

## MORROWIND - TRIBUNAL - BLOODMOON

Solution complète du jeu Elder Scrolls III : Morrowind et de ses extensions Tribunal et Bloodmoon  
rédigées par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

*Dernière mise à jour le 23 Avril 2013*



## SOMMAIRE

|   |                 |
|---|-----------------|
| <b>A - INTRODUCTION</b>                       | <b>Page 3</b>   |
| La création de votre personnage :             |                 |
| • Les races .....                             | Page 4          |
| • Les classes .....                           | Page 8          |
| • Les signes astrologiques .....              | Page 16         |
| • Les caractéristiques .....                  | Page 19         |
| • Les caractéristiques dérivées .....         | Page 22         |
| • Les talents .....                           | Page 23         |
|   |                 |
| <b>B - WARDENFELL</b>                         | <b>Page 26</b>  |
| L'Ordre des Lames : la quête principale ..... |                 |
| La Grande Maison Hlaalu .....                 | Page 28         |
| La Grande Maison Rédoran .....                | Page 43         |
| La Grande Maison Telvanni .....               | Page 49         |
| La Guilde des Guerriers .....                 | Page 55         |
| La Guilde des Mages .....                     | Page 61         |
| La Guilde des Voleurs .....                   | Page 67         |
| La Légion Impériale .....                     | Page 73         |
| Le Culte Impérial .....                       | Page 80         |
| La Morag Tong .....                           | Page 84         |
| Le Temple .....                               | Page 90         |
| L'esclavage et les Lanternes Jumelles .....   | Page 95         |
| Les Vampires .....                            | Page 101        |
| Les sanctuaires daédriques .....              | Page 103        |
| Quêtes secondaires .....                      | Page 109        |
|   | Page 111        |
|   |                 |
| <b>C - LONGSANGLOT</b>                        | <b>Page 127</b> |
| La quête principale .....                     |                 |
| Les quêtes secondaires .....                  | Page 128        |
|   | Page 135        |
|   |                 |
| <b>D - SOLSHEIM</b>                           | <b>Page 141</b> |
| La quête principale .....                     |                 |
| La Compagnie de l'Empire Oriental .....       | Page 142        |
| Les quêtes secondaires .....                  | Page 148        |
|   | Page 154        |

# INTRODUCTION

## CREATION DU PERSONNAGE

Avant de vous lancer dans la solution de Morrowind et de ces add-on, je vous propose une sorte d'introduction dans laquelle je vais vous parler de la création de votre personnage.

En effet quand vous débutez dans Morrowind, après avoir donné votre nom, vous aurez à choisir la race, la classe et le signe astrologique de votre personnage.

Voici le sommaire détaillé :

|  |                |
|--|----------------|
| <b>1 - Les races</b>                     | <b>Page 4</b>  |
| • Argonnien .....                        | Page 4         |
| • Bréton .....                           | Page 4         |
| • Elfe noir .....                        | Page 4         |
| • Haut elfe .....                        | Page 5         |
| • Impérial .....                         | Page 5         |
| • Khajiit .....                          | Page 5         |
| • Nordique .....                         | Page 6         |
| • Orque .....                            | Page 6         |
| • Rougegarde .....                       | Page 6         |
| • Elfe des bois .....                    | Page 7         |
| <b>2 - Les classes</b>                   | <b>Page 8</b>  |
| • Spécialisées dans le combat .....      | Page 8         |
| • Spécialisées dans la magie .....       | Page 10        |
| • Spécialisées dans la discrétion .....  | Page 13        |
| <b>3 - Les signes astrologiques</b>      | <b>Page 16</b> |
| <b>4 - Les caractéristiques</b>          | <b>Page 19</b> |
| <b>5 - Les caractéristiques dérivées</b> | <b>Page 22</b> |
| <b>6 - Les talents</b>                   | <b>Page 23</b> |
| • Liés au combat .....                   | Page 23        |
| • Liés à la magie .....                  | Page 23        |
| • Liés à la discrétion .....             | Page 24        |

## LES RACES

Dix races différentes cohabitent en Morrowind, chacune ayant des caractéristiques raciales distinctes.

### 1 - ARGONIEN



On ne sait que peu de choses sur les habitants reptiliens du Marais Noir. Pour avoir dû défendre leurs frontières depuis de longues années, les Argoniens sont désormais passés maîtres dans l'art de guérilla. Leurs facultés naturelles font qu'ils sont aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leur physiologie est particulièrement bien adaptée aux marécages qui couvrent l'essentiel de leur territoire et ils sont immunisés contre certains venins et maladies qui ont causé la mort de bien des explorateurs dans la région.

**Bonus aux talents :** Alchimie +5, Athlétisme +15, Armure intermédiaire +5, Combat sans armure +5, Illusion +5, Lance +5, Mysticisme +5

**Capacités spéciales :** Résistance aux maladies 75 %, Immunité contre le poison, Respiration aquatique 120 s

### 2 - BRETON



Les Bretons sont naturellement liés à la magie et au surnaturel. La plupart des grands mages de l'histoire sont originaires de leur province de Hauteroche et, en plus de leur compréhension intuitive de la magie, de l'alchimie, et de la création d'objets magiques, ils bénéficient d'une importante résistance aux sorts destructeurs ou de domination.

**Bonus aux talents :** Invocation +10, Guérison +10, Mysticisme +10, Alchimie +5, Altération +5, Illusion +5

**Capacités spéciales :** Multiplicateur de magie fortifié (0,5 x intelligence), Peau de dragon (Bouclier 50 pts, 60 s), Résistance à la magie 50 %

### 3 - ELFE NOIR



Les habitants de Morrowind se donnent le nom de Dunmers, même si tout le reste de l'Empire les appelle Elfes Noirs. Ils sont connus pour leur peau sombre et leurs yeux rouges, mais aussi pour leur intellect très développé et leur physique puissant, qui font d'eux d'excellents mages ou guerriers. Leurs armées mêlent harmonieusement fantassins, archers et mages de guerre.

**Bonus aux talents :** Destruction +10, Lame courte +10, Lame longue +5, Armure légère +5, Athlétisme +5, Mysticisme +5, Précision +5

**Capacités spéciales :** Gardien ancestral (Sanctuaire 50 pts, 60 s), Résistance au feu 75 %

## 4 - HAUT ELFE



Les Hauts Elfes, ou Aldmers, sont les fiers êtres à peau dorée natifs de l'Archipel de l'Automne. Le tamriellique, langue commune de l'Empire, est basé sur la langue des Aldmers, de même que la majorité des sciences et des arts impériaux découlent de la civilisation de plusieurs fois millénaire des Hauts Elfes. Agiles, intelligents et dotés d'une grande volonté, ces derniers sont souvent très doués dans la pratique de la magie. Leur organisme leur confère une résistance aux maladies bien plus élevée que celle des autres races.

**Bonus aux talents :** Alchimie +10, Destruction +10, Enchantement +10, Altération +5, Invocation +5, Illusion +5

**Capacités spéciales :** Multiplicateur de magie renforcé (1,5 x intelligence), Vulnérabilité à la magie 50 %, Vulnérabilité au feu 50 %, Vulnérabilité au froid 25 %, Vulnérabilité à la foudre 25 %, Résistance aux maladies 75%

## 5 - IMPÉRIAL



Originaires de la province cosmopolite de Cyrodiil, les Impériaux, ou Cyrodiléens, ont pour la plupart reçu une bonne éducation. Bien que moins imposants que les autres races sur le plan physique, ils ont fait maintes fois la preuve de leurs dons pour le commerce et la diplomatie. Ce sont des qualités qui, tout autant que leur fantastique infanterie légère, leur ont permis de triompher des autres provinces et de fonder un empire synonyme de paix et de prospérité.

**Bonus aux talents :** Arme longue +10, Eloquence +10, Marchandage +10, Arme contondante +5, Armure légère +5, Combat à mains nues +5

**Capacités spéciales :** Étoile de l'occident (Fatigue absorbée, 200 pts, distance), Voix de l'empereur (Charme 25 - 50 pts, 15 s, distance)

## 6 - KHAJIIT



Les Khajiïts sont natifs de la province d'Elswyr et leur apparence est extrêmement variable : certains ressemblent presque à des Elfes, tandis que les Çathay-raths sont plus proches des jaguars et les Senche-tigres des tigres. Les Suthay-raths sont les plus nombreux ; ils sont connus pour leur agilité et leur vivacité d'esprit. La plupart des Khajiïts préfèrent se battre à l'aide de leurs griffes plutôt que de se servir d'armes. Ils font d'excellents voleurs en raison de leur fantastique agilité naturelle.

**Bonus aux talents :** Acrobatie +15, Armure légère +5, Athlétisme +5, Combat à mains nues +5, Discrétion +5

**Capacités spéciales :** Œil d'effroi (Démoralisation d'humanoïde 100 pts, 30 s, distance), Vision nocturne (50 pts, 30 s)

## 7 - NORDIQUE



Les habitants de la province de Bordeciel sont des gens grands et blonds. Agressifs et sans peur en temps de guerre, ils sont également travailleurs en temps de paix et passionnés de commerce et d'exploration. Marins d'exception, ils se retrouvent dans la plupart des villes portuaires de Tamriel. Ils sont connus pour leur endurance, leur entêtement et leur résistance au froid, même magique. La violence fait partie intégrante de leur culture, à tel point qu'ils se ruent au combat avec un plaisir qui fait peur à voir pour leurs ennemis.

**Bonus aux talents :** Arme contondante +10, Armure légère +10, Hache +10, Armure lourde +5, Lame longue +5, Lance +5

**Capacités spéciales :** Guède (Bouclier 30 pts, 60 s), Point du tonnerre (Dégât de type froid 25 pts, contact), Résistance à la foudre 50 %, Immunité contre le froid

## 8 - ORQUE



Ces barbares des monts de Wrothgarian et de la Queue du Dragon sont connus pour leur courage indéfectible en temps de guerre et la bravoure avec laquelle ils résistent aux multiples difficultés que l'existence semble s'acharner à leur imposer. Autrefois, ils étaient craints et haïs par les autres races, mais ils ont peu à peu réussi à se faire accepter par le reste de l'empire. Leurs armuriers sont reconnus pour leur efficacité de leurs armes et de leurs armures, et leurs guerriers en armure lourde sont parmi les meilleurs fantassins de Tamriel.

**Bonus aux talents :** Armure intermédiaire +10, Armure lourde +10, Armurerie +10, Parade +10, Hache +5

**Capacités spéciales :** Berserker (Santé fortifiée 20 pts, 60 s + Points de fatigue fortifiés 200 pts, 60 s + Attaque fortifiée 100 pts, 60 s + Atténuation d'agilité 100 pts, 60 s), Résistance à la magie 25 %

## 9 - ROUGE GARDE



Les Rougegardes sont les meilleurs guerriers de Tamriel. Originaires de la province de Lenclume, ils ont la peau sombre et les cheveux frisés. Ils semblent nés pour se battre, mais leur fierté et leur grande indépendance les rendent bien plus efficaces en tant que éclaireurs ou aventuriers que dans le cadre d'une unité de soldats. En plus de leurs affinités culturelles pour de nombreuses armes et armures, ils sont vifs et bénéficient d'une grande constitution.

**Bonus aux talents :** Lame longue +15, Arme contondante +5, Armure intermédiaire +5, Armure lourde +5, Athlétisme +5

**Capacité spéciale :** Poussée d'adrénaline (Agilité fortifiée 50 pts, 60 s + Force fortifiée 50 pts, 60 s + Rapidité fortifiée 50 pts, 60 s + Endurance fortifiée 50 pts, 60 s + Santé fortifiée 50 pts, 60 s)

## 10 - ELFE DES BOIS



Ils habitent, par petits clans, dans les forêts de l'ouest du Val-Boisé. L'Empire les appelle Elfes des bois, mais ils se donnent le nom de Bosmers, ou 'Peuple né de la Sève des Arbres'. Très agiles et dotés d'un esprit vif, ils font d'excellents éclaireurs, agents ou voleurs. Il n'existe pas de meilleurs archers en Tamriel.

**Bonus aux talents :** Précision +15, Armure légère +10, Discrétion +10, Acrobatie +5, Alchimie +5

**Capacités spéciales :** Langage des animaux (Commandement de créature 5 niveaux 600 s), Résistance aux maladies 75 %

## LES CLASSES

Votre classe définit votre mode de vie, et donc les talents qui sont les plus importants pour vous. Trois options vous sont offertes pour choisir votre classe lorsque vous créez votre personnage :

- \* Répondez à 10 questions et le jeu vous assignera automatiquement une classe en fonction de vos réponses.
- \* Choisissez l'une des 21 classes proposées dans Morrowind.
- \* Créez votre propre classe en choisissant les talents qui vous intéressent et en déterminant vous-même le nom de votre classe personnalisée.

### 1 - SPECIALISEES DANS LE COMBAT

#### 1.1 - Guerriers



Les guerriers sont des soldats professionnels, mercenaires, hommes d'armes ou aventuriers, formés au maniement de nombreuses armes et au port de divers types d'armure. Habitué à marcher de longues heures durant en portant un lourd harnachement, ils le sont également à combattre et à réagir en une fraction de seconde en cas d'embuscade.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>   |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Force</li> <li>• Endurance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lame longue</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Armure lourde</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Parade</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Armurerie</li> <li>• Lance</li> <li>• Précision</li> <li>• Hache</li> <li>• Arme contondante</li> </ul> |

#### 1.2 - Barbares



Les barbares sont de fiers guerriers des plaines ou des montagnes. N'ayant pas bénéficié d'une éducation civilisée, ils sont souvent brutaux et directs. Ils n'aiment rien tant que le combat, surtout quand ils ont l'occasion d'affronter leur adversaire d'homme à homme.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Force</li> <li>• Rapidité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hache</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Arme contondante</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Parade</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrobatie</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Armurerie</li> <li>• Précision</li> <li>• Combat sans armure</li> </ul> |

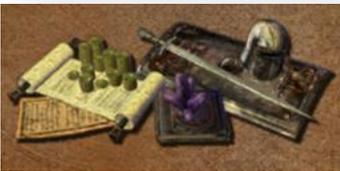
### 1.3 - Croisés



Tous les combattants en armure lourde peuvent se dire croisés, pour peu qu'ils sachent lancer des sorts et qu'ils se battent pour une juste cause. Ils traquent les monstres et les individus malfaisants, faisant tout leur possible pour lutter contre les forces du Mal.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agilité</li> <li>• Force</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arme contondante</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Destruction</li> <li>• Armure lourde</li> <li>• Parade</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guérison</li> <li>• Armurerie</li> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Alchimie</li> </ul> |

### 1.4 - Chevaliers



Les chevaliers sont des combattants nobles et civilisés, qui connaissent les lettres, la courtoisie et, surtout, le code de la chevalerie. Ils étudient bien évidemment l'art de la guerre, mais aussi ceux de la guérison et de l'enchantement.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Force</li> <li>• Personnalité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lame longue</li> <li>• Hache</li> <li>• Eloquence</li> <li>• Armure lourde</li> <li>• Parade</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guérison</li> <li>• Marchandage</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Enchantement</li> <li>• Armurerie</li> </ul> |

### 1.5 - Éclaireurs



Les éclaireurs s'appuient sur leur grande discrétion pour reconnaître le terrain ou espionner leurs adversaires. Ils préfèrent combattre de loin, en se déplaçant sans cesse. À l'inverse des barbares, ils sont prudents et méthodiques plutôt qu'impulsifs.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapidité</li> <li>• Endurance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discrétion</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Parade</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Précision</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Altération</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Combat sans armure</li> </ul> |

## 1.6 - Archers



Les archers se spécialisent dans le combat à distance et le déplacement permanent sur le champ de bataille. Ils maintiennent l'adversaire à distance en bougeant sans cesse, ne venant au contact que quand ils l'ont suffisamment affaibli.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>  |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agilité</li> <li>• Force</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Précision</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Parade</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Armure légère</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Lance</li> <li>• Guérison</li> <li>• Discrétion</li> <li>• Armure intermédiaire</li> </ul> |

## 1.7 - Roublards



Les roublards sont des opportunistes doués pour s'attirer les ennuis mais aussi pour s'en extraire. Pour se faire, ils s'appuient autant sur leur charme naturel que sur leur aptitudes martiales ou leur sens des affaires. Ils sont sans cesse en quête d'aventure et font confiance à leur chance et à leur ruse pour s'en sortir.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapidité</li> <li>• Personnalité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lame courte</li> <li>• Marchandage</li> <li>• Hache</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Combat à mains nues</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parade</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Eloquence</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Lame longue</li> </ul> |

## 2 - SPECIALISEES DANS LA MAGIE

### 2.1 - Mages



La plupart des mages affirment étudier la magie pour le seul plaisir intellectuel qu'elle leur confère, mais ses applications pratiques leur sont également extrêmement profitables. Leur motivation et leur caractère sont souvent différents, mais tous ont le même amour de la magie.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>  |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intelligence</li> <li>• Volonté</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mysticisme</li> <li>• Destruction</li> <li>• Altération</li> <li>• Illusion</li> <li>• Guérison</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enchantement</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Lame courte</li> <li>• Invocation</li> </ul> |

## 2.2 - Ensorceleurs



Les ensorceleurs sont similaires aux mages, si ce n'est qu'ils se spécialisent spécifiquement dans l'enchantement et l'invocation. Ils adorent créer de nouveaux anneaux, armes ou parchemins magiques, et le fait de commander morts-vivants et Daédras flatte leur ego.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>  |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intelligence</li> <li>• Endurance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enchantement</li> <li>• Invocation</li> <li>• Mysticisme</li> <li>• Destruction</li> <li>• Altération</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Illusion</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Armure lourde</li> <li>• Précision</li> <li>• Lame courte</li> </ul> |

## 2.3 - Guérisseurs



Les guérisseurs ont prêté serment de soigner les blessés et les malades. Quand ils se sentent menacés, ils se défendent, mais avec raison, cherchant généralement à mettre leur adversaire hors de combat plutôt qu'à le tuer, sauf quand ils n'ont pas le choix.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>  |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Volonté</li> <li>• Personnalité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guérison</li> <li>• Mysticisme</li> <li>• Altération</li> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Eloquence</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Illusion</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Arme contondante</li> </ul> |

## 2.4 - Mages de guerre



Les mages de guerres sont des mages-guerriers, formés à se battre et à lancer des sorts en armure lourde. Ils ont moins de sorts que les autres mages, mais sont particulièrement efficaces dès qu'il s'agit d'invoquer des créatures ou d'utiliser les sorts infligeant des dégâts élémentaires.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intelligence</li> <li>• Force</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Altération</li> <li>• Destruction</li> <li>• Invocation</li> <li>• Hache</li> <li>• Armure lourde</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mysticisme</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Précision</li> <li>• Enchantement</li> <li>• Alchimie</li> </ul> |

## 2.5 - Chasseurs de sorcières



Les chasseurs de sorcières ont juré de traquer les cultes malfaisants. Ils reçoivent une formation martiale et magique spécifique, qui leur permet d'affronter vampires, sorciers et nécromanciens.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intelligence</li> <li>• Agilité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invocation</li> <li>• Enchantement</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Précision</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Parade</li> <li>• Arme contondante</li> <li>• Discrétion</li> <li>• Mysticisme</li> </ul> |

## 2.6 - Magelames



Les magelames ont pour fonction première de soutenir les soldats impériaux au combat. Ceux qui quittent la Légion font par la suite d'excellents mercenaires ou aventuriers.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>  |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Volonté</li> <li>• Endurance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parade</li> <li>• Guérison</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Destruction</li> <li>• Altération</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arme contondante</li> <li>• Enchantement</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Hache</li> </ul> |

## 2.7 - Lames noires



Les lames noires utilisent leurs sorts pour améliorer leurs facultés de déplacement et pour éviter de se faire repérer par l'ennemi. Ils ont une sinistre réputation, qui se justifie par le fait que nombre d'entre eux sont voleurs, assassins ou agents secrets.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>  |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Volonté</li> <li>• Rapidité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mysticisme</li> <li>• Illusion</li> <li>• Altération</li> <li>• Discrétion</li> <li>• Lame courte</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Armure légère</li> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Destruction</li> <li>• Précision</li> <li>• Sécurité</li> </ul> |

### 3 - SPECIALISEES DANS LA DISCRETION

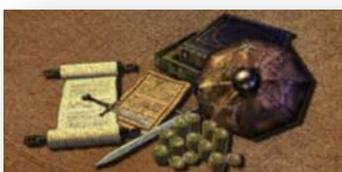
#### 3.1 - Voleurs



Les voleurs sont des pickpockets. Contrairement aux brigands, qui tuent leur victimes afin de les dévaliser, ils préfèrent la subtilité à la violence, à tel point que certains sont perçus comme des individus charmants et romantiques par une partie de la population.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapidité</li> <li>• Agilité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sécurité</li> <li>• Discrétion</li> <li>• Acrobatie</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Lame courte</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Précision</li> <li>• Eloquence</li> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Marchandage</li> <li>• Athlétisme</li> </ul> |

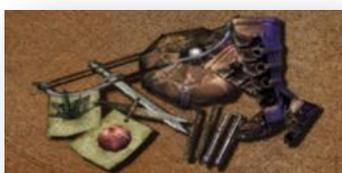
#### 3.2 - Agents



Les agents sont formés à éviter toute détection, mais aussi à faire usage de la force quand il devient impossible de l'éviter. Très indépendants, ils peuvent agir seuls ou sur ordre d'une organisation ou d'un personnage haut placé.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>  |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personnalité</li> <li>• Agilité</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eloquence</li> <li>• Discrétion</li> <li>• Acrobatie</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Lame courte</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marchandage</li> <li>• Invocation</li> <li>• Parade</li> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Illusion</li> </ul> |

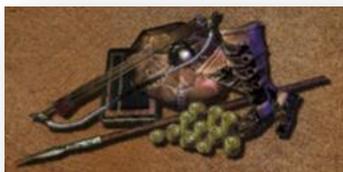
#### 3.3 - Assassins



Les assassins sont des tueurs faisant appel à leur discrétion naturelle pour s'approcher de leurs cibles sans se faire repérer. Ils opèrent de loin, à l'aide d'armes de jet ou de trait, ou en se servant d'armes à lame courte quand ils s'approchent de leur proie. Ils peuvent être des tueurs sans pitié ou des agents œuvrant pour une noble cause.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>  |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapidité</li> <li>• Intelligence</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discrétion</li> <li>• Précision</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Lame courte</li> <li>• Acrobatie</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sécurité</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Parade</li> <li>• Athlétisme</li> </ul> |

### 3.4 - Acrobates



Le terme d'acrobates est un euphémisme poli pour désigner les cambrioleurs professionnels. Ces voleurs sont particulièrement discrets et doués pour ce qui est d'échapper aux poursuites.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>   |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agilité</li> <li>• Endurance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrobatie</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Précision</li> <li>• Discrétion</li> <li>• Combat sans armure</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eloquence</li> <li>• Altération</li> <li>• Lance</li> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Armure légère</li> </ul> |

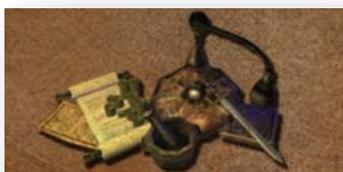
### 3.5 - Moines



Les moines étudient les arts martiaux et le combat sans armure. Ils sont discrets, très mobiles et extrêmement agiles. Ils savent également manier diverses armes de corps à corps, mais aussi de jet ou de trait.

| <u>Caractéristique favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>  | <u>Talents secondaires :</u>   |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agilité</li> <li>• Volonté</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Combat sans armure</li> <li>• Athlétisme</li> <li>• Acrobatie</li> <li>• Discrétion</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parade</li> <li>• Précision</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Guérison</li> <li>• Arme contondante</li> </ul> |

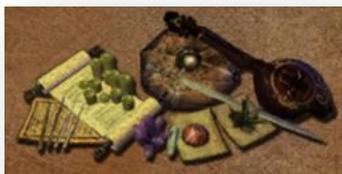
### 3.6 - Pèlerins



Les pèlerins sont d'infatigables voyageurs en quête de spiritualité. Ils se protègent des mauvaises rencontres à l'aide de leurs armes et de leur magie, et leur grande connaissance du vaste monde fait d'eux des spécialistes du commerce et de la persuasion.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>   | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>   |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personnalité</li> <li>• Endurance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eloquence</li> <li>• Marchandage</li> <li>• Précision</li> <li>• Guérison</li> <li>• Armure intermédiaire</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Illusion</li> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Lame courte</li> <li>• Parade</li> <li>• Alchimie</li> </ul> |

### 3.7 - Bardes



Les bardes sont des conteurs au savoir immense. Ils recherchent les aventures pour tout ce qu'elles peuvent leur apprendre, et se défendent à l'aide de leurs armes et de leur magie de manière à pouvoir transmettre à d'autre ce qu'ils ont appris.

| <u>Caractéristiques favorites :</u>  | <u>Talents principaux :</u>   | <u>Talents secondaires :</u>  |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personnalité</li> <li>• Intelligence</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eloquence</li> <li>• Alchimie</li> <li>• Acrobatie</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Parade</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marchandage</li> <li>• Illusion</li> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Enchantement</li> <li>• Sécurité</li> </ul> |

## LES SIGNES ASTROLOGIQUES

### 1 - L'APPRENTI



Ceux qui sont nés sous le signe de l'Apprenti bénéficient d'une Magie augmentée par rapport aux autres mais, dans le même temps, ils sont plus vulnérables aux sorts adverses.

**Sang elfe** : Multiplicateur de magie fortifié 1,5 x Intelligence et Vulnérabilité à la magie 50 %

### 2 - L'ASTRONACH



Ceux qui sont nés sous le signe de l'Astronach ne récupèrent pas leur Magie en se reposant, mais ils ont des chances de le faire en absorbant les sorts qui les prennent pour cible.

**Feu des entrailles** : Absorption de sort 50 pts, Multiplicateur de magie fortifié (2 x Intelligence) et Magie suspendue

### 3 - LA DAME



La Dame confère un bonus en Endurance et en Personnalité.

**Faveur de la Dame** : Personnalité fortifiée 25 pts

**Grâce de la Dame** : Endurance fortifiée 25 pts

### 4 - LE SEIGNEUR



La Santé de ceux qui sont nés sous le signe du Seigneur se régénère mais ils sont vulnérables au feu.

**Nature du troll** : Vulnérabilité au feu 100%

**Sang du nord** : Regain de santé 2 pts, 30 s (c'est un sort ^^)

### 5 - L'AMANT



Les personnes bénéficiant de la bénédiction de l'Amant jouissent d'une Agilité accrue et peuvent paralyser les autres en les embrassant.

**Veau de lune** : Agilité fortifiée 25 pts

**Baiser de l'amant** : Paralysie, 60 s, distance et Réduction de fatigue 200 pts, perso

## 6 - LE MAGE



Le Mage confère un bonus en Magie.

**Fée** : Multiplicateur de magie fortifié (0,5 x Intelligence)

## 7 - LE RITUEL



Ceux qui sont nés sous le signe du Rituel peuvent se soigner et repousser les morts-vivants.

**Mot de bénédiction** : Renvoi des morts-vivants 100 pts, 30 s, distance (c'est un sort ^^)

**Contact béni** : Renvoi des morts-vivants 100 pts, 30 s, contact (c'est un sort ^^)

**Don de Mara** : Regain de santé 100 pts, perso

## 8 - LE SERPENT



Ceux qui sont nés sous le signe du Serpent peuvent empoisonner les autres, mais cela leur coutent des points de Santé.

**Étoile de la malédiction** : Poison 3 pts, 30 s, contact et Réduction de santé 1 pt, 30 s, perso (c'est un sort ^^)

## 9 - L'OMBRE



Ceux qui bénéficient de l'influence de l'Ombre peuvent devenir invisibles.

**Ombre de lune** : Invisibilité, 60 s

## 10 - LE DESTRIER



Le Destrier permet de se déplacer plus rapidement.

**Aurige** : Rapidité fortifiée 25 pts

## 11 - LE VOLEUR



Ceux qui sont nés sous le signe du Voleur sont plus difficiles à toucher.

**Sens du danger d'Alavir** : Sanctuaire 10 pts

## 12 - LA TOUR



La Tour offre à ses protégés le pouvoir d'ouvrir les serrures par magie et de détecter les objets à distance.

**Nez de mendiant** : Détection des animaux 200 pieds, 60 s, Détection des enchantements 200 pieds, 60 s et Détection des clés 200 pieds, 60 s (c'est un sort ^^)

**Clé de la tour** : Ouverture 50 pts, contact.

## 13 - LE GUERRIER



Ceux qui sont nés sous le signe du Guerrier ont de plus grandes chances de toucher leurs adversaires.

**Sort de guerre** : Attaque fortifiée 10 pts

## LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques quantifient les capacités physiques et mentales de votre personnage. Elles ont une valeur allant de 0 à 100 qui peut être modifiée en bien ou en mal par la magie, une potion ou une maladie.

Le fait de gagner un niveau vous permet d'augmenter vos caractéristiques.

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>FORCE</b>        | Détermine :  |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La charge que vous pouvez porter</li> <li>• Le nombre de points de fatigue</li> <li>• Les dégâts infligés par des armes de contact</li> </ul> |
| <b>INTELLIGENCE</b> | Talents associés :   |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Armurerie</li> <li>• Arme contondante</li> <li>• Hache</li> <li>• Lame longue</li> <li>• Acrobatie</li> </ul>                                 |
| <b>VOLONTÉ</b>      | Influe :   |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur la Magie</li> </ul>   |
| <b>VOLONTÉ</b>      | Talents associés :   |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alchimie</li> <li>• Enchantement</li> <li>• Invocation</li> <li>• Sécurité</li> </ul>   |
| <b>VOLONTÉ</b>      | Détermine :  |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La résistance aux attaques magiques</li> <li>• Le nombre de points de fatigue</li> </ul>  |
| <b>VOLONTÉ</b>      | Talents associés :   |
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Destruction</li> <li>• Altération</li> <li>• Mysticisme</li> <li>• Guérison</li> </ul>  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>AGILITE</b>   | Détermine :  |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La capacité à éviter les attaques</li> <li>• La capacité à toucher les adversaires de loin</li> <li>• Le nombre de points de fatigue</li> </ul> |
|                  | Talents associés :   |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discrétion</li> <li>• Armure légère</li> <li>• Précision</li> <li>• Parade</li> </ul>   |
| <b>RAPIDITE</b>  | Détermine :  |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de déplacement</li> </ul>  |
|                  | Talents associés :   |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Athlétisme</li> <li>• Lame courte</li> <li>• Combat à mains nues</li> <li>• Combat sans armure</li> </ul>                                       |
| <b>ENDURANCE</b> | Détermine :  |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de progression de la Santé lorsque vous dormez ou gagnez un niveau</li> </ul>  |
|                  | Influe :   |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les points de fatigue</li> <li>• Les points de Santé</li> </ul>   |
|                  | Talents associés :   |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Armure intermédiaire</li> <li>• Armure lourde</li> <li>• Lance</li> </ul>   |

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>PERSONNALITÉ</b> | Détermine : <ul style="list-style-type: none"><li>• Si les gens vous apprécient ou non</li></ul>                        |
|                     | Talents associés : <ul style="list-style-type: none"><li>• Eloquence</li><li>• Marchandage</li><li>• Illusion</li></ul> |
| <b>CHANCE</b>       | Cette caractéristique a un effet sur toutes vos actions.<br>Aucun talent ne lui est associé.                            |

## LES CARACTERISTIQUES DERIVEES

### 1 - SANTE

La Santé représente le nombre de points de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. Cette valeur augmente à chaque fois que vous gagnez un niveau.

C'est votre Endurance qui détermine la Santé que vous récupérez en dormant et celle que vous gagnez à chaque nouveau niveau.

Votre santé de départ est égale à la moitié de la somme de votre valeur de Force et celle de votre Endurance.

### 2 - MAGIE

La Magie permet de jeter des sorts.

Vous récupérez votre Magie en dormant.

Votre valeur de départ est égale à la moitié de votre valeur d'Intelligence ; cependant elle peut être améliorée si vous choisissez une race ou un signe astrologique qui augmente votre multiplicateur de Magie.

### 3 - FATIGUE

Cette valeur représente votre degré de fatigue. Plus vous êtes fatigué et plus il vous est difficile d'accomplir les actions que vous tentez.

Le fait de courir, de sauter, de nager vite ou d'utiliser une arme de corps à corps réduit cette valeur.

A l'inverse, le fait d'attendre, de vous reposer ou d'utiliser un sort ou une potion de regain de fatigue augmente cette valeur.

Votre nombre de points de Fatigue maximal est égal à la somme de vos valeurs de Force, d'Endurance, d'Agilité et de Volonté.

### 4 - CHARGE

Cette valeur est égale au poids combiné de tous les objets que vous transportez. Elle affecte la vitesse à laquelle vous vous déplacez et le degré de fatigue que vous imposent des efforts tels que de nager ou de courir. Si vous portez un poids trop important, vous vous retrouverez dans l'incapacité de bouger.

Votre charge maximale est égale à cinq fois votre valeur de force.

## LES TALENTS

### 1 - TALENTS LIÉS AU COMBAT

**Arme contondante** augmente votre efficacité au combat lorsque vous vous servez d'une masse d'arme, d'un marteau, d'un gourdin ou d'un bâton.

Caractéristique associée : Force

**Armure intermédiaire** vous permet de vous défendre efficacement en portant une armure intermédiaire (cotte de maille, armure d'écaille, d'ossement, armure d'orque). Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.

Caractéristique associée : Endurance

**Armure lourde** vous permet de vous défendre efficacement en portant une armure lourde (armure de fer, d'acier, d'argent, en ébonite, armure dwemer, daédrique). Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.

Caractéristique associée : Endurance

**Armurerie** sert à maintenir armes et armures en bon état. Les armes en mauvais état occasionnent moins de dégâts de même que les armures usagées protègent moins contre les attaques. Cette diminution d'efficacité est de plus en plus sensible au fur et à mesure que l'état de l'arme ou de l'armure se détériore.

Caractéristique associée : Force

**Athlétisme** vous entraîne à la course et à la natation. Les personnages athlétiques peuvent courir et nager plus vite et plus longtemps.

Caractéristique associée : Rapidité

**Hache** vous rend plus efficace dans le maniement de la hache de guerre et de la hache d'armes.

Caractéristique associée : Force

**Lame longue** vous permet d'utiliser toutes les épées à lame longue avec une efficacité maximale telles que les épées larges, les sabres, les épées longues, les claymores, les katanas, ou les daï-katana.

Caractéristique associée : Force

**Lance** concerne le maniement des armes d'hast que sont la lance et la hallebarde.

Caractéristique associée : Endurance

**Parade** vous permet de parer les coups adverses à l'aide de votre bouclier. Lorsque vous y parvenez, l'attaque adverse ne vous inflige aucun dégât.

Caractéristique associée : Agilité

### 2 - TALENTS LIÉS A LA MAGIE

**Alchimie** permet d'identifier les propriétés magiques des matières premières du monde naturel. Celles-ci peuvent ensuite être ingérées telles quelles ou intégrées à des potions pour produire des effets extrêmement variés.

Caractéristique associée : Intelligence

Les élèves de l'école d'**Altération** manipulent le monde physique et ses propriétés naturelles en utilisant des sorts de :

- |                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| * Respiration aquatique | * Saut           |
| * Nage rapide           | * Chute ralentie |
| * Marche sur l'eau      | * Lévitation     |
| * Bouclier              | * Serrure        |
| * Fardeau               | * Ouverture      |
| * Plume                 |                  |

Caractéristique associée : Volonté

**Combat sans armure** vous permet d'éviter les attaques ou de réduire les dégâts que vous subissez en évitant ou en détournant les coups. Les personnages qui maîtrisent bien ce talent sont généralement mieux protégés sans armure que s'ils en portaient une.

Caractéristique associée : Rapidité

**Destruction** représente la maîtrise des sorts de l'école de Destruction :

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| * Réduction de caractéristique ou de talents   | * Poison                           |
| * Dégâts de feu                                | * Magie suspendue                  |
| * Dégâts de foudre                             | * Vulnérabilité                    |
| * Dégâts de froid                              | * Détérioration d'arme ou d'armure |
| * Atténuation de caractéristique ou de talents |                                    |

Caractéristique associée : Volonté

**Enchantement** permet de créer, d'utiliser et de recharger les objets magiques. Les enchanteurs doués ont davantage de facilité que les autres à fabriquer de nouveaux objets. De plus, les objets enchantés qu'ils créent utilisent moins d'énergie et se rechargent plus rapidement.

Caractéristique associée : Intelligence

**Guérison** représente la maîtrise des sorts de l'école de Guérison :

- |                                    |                                |
|------------------------------------|--------------------------------|
| * Soin                             | * Attaque augmentée            |
| * Regain                           | * Résistance                   |
| * Caractéristique fortifiée        | * Délivrance de la malédiction |
| * Multiplicateur de magie fortifié |                                |

Caractéristique associée : Volonté

Les sorts de l'école de l'**Illusion** altèrent les perceptions des êtres vivants :

- |                   |   |
|-------------------|---|
| * Invisibilité    | * Silence                                     |
| * Caméléon        | * Cécité                                      |
| * Lumière         | * Son   |
| * Sanctuaire      | * Apaisement d'humanoïde ou de créature       |
| * Vision nocturne | * Humanoïde frénétique ou créature frénétique |
| * Charme          | * Démoralisation d'humanoïde ou de créature   |
| * Paralysie       | * Encouragement d'humanoïde ou de créature    |

Caractéristique associée : Personnalité

**Invocation** représente la maîtrise des sorts de l'école de l'Invocation :

- \* Renvoi des morts-vivants
- \* Invocation de créature
- \* Commandement de créature
- \* Objet lié

Caractéristique associée : Intelligence

Les sorts de l'école de **Mysticisme** manipulent les forces issues du monde invisible :

- |                 |   |
|-----------------|---|
| * Dissipation   | * Intervention divine et intervention d'ALMSIVI |
| * Capture d'âme | * Détection                                     |
| * Télékinésie   | * Absorption de sort                            |
| * Marque        | * Réflexion                                     |
| * Rappel        | * Absorption de caractéristique                 |

Caractéristique associée : Volonté

### 3 - TALENTS LIÉS A LA DISCRETION

**Acrobatie** permet d'effectuer des bonds supérieurs à la moyenne et d'éviter les dégâts que l'ont subit en sautant de haut. Les acrobates accomplis peuvent se rendre en des lieux hors d'atteinte pour les autres personnages et même se diriger en vol quand ils tombent.

Caractéristique associée : Force

**Armure légère** vous permet de vous défendre efficacement en portant une armure légère (armure de cuir, de fourrure, de chitine ou de verre). Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.

Caractéristique associée : Agilité

**Combat à mains nues** vous permet de vous battre sans armes. Les attaques que vous portez à mains nues font uniquement diminuer les points de Fatigue de votre adversaire, sauf quand celui-ci est à terre. Si vous continuez à le frapper à mains nues une fois qu'il a perdu connaissance, vos coups lui feront alors perdre de la Santé.

Caractéristique associée : Rapidité

**Discrétion** est l'art de se déplacer sans se faire remarquer. Les individus qui maîtrisent cet art sont souvent d'excellents pickpockets.

Caractéristique associée : Agilité

**Éloquence** est le talent par lequel vous influencez les autres, soit en les intimidant, soit en leur tenant des propos admiratifs, soit en les narguant pour les faire sortir de leurs gonds. Les individus avec lesquels vous discutez seront plus enclins à vous révéler les renseignements importants si vous êtes doués pour discourir.

Caractéristique associée : Personnalité

**Lame courte** vous rend plus efficace avec les armes tranchantes à lame courte telles que la dague, le tanto, l'épée courte et le wakizashi.

Caractéristique associée : Rapidité

**Marchandage** vous permet d'acheter à bas prix et de vendre vos objets le plus cher possible. Ce talent vous garantit de dépenser un minimum d'argent pour acquérir l'équipement et les services dont vous aurez besoin, ce qui est particulièrement appréciable en début de carrière.

Caractéristique associée : Personnalité

**Précision** améliore vos chances de toucher à l'aide d'une arme de jet ou de trait (arc court, arc long, arbalète, shuriken ou couteau de lancer).

Caractéristique associée : Agilité

**Sécurité** représente la connaissance des serrures, ce qui permet de crocheter portes ou coffres fermés à clé, mais aussi celles des pièges afin de les désarmer. Ce talent est essentiel pour les agents ou les voleurs.

Caractéristique associée : Intelligence

# WARDENFEL

|   |                |
|---|----------------|
| <b>1 - La quête principale de l'Ordre des Lames</b> | <b>Page 28</b> |
| • Les grades .....                                  | Page 28        |
| • Le cheminement .....                              | Page 28        |
| <b>2 - La Grande Maison Hlaalu</b>                  | <b>Page 43</b> |
| • Entrer dans la maison .....                       | Page 43        |
| • Les grades .....                                  | Page 43        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 43        |
| • La Place Forte .....                              | Page 47        |
| <b>3 - La Grande Maison Rédoran</b>                 | <b>Page 49</b> |
| • Entrer dans la maison .....                       | Page 49        |
| • Les grades .....                                  | Page 49        |
| • Les quêtes .....                                  | Pages 49       |
| • La Place Forte .....                              | Page 53        |
| <b>4 - La Grande Maison Telvanni</b>                | <b>Page 55</b> |
| • Entrer dans la maison .....                       | Page 55        |
| • Les grades .....                                  | Page 55        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 55        |
| • La Place Forte .....                              | Page 59        |
| <b>5 - La guilde des Guerriers</b>                  | <b>Page 61</b> |
| • Entrer dans la guilde .....                       | Page 61        |
| • Les grades .....                                  | Page 61        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 61        |
| <b>6 - La guilde des Mages</b>                      | <b>Page 67</b> |
| • Entrer dans la guilde .....                       | Page 67        |
| • Les grades .....                                  | Page 67        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 67        |
| <b>7 - La guilde des Voleurs</b>                    | <b>Page 73</b> |
| • Entrer dans la guilde .....                       | Page 73        |
| • Les grades .....                                  | Page 73        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 73        |
| <b>8 - La Légion Impériale</b>                      | <b>Page 80</b> |
| • Entrer dans la Légion .....                       | Page 80        |
| • Les grades .....                                  | Page 80        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 80        |
| <b>9 - Le Culte Impérial</b>                        | <b>Page 84</b> |
| • Entrer dans le Culte .....                        | Page 84        |
| • Les grades .....                                  | Page 84        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 85        |
| <b>10 - La Morag tong</b>                           | <b>Page 90</b> |
| • Entrer dans la guilde .....                       | Page 90        |
| • Les grades .....                                  | Page 90        |
| • Les quêtes .....                                  | Page 90        |
| • Les fils du tisseur .....                         | Page 93        |

|  |                 |
|--|-----------------|
| <b>11 - Le Temple</b>  | <b>Page 95</b>  |
| • Prier au Temple : les bénédictions et les guérisons .....                  | Page 95         |
| • Entrer dans le Temple .....  | Page 95         |
| • Les grades .....   | Page 95         |
| • Les quêtes .....   | Page 96         |
| <b>12 - L'esclavage - Les Lanternes Jumelles</b>                             | <b>Page 101</b> |
| • Les esclaves dans Morrowind .....  | Page 101        |
| • Im Kalaya .....  | Page 101        |
| • Les Lanternes Jumelles .....   | Page 102        |
| <b>13 - Les Vampires dans Vvardenfell</b>                                    | <b>Page 103</b> |
| • Introduction .....   | Page 103        |
| • Les 3 clans de Vampire .....   | Page 103        |
| - Le clan Aundae .....   | Page 103        |
| - Le clan Quarra .....   | Page 105        |
| - Le clan Berne .....  | Page 106        |
| • Quêtes non affiliées à un clan .....                                       | Page 107        |
| • Se guérir du Vampirisme .....  | Page 108        |
| <b>14 - Les sanctuaires daédriques</b>                                       | <b>Page 109</b> |
| • Le sanctuaire de Boéthia .....   | Page 109        |
| • Le sanctuaire d'Azura .....  | Page 109        |
| • Le sanctuaire de Malacath .....  | Page 109        |
| • Le sanctuaire de Mérunès Dagon .....                                       | Page 110        |
| • Le sanctuaire de Shéogorath .....  | Page 110        |
| • Le sanctuaire de Molag Bal .....   | Page 110        |
| <b>15 - Les quêtes secondaires</b>   | <b>Page 111</b> |
| • Voir le sommaire détaillé des quêtes secondaires directement sur la page ☺ |                 |

## LA QUÊTE PRINCIPALE - L'ORDRE DES LAMES

Nous sommes en l'an 427 de la Troisième Ère (notée 3E427). L'Empire est ébranlé avec de sombres histoires de succession au trône ... mais en plus, la province de Morrowind est menacée par le réveil de Dagoth Ur.

Vous incarnerez un prisonnier, gracié et libéré par l'Empereur Uriel Septim VII en personne, qui voit en vous la réincarnation du Nérévar, le seul capable de démanteler l'œuvre de Dagoth Ur. Ainsi, par ordre de l'Empereur, Caius Cosadès, Grand Maître des Lames, n'a pas le choix : il vous accueille et vous guidera dans votre quête.

L'Ordre des Lames est le service d'espionnage de l'Empereur. Ses membres sont un peu partout dans Vvardenfell et personne ne connaît leur identité.

### 1 - LES GRADES DES LAMES

Les talents favorisés sont : Éloquence, Précision, Armure légère, Discrétion, Guérison, Lame longue

Les compétences majeures sont : Intelligence, Personnalité

- Novice : Intelligence et Personnalité à 30
- Apprenti : Intelligence à 40 et Personnalité à 30 ainsi qu'un des talents à 30 et deux autres à 20
- Compagnon : Intelligence à 45 et Personnalité à 35 ainsi qu'un des talents à 40 et deux autres à 20
- Pisteur : Intelligence à 50 et Personnalité à 40 ainsi qu'un des talents à 50 et deux autres à 25
- Voyageur : Intelligence à 55 et Personnalité à 45 ainsi qu'un des talents à 60 et deux autres à 25
- Auxiliaire : Intelligence à 60 et Personnalité à 50 ainsi qu'un des talents à 70 et deux autres à 30
- Agent : Intelligence à 65 et Personnalité à 55 ainsi qu'un des talents à 80 et deux autres à 35
- Espion : Intelligence à 70 et Personnalité à 60 ainsi qu'un des talents à 90 et deux autres à 40
- Maître espion : Intelligence à 75 et Personnalité à 65 ainsi qu'un des talents à 100 et deux autres à 45
- Grand maître espion : Intelligence à 80 et Personnalité à 70 ainsi qu'un des talents à 110 et deux autres à 50

### 2 - CHEMINEMENT

#### 2.1 - Rapport à Caius Cosadès

Il faut donner le paquet codé à Caius Cosadès pour pouvoir faire partie de l'Ordre des Lames. Vous devrez vous informer auprès du patron du Mur du sud à Balmora : il vous indiquera où est la maison de Caius... Vous ferez la connaissance d'un homme qui aime la drogue et l'alcool PTDR ! Y a plein de sucre de Lune et de fioles de Skouma chez lui XD (en plus, il vous accueille à moitié défroqué LOL) !

Et pourtant, il est Grand Maître Espion Impérial !!!!

Dans un premier temps, il vous accepte en tant que Lame et vous suggère d'avoir une couverture en entrant dans une guilde (mage, guerrier, voleur ... ou toutes !). Il vous donne aussi les noms des Mentors des Lames qui pourront vous aider :

- Rithlyn, Tyermaïllin et Neuf-Orteils à Balmora
- Surane Léoriane à Caldéra
- Gildan à Ald'Ruhn
- S'Jorvar Tête-de-Cheval à l'ouest d'Ald'Ruhn
- Elone à Seyda Nyhin (A la Taverne d'Arrile ... mais vous la connaissez déjà ^^)

Ensuite il a besoin d'en savoir plus sur le Nérévarine ...

*Lorsque vous aurez commencé la quête principale. Vous serez accosté dans les villes par des Dormeurs Éveillés. Ils ne sont pas agressifs et vous disent juste que vous êtes attiré par Dagoth Ur. La quête "Éveil des dormeurs" s'enclenche alors dans votre journal. De plus, vous ferez des rêves troublants que Caius ne pourra expliquer. Il vous dira juste d'éviter d'en parler pour ne pas être considéré comme hérétique auprès du Temple. Cette quête "Éveil des dormeurs" s'achèvera à la fin de la quête principale (voir tout à la fin de cette solution ^^).*

*D'autre part vous apprendrez aussi par certaines personnes (j'ai notamment croisé un Cendrais à la Taverne de Michemín de Pélagiad) qui vous expliqueront que la Tempête du Fléau provoque la purulence de l'âme, joli terme inventé par le Temple qui veut tout simplement dire "folie" lol. Ça n'est pas vraiment une maladie car elle n'apparaît pas dans votre menu. Mais ceux qui se sont exposés à la Tempête du Fléau font des cauchemars et sont très fatigués. Ceci peut donc aussi expliquer les rêves troublants :-)*

## 2.2 - Antabolis l'informatcur

Caïus Cosadès veut récupérer des informations auprès d'Hasphat Antabolis.

Hasphat Antabolis se trouve à la guilde des guerriers de Balmora. Il accepte de vous aider à condition que vous lui apportiez un Cube dwemer en échange. Le Cube se trouve dans les ruines dwemers Arkringhand, à l'ouest de Fort Phalène derrière le pont dwemer.

Sur le pont, vous recevrez un accueil ... chaleureux de la part de nombreux squelettes et de leur invocateur LOL,

*Comme je reçois quelques mails au sujet de ce cube, je vais vous détailler l'endroit où il se trouve. Tout d'abord, pour entrer dans la ruine, il faut actionner une manivelle située tout près de la porte. Ensuite, descendez dans la pièce principale en suivant les torches. Vous remarquerez que vous pouvez atteindre l'étage en passant sur des rochers alors allez-y ^^ . Le cube est posé sur une étagère dans la pièce "Cellule de la Main Creuse" ... Attention au méchant Boss assez difficile à vaincre pour un perso de bas niveau !!!*

Après avoir reçu le cube, Hasphat vous en dira plus particulièrement sur la Sixième Maison. La Sixième Maison ou Maison Dagoth faisait partie des sept Maisons Dunmers, son siège était à Kogoruhn. Mais elle a eu la bonne idée de trahir les autres Maisons provoquant la Guerre du Premier Conseil. Et bien évidemment, cette guerre provoqua sa chute ! Hasphat vous donne le livre "Morrowind, province impériale" 📖 pour que vous en sachiez plus sur la région.

Ensuite, il vous conseillera une liste de livre à lire afin de mieux comprendre la chute de la Sixième Maison :

- "La guerre du premier conseil" 📖
- "Saint Nérévar" 📖
- "Nérévar Astre-Lune" 📖
- "Le vrai Nérévar" 📖

Il vous explique aussi qui est le Nérévar. D'après certains Dunmers, le Nérévar ou Incarné serait la réincarnation du Général et Président du Conseil, le légendaire Seigneur Indoril Nérévar. Ce héros de légende est devenu un Saint du Temple. Cependant la prophétie qui dicte la venue de l'Incarné qui unifierait les Dunmers est réfutée par le Temple qui n'hésite pas à persécuter les hérétiques. Mais il ne connaît pas bien les religions de Vvardenfell et vous conseille de parler à Sharn gra-Muzgob.

Bref, tout ça est consigné dans une note à donner à Caïus 📖

## 2.3 - gra-Muzgob l'informatcur

Caïus Cosadès vous envoie donc chercher des informations auprès de Sharn gra-Muzgob.

Elle est dans la guilde des mages. Sharn gra-Muzgob accepte à condition de lui ramener le Crâne de Lllewele Andrano. Le tombeau ancestral des Andrano se situe sur la route entre Seyda Nihyn et Delagiad.

*Profitez-en pour ramasser la Dague du Jugement, une des armes uniques du jeu ^^*

Ainsi vous apprenez qu'Indoril Nérévar, Almalexia, Vivec et Sotha Sil se sont unis et ont fait la guerre aux Dwemers, à la Maison Dagoth et à leurs alliés occidentaux du Mont Écarlate. Le Général Nérévar a d'ailleurs péri lors de cette Guerre du Premier Conseil.

Le Culte du Nérévar est un culte Cendrais : le Nérévar est sensé revenir pour jeter de leur piédestal les Faux Dieux (Almalexia, Vivec et Sotha Sil toujours là ^^), légaliser le culte ancestral pratiqué par les Cendrais et chasser les étrangers de Morrowind. Toute personne s'affirmant comme la réincarnation du Nérévar est déclarée hors-la-loi par le Temple des Tribuns et l'Empire.

*Mais alors ... Nérévar doit revenir détruire ceux avec qui il s'est allié dans le passé ? Mais que s'est-il passé lors de cette guerre ?*

Quant à Dagoth Ur, il est l'ennemi immortel du Temple et réside dans les cavernes du Mont Écarlate.

Bref, tout ça est consigné dans une note à donner à Caïus 📖

Caïus vous nomme Apprenti et vous donne de l'or.

## 2.4 - Les informateurs de Vivec

Caïus Cosadès a besoin plus d'information auprès de trois personnes séjournant à Vivec : Huleeya, Addhiranirr et Mehra Milo.

### 2.4.1 - Huleeya

Cet argonien membre de la Morag Tong est au Cercle de la Craie Noire dans le Quartier Étranger. Il vous demande de l'escorter jusqu'à la boutique *Aux Livres Rares de Jobasha*. Pour calmer les personnes racistes dans le pub, il suffit d'avoir une affinité d'au moins 70 avec l'un des 3 et ils vous laisseront partir ... Sinon, ils attaqueront dès que vous escorterez Huleeya !

Une fois en sécurité dans la boutique de son ami Jobasha, Huleeya vous en apprend tout plein ^^

En effet pour comprendre le Culte du Nérévarine, il faut déjà connaître l'histoire des Cendrais. Ces derniers ont été repoussés vers les régions les plus inhospitalières de l'île suite à la Guerre du Premier Conseil. Et les Dunmers ont aujourd'hui abandonné le culte traditionnel Cendrais des ancêtres pour celui des Nouveaux Dieux (les Tribuns). C'est pourquoi le Nérévar des Cendrais, celui qui viendra les sauver, n'est pas le même que Saint Nérévar vénéré par les Dunmers des 5 Grandes Maisons (Hlaalu, Telvanni, Redoran, Dren et Indoril) ! C'est pourquoi le Temple des Tribuns et l'Empire persécutent le concept de Faux Nérévar.

La Sixième Maison ou Maison Dagoth est dirigée par Dagoth Ur, considéré comme le Diable pour les Tribuns.

### 2.4.2 - Addhíranírr

Cette khajítt membre de la guilde des voleurs est réfugiée dans les canaux du Canton Saint Olms. Pour qu'elle accepte de donner les informations, elle vous demande d'éloigner l'agent du bureau des taxes, Duvianus Platorius : il suffit de lui mentir.

Addhíranírr ne sait pas grand chose sur la Sixième Maison mais elle sait une chose importante : beaucoup de contrebandiers ont laissé tomber leurs clients habituels pour faire commerce avec les Sixième Maison ... Pourquoi ? Elle l'ignore.

Par contre Addhíranírr ne croit pas à cette histoire de Réincarnation de Nérévar qu'elle considère comme une histoire de chaton mal sevré !

### 2.4.3 - Mehra Mílo

Cette prêtresse du Temple, est à la bibliothèque du Palais de la Sagesse. Elle suggère de lire le livre *"La Marche en Avant de la Vérité"* (qu'on peut acheter à la boutique de Jobasha).

Le Temple vénère Saint Nérévar mais la prophétie annonçant sa réincarnation est considérée comme hérésie. En effet, le Culte du Nérévarine affirme que les Tribuns sont des faux dieux !

Almalexia, Vivec et Sotha Sil étaient autrefois les gardiens mortels de Morrowind. Ils ont reçu leur statut de Divin après avoir vaincu les Nordiques et les Dwemers, ennemis jurés des Dunmers. Quand on fait référence aux trois Tribuns en même temps, on les nomme ALMSIVI :

- Vivec le Poète est le protecteur des artistes et des roubards.
- Almalexia la gardienne est la protectrice des guérisseurs et des professeurs.
- Sotha Sil le mage est le protecteur des mages et des artificiers. Il a été le professeur de Nérévar Indoril. Il est la Lumière de la Connaissance.

Caïus vous donne de l'or et vous nomme Compagnon. Il vous demande un peu de temps pour lire tous ces livres et toutes ces notes et vous suggère en attendant de travailler sous votre couverture : dans la ou les guildes que vous avez choisi.

## 2.5 - Zainsubani l'informateur

Caïs Cosadès veut ensuite des informations d'un Cendrais, Hassour Zainsubani. Il est à l'Auberge d'Ald Khar à Ald'Ruhn.

Vous apprendrez qu'il aime la poésie, on peut donc lui offrir en *cadeau approprié* un recueil de poésie. Vous trouverez *"Les Cinq Étoiles Lointaines"* dans une des chambres de l'Auberge ... ça tombe bien XD. Attention, pensez à avoir une bonne affinité avec lui avant de lui offrir le livre !

Hassour appréciera beaucoup ce cadeau et vous donnera en échange les informations que vous voulez au sujet des Cendrais.

Vous apprenez que le Culte du Nérévarine est très important pour les Urshilakus. Il vous donne des notes à remettre à Caïus.

*Si vous lui parlez de sa vie de marchand, il mentionnera son fils Hannat : cela fait longtemps qu'il n'a pas eu de nouvelle, il pense qu'il se trouve toujours à Mamaea (il devait tracer la carte des complexes). Si vous croisez Hannat au cours de votre aventure, pensez à revenir auprès de son père pour lui donner des nouvelles.*

Dès que vous parlez à Caïus, il vous nomme pisteur et vous révèle pourquoi il vous a demandé de vous renseigner pour lui sur le Nérévarine et le Culte du Nérévarine. En effet, l'Empereur en personne croit en cette prophétie ! Et d'après lui et ses conseillers, vous correspondez tout à fait à la description que pourrait être l'Incarné. Pour preuve, Caïus vous donne les notes contenues dans le paquet codé que vous lui avez remis la première fois que vous l'avez vu et vous envoie voir Sul-Matuul, Khan des Cendres des Urshilakus.

Avant cela, il vous conseille de parler à Sommutis Vunnis et Crulius Pontanian de Fort Dhalène pour recevoir de l'aide envoyée par l'Empereur.

Sommutis Vunnis vous donne 2 potions de guérison des maladies, 2 potions de guérison du fléau, une potion de santé à bas prix, une potion de force à bas prix et une potion de rapidité à bas prix.

Crulius Pontanian vous donne un parchemin d'intervention divine, un parchemin de seconde barrière, un parchemin de bénédiction du guerrier et 2 parchemins de pureté du corps.

Pour vous rendre au Camp des Urshilakus, il vous conseille de parler à l'éclaireur Nuléno Tédas à l'Avant-Poste de Maar Gan.

## 2.6 - Sul-Matuul

Sur place, vous ne serez pas le bienvenu évidemment. Mais avec une affinité d'au moins 60, les Urshilakus vous expliqueront que comme ni la Sage Femme ni le Khan des Cendres ne vous ont convoqué, vous devriez parler en premier lieu au Gula-Khan et Champion de Sul-Matuul : Zabamund.

Avec une affinité d'au moins 60, vous aurez plusieurs choix dans la boîte de dialogue avec Zabamund. Vous connaissez les coutumes cendrées alors n'hésitez pas : provoquez le en duel pour avoir l'honneur de rencontrer son Khan des Cendres ! Il sera impressionné et refusera le duel et vous enverra voir Sul-Matuul.

Sul-Matuul vous explique que pour que la Sage Femme accepte de vous parler, vous devez être ami avec les Cendrais et, pour cela, réussir un rite d'initiation. Ce rite consiste à ramener l'Arc-Perforateur de Sul-Sénipul de leur tombeau Ancêtre (au sud est).

*L'Arc est en possession du Spectre de Sul-Sénipul. Vous le trouverez dans la Sépulture de Juno : entrez dans le Tombeau Astral des Urshilakus, puis passez par la Sépulture de Karma, puis par celle de Latérus, puis enfin celle de Juno tout en haut. N'oubliez pas non plus de ramasser Fléau des Mages, une claymore en verre unique !*

*Si vous capturez l'âme du spectre Sul-Sénipul, vous pourrez enchanter un objet avec une charge à 100.*

Sul-Matuul sera très impressionné par votre prouesse : il vous nomme Ami des Cendrais, vous offre l'Arc qui vous revient de droit et vous autorise à rencontrer la Sage Femme du Camp. Vous pouvez dorénavant dormir dans leur hutte alors profitez-en car le périple a été dur dur :-)

Nibani Maésa a des TONNES de choses à vous raconter ! Alors je vais vous expliquer ça tranquillement dans l'ordre :-)

### 2.6.1 - Qui est Nérévar ?

Les elfes des profondeurs (comprenez les Dwemers) ainsi qu'une grande armée d'étrangers venus d'occident (les nordiques ^^) ont tenté de voler les terres des Dunmers. Nérévar était le Grand Khan et le Chef de Guerre des Maisons Dunmers à l'époque. Il honorait les esprits ancestraux et la loi tribale. Il jura sur son Anneau "*Un-Seul-Clan-Sous-L'Astre-Lune*" de respecter la terre et les coutumes ancestrales. Ainsi toutes les Maisons s'allièrent pour livrer la bataille du Mont Écarlate à ses côtés. Cependant les autres Khans des Grandes Maisons tuèrent Nérévar en secret et s'autoproclamèrent Dieu en oubliant les promesses faites aux tribus !

Aujourd'hui les Cendrais attendent le Nérévarine qui reviendra jeter à bas de leur piédestal les faux dieux et son Anneau lui permettra alors d'honorer sa promesse et de chasser les étrangers.

### 2.6.2 - Les nombreuses prophéties liées au Nérévarine

Eh oui Nibani vous explique qu'il y en a plusieurs et non pas qu'une !

Jour de naissance et filiation : Nérévarine est né le même jour que vous de parents inconnus ... comme vous ... mais ça ne fait pas encore de vous le Nérévarine !

La lune et l'astre : la légende veut que la bannière d'Indoril Nérévar représente une lune et une étoile et que l'on retrouve sur les armes et armures de Nérévar. Vous n'avez pas cette marque du Nérévarine sur vous, vous n'êtes donc pas le Nérévarine !

Les dormeurs : en effet des fous vous accostent criant le réveil de Dagoth Ur ... mais ça ne fait pas de vous le Nérévarine !

Le fléau des Sept Malédiction : cette prophétie oubliée est appelée "Les Sept Malédiction du Sharmat". Nibani ne sait rien sur cette prophétie mais elle pense que des prêtres dissidents du Temple ont consigné des notes à ce sujet dans des livres. Elle vous demande de lui ramener un livre sur cette prophétie oubliée.

La prophétie de l'Étranger : c'est la prophétie liée au Nérévarine la plus connue :

*Quand la terre est déchirée, que les cieux sont obscurcis,  
Et que les Dormeurs servent les sept malédictions,  
Au cœur du foyer vient un étranger,  
Ayant voyagé au plus loin sous l'Astre-Lune.*

*Bien que né de parents inconnus,  
Il porte sur lui son destin.  
Les malfaisants le traquent, les vertueux le maudissent.  
Les prophètes parlent, mais tous nient.*

*Par de nombreuses épreuves se manifeste l'évidence,  
le destin de l'étranger, le fléau des malédictions.  
Nombreux sont ceux qui se croient l'étranger.  
Beaucoup échouent mais un seul demeure.*

La prophétie des Sept Visions : le titre complet de cette prophétie est "Les Sept visions des sept épreuves de l'Incarné" et explique qui sera le Nérévarine et quelles épreuves il devra surmonter pour accomplir sa destinée.

*Les sept épreuves  
Ce dont il s'occupe, cela sera fait.  
Ce qui n'est pas accompli, cela devra être fait.*  
(L'Incarné ne peut échouer. Ce que les autres essayent de faire, lui le réalise !)

*Première épreuve  
Un certain jour, de parents inconnus,  
renaît l'Incarnation de l'Astre-Lune.  
(Cela rejoint la prophétie de l'Étranger)*

*Deuxième épreuve  
Ni la maladie ni l'âge ne peuvent l'abattre,  
les maux de la chair face à lui s'effacent.*  
(Nïbani pense que cette malédiction fait référence à un mal bien précis, la peste, cette maladie due au fléau qui déforme si atrocement ses victimes.  
Peut-être le Nérévarine saura-t-il la soigner, auquel cas ce serait là un signe permettant de le reconnaître)

*Troisième épreuve  
Dans les cavernes ténébreuses, l'œil d'Azura observe  
et fait briller la lune et l'astre.*  
(Il existerait un sanctuaire consacré à Azura ayant pour nom Caverne de l'Incarné, mais Nïbani refuse de vous en dire plus à ce sujet)

*Quatrième épreuve  
La voix d'un étranger unit les Maisons.  
Trois Conseils le nomment Hortator.*  
(L'Hortator est le Chef de Guerre élu par les Grandes Maisons Dunmers pour les unir contre un ennemi commun)

*Cinquième épreuve  
La main d'un étranger unit les Vélothís.  
Quatre tribus l'appellent le Nérévarine.*  
(Les Cendrais sont aussi appelés Vélothís en l'honneur de Véloth le Prophète. Le Nérévarine doit les unir)

*Sixième épreuve  
Il honore le sang de la tribu que nul ne pleure.  
Il dévore sa faute et elle renaît.*  
(Nïbani pense que cette épreuve fait peut-être référence à la Sixième Maison, Maison Dagoth, qui a été exterminée à la bataille du mont Écarlate, ou des Dwemers)

*Septième épreuve  
Sa miséricorde libère les faux dieux maudits,  
elle répare ce qui est rompu et rachète les péchés des fous.*

(Les "faux dieux maudits" doivent être les Tribuns. Cette épreuve doit faire référence à la promesse de Nérévar aux Cendrais, jamais honorée, et selon laquelle il s'engageait à rétablir le culte des esprits et à respecter la terre)

### *Une destinée*

*Sa voix énonce la loi du peuple de Véloth.  
Il parle pour leur terre et leur rend leur grandeur.*

(Nérévar va revenir pour rendre Morrowind au peuple de Véloth (les Dunmers) qui retrouvera sa grandeur d'antan)

Les prophéties oubliées : Comme "les Sept Malédictions", certaines prophéties liées au Nérévarine ont été perdues, oubliées, ou sciemment cachées. Et bien que les Sages Femmes soient la mémoire vivante des Cendrais, leur savoir meurt avec elles. Mais Nibani sait que les prêtres dissidents du Temple étudient les prophéties liées au Nérévarine et les consignent dans des livres : elle vous demande de lui rapporter ces livres pour passer les épreuves !

Vous n'avez plus qu'à retourner à Balmora pour raconter cette incroyable prophétie à Caius. Il va recontacter Mehra Milo pour qu'elle lui dénêche ce fameux livre que réclame Nibani. En attendant il vous charge d'une mission qui n'a rien à voir avec le Nérévarine (a priori ... ^^) : il veut que vous alliez à Fort Silène, près d'Ald Ruhn, rencontrer Raesa Pullia ...

## 2.7 - La base de la Sixième Maison

*Si vous le pouvez, je vous conseille avant de continuer d'avoir un niveau 100 aux caractéristiques suivantes : force et endurance. Vous comprendrez pourquoi au paragraphe suivant ^^*

Raesa Pullia vous explique qu'une garnison a trouvé une base de la Sixième Maison dans une caverne près de Gnaar Mok. Un seul de ses soldats est revenu avec une maladie horrible : la Peste. Avant de mourir, il a juste eu le temps d'expliquer que Dagoth Garès, Prêtre de Dagoth Ur, l'a laissé en vie pour qu'il transmette un message : Dagoth Ur s'est réveillé ... !!!  
DIANTRE

La caverne en question est Ilunibi, elle est au nord de Gnaar Mok. Dagoth Garès est évidemment tout au fond de la caverne :-)

Et il vous attendait !! Il vous nomme Seigneur Nérévar et vous explique qu'il est le Prêtre du Sanctuaire d'Ilunibi et Ministre des Serviteurs de la Sixième Maison. Il explique que la Sixième Maison n'a jamais disparue et qu'aujourd'hui elle s'est réveillée, Dagoth Ur aussi. Son but est de libérer Morrowind des dirigeants étrangers et des faux dieux pour que le peuple de Véloth retrouve ses terres.

Il vous transmet un message de son Maître Dagoth Ur : *Nous étions autrefois unis comme deux frères, Nérévar, dans la paix comme dans la guerre. Et pourtant sous le Mont Écarlate, tu m'as frappé alors que je gardais le trésor que tu m'avais fait prêter serment de défendre. Mais en souvenir de notre amitié, je suis disposé à te pardonner et à te confier un poste important au sein de mon armée.*

Dagoth Garès vous explique que Dagoth Ur veut que vous le rejoigniez mais tant que vous ne lui aurez pas prêté allégeance, ses serviteurs vous considéreront comme un ennemi et vous traqueront ! Un conseil : dormez avec un œil ouvert :-D

Il vous faut tuer Dagoth Garès, qui *dans un dernier souffle vous maudit en souriant "comme le désire mon Maître, vous irez à lui, dans sa chair et par sa chair"* ... Il vous transmet la peste BEUARKH ! Sur lui vous trouverez un message de Dagoth Ur à votre intention 🐉.

*Vous pouvez capturer l'âme de Dagoth Garès : votre objet sera enchanté avec une charge à 280.*

*Pensez à récupérer les Poings de Randagulf un des objets magiques du jeu (fouillez bien les recoins de la pièce ou utilisez un sort de détection ^^) !*

## 2.8 - Un remède contre la peste

*Avant d'aller vous faire soigner, voici une petite astuce bien sympathique. La peste affecte vos caractéristiques : plus un point en force et en endurance par 24 heures et moins un point en intelligence, volonté, personnalité et rapidité par 24 heures. Même si vos niveaux en force et en endurance sont à 100, il est possible de les augmenter d'un point par jour ! Ainsi vous dormez, vous continuez les quêtes des autres factions, ou celles des statues ou n'importe quoi d'autre, bref vous passez le temps et ces deux caractéristiques augmenteront vite ! Pour les quatre autres qui diminuent, il est possible de les soigner régulièrement par un sort ou une potion de regain de caractéristiques. Et votre patience sera récompensée car sachez qu'une fois soigné, vous garderez le haut niveau en force et en endurance ! Personnellement, j'ai augmenté de 100 points mes deux caractéristiques soit 200 en tout, ce qui est largement suffisant pour la suite du jeu, mais vous pouvez aller au delà !*

*Cependant je vous mets tout de même en garde : lors d'une nouvelle partie où mon jeu est à jour avec le dernier patch correctif, cette astuce n'a pas marché ! En effet, je me suis retrouvée avec une maladie qui affectait mon endurance (elle était dans le rouge). Lorsque je me suis soignée avec un sort de regain d'endurance, la caractéristique est revenue à son niveau normal.*

Caïus Cosadès vous rassure au sujet de votre maladie : d'après Eddie-le-Vif, le meilleur moyen de se soigner de la peste est de voir Divayth Fyr, Mage Telvanni qui a fondé le Pestarium (une sorte d'hôpital qui reçoit les pestiférés) à Tel Fyr. Pour le soudoyer, il vous donne un artefact dwemer. Il vous nomme Voyageur par la même occasion et vous offre de l'or pour le voyage ainsi que des potions de lévitation ... eh oui les mages Telvannis ne s'encombrent pas d'escaliers !!! Caïus vous conseille aussi de parler à Sondryn Irathi, de la Guilde des Guerriers de Sadrith Mora pour qu'il vous donne le chemin pour rejoindre Tel Fyr.

Divayth Fyr se trouve dans ses quartiers (prévoir un sort ou une potion de lévitation). C'est un personnage sympathique ! Il possède une collection de ouf d'artefact dwemer ou daédriques ; d'ailleurs il possède sur lui une armure complète daédrique ! Il est très vieux mais ... ça ne l'a pas empêché de réaliser un projet : créer des femmes à partir de ses recherches sur la peste le cochon XD

Il accepte de vous soigner à condition que vous lui rameniez les bottes de Vol que Yagrurn Bagarn devait lui réparer. Vistha-Kaï le Veilleur est à l'entrée du Pestarium : il vous explique que vous ne devez en aucun cas faire de mal aux malades !!!

*Si par mégarde, vous avez été faire un tour dans le pestarium avant cette quête et que vous avez tué des pestiférés. Divayth Fyr refusera de vous parler et donc de vous soigner. Il est possible de l'amadouer en buvant une fiole de Musc d'Insecte Telvanni (personnalité +40 pts).*

C'est comme cela que vous rencontrez le Derniers des Nains Vivant : Yagrurn Bagarn :-). Il n'était pas sur Vvardenfell lorsque la guerre a éclaté entre son peuple et les Dunmers (d'ailleurs il dit même que tout le monde vivait en harmonie avant cela oO). Il était artisan au service de Kagrénac, le plus grand enchanteur et architecte en chef des Dwemers. Il vous explique que Kagrénac avait trouvé un moyen de devenir immortel et il suppose qu'il a du tenter cette expérience pour sauver son peuple de la guerre contre Nérévar ... et qu'elle aurait échoué. Il espère que son peuple est coincé dans un Monde Extérieur.

En échange des bottes, le sort de soin de Divayth vous soignera et vous immunisera à 100% de la peste et du fléau :-)

*Profitez de l'endroit pour récupérer l'Amulette Sanctuaire Daédrique et pleins d'autres objets intéressants comme Châtiment ou la Cuirasse en Peau du Sauveur ! L'armure pourra être vendue au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

## 2.9 - Mehra Milo et les prophéties oubliées

Caïus Cosadès est rappelé par l'Empereur : la santé de l'Empereur faiblit et ses 2 fils seraient bien pressés d'hériter du trône ... Bref, cette petite tension politique l'oblige à partir (ou ment-il et a-t-il simplement peur de Dagoth XD ?????).

Il vous donne tous ses effets (son pantalon et sa tunique qui sont des vêtements uniques ^^) et sa maison. Il vous suggère de retourner voir Mehra Milo à Vivec au sujet des prophéties oubliées.

Les quartiers de Mehra Milo sont dans le Palais de la Sagesse. Mais elle n'y est pas et elle y a laissé un mot "pour Amaya" ... Vous comprenez qu'elle est prisonnière dans le Ministère de la Vérité ! Mais elle a tout prévu : elle vous laisse 2 potions de lévitations sur sa commode et vous demande d'acheter 2 parchemins d'Intervention Divine (Elle vous indique que Janad Maulinic, de la Guilde des Mages, en vend).

Heureusement pour vous Alvela Saram est de garde et elle vous aidera en vous laissant passer et en vous donnant la clé du Ministère :-). Elle vous explique que Mehra est prisonnière dans la cellule du fond, à droite.

*Les portes dans le Ministère sont faciles à crocheter, vous n'aurez pas besoin de chercher les clés.*

Mehra Milo vous donne rendez-vous au monastère d'Holamayan. Pour s'y rendre, il faut aller sur les quais de Çœurébène et de parler à Blatta Hatera. Elle vous demandera si elle vous connaît et effectivement, vous proposera de vous accompagner pour une petite séance de pêche ... pour 44 po ! Et non c'est pô gratuit bande de radin XD.

*Après lui avoir parlé, penser à cliquer sur Voyager dans la boîte de dialogue sinon, vous n'irez pas loin LOL*

Sur les docks du monastère, le (enfin la !) moine Vevrana Aryon vous expliquera que la porte ne s'ouvrira qu'au crépuscule ou à l'aube :-)

Dans le monastère, vous pourrez vous reposer et profiter des bonnes bénédictions du Temple ^^

Il ne vous reste plus qu'à interroger Maître Gilvas Barélo au sujet des prophéties oubliées et des livres sur la personnalité du Nérévar.

Tout d'abord, vous devez comprendre qui sont ces Prêtres Dissidents. Je vous conseille de relire "La Marche en avant de la Vérité" : les Prêtres Dissidents sont loyaux envers les anciennes traditions du Temple mais ils savent que les sources divines des Tribuns sont sûrement les mêmes que la puissance maléfique qui alimente Dagoth Ur. Ils sont conscients que Dagoth Ur grandit et que les Tribuns s'affaiblissent ! Les Prêtres Dissidents se sont réunis autour de leur Ordre Secret, leur but étant de réunir les écrits secrets contenus dans l'Apogryphe. En effet le Hérolographe est le recueil de textes écrits par les prêtres du Temple, tandis que l'Apogryphe rassemble les textes uniquement connus de l'Inquisition et du sommet de la hiérarchie ... donc interdits ! Les Prêtres Dissidents ne veulent pas cacher la vérité aux fidèles et tentent de dévoiler le contenu de ces textes secrets.

Les Tribuns s'affaiblissent et Dagoth Ur grandit ... En effet les Ordonnateurs et les Tribuns ne parviennent plus à contenir le Fléau et les monstres de Dagoth Ur grâce au Rempart Intangible !!! Aujourd'hui, les gens n'ont plus foi en la protection promise par le Temple : les voyageurs et les villages proches du mont Écarlate subissent les tempêtes du Fléau et les invasions des monstres. Le Temple serait-il en train de perdre le combat millénaire qui l'oppose à Dagoth Ur ??

Comme Hasphat Antabolis, Maître Barélo vous conseillera de lire "*Saint Nérévar*" 📖, "*Nérévar Astre-Lune*" 📖 et "*Le vrai Nérévar*" 📖 (ils vous les donnent en fait) pour en savoir plus sur la personnalité du Nérévar.

Quant aux prophéties oubliées, il vous parle de l'Apogryphe qu'il a longuement étudié. Il en ressort deux prophéties liées au Nérévarine.

La Prophétie Oubliée : elle peut être résumée ainsi "*Un étranger accueilli en invité affronte sept malédictions sous le mont Écarlate. Sa main bénie par dame Azura brandit une épée maudite pour châtier la Maison Dagoth, ou la Maison Dwemer, ou les deux*".

*Du septième signe de la onzième génération,  
Ni Molosse ni Guar, ni Semence ni Herse,  
Mais né du Dragon et marqué par les étoiles lointaines,  
Étranger incarné sous le mont Écarlate,  
Invité béni contrant les sept malédictions,  
La main sanctifiée par les étoiles brandit la lame trois fois maudite,  
Pour recueillir le fruit du vent semé par la maison que nul ne pleure.*

Les Sept Malédictions : elles sont issues de la Maison Dagoth, la Maison Dwemer, ou des deux.

*Entre les murs de la maison que nul ne pleure,  
Où les moqueurs raillent et les fourbes ourdissent leurs plans,  
Dans les couloirs de la maison parjure et impure,  
Résonnent les sept malédictions des dieux que l'on blasphème  
La première, celle du feu  
La deuxième, celle de la cendre  
La troisième, celle de la chair  
La quatrième, celle des spectres  
La cinquième, celle de la semence  
La sixième, celle du désespoir  
La septième, celle des rêves*

Le feu et la cendre proviennent du mont Écarlate et la chair est synonyme de peste. On ignore à quoi font référence les spectres, la semence et le désespoir, mais la malédiction des rêves est peut-être liée aux récents cas de purulence de l'âme et aux attaques de dormeurs en ville.

Maître Barélo vous donne aussi des informations sur les "*3 Outils de Kagrenac*" 📖 : Broyeur le Marteau, Lamentation la dague et Garde spectrale un gantelet. L'utilisation de ces artefacts magiques créés par Kagrenac a entraîné la disparition pure et simple des Dwemers. Vous comprenez en lisant cette note le terrible secret du Temple au sujet de l'origine des Tribuns et de la nature corrompue de leurs pouvoirs divins ...

Il ne vous reste plus qu'à donner toutes ces informations à Nibaní Maésa !

## 2.10 - La voie de l'Incarné

Nibaní Maésa a besoin de 24h pour lire et comprendre les prophéties oubliées (votre journal se mettra à jour).

Enfin, elle va vous dévoiler ses rêves : oui pour elle, vous êtes le Nérévarine !! Elle est formelle : c'est sur vous que plane la bénédiction d'Azura ! Mais vous devrez pour cela suivre la Voie des Sept Visions et accomplir les Sept Épreuves pour le prouver !!!

Mais alors ... l'Empereur aurait-il vu juste en vous libérant de prison ?!?

La première épreuve : *Un certain jour, de parents inconnus, renaît l'Incarnation de l'Astre-Lune.* Vous correspondez à cette première épreuve ^^

La deuxième épreuve : *Ni la maladie ni l'âge ne peuvent l'abattre, les maux de la chair face à lui s'effacent.* Nibaní sait d'après ses rêves que vous avez passé cette épreuve mais elle ne comprend pas comment ... Il vous suffira de lui raconter ce que Dyvaith Fyr a fait pour vous :) Il vous a soigné des maux de la chair, certes, mais sans le savoir sa potion vous a rendu totalement immunisé contre tout : le Fléau, la Peste, la Maladie et ... le vieillissement !!

La troisième épreuve : *Dans les cavernes ténébreuses, l'œil d'Azura observe et fait briller la lune et l'astre.* Sul Matuul acceptera de vous expliquer le secret de la troisième épreuve ... mais avant cela vous devrez faire preuve de courage, de force et de ruse en passant son Épreuve du Guerrier. Il vous demande de partir à Kogoruhn, ancienne place forte de Dagoth Ur, de

trouver et ramener 3 objets : des larmes de pestiférés, une coupe à l'effigie de la Maison Dagoth, et le Bouclier d'Ombre. Les larmes et la coupe se trouvent tous les deux dans le Dôme de la Veille de Pollock, le premier par terre et le second sur une petite table. Le bouclier se trouve dans Kogoruhn, dans le Cœur Saignant, dans les galeries les plus profondes de la cité.

**ATTENTION !!!** Dans la Galerie de Makí, vous trouverez 3 prisons chacune détenant un héros mort. L'un d'entre eux porte sur lui Furie, une claymore en argent unique. SVP lisez bien ses stats avant de vous ruer dessus MDR. Cette épée vous fait perdre 20 pts de toutes types d'armures (légère, lourde etc ...), vous donne aussi Cécité ... **en effet constant !!!** Résultat dès que vous la prendrez : pouf vos 4 talents d'armures tomberont à zéro. Il n'est donc pas nécessaire de m'écrire pour savoir quoi faire ... il n'y a rien à faire !!! Il vous faudra juste vous réentraîner (en portant à nouveau vos armures favorites ou en payant un entraîneur) ... eh oui, c'est le seul moyen car il n'existe pas de sort ou de potion de regain d'armure. Je vous aurais prévenu MOUHAAAAAAAAAAAA ... (Sinon essayez toujours de prier au Temple pour une guérison d'ALMSIMI mais je crois que ça ne marche pas). SAUF si votre personnage possède une résistance à la magie de plus de 100%, alors Furie n'aurait aucun effet néfaste sur vous :-)

Vous pouvez aussi continuer jusqu'au Souffle de Charma pour tuer Dagoth Uthol, un des serviteurs de Dagoth Ur. Il possède sur lui la Ceinture du Feu du Cœur.

À l'extérieur de la place forte, vous trouverez le cadavre de Fériel Salmyn, un ordonnateur. Il a sur lui la tunique en cheveux de Saint aralor. Conservez la précieusement en prévision d'une quête du Temple donnée par Ulvoo Llaren ^^

Sul Matuul sera impressionné de votre courage, il vous laisse les objets :- ) et comme promis, il vous révèle le secret de la troisième épreuve ... sous forme d'énigme ! Eh oui, vous devez maintenant passer l'Épreuve de la Sagesse. Vous devez vous rendre à la Caverne de l'Incarné, lieu saint pour Azura, et en ramener la lune et l'astre. Le secret de la caverne est révélé par cette énigme :

*Le chas de l'aiguille se trouve entre les dents du vent,  
l'entrée de la grotte repose dans la peau de la perle,  
le rêve est la porte et l'étoile est la clé.*

Vous devez demander la sagesse des tribus ... donc des Sages Femmes. Nibani vous explique que l'Étoile, c'est Azura ! Et elle n'apparaît qu'à l'aube et au crépuscule : elle en conclut que l'Étoile d'Azura est la clé permettant d'ouvrir la porte de la Caverne de l'Incarné. Vous pouvez aussi parler aux Cendrais du Camp et on vous donnera des indications sur le lieu où se trouve la grotte. En effet le chas de l'aiguille fait référence à l'Aiguille, un pic rocheux se situant dans la Vallée du Vent. Il existe au nord du Mont Écarlate deux vallées situées à l'est des ruines daédriques de Zergonipal : la Vallée du Camp Sec à l'ouest (dans laquelle se trouve la caverne Dun-Ahe), et la Vallée du Vent à l'est (dans laquelle se trouve le Tombeau Ancêtre des Daréleth). Cette dernière débute entre 2 pics rocheux, les Dents d'Aïran (qui font référence aux dents du vent ^^). Quant à la peau de perle, cela fait référence au pic de l'Aiguille plus clair que les autres pics de la région. Après votre conversation, les ruines daédriques sont apparues sur votre carte.

Ainsi donc, si vous regardez votre carte, les ruines daédriques de Zergonipal sont au nord du Mont Écarlate. À droite des ruines, on voit bien les 2 vallées, il vous suffit donc de vous engouffrer dans celle la plus à l'est :- ) souvenez vous que pour ne pas vous tromper, vous trouverez les Dents d'Aïran à l'entrée de la vallée et vous passerez devant le Tombeau des Daréleth ^^ puis suivez la route jusqu'à la très belle porte de la Caverne de l'Incarné !

Dans la Caverne, prenez la lune et l'astre : une bague au pied de la statue. À ce moment là, Azura vous parlera et vous bénira : elle vous explique que vous devez recevoir les titres d'Hortator des Grandes Maisons et Nérévarine des Camps Cendrais.

*L'unétoile est un artefact !*

Ensuite, les fantômes des faux élus du passé seront là et vous donneront chacun un ou deux objets ... qui ne sont plus très utiles sur leurs cadavres LOL.

D'ailleurs vous rencontrerez le fantôme de Picastre, la dernière fausse Nérévarine ^^ C'est la plus bavarde des fantômes : elle vous rappelle que vous ne devez pas oublier que la déchéance de la Sixième Maison résulte de la loyauté qu'avait Dagoth Ur envers vous Seigneur Nérévar !! Car en lui demandant de garder les outils de Kagrénac, il a succombé à la tentation (les Tribuns aussi d'ailleurs) et vous l'avez trahi !

Donc oui, on peut résumer cette quête par : "réparer mes conneries du passé" LOL

Retournez enfin voir Nibani pour lui raconter votre rencontre avec la daédra :- ) et lui expliquer en quoi consiste les 2 épreuves suivantes. Elle vous donnera l'unique ceinture du Régisseur Malipu en récompense.

**La quatrième épreuve** : *La voix d'un étranger unit les Maisons. Trois Conseils le nomment Hortator.* Il vous suffit donc de convaincre les conseillers des 3 Grandes Maisons qu'ils vous nomment Hortator !!!

**La cinquième épreuve** : *La main d'un étranger unit les Vélothís. Quatre tribus l'appellent le Nérévarine.* Et là, il vous faut être nommé Nérévarine par les 4 Gula-Khan des 4 Camps Cendrais !!

Vous pouvez tout à fait faire les quêtes suivantes dans l'ordre ou le désordre que vous souhaitez ^^ le but étant d'obtenir le titre d'Hortator et de Nérévarine ^^

## 2.11 - Nérévarine des Urshilakus

Vous portez au doigt l'Étoile-Lune de Nérévar. La marque d'Azura est sur vous. Alors Nibani vous envoie vers Sul-Matuul : il vous nomme Nérévarine des Urshilakus et Sul-Matuul vous offre la Dent des Urshilakus. Cependant il vous rappelle votre devoir : vous devez libérer les faux dieux, vaincre la Sixième Maison et Dagoth Ur, mais aussi délivrer les Tribuns de leur malédiction !

## 2.12 - Nérévarine des Ahemussas

Il n'y a pas de Gula-Khan dans le camp. Les Khans sont Kausi, Dutadalk et Yenammu. Je vous conseille d'aller leur parler avant : ils vous enverront auprès de Sinnammu Mirpal, la Sage Femme du camp. Elle vous demande de rendre sûr la Ruine Daédrique d'Ald Daédroth. En effet, la prêtresse Hliréni Indavel s'est installée là bas pour vénérer Shéogorath.

*Attention, si vous ne l'avez pas encore faite, Sinnammu Mirpal vous demandera d'abord de parler à Urshamusa Rapli, une autre Sage Femme se promenant dans le village, au sujet du Guar Blanc. Cette quête peut tout à fait se faire bien avant, c'est pourquoi je la considère comme secondaire mais je la redétaille ici :*

*Urshamusa Rapli veut retrouver un guar blanc. D'après elle, il se trouverait sur une piste en fourche, où les rochers poussent hors de la terre comme les doigts de la main. Il vous suffit de suivre la route en direction du sud ouest : le guar blanc se cache derrière des pics rocheux (en forme de doigt). Lorsque vous vous approcherez de lui, il s'éloignera vers l'ouest derrière les collines : il faut le suivre (si vous voulez le tuer pour capturer son âme, l'objet enchanté aura une charge de 50). On tombe alors sur le cadavre Ashamanu (tombe <-> cadavre ... HAHHAHAHA ... non ? .... désolée). Ramenez son Amulette à Urshamusa Rapli qui vous offre le Bouclier de l'Indomptable en récompense.*

Ensuite Sinnammu Mirpal acceptera alors de vous parler de son petit problème que seul le Nérévarine peut résoudre XD bref hop go, rendez-vous à Ald Daédroth !

Sur place, vous assisterez à un combat entre Drorès Arvel, un Ordonnateur, et Patte-Avant, un des partisans d'Hliréni. Il vous demandera ce que vous venez faire ici. Personnellement, je vous conseille de lui dire que vous venez juste piller l'endroit ... Sinon vous devrez le tuer lui et ses petits copains !

D'autre part, Fyérita, traîne non loin de là, et vous invite à aller danser avec Hliréni ...

Vous avez donc le choix : soit vous regarder les ordonnateurs et vous les aidez. Soit vous y allez à la bourrin et vous tuez tout ce qui bouge ... j'ai trouvé la première option plus facile ^^

*Dans l'Île Droite de la ruine, vous rencontrerez 2 Ordonnateurs se battants contre Domba et Rongedent. Attendez que tout ça se termine et vous pourrez récupérer sur Domba la Ceinture de fracassement Sanguyin, et sur Rongedent la Bague de sagesse verte Sanguyin ! Voir les quêtes des Fils du Tisseur de la Morag Tong pour plus d'explication ^^*

Bref, allez jusqu'à l'Antichambre et parlez à Hliréni : il suffit de la menacer et de lui promettre la vie sauve si elle accepte la tribu des Ahemussas près de la statue de Shéogorath. Elle sera tellement impressionnée qu'elle ne bronchera pas croyez moi !! Près d'elle un galopin vend du Sujamma ... hips ^^

*L'orc Ra'Gruzgob se prend pour un Khajiit MDR : il dit "miaou" et vous demande comment vous trouvez sa queue LOL. Dites lui qu'elle est belle et votre affinité augmentera avec lui jusqu'à ce qu'il vous donne son petit secret :-). Attention le gant Gambolpoudis vous servira pour une quête du Temple, ne le vendez pas !*

Ensuite il suffit de retourner au camp et accompagner Sinnammu Mirpal jusqu'à la statue. Elle vous offrira la Pierre de folie des Ahemussas et vous nomme Nérévarine des Ahemussas ^^

## 2.13 - Nérévarine des Zaïnabs

Il faut s'adresser au Khan des Cendres, Kaushad, et le convaincre que vous êtes le Nérévarine. Et pour lui prouver que vous le méritez, demandez-lui une tâche à accomplir : il veut tuer Calvario, un vampire résidant dans le Tombeau Ancestral des Néranos.

*Dans ce tombeau vous trouverez 2 corps : celui de Moris contenant la clé du coffre Néranos et celui d'Ursine contenant la clé rouillée du Tombeau d'Indalen et une note de Bakarak. Dans cette note, un certain nécromancien Goris est cité et il aurait trahi et tué toute cette jolie petite troupe de bandits ... et si vous allez lui dire bonjour ? Pour info, il est dans le Tombeau Ancestral de Vénim ;-)*

Cela fait, il accepte de vous donner le titre de Nérévarine des Zaïnabs à condition que vous alliez lui chercher une fiancée Telvanni ... Sonummu Zabamat, la Sage Femme du camp, vous propose son aide et vous indique Savile Imany, marchande d'esclaves à Tel Aruhn. A vous de lui acheter une esclave qui se fera passer pour une noble Telvanni !

Savile Imany a besoin pour cela d'une tunique, d'une jupe et d'une paire de chaussure, l'ensemble devant être d'un goût exquis (on en trouve chez les tailleurs, le plus simple est de faire ses courses au Hall des Tailleurs dans le Quartier Saint Olms à Vivec), ainsi qu'une fiole de Musc d'Insecte Telvanni (elle vous indique l'alchimiste de Tel Aruhn). Ensuite elle nous vend son esclave Falura Llervu que vous escorterez jusqu'au Camp des Zaïnabs.

Puis Khaushad, ravi, vous offre la Lanière des Zaïnabs, signe que vous êtes nommé Nérévarine du Camp des Zaïnabs :-)

*Si votre jeu n'est pas à jour, il se peut que la tunique d'un goût exquis achetée chez Bivale Ténéran, la tailleur d'Ald Ruhn sous Skar, ne fasse pas l'affaire vous obligeant à l'acheter ailleurs !!! Pour ma part, Bivale n'en vend pas, elle n'a que les chaussures et je n'ai eu aucun bug.*

*Si vous retournez voir la Sage Femme, elle vous parlera de son rêve "Quand le Nérévarine se rendra au mont Écarlate pour affronter Dagoth Ur, il emportera avec lui le cœur des siens." ... Mais elle ne comprend le terme "les siens".*

## 2.14 - Nérévarine des Érabénimsus

Le Khan des Cendres est Ulath-Pal. Ni lui, ni ses Gula-Khan, Ahaz, Ranabi et Asha-Ahe, n'accepteront de nommer un étranger en tant que Nérévarine de leur camp ! Et plus vous leur parlerez, plus l'affinité avec eux descendra très vite lol

Il faut s'adresser à Manirai la Sage Femme qui explique que le seul moyen est de tous les tuer... chouette un peu d'action ^^

Manirai vous demande ensuite de convaincre Han-Amma de devenir le Khan des Cendres du camp. En lui donnant d'abord la Robe d'Erur-Dan le Sage (ayant appartenu à Ranabi) puis l'Amulette du Cœur de Feu de Sanit-Kil (ayant appartenu à Ahaz) et enfin la Hache de Guerre d'Airon-Ammu (ayant appartenu à Ulath-Pal), il finit par accepter la responsabilité d'être le Khan du camp et nous nomme directement Nérévarine des Érabénimsus :-)

Manirai vous donne l'artéfact Capture des Érabénimsus ^^

*Et voilà, la cinquième épreuve est terminée ^^*

## 2.15 - Hortator des Hlaalus

Pour commencer, adressez vous à Nileno Dorvayne, au Manoir Hlaalu à Balmora. Elle vous vendra pour 50 po le Livre Jaune de l'An 426 de la 3ème ère qui répertorie les Conseillers Hlaalus (au passage, il en vaut 20 ...).

Yngling Demi-Troll est dans son manoir sur la Place du Canton Saint Olms à Vivec ; il accepte de donner sa voix en échange de 2000 po.

Dram Béro est dans le Manoir Hanté sur la Place du Canton Saint Olms à Vivec ; il accepte de donner sa voix car il est impressionné que vous ayez réussi à le trouver XD. Il vous explique que pour obtenir les voix de Névéna Ulès et Vélenda Omani, il va falloir d'abord convaincre Orvas Dren.

Orvas Dren est dans sa Plantation. Avec une affinité de 70 minimum, dites lui que vous voulez devenir Hortator des Hlaalus pour *protéger Morrowind contre l'Empire* ... Et comme c'est exactement ce que Dagoth Ur lui a aussi promis, il vous donnera son vote ! Ensuite il jouera de son influence auprès de Névéna Ulès et Vélenda Omani.

*Petite précision : si vous avez terminé les quêtes de la Guilde des Voleurs ou celles de la Morag Tong alors vous avez tué Navil et Ranès Iénith. Et Orvas Dren ne sera pas du tout mais alors pas du tout content et vous attaquera ! Et le fait de le tuer ne modifie pas la quête et vous serez Hortator des Hlaalus quand même ^^*

*De plus il existe une alternative : toujours si vous avez terminé les quêtes de la Guilde des Voleurs ou celles de la Morag Tong. Il y a un petit coffre contenant une note de Dren 📄 ... Et il vous suffit de lui montrer pour qu'il soit tout à coup super coopératif mouhahahahaha*

Névéna Ulès, qui est dans son manoir près de Suran, et Vélenda Omani, qui est dans son manoir à l'Est de Vivec, acceptent alors de donner leurs voix.

Crassius Curio est dans son manoir sur la Place du Quartier Hlaalu à Vivec ; il accepte de donner sa voix en échange de 1000 po. Et comme les quatre autres conseillers sont aussi d'accord, il vous offre alors l'unique Ceinture de l'Hortator, signe que vous êtes nommé Hortator de la Grande Maison Hlaalu :-)

*Si vous faites partie de la Maison Hlaalu et vous avez donc une bonne affinité avec Crassius Curio, il ne vous réclamera pas de l'argent mais il voudra juste ... un bisou. LOL. Beurk. Et il vous indiquera aussi qu'Yngling Demi-Troll n'est pas forcément apprécié par la Maison ... En gros le tuer vous fera économiser de l'argent mais faites en sorte de le provoquer pour qu'il engage le combat !*

## 2.16 - Hortator des Rédorans

En parlant à Néminda, au Palais du Conseil Rédoran, vous récupérez gratuitement (lol) le Livre Rouge des Rédorans qui liste tous les Conseillers de la Grand Maison.

Athyn Saréthi est dans son manoir à Ald'ruhn sous Skar ; si vous ne faites pas partie de la Maison Rédoran, il demandera de sauver son fils, Varvur Saréthi, avant de donner sa voix. Varvur Saréthi est prisonnier dans l'Aile Droite du Manoir Vénim : la porte de sa prison est cachée derrière un grand tapis ^^ . Évidemment, quand vous sortirez tous les deux de sa prison, si les gardes vous voient VOUS, ils vous attaquent. Ma technique ? Elle est simple : j'ai porté l'anneau de mimétisme (30% caméléon), et je me suis déplacée en toute discrétion ^^ Athyn sera tout content de retrouver son fils et vous donnera son vote !

*Attention : Athyn Saréthi insiste sur le fait qu'il ne faut surtout pas tuer Bolvyn Vénim !!!*

Ainsi, Minerve Arobar, Garisa Lléthri, Hlaren Ramoran (tous sont dans leurs quartiers privés dans leurs manoirs respectifs) et Brara Morvayn (dans ses quartiers dans le Palais du Conseil Rédoran) acceptent tous de donner leurs voix suite aux recommandations d'Athyn.

Par contre Bolvyn Vénim (dans ses quartiers privés de son manoir) refusera de vous donner sa voix malgré que tous les autres Conseillers l'aient fait XD. Il vous impose un duel à mort à l'Arène de Vivec ... Alors faites-lui la peau à cet insolent !!! L'énorme avantage de l'Arène, c'est qu'on peut rester en haut et décocher des flèches ou des boules de feu tranquillement ... :-)

*Je reçois beaucoup de mail au sujet de ce duel qui bugue : encore une fois si votre jeu est à jour avec les derniers correctifs, vous n'aurez aucun problème.*

Après ça, Athyn Saréthi vous nomme Hortator de la Grande Maison Rédoran et vous offre l'Anneau de l'Hortator ^^ Cependant il vous donne aussi une note du Grand Chanoine du Temple ☞ qui vous ordonne de vous rendre au Temple de Vivec une fois que vous serez Nérévarine des 4 Camps Cendrais et Hortator des 3 Grandes Maisons.

*Cette note lancera la quête Nerevarine et Hortator dans votre journal.*

Athyn vous donne aussi une affiche ☞ stipulant que vous êtes dorénavant un hors-la-loi recherché par les Ordonnateurs !!! Cette affiche signée par Bérél Sala, le Capitaine de la Garde à Vivec, a tout de même été publiée sous l'autorité du Temple !!! Le Temple est dans une bien mauvaise posture non ?

## 2.17 - Hortator des Telvannis

*Avant tout, je vous préviens : vous aller vous promener dans les maisons des mages Telvannis ... Oui, j'ai bien dit mages et comme tout mage qui se respecte, les escaliers sont inutiles !!! Vous l'aurez compris, usez et abusez des sorts et des potions de lévitation XD*

Tout d'abord, je vous conseille d'aller voir les Hérauts Telvannis des Conseillers Talvannis : ils se réunissent au Palais du Conseil Telvanni à Sadrith Mora. Vous récupérerez auprès l'un d'eux le Livre Brun de la Grande Maison Telvanni dans lequel sont notés tous les Conseillers Telvannis. Ensuite, vous pouvez demander aux Héraut de vous nommer Hortator des Telvannis mais aucuns n'acceptera : ils vous enverront tous auprès de leur Maître(sse) respectif(ve).

Galos Mathendis est le Héraut de Maître Aryon qui vit à Tel Vos. Aryon accepte sans détour de vous donner son vote pour devenir Hortator des Telvannis. Il vous met en garde contre Maître Gothren qu'il vous conseille de tuer car il sait d'avance qu'il refusera (enfin, il veut surtout sa place !!!).

Félissa Ulessen est le Héraut de Maîtresse Thérana qui vit à Tel Branora ... Aaahhh pauvre, pauvre Thérana ! Complètement bouffée par la nécromancie : elle est devenue folle, complètement folle !!! Vous pouvez toujours écouter poliment ce qu'elle bafouille sur les hormadors ... Mais ça ne vous mènera pas loin et elle finira par s'endormir en parlant ! Non il vous faut capter son attention : une affinité de 80 minimum est requise pour qu'elle vous donne son vote.

Raven Omayn est le Héraut de Maîtresse Dratha qui vit à Tel Mora. Cette conseillère aime les femmes : il n'y a aucun homme dans sa ville !!! Ainsi, si votre personnage est une femme voici ce qu'elle vous dira : "Cela a dû leur faire un choc, à ces idiots rétrogrades : Nérévar revenant sous les traits d'une femme ! Ha ! Évidemment que je vous soutiens. Avec joie, même." !!! Elle vous donne en prime 4 parchemins d'invocation de Sainte Dorée :-). Alors que si vous êtes un homme, il va falloir la séduire en ayant une affinité d'au moins 80 avec elle et en vous jetant à ses pieds ! Elle vous trouvera pathétique mais vous donnera sa voix avec en prime un parchemin d'invocation de Sainte Dorée.

Arara Uvulas est le Héraut de Maître Néloth qui vit à Tal Naga, la tour Telvanni de Sadrith Mora. Néloth est arrogant et agressif mais avec une affinité de 80 minimum, il vous donnera sa voix.

Mallan Ryon est la Héraut de l'Archimage Gothren qui vit à Tel Aruhn. Gothren aura soi-disant besoin d'en parler aux autres conseillers. Et quand vous lui en reparlez, il refusera de nommer un étranger comme Hortator !! Il n'y a plus qu'un moyen : tuer Gothren après l'avoir provoqué en utilisant votre plus beau ton sarcastique :-). Il est entouré par 2 drémoras mais le combat est facile (quoiqu'il se soigne le bougre !).

Maître Aryon vous nommera alors Hortator des Telvannis et vous donnera la belle Robe de l'Hortator :-)

*Et voilà, la quatrième épreuve de close ^^*

... Sauf si vous faites partie de la Grande Maison Telvanni et que vous avez convaincu Baladas Demnevanni de rejoindre le Conseil à la demande d'Arion : dans ce cas vous devrez aussi lui demander sa voix !

## 2.18 - Hortator et Nérévarine

Une fois que vous avez terminé toutes ces (longues) épreuves, partez pour Vivec. Vous pouvez enfin demander une audience auprès de Tholer Saryoni via Danso Indulès. Elle vous met en garde que malgré le fait que les Impériaux vous laisse libre cours dans vos actions, il n'en est pas de même des Ordonnateurs du Temple ! Ainsi, Tholer Saryoni est dans ses quartiers mais la porte est fermée avec une serrure à 45 ... soyez donc discret quand vous la crochetez ^^

Tholer Saryoni ne perd pas de temps et vous envoie rencontrer Vivec en personne !

Tout d'abord, Vivec lève la malédiction qui pèse sur le Nérévar (vous quoi lol), met immédiatement un terme aux persécutions dont les prêtres dissidents font l'objet et vous proclame Nérévar et Incarné !

Ensuite il vous demande (disons plutôt qu'il vous l'impose LOL) une promesse : *"pouvez-vous me promettre sur votre honneur et devant les dieux, les hommes et les esprits, visibles ou invisibles, qu'à partir d'aujourd'hui, vous consacrez votre existence à la destruction de Dagoth Ur et à la défense de Morrowind et de son peuple, utilisant pour cela Garde spectrale, que je viens de vous confier ?"*

Après un joli oui de votre part, il vous donne Garde Spectrale. Cet artefact vous protégera des effets néfastes du marteau Broyeur et de la dague Lamentation. Il vous explique que pour terrasser Dagoth Ur, vous devez rompre le lien qui l'unit au Cœur de Lorkhan en frappant le Cœur une fois à l'aide du marteau Broyeur, puis plusieurs fois en utilisant la dague Lamentation. Ainsi, le Fléau qui accable Morrowind devrait disparaître :-)

*Si à ce moment là, vous voyez rouge et décidez de zigouiller Vivec ... Vous trouverez sur son cadavre une garde spectrale différente de celle qui vous donne : c'est un gant gauche à l'aspect d'un gant daédrique. Vous devrez alors voir Yagrum Bagarn au Pestarium afin qu'il révèle les pouvoirs de ce gant ^^ c'est un façon alternative de terminer la quête principale =)*

Broyeur est dans la Citadelle de Vémynal.

Lamentation est dans la Citadelle d'Odrosal.

Voici le Plan visant à vaincre Dagoth Ur 🗺️

Vous trouverez ce récit, tiré de l'Apogryphe, le fameux ensemble de textes secrets du Temple des Tribuns 🗺️. Il raconte le meurtre de Nérévar, le destin tragique de Dagoth Ur et la source sacrilège des pouvoirs divins des Tribuns ...

Vivec vous donne aussi sa version des faits 🗺️ quant à ce qu'il s'est passé au Mont Écarlate avec Nérévar Indoril ...

Vous l'avez compris, à vous de vous convaincre d'une vérité ! Pour information à cette époque, Morrowind se nommait Resdayn. Ces récits expliquent la transformation du peuple Chimer en Dunmer ^^

Mais pourquoi Dagoth Ur est-il revenu alors ? Bonne question ! Parce qu'il a appris à ce servir des Outils de Kagrenac et qu'il est en train de créer un nouveau dieu Akulakhan (Le second Numidium) du Cœur de Lorkhan 🗺️

## 2.19 - Les citadelles de la Sixième Maison

Vous voilà parti pour la Porte des Âmes pour entrer dans le Mont Écarlate, au delà des Remparts Intangibles.

*À la Porte des Âmes, vous rencontrerez un certain Wulf, vétéran de la Légion. Il vous offre son "sou fétiche du vieil homme" pour qu'il vous porte chance ... En effet ce sou vous a donné un nouveau pouvoir Chance de l'Empereur !!! Lorsque vous rencontrerez l'Oracle du Culte Impérial, elle vous expliquera que la chance de l'empereur s'attache à vous depuis que ce vieux vétéran vous a remis sa pièce tout simplement parce que vous avez reçu la visite d'un aspect de Tiber Septim en personne !!! Elle vous dit que c'est un signe que les dieux vous ont réservé un destin d'exception ^^*

Avant d'aller tuer Dagoth Ur, vous pouvez vous débarrasser de ses sept lieutenants (les Vampires des Cendres) ; cela reste facultatif mais très utile car cela l'affaiblit ^^ . J'ai mis entre parenthèse la charge de l'âme du Dagoth si vous décidez de la capturer. Voici où ils se trouvent :

Dagoth Utol (340) : il est dans le Souffle de Charma, une caverne dans la Citée perdue de Kogoruhn (mais vous pouvez aussi y accéder via une porte de caverne à l'est de Vémynal). Vous l'aviez pitêtre déjà tué lors de la 3ème épreuve donnée par Sul Matuul (trouver le Bouclier de l'Ombre). Vous aviez du récupérer sur lui la Ceinture du Feu du Cœur. Sinon ben hop, au boulot :D

*La Ceinture du Feu du Cœur est un artefact !*

Dagoth Araynys (360) : il est dans la caverne Mamaea, à l'est de la place forte Bérendas. On récupère l'Anneau de l'Âme en le tuant ; et cet anneau est un artefact. Pensez à continuer un peu plus loin dans Mamaea pour trouver la dague Croc d'Haynekhtnamet, un autre artefact du jeu :-D

Vous trouverez Hannat prisonnier ici. Vous vous souvenez ? C'est le fils d'Hassour Zainsubani ! Il vous demandera de l'escorter vers la sortie.

Dagoth Endus (360) : il est à la Citadelle d'Endusal (étude de Kagrenac), dans les Monts Écarlates. On récupère l'Amulette du Givre du Cœur en le tuant. Deux autres Dagoths sont sur les lieux : Goral et Mendras.

*L'Amulette du Givre du Cœur est un artefact !*

Dagoth Tureynul (360) : il est à Tureynulal (bibliothèque de Kagrenac), dans les Monts Écarlates. D'autres Dagoths sont sur les lieux : Fals, Galmis, Molos et Fandril. Vous récupérez l'Amulette de Toile du Cœur.

*L'Amulette de Toile du Cœur est un artefact !*

Vous trouverez aussi le cadavre de Mendel Eive qui possède le Tranchoir de Saint Felme ; attention ne vendez pas cette hache car elle est indispensable à une quête du Temple donnée par Ulvoo Llaren.

Dagoth Odros (360) : Il est à Odrosal (académie d'entraînement des Dwemers) dans les Monts Écarlates. On récupère sur lui l'Amulette de Feu du Cœur et ... l'Épée Lamentation dans la Tour :-)

*Comme Lamentation, l'Amulette du feu du Cœur est un artefact !*

Dagoth Vémyn (360) : Il est à La Citadelle Vémynal, dans les Monts Écarlates. On récupère l'Amulette de Soin du Cœur et le Marteau Broyeur sur lui ^^ . D'autres Dagoths sont sur les lieux : Garel, Nilor, Felmis et Soler. De plus vous rencontrerez un certain Beldoth l'immortel (un squelette) ... pas si immortel que ça XD

*Comme Broyeur, l'Amulette de Soin du Cœur est un artefact !*

Dagoth Gilvoth (360) : il est dans la Citadelle de Dagoth Ur. On récupère l'Anneau Sanglant. D'autres Dagoths sont sur les lieux : Iénas, Irvyn, Rather, Drals et Muthès.

*L'Anneau Sanglant est un artefact !*

Dans la Tour Intérieure de la Citadelle de Dagoth Ur, vous trouverez le cadavre de Voruse Béthrino et la Crosse de Saint Llothi ; attention, comme pour le Tranchoir de Saint Felme ne la vendez pas car elle est indispensable à une quête du Temple donnée par Ulvoo Llaren.

Au fur et à mesure de votre avancée dans la Citadelle de Dagoth Ur, celui vous parlera et vous dira :

*Viens, Nérévar, traître et ami.  
Viens contempler le Cœur, l'Akulakhan.  
Et amène Garde spectrale avec toi, j'en ai grand besoin ...*

*Viens dans la Chambre du Cœur, je t'y attendrai.  
T'en souviens-tu ?  
C'est là que nous nous sommes vus pour la dernière fois,  
il y a une éternité de cela ...*

*Viens à moi au travers des flammes et de la guerre.  
Je t'accueille à bras ouverts.*

*Bienvenue, Astre-Lune.  
Je t'ai préparé un endroit où résider.*

*Viens à la Chambre du Cœur et amène Garde Spectrale avec toi.  
Ensemble, nous délivrerons le monde de ses faux dieux.  
Bienvenue, Nérévar.  
Ensemble, nous serons la loi et la terre,  
et nous chasserons les chiens impériaux de Morrowind.*

*Est-ce ainsi que tu honores la Sixième Maison et la Tribu que nul ne pleure ?  
Viens à moi ouvertement, pas par la trahison.*

*Bienvenue, Astre-Lune, en ce lieu où se fait le destin.*

Dagoth Ur se trouve juste derrière la porte donnant sur les Complexes des Cavernes. Il accepte de discuter : vous pouvez répondre à ses questions comme bon vous semble et lui en poser. Le choix des dialogues ne change rien à la quête : vous vous affrontez dans tous les cas. Lorsqu'il lui restera très peu de vie, il disparaîtra laissant derrière lui l'Anneau du Cœur ... Eh oui, n'oubliez pas : il est immortel !!

*L'Anneau du Cœur est un artefact !*

La porte vers la Chambre d'Akulakhan s'est ouverte :-). Dagoth Ur vous menace :

*Faut-il que tu sois stupide !  
Je suis un dieu !  
Comment comptes-tu me tuer ?  
Ton innocence et ta naïveté en deviendraient presque attachantes.  
Tu ne pourras t'échapper, car ni Rappel ni Intervention ne fonctionnent en ce lieu.  
Allons, dépose les armes.  
Il n'est pas trop tard pour implorer ma pitié.*

Allez tout droit au bord du vide : ô miracle il y a un pont en bois juste en dessous, vous pouvez sauter ! En face se trouve le cœur. À ce moment là, Dagoth Ur est toujours invincible, inutile donc de gaspiller de l'énergie sur lui. Par contre, le Cœur de Lorkhan est devant vous : frappez-le une fois avec Broyeur, puis plusieurs fois avec Lamentation ! Une fois détruit, Dagoth hurle et disparaît, il est anéanti !

Oui mais ne restez pas planté là ! Fuyez vous aussi car tout s'écroule !

Akulakhan est détruit : il s'écroule en mille morceaux :-)

Il n'y a plus qu'à sortir de la Chambre en empruntant la corniche qui monte, en colimaçon (les sorts de Rappel ou d'Intervention ne fonctionneront toujours pas ^^).

Azura vous attend dans le Complexe des Cavernes, et vous donne son Anneau ^^

Le jeu ne s'arrête pas, vous avez le loisir de continuer toutes les autres quêtes. L'avantage est qu'il n'y a plus de Tempêtes du Fléau, ce qui est plutôt pratique quand on se promène dans le Mont Écarlate lol

Alors, ça fait quoi d'avoir sauvé le monde ?!

Eh mais c'est pas fini, il faut installer Tribunal et BloodMoon !!! Bande de feignant !!

*EEEEHHH pi attendez ! N'oubliez pas la quête "Éveil des dormeurs" !!! Ben vi, maintenant que Dagoth Ur n'est plus, il vous faut ... les réveiller !*

Voici la liste de ceux qu'il faut réveiller (chaque réveil vous donnera un point de réputation ^^) :

- Alvura Othrénim dans les Complexes de l'Arène à Vivec
- Assi Sérímik dans les rues de Maar Gan
- Daynasa Télandas dans les champs de la Plantation Arano
- Dralas Gílu dans les rues de Pélagiad
- Drarayne Gírith au Complot Avorté à Tle Aruhn
- Dravasa Andréthi dans sa maison à Ald Rhun
- Éndris Dilmyn dans sa cabane à Khuul
- Éralane Hlédas dans le Canal nord de Saint Olms - un à Vivec
- Llandras Belaal dans les rues de Balmora
- Neldris Ljervu dans les rues de Suran
- Nelmíl Hler dans les Complexes du Quartier Rédoran à Vivec
- Rararyn Radarys dans les rues de Balmora
- Rélur Faryon dans les Canaux du Quartier Hlaalu à Vivec
- Virevéri Daréthran dans les rues de Ald Vélothi
- Vivyne Andrano dans la Place du Quartier Saint Délyn à Vivec

# LA GRANDE MAISON HLAALU

## SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Grande Maison Hlaalu
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Balmora auprès de Níleno Dorvayne
  - 3.2 - à Vivec auprès d'Édryno Aréthi
  - 3.3 - à Vivec auprès d'Ílméni Dren
  - 3.4 - à Vivec auprès de Crassius Curio
  - 3.5 - à Caldéra auprès d'Odral Helví
  - 3.6 - à Cœurébène auprès du Duc Védam Dren
- 4 - La Place Forte

## 1 - ENTRER DANS LA MAISON

Pour entrer dans la Grande Maison Hlaalu, il faut se rendre à Balmora : c'est Níleno Dorvayne qui s'occupe de l'inscription.

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Éloquence, Marchandage, Précision, Lame courte, Armure légère, Sécurité  
 Les compétences majeures sont : Rapidité, Agilité

- Laquais : compétences à 30
- Serviteur : compétences à 30, un talent à 10 et deux autres à 5
- Vassal : compétences à 30 et deux des talents à 20
- Affilié : compétences à 30, un talent à 30 et deux autres à 5
- Parent : compétences à 30, un talent à 40 et deux autres à 10
- Cousin de la maison : compétences à 31, un talent à 50 et deux autres à 15
- Frère de la maison : compétences à 32, un talent à 60 et deux autres à 20
- Père de la maison : compétences à 33, un talent à 70 et deux autres à 25
- Conseiller : compétences à 33, un talent à 80 et deux autres à 30
- Grand maître : compétences à 33, un talent à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - BALMORA : LES QUÊTES DE NILÉNO DORVAYNE

#### 3.1.1 - Déguisement

Níleno Dorvayne vous donne un casque Rédoran, ayant appartenu à Felsen Séthandus, une Rédoran décédée, afin que vous passiez pour elle et que vous interceptiez les ordres Rédorans.

Il suffit de prononcer le mot de passe *Les Orphelins d'Arnésie* à Néminda pour qu'elle vous donne les ordres sans se méfier. Néminda se trouve à Ald'Ruhn sous Skar dans le Manoir Rédoran.

#### 3.1.2 - Les recettes d'alchimie

Níleno Dorvayne veut récupérer des formules de l'alchimiste Aurane Frernís. Sa boutique se trouve dans le Quartier Étranger de Vivec (au plus bas niveau) .

Vous pouvez soit lui voler, soit lui demander à condition d'avoir une très bonne affinité avec elle.

### 3.1.3 - La mine d'œufs d'Inanius

Nileno Dorvayne veut ralentir le travail de Serjo Avon : elle veut que vous tuez la Reine Kwama de sa mine, la mine d'œufs d'Inanius. La mine se situe à l'est de Suran. Il y a deux possibilités : soit vous tuez la Reine Kwama, soit vous allez voir Serjo Avon dans son Manoir à Suran pour lui extorquer 1000 po.

Nileno Dorvayne vous offre 500 po en récompense.

*Cependant, il est possible d'aller voir en premier Serjo Avon afin de récupérer les 1 000 po en lui faisant croire que vous épargnez la Reine Kwama, alors que vous irez tout de même la tuer ! Nileno Dorvayne appréciera grandement vos pouvoirs de manipulation et vous donnera 1 000 po en récompense : les 500 de base plus un bonus de 500 ^^*

### 3.1.4 - Le monopole des peaux de guar

Nileno Dorvayne vous demande de convaincre Rolasa Oran d'acheter des peaux de guar importées de la Maison Hlaalu au lieu de celles importées de la Maison Rédoran. Rolasa Oran se trouve dans le Quartier Étranger de Vivec : il vous suffit de la corrompre pour qu'elle accepte.

Nileno Dorvayne vous donne 1000 po en récompense.

### 3.1.5 - Une livraison pour Bivale Ténéran

Nileno Dorvayne va besoin d'envoyer des nouveaux ordres à Bivale Ténéran, un espion Hlaalu dans la Maison Rédoran. Sa boutique se situe à Ald'Ruhn sous Skar. En lui remettant les ordres, il vous donne en échange une tunique d'un goût exquis et un pantalon ostentatoire.

Nileno Dorvayne vous offre 500 po en récompense.

### 3.1.6 - La mort de Ralen Hlaalo

Nileno Dorvayne veut retrouver le meurtrier de Ralen Hlaalo. Uryne Nirith, la servante de Ralen Hlaalo, se trouve dans le Manoir Hlaalo, à l'étage : elle vous donne la description de Thanelen Vélas.

C'est le forgeron du Cercle du Club du Conseil à Balmora., il vous suffit de le provoquer jusqu'à ce qu'il attaque. Car si vous portez le premier coup, vous serez arrêté par la garde !!!

Nileno Dorvayne vous offre 1000 po en récompense.

### 3.1.7- Le commerce de l'ébonite

Dans un premier temps, Nileno Dorvayne veut que vous convainquiez Canctunian Ponius d'acheter de l'ébonite à la Maison Hlaalu. Canctunian Ponius se trouve dans les bureaux de la Compagnie Orientale à Cœurébène (sur la place), il accepte d'acheter l'ébonite à la Maison Hlaalu si vous avez une bonne affinité avec lui.

Nileno Dorvayne vous offre 1000 po en récompense.

Puis, dans un deuxième temps, Nileno Dorvayne veut fermer la mine Rédoran d'ébonite de Sudanit. La mine se situe à l'est de Fort Silène. Il vous faudra tuer le propriétaire Darns Tédalen.

Nileno Dorvayne vous offre une armure de verre en récompense :-)

## 3.2 - VIVEC : LES QUÊTES D'EDRYNO ARETHI

### 3.2.1 - Ordres pour le banquier

Edryno Arethi a besoin de donner un rapport scellé au comptable de la trésorerie Hlaalu, Baren Halen. Vous le trouverez dans le donjon.

Edryno Arethi vous donne 500 po en récompense.

### 3.2.2 - Les dettes de Murudius Flacus

Edryno Arethi exige que Murudius Flacus paye les 800 po qu'il doit à un noble de la maison. Il habite à Hla Oad.

Vous pouvez le corrompre jusqu'à 100 pour qu'il accepte de donner une clé qui ouvrira un petit coffre situé sous la maison de Fadila ; l'argent est à l'intérieur.

La récompense est la moitié de la dette.

### 3.2.3 - Une escorte pour Tarwín Faren

Edryno Arethi vous demande d'escorter Tarwín Faren. Il attend à l'entrée de Vivec, au nord du Quartier Étranger. Il vous faut l'escorter jusqu'à la Taverne de Michemín de Pélagiad... eh oui c'est loin :-( mais pensez à prendre l'échassier jusqu'à Balmora, c'est toujours ça ^^

Edryno Arethi vous donne 500po en récompense.

### 3.2.4 - Les Telvannis d'Odírníran

Edryno Arethi est sans nouvelle des agents Hlaalus partis nettoyer la base Telvanni d'Odírníran. La caverne se situe bien à l'est de Molag Mar. Vous devrez monter au sommet tuer le nécromancien Telvanni, puis redescendre libérer Védéléa Othril pour l'emmener auprès de sa sœur Rémasa Othril.

Edryno Arethi vous offre 1000 po de récompense.

### 3.2.5 - Dératisation

Edryno Arethi veut aider Yngling Demí-Troll : un rival a placé des rats infectés parmi ses rats de combat apprivoisés. Son manoir se situe Place Saint Olms. Il vous demande de le débarrasser des trois rats infectés (sans tuer un seul de ses trois rats de combat !!!).

Edryno arethi vous offre 1000 po en récompense.

### 3.2.6 - L'ébonite des cendraís

Edryno Arethi veut que le Camp des Zaínabs ne vende l'ébonite qu'à la Maison Hlaalu. Le Camp se situe au sud ouest de Vos. Il vous faut parler au Gula-Khan Ashibaal : les deux réponses à donner pour le convaincre sont "*Les Zaínabs sont désormais assez puissants pour vendre de l'ébonite*" puis "*Si nous vendons tous de l'ébonite, le prix va chuter*".

Edryno Arethi vous donne 1000 po en récompense.

### 3.2.7 - L'épave du Prélude

Edryno Arethi veut récupérer un wakízáshí daédrique qui a disparu avec le naufrage du bateau Le Prélude. Le lieu du naufrage est à l'est de Bal Fel.

Il vous offrira 500 po en récompense.

### 3.2.8 - Garder la boutique de Ralen Tílvur

Edryno Arethi vous demande de garder la boutique du forgeron Ralen Tílvur située sur la place du Quartier Étranger contre des voleurs. Le voleur arrive dès que vous parlerez à l'armurier.

Edryno Arethi vous donne 1000 po en récompense.

## 3.3 - VIVEC : LA QUÊTE D'ILMÉNÍ DREN

### 3.3.1 - La campagne d'apprentissage de la lecture

Ilméní Dren vous demande d'acheter "*L'Anuade Paraphrasée*"  et "*L'ABC pour les Barbares*" (je l'adore celui là XD) et de les donner à Vala Catraso, de la guilde des Mages d'Ald'ruhn (pour ses élèves ^^).

Aucune récompense LOL

## 3.4 - VIVEC : LES QUÊTES DE CRASSIUS CURIO

### 3.4.1 - Odral Helví

Crassius Curio demande dans un premier temps de servir (d'espionner) Odral Helví. Ce dernier est dans le Palais du Gouverneur de Caldéra (à l'étage).

Odral vous donnera diverses quêtes détaillées plus bas : soit vous les respectez scrupuleusement, soit vous le dénoncez auprès de Crassius.

### 3.4.2 - Velfred le hors-la-loi

Crassius Curio insiste pour que Velfred respecte mieux la Maison Hlaalu. Il est sur son bateau amarré sur les docks secrets au sud ouest de Hla Oad. Vous pouvez soit le convaincre en le corrompant, soit le tuer (lui et ces acolytes) et en profiter pour piller le bateau.

Crassius Curio vous offre 1000 po en récompense.

### 3.4.3 - Tuer Banden Indarys

Crassius Curio veut éliminer Banden Indarys, un Rédoran. Il habite dans son Manoir Indarys, à Bal Isra, sur la route allant de Ald'Rhun vers Maar Gan.

Crassius Curio offrira 1000 po en récompense.

### 3.4.4 - Tuer Reynel Uviríth

Crassius Curio veut éliminer Reynel Uviríth, une ensorceleuse Telvanni. Elle est à Tel Uviríth, à l'ouest de Tel Fyr.

Crassius Curio vous donne 1000 po en récompense.

### 3.4.5 - Le soutien de Dram Bero

Crassius Curio suggère d'obtenir le soutien d'un autre protecteur : Dram Béro. Il est dans le Manoir Hanté sur la place du Canton Saint Olms à Vivec. Il vous faudra battre son champion Garding l'audacieux dans un duel à mains nues dans l'Arène pour avoir son soutien.

### 3.4.6 - Le soutien de Vedam Dren

Voir les quêtes que le duc propose en 3.5 ^^

## 3.5 - CALDERA : LES QUÊTES D'ODRAL HELVI

### 3.5.1 - Les ordres scellés

Odral Helvi veut que vous donniez un rapport scellé à Ténési Lladri, l'assistante du comptable de la trésorerie Hlaalu (Baren Halen).

Vous avez deux possibilités : remettre le rapport à Ténési sans l'ouvrir, ou (le mieux) à Crassius Curio.

### 3.5.2 - L'espion de Caldéra

Odral Helvi veut récupérer des contrats qui ont été volés. Il soupçonne Irgola, le préteur sur gage, ou Elmussa Damori. Ils sont tous les deux à Caldéra.

Irgola nie formellement toute implication dans les vols.

Quant à Elmussa Damori, elle admet les avoir volés et cachés dans un coffre : elle accepte de les rendre mais en échange elle veut que vous la laissiez partir.

Il suffit de remettre les contrats à Odral Helvi et mentir sur le voleur pour qu'il donne tout de même une récompense de 500 po.

### 3.5.3 - Le mauvais document

Odral Helvi demande que vous remplaciez un mauvais titre de propriété par un bon. Le mauvais titre se trouve dans un coffre dans les Archives de la Maison Hlaalu à Vivec.

Il y a trois possibilités pour valider cette quête :

Vous pouvez remplacer comme prévu le bon titre par le mauvais ou donner le mauvais titre à Crassius Curio et aller chercher le bon pour le ramener à Odral Helvi. Il vous offre alors deux Parchemins Mains des Cieux d'UT, deux Parchemins Renvoi des Sorts de Tranasa et deux Parchemins de la Tempête Noire en récompense.

Vous pouvez aussi en parler à Crassius Curio qui vous remerciera en vous offrant l'unique amulette de Domination. Ensuite Baren Alen, qui s'occupe de la Trésorerie Hlaalu, qui vous fera une copie du bon titre et Odral n'y verra que du feu !

Et enfin vous pouvez directement en parler à l'intéressé : Rovone Arvel. Et il vous donnera un anneau du meurtre en remerciement. Ensuite même chose : aller voir Baren Alen pour une copie ^^

### 3.5.4 - Le loyer et les taxes

Odral Helvi exige 50 po d'impôt aux fermiers Manat Varnan-Adda et Llovyn Andus chacun. La ferme de Manat Varnan-Adda se situe à l'est de la Plantation Arvel et celle de Llovyn Andus à l'ouest de la Plantation Dren. Aucuns des deux ne peuvent payer.

Manat Varnan-Adda explique que sa ferme appartient à la Plantation Arvel : vous pouvez aller voir Rovone Arvel (sur les quais de son Manoir) pour qu'il paye 100 po pour couvrir les frais.

Quant à Llovyn Andus, il offre son guar Bulby qu'il vous est possible de revendre 200 po à la ferme de Drulene Falen (qui se situe au nord est de Gnaar Mok).

*Petite précision : si vous allez parler à Crassius Curio de ces impôts, il sera outré qu'Odral fasse une telle demande exorbitante et il vous donnera 500 po pour terminer la quête :-)*

### 3.5.5 - Le chargement d'ébonite

Odral Helvi vous envoie livrer cinq morceaux d'ébonite brute à Drynar Varyon, le 'potier' de Ald'Ruhn.

Il vaut mieux dénoncer Odral Helvi auprès de Crassius Curio au sujet de cette contrebande d'ébonite illégale. Crassius Curio vous demandera alors que l'ébonite soit livrée à Fort Silène, et Odral Helvi sera arrêté et mis en prison.

Si la livraison est faite sans dénonciation, la récompense donnée par Odral Helvi est de 500 po.

## 3.6 - COEURÉBÈNE : LES QUÊTES DU DUC VÉDAM DREN

### 3.6.1 - Le contrôle des Ordonnateurs

Le duc Védam Dren a besoin de l'aide du Grand Chanoine, Tholer Saryoni, pour tempérer le chef des ordonnateurs, Bérél Sala. Tholer Saryoni se trouve dans le Grand Sanctuaire à Vivec. Il accepte à condition que vous lui rameniez l'unique Robe de Saint Roris.

La robe est dans la caverne Assemanu (prévoir un sort, une potion ou un parchemin de lévitation !).

### 3.6.2 - Orvas Dren

Le Duc Védam Dren pense que son frère, Orvas Dren, fait partie de la Cammona Tong... Hors, j'ai tué Orvas Dren suite à une des missions de la Morag Tong, où il fallait éliminer deux de ses hommes de mains (Navil et Ranés Iénith).

Le fait qu'Orvas Dren soit mort, on se retrouve d'office Grand Maître de la Maison Hlaalu :-)

Cependant, si vous n'avez pas tué Orvas, il est possible de terminer cette quête pacifiquement. Après avoir libéré Cache-son-Pied à la demande d'Ilméni Dren (c'est une quête des Lanternes Jumelles), celui explique qu'il existe une pièce secrète dans le manoir d'Orvas Dren, dans laquelle on peut trouver des preuves susceptibles de faire pression sur Orvas Dren. C'est Nalvilie Saren qui possède la clé de cette salle. Le Duc sera ravi que son frère ait été épargné et vous nommera Grand Maître de la Maison Hllalu ^^

## 4 - LA PLACE FORTE

### 4.1 - Première étape

Lorsque le rang Cousin de la Maison est atteint, Crassius Curio vous propose d'aller voir Dondos Driler au Manoir Hlaalu de Balmora. C'est lui qui s'occupera de la construction de la place forte. Elle sera construite sur le Plateau Odaï.

Dondos Driler vous demande dans un premier temps un Titre de Propriété et un Permis de Construire. C'est Baren Alen, le comptable de la Trésorerie Hlaalu à Vivec, qui vend le Titre de Propriété pour 5000 po. Quant au Permis de Construire, il faut le demander au Duc Védam Dren, dans la Salle du Grand Conseil de Cœurébène.

Quelques jours plus tard, une mise à jour dans le journal vous informera d'aller voir Dondos Driler pour la suite de la construction. Ce dernier veut savoir où en sont les travaux : il vous faut aller parler à Durbul gro-Rush sur place, puis retourner voir Dondos Driler pour lui informer que la place forte devrait être terminée dans une semaine.

## 4.2 - Deuxième étape

Lorsque le rang Frère de la Maison est atteint et que la place forte est terminée (on est informé par une note dans le journal), Dondos Driler vous explique qu'il faut améliorer le commerce autour de la propriété : il faut réouvrir la mine d'œufs de Shurdan-Raplay.

Il vous faudra d'une part soigner la reine Kwama de la mine du fléau, et d'autre part engager des mineurs. Pour soigner la Reine, un sort de soin ou un Parchemin vendu par le Régisseur de Gnisís, Hetman Abelmewia, fera l'affaire. Quant aux mineurs, on peut demander à Ilasour Tansumíran à Gnisís et à ... (j'ai oublié de noter son nom LOL) dans les souterrains de Tel Arhun.

Les travaux de la seconde phase peuvent alors débuter.

## 4.3 - Troisième étape

Lorsque le rang Père de la Maison est atteint et que la seconde phase des travaux est terminée (vous le saurez par une note dans le journal), retournez voir Dondos Driler qui vous suggère de protéger la place forte.

Il vous faut engager un garde et éliminer les bandits qui rodent autour de la propriété. Vous pourrez engager un garde par l'intermédiaire de Flaénía Amíulusus de la guilde des guerriers de Balmora. Quant aux bandits, ils se cachent dans la caverne de Zainsípílu.

Une note dans le journal informera alors que la place forte est définitivement terminée.

# LA GRANDE MAISON RÉDORAN

## SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Grande Maison Rédoran
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Ald'Ruhn auprès de Néminda
  - 3.2 - à Ald'Ruhn auprès de Athyn Saréthi
  - 3.3 - à Ald'Ruhn auprès de Lloros sarano
  - 3.4 - à Ald'Ruhn auprès de Tuvéso Béleth
  - 3.5 - à Ald Vélothi auprès de Theldyn Virith
  - 3.6 - à Vivec auprès de Faral Réthéran
- 4 - La Place Forte

## 1 - ENTRER DANS LA MAISON

Pour entrer dans la Grande Maison Rédoran, il faut se rendre à Ald'Ruhn : c'est Néminda qui s'occupe de l'inscription.

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Athlétisme, Lance, Lame longue, Armurerie, Armure lourde, Armure intermédiaire  
 Les compétences majeures : Endurance, Force

- Laquais : compétences à 30
- Serviteur : compétences à 30, un talent à 10 et deux autres à 5
- Vassal : compétences à 30 et deux des talents à 20
- Affilié : compétences à 30, un talent à 30 et deux autres à 5
- Parent : compétences à 30, un talent à 40 et deux autres à 10
- Cousin de la maison : compétences à 31, un talent à 50 et deux autres à 15
- Frère de la maison : compétences à 32, un talent à 60 et deux autres à 20
- Père de la maison : compétences à 33, un talent à 70 et deux autres à 25
- Conseiller : compétences à 33, un talent à 80 et deux autres à 30
- Grand maître : compétences à 33, un talent à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE NEMINDA

#### 3.1.1 - Les crabes des vases

Néminda vous demande de voir Drulène Falen au sujet des crabes des vases qui attaquent son troupeau de guar. La ferme de Drulène Falen se situe sur la plaine entre la place forte Andasreth et Ald'Ruhn.

Drulène Falen donne quelques feuilles de plume-lo en récompense.

#### 3.1.2 - Livrer une potion de guérison des maladies

Néminda vous charge de livrer une potion de guérison des maladies à Theldyn Virith. Il est dans l'avant poste de AldVélothi.

#### 3.1.3 - Trouver Mathis Dalobar

Néminda veut retrouver le marchand Mathis Dalobar. Elle pense qu'il a disparu dans les environs de Maar Gan ou Gnisís. A Maar Gan, vous apprenez qu'un marchand accompagné d'un guar bâti s'est réfugié dans le tombeau des Rothan pour se protéger du fléau. Le tombeau se trouve à l'ouest de Maar Gan. Mathis Dalobar vous demandera de l'escorter jusqu'au Sanctuaire de Maar Gan.

### 3.1.4 - Le Casque de Père Fondateur

Néminda veut récupérer le Casque de Père Fondateur. C'est Alvis Téri qui l'a volé : il est à la taverne des Huit-Plats de Balmora. Il suffit d'avoir une bonne affinité pour qu'il vous le donne.

### 3.1.5 - Problèmes avec les bandits

Néminda vous demande à nouveau d'aider Drulène Falen : des brigands lui volent ses guars. Ils sont réfugiés au sud de la ferme, dans le tombeau ancestral des Telvayn (il y a 2 guars à l'entrée).

Drulène Falen donne quelques feuilles de plume-lo en récompense... eh oui encore :-)

### 3.1.6 - Garder le manoir Saréthy

Néminda vous envoie aider Athyn Saréthy qui a reçu des menaces. Athyn Saréthy est à l'entrée de son manoir. Dès qu'on lui parle, 2 brigands arrivent.

Néminda vous donnera 200 po en récompense.

## 3.2 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DES ATHYN SARETHI

### 3.2.1 - Sauver Varvur Saréthy

Athyn Saréthy vous demande de délivrer son fils, Varvur Saréthy, prisonnier dans le Manoir Vénim.

Athyn Saréthy insiste sur le fait qu'il ne faut pas tuer Bolvyn Vénim !

### 3.2.2 - Laver l'honneur de Varvur Saréthy / La statue de cendres

Athyn Saréthy est persuadé que son fils n'est pas responsable du meurtre de Bralen Larvaren (car c'est son meilleur ami).

Varvur Saréthy vous explique qu'il a rêvé qu'il tuait son ami et qu'il fait ces rêves depuis qu'il possède une statue de cendres suspecte. Athyn Saréthy vous suggère d'en parler à Llorès Sarano, au temple.

*Des rumeurs circulent à Ald'Ruhn au sujet d'une certaine personne qui vend d'étranges statues rouges ...*

Varvur Saréthy vous avoue qu'il s'est procuré cette statue auprès de Galtis Givron. Galtis Givron est à la Marmite du Rat et lorsque vous lui parlez de cette statue, il attaque ! Il a sur lui une note de Hanarai Assutlanipal.

Llorès Sarano vous suggère d'aller voir cette Cendraise exilée de son camp, sa maison est à Ald'Ruhn en bas du temple. Elle attaquera dès que vous lui parlerez.

Llorès Sarano vous offre quatre potions de guérison de qualité en récompense.

### 3.2.3 - Les calomnies d'Ondrès Néran

Athyn Saréthy veut mettre un terme aux calomnies proférées par Ondrès Néran. Il vous demande de le provoquer en duel. Ondrès Néran est dans son Manoir à Balmora.

### 3.2.4 - Shurinbaal

Athyn Saréthy veut que vous vous débarrassiez des contrebandiers Daroder et Enjina. Ils sont dans la caverne de Shurinbaal (au sud ouest de Gnaar Mok). Leur contact à Ald'Ruhn est Drynar Varyon mais il ne s'étend pas sur le sujet même avec une affinité à 100.

### 3.2.5 - Le seigneur fou de Milk / Délina Mandas de Tel Fyr

Athyn Saréthy pense que Aréthan Mandas a perdu la raison : il s'est enfermé dans une caverne et il réclame un droit de passage à chaque voyageur !

Il vous demande de le raisonner ou, au pire, de le tuer. Son père, Lléran Mandas, se trouve à Coeurébène : il pense que son fils a perdu la raison parce que sa fille, Dényla Mandas, s'est faite enlevée et prisonnière à Tel Fyr.

Partez donc la libérer ! Elle vous donnera un médaillon à montrer à son père pour lui prouver qu'elle va bien.

Llérar Mandas vous donne un casque en ébonite en récompense.  
Et Aréthan Mandas promet d'arrêter son délire dès qu'il apprend que sa fille va bien.

### 3.2.6 - Le soutien de Hlaren Ramoran : Les taxes de Gnisis / Nalvilie Saren

Hlaren Ramoran accepte de vous donner son soutien à condition que vous alliez collecter les taxes de Gnisis (60 po) auprès de Abelmawia. Il faut lui rendre les 60 po sinon il ne donnera pas son soutien.

Hlaren Ramoran vous demande une dernière faveur : celle de retrouver Nalvilie Saren. Sa famille possède un manoir sur la place du Quartier Rédoran à Vivec. Mais elle est bannie et s'est réfugiée au Canal Sud 1 du Canton Saint Olms. Elle refusera de parler à Hlaren Ramoran.

*Mais vous pouvez aussi ne pas faire ces 2 quêtes en parlant directement à Nalvyna Sarinith, une dunmer aux cheveux rouges près de lui. Elle avoue être amoureuse de lui ! Et du coup en apprenant la nouvelle Hlaren Ramoran vous donnera son soutien directement ^^*

### 3.2.7 - Le soutien de la Maîtresse Brara Morvayn : Mission au manoir Morvayn

La Maîtresse Brara Morvayn est réfugiée dans ses quartiers dans le Palais du Conseil Rédoran. Son manoir a été attaqué par une horde de monstre : elle vous donnera son soutien si vous libère son manoir en récupérant une statue de cendres suspecte.

Il vous faudra par la suite apporter cette statue à Llorès Sarano, au temple.

La Maîtresse Brara Morvayn vous offre une amulette de Coups Puissants en récompense en plus de son soutien.

### 3.2.8 - Le soutien de Garisa Lléthri : Preuves de corruption / Faire fermer la mine

Garisa Lléthri accepte de vous donner son soutien en échange d'une faveur. Il veut trouver les preuves de corruption qu'il y a au sein de la Mine de Caldéra. Il faut donc lui rapporter le Registre Secret qui se trouve dans un coffre dans la chambre d'Odral Helvi, à l'étage du Palais du Gouverneur.

En prévision, on peut de suite libérer tous les esclaves de la mine, en particulier Dahleena.

Garisa Lléthri voudra ensuite trouver le moyen de fermer la mine. On peut le faire en libérant Dahleena (elle se trouve dans une des cabanes d'esclaves).

Garisa Lléthri vous offre une paire de bottes en ébonite en récompense en plus de son soutien.

### 3.2.9 - Le soutien de Minerve Arobar

Lorsqu'on va lui demander son soutien, Minerve Arobar refuse catégoriquement !

Athyn Saréthi pense qu'il est influencé par les Telvanni et vous suggère d'aller à Sadrith Mora pour enquêter. Là bas, on apprend que sa fille, Nartise Arobar, est prisonnière dans la tour de Tel Naga. En la libérant, Minerve Arobar vous donne son soutien et vous offre son Amulette (qui est unique ^^) ainsi qu'un casque rédoran.

### 3.2.10 - Duel contre Bolvyn Vénim

Lorsque toutes les quêtes sont terminées et qu'il est possible d'atteindre le rang de Grand Maître, Athyn Saréthi vous explique qu'il vous faut affronter Bolvyn Vénim, l'actuel Grand Maître, dans un duel à mort à l'Arène de Vivec afin de prendre son rang.

## 3.3 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE LLOROS SARANO

### 3.3.1 - Trouver Fédriis Tharen

Lloros Sarano veut retrouver le pèlerin Fédriis Tharen disparu alors qu'il allait vers le sanctuaire de la caverne de Koal pour son pèlerinage.

Vous le trouverez près d'un arbre, près de l'entrée de la caverne. Il est malade mais il n'est pas nécessaire de le soigner pour terminer la quête.

Il suffit d'en informer Lloros Sarano qui donne une potion de guérison des maladies communes en récompense.

### 3.3.2 - Trouver Béden Gíladren

*Vous entendrez une rumeur à Ald'Rhun sur un groupe de Cendrais qui se vantent d'avoir enlevé un noble célèbre.*

Lloros Sarano veut retrouver un autre pèlerin, Béden Gíladren. Il a disparu dans les environs de Maar Gan.

Sur place, vous apprenez qu'il a été enlevé par une tribu de Cendrais. Leur campement se trouve le long de la route qui mène vers l'ouest (elle bifurque ensuite vers le sud) : c'est la yourte de Manat.

Il accepte de libérer le pèlerin en échange d'une rançon de 5000 po.

*Si vous dites que Béden a menti et qu'il n'est pas un noble ... Manat sera écoeuré et vous le laissera pour 5 po !!!*

### 3.3.3 - Ramener les boucliers d'Andasreth

Lloros Sarano vous explique que quatre soldats rédorans ne sont pas revenus de la place forte Andasreth (sur la côte, au nord de Gnaar Mok).

Sur place ramassez les quatre boucliers des soldats et Lloros Sarano vous en laissera un en récompense.

## 3.4 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE TUVÉSO BÉLETH

### 3.4.1 - Une escorte jusqu'à la caverne de Koal

Tuvéso Béleth vous demande d'accompagner son fils Déval jusqu'à la Caverne de Koal.

Il vous offre une épée de feu en acier en récompense.

### 3.4.2 - Les dettes de réparation d'armure

Giras Indaram doit 2 000 po à Tuvéso. Ce dernier est à Molag Mar. Évidemment, il refuse de payer car l'armure est en mauvais état. Si vous allez parler à l'exalté Tídro Indaram, son frère, il acceptera de le persuader de rembourser ses dettes. Après un tel conseil, Giras vous provoquera en duel et arrêtera lui-même le combat : il finit enfin par vous donner l'argent !

Il vous offre une épée de givre en verre en récompense.

## 3.5 - ALD VELOTHI : LES QUÊTES DE THELDYN VIRITH

### 3.5.1 - Nageoire Bleue

Theldyn Virith vous demande de tuer Nageoire Bleue, un poisson carnassier. Il est au niveau du port d'Ald Vélothi.

Theldyn Virith donne 10 cires de dreugh en récompense.

### 3.5.2 - La mine d'Ashímanu

Theldyn Virith veut que vous tuiez un shalk infecté qui a rendu malade les ouvriers et la reine kwama de la mine d'Ashímanu.

*En prévision de la mission suivante, on peut tuer tous les kagoutis qui sont près de la mine, et en particulier leur chef.*

### 3.5.3 - Le repaire de kagoutí

Theldyn Virith veut se débarrasser d'un troupeau de kagoutí qui attaque les voyageurs. Leur repaire est près de la mine d'Ashímanu.

*Ah bah si c'est déjà fait, c'est tant mieux :-D*

### 3.5.4 - Le rapport de Shísti

Theldyn Virith vous demande de récupérer un rapport au sujet de la base Telvanni de Shísti.

Shísti est au nord ouest de Maar Gan. Les Rédorans ont tué tous les Tevanni, il suffit de récupérer le rapport auprès de Brerama Sélas.

Maïs vous remarquerez sur le plan qu'il existe une porte dérobée : l'ouverture s'actionne avec un crâne posé sur une table. En tuant le mage Telvanni, la récompense est plus importante.

### 3.5.5 - Tuer Gordol

Theldyn Viríth veut se débarrasser de Gordol. Il se cache dans les ruines daédriques d'Áshalmawía, à l'est d'Áld Vélóthí. Theldyn Viríth vous offre une lance en ébonite avec un enchantement unique en récompense.

## 3.6 - VIVEC : LES QUÊTES DE FARAL RÉTHÉLAN

### 3.6.1 - Les calomnies de Méril Hlaano

Faral Réthéran vous demande de faire taire les calomnies proférées par Méril Hlaano. Il se trouve à la Taverne des Huit-Plat de Balmora. Il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour qu'il accepte.

Faral Réthéran vous offre un Bouclier Sacré en récompense.

### 3.6.2 - Le tombeau des Rédas

Faral Réthéran veut récupérer trois objets de la Famille Rédas : le Gobelet de Rédas, la Robe des Actes de Rédas et la Hache de Guerre de Rédas. Ces objets sont dans le tombeau des Rédas, au sud est de Molag Mar.

### 3.6.3 - Duel d'honneur

Faral Réthéran vous demande de persuader Rothís Néthan de faire son duel contre un noble de la Grande Maison Hlaalu. Il traîne dans la Taverne des Fleurs d'Or, dans le Quartier Rédoran. Il accepte si vous lui apportiez dix potions de guérison standards (on peut en acheter au temple Rédoran).

### 3.6.4 - Tuer Dagoth Tanís

Faral Réthéran vous envoie tuer Dagoth Tanís. Il se cache dans la place forte de Falasmaryon, au nord est de Maar Gan. Il est possible de capturer son âme : l'objet enchanté aura une charge de 330.

Faral Réthéran veut en même temps récupérer l'Anneau Ancestral d'Irer Nervyon, un Éxalté mort là-bas.

Faral Réthéran vous offre un Anneau des Ancêtres de sa famille en récompense.

### 3.6.5 - Tuer Reynel Uviríth

Faral Réthéran vous demande de tuer Reynel Uviríth, une noble Telvanni. Elle est dans sa tour à Tel Uviríth.

### 3.6.6 - Tuer Raynasa Rethan

Faral Réthéran vous demande de tuer Raynasa Rethan, une noble Hlaalu. Elle est dans son Manoir sur le Plateau Odaí.

## 4 - LA PLACE FORTE

### 4.1 - Première étape

Lorsque le rang Cousin de la maison est atteint, Áthyn saréthí vous propose d'aller voir Galsa Gíndu, au Palais du conseil Rédoran. C'est elle qui s'occupera de la construction de la place forte. Elle sera construite à Bal Isra.

Galsa Gíndu réclame dans un premier temps 5000 po et un Permís de Construire qu'il vous faudra vous procurer auprès du Duc Vedam Dren, dans la salle du Grand Conseil à Cœurébène.

Quelques jours plus tard, une mise à jour dans le journal vous informera d'aller voir Galsa Gíndu pour la suite de la construction. Elle veut savoir où en sont les travaux : il faut partir parler à Bugdul gro-Kharbush sur place, puis retourner voir Galsa Gíndu pour lui informer que la place forte devrait être terminée rapidement.

## 4.2 - Deuxième étape

Lorsque le rang Frère de la Maison est atteint et que la place forte est terminée (on est informé par une note dans le journal), Galsa Gindu vous explique qu'il vous faut engager des gardes pour la défense du manoir.

Elle vous suggère de demander à Percius Mercius, responsable de la guilde des guerriers d'Ald'Ruhn. Il accepte à condition de libérer Frélène Acque détenue dans les prisons du Quartier Hlaalu à Vivec.

Les travaux de la deuxième phase peuvent alors débiter.

## 4.3 - Troisième étape

Lorsque le rang Père de la Maison est atteint et que la seconde phase des travaux est terminée (on le sait par une note dans le journal), retournez voir Galsa Gindu qui vous suggère d'aller voir le régisseur Guls sur place.

Ce dernier pense qu'il faut des femmes pour attirer plus de colons. On peut demander à Fathusa Giréthi (elle est à l'auberge d'Ald Skar à Ald'Ruhn) et à Aryní Oréthi (elle se promène dehors près de sa maison à Ald'Ruhn) mais il faut avoir au moins 90 en affinité pour qu'elles acceptent.

Deux femmes suffisent pour que les travaux de la troisième phase commencent ; puis une note dans le journal informera alors que le manoir est définitivement terminé ^^

*Cependant il existe une autre solution ! Vous pouvez aussi acheter deux esclaves à Tel Aruhn. Elles vous coûteront 1 000 po chacune.*

# LA GRANDE MAISON TELVANNI

## SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la Grande Maison Telvanni
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Sadrith Mora auprès de Félixa Ulessen
  - 3.2 - à Sadrith Mora auprès de Raven Omayn
  - 3.3 - à Sadrith Mora auprès de Mallam Ryon
  - 3.4 - à Sadrith Mora auprès de Arava Uvulas
  - 3.5 - à Sadrith Mora auprès de Galos Mathendis
  - 3.6 - à Sadrith Mora auprès de Maître Néloth
  - 3.7 - à Sadrith Mora auprès d'Éddie "Le Vif" Théman
  - 3.8 - à Tel Mora auprès de Maîtresse Dratha
  - 3.9 - à Tel Branora auprès de Maîtresse Thérana
  - 3.10 - à Gnisís auprès de Baladas Demnavanni
  - 3.11 - à Tel Vos auprès de Maître Fryon
- 4 - La Place Forte

## 1 - ENTRER DANS LA MAISON

Pour entrer dans la Grande Maison Telvanni, il faut se rendre à Sadrith Mora et s'adresser à l'un des hérauts du Palais du Conseil Telvanni.

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Mysticisme, Invocation, Illusion, Altération, Destruction, Enchantement  
 Les compétences majeures sont : Volonté, Intelligence

- Laquais : compétences à 30
- Serviteur : compétences à 30, un talent à 10 et deux autres à 5
- Vassal : compétences à 30 et deux des talents à 20
- Affilié : compétences à 30, un talent à 30 et deux autres à 5
- Héraut : compétences à 30, un talent à 40 et deux autres à 10
- Prestidigitateur : compétences à 31, un talent à 50 et deux autres à 15
- Enchanteur : compétences à 32, un talent à 60 et deux autres à 20
- Maître : compétences à 33, un talent à 70 et deux autres à 25
- Grand mage : compétences à 33, un talent à 80 et deux autres à 30
- Archimage : compétences à 33, un talent à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE FELIXA ULESSEN, Héraut de Maîtresse Thérana

#### 3.1.1 - Les nouveaux habits

Félixa Ulessen vous charge de remettre une nouvelle jupe à sa Maîtresse Thérana, et donne pour cela 2 parchemins d'Intervention Divine.

Thérana se trouve dans ses quartiers dans la tour Telvanni à tel Branora. Elle refuse les vêtements et si on les essaie, elle attaque ! Le seul moyen est de demander à l'esclave derrière elle d'essayer les habits (l'esclave se fait tuer).

Félixa Ulessen vous donne 500 po en récompense et vous enseigne les sorts Marque et Rappel.

#### 3.1.2 - La révolte des esclaves

Félixa Ulessen veut mettre un terme à la révolte des esclaves de la mine d'œufs d'Abedaal.

Vous devez parler à leur chef Elydal Leï. Et vous avez alors plusieurs possibilités : soit vous écoutez ses condoléances et vous libérez les esclaves en donnant la clé des bracelets à Elydal Leï (la clé est dans une caisse près de la reine Kwama), soit vous les tuez tous !

Si vous les avez épargnés et libérés, Félixa Ulessen enseigne les sorts de commandement de créatures et d'humanoïdes.

Et si vous les avez tous tués, vous recevrez un Anneau de Nuage Toxique et un Anneau de Tempête de Feu en récompense.

### 3.2 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE RAVEN OMAYN, Héraut de Maîtresse Dratha

#### 3.2.1 - La pulponge

Raven Omayn a besoin de cinq morceaux de pulponges. Vous en cueillerez sur les grasseponges mais vous pouvez aussi les acheter.

La récompense est de 100 po et Raven Omayn vous enseigne en plus le sort Guérison de la Maladie Commune.

#### 3.2.2 - Noire Guigne

Raven Omayn veut récupérer l'Anneau de Noire Guigne ; d'après elle, il serait à Sadrith Mora.

Vous apprenez que c'est un des membres de la Morag Tong qui le possède : Alven Galas.

Raven Omayn vous enseigne en échange les sorts de démoralisation d'humanoïdes et de créatures.

### 3.3 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE MALLAM RYON, Héraut de l'Archimage Gothren

#### 3.3.1 - Trois questions pour Baladas Demnevanni

Mallam Ryon vous demande poser trois questions à Baladas Demnevanni au sujet de la disparition des nains, des artefacts dwemers et de la langue dwemer.

Baladas Demnevanni est à Arvs Drelen, à Gnisis.

#### 3.3.2 - Mission à Nchuleft

Mallam Ryon veut récupérer les plans dwemers des Ruines de Nchuleft. Elles se situent au sud ouest de Tel Vos.

*Surtout profitez-en pour récupérer le livre intitulé "Les Chroniques de Nchuleft" en prévision d'une quête future.*

Mallam Ryon offre le casque unique de Céphalopode de Gothren en récompense.

### 3.4 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE ARARA UVULAS, Héraut de Maître Néloth

#### 3.4.1 - Le savon de sload

Arara Uvulas a besoin de cinq morceaux de savon de sload, et pour cela il vous donne 500 po pour que vous vous en procuriez facilement.

#### 3.4.2 - Le Bâton de l'Aube D'argent

Arara Uvulas veut récupérer le Bâton de l'Aube d'Argent. D'après lui, ce serait un mage de la guilde des mages du Complexe du Serval de Sadrith Mora qui le posséderait.

Effectivement c'est Arielle Rheinciel qui l'a ; elle vous le vend pour 300 po.

Arara Uvulas vous offre une épée de verre paralysante en récompense, et vous enseigne en plus le sort de cécité.

*Ce bâton est une des armes uniques du jeu ^^*

### 3.5 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE GALOS MATHENDIS, Héraut de Maître Aryon

#### 3.5.1 - Le message codé

Galos Mathendis vous charge de remettre un message codé à Divayth Fyr, et pour cela il vous donne 4 potions de marche sur l'eau, 4 potions de nage rapide et 7 potions de guérison de qualité.

Divayth Fyr est dans sa tour à Tel Fyr ; à son tour il vous donne un autre message codé à remettre en échange du sien à Galos Mathendis qui vous offrira 500 po en récompense.

#### 3.5.2 - La guérison du fléau

Galos Mathendis vous demande de livrer des potions de guérison du fléau à l'apothicaire Andil. Il faut en acheter trois : vous en trouverez chez le guérisseur de Sadrith Mora.

Andil est à Tel Vos, dans la Tour des Services (tour nord ouest). Il vous donne en échange 3 potions de guérison de qualité et 3 autres de regain de points de fatigue de qualité.

Galos Mathendis vous récompense de 500 po.

#### 3.5.3 - La peau de daédra

Galos Mathendis vous demande de livrer une peau de daédra à Maître Aryon. L'alchimiste de Sadrith Mora en vend.

Maître Aryon est à Tel Vos (prévoir une potion ou un sort de lévitation ^^). Il vous achètera la peau de daédra 300 po, et vous enseignera en plus le sort de paralysie.

*Dans le journal, il est écrit que c'est Mallam Ryon qui vous donne la quête !*

### 3.6 - SADRITH MORA : LA QUÊTE DE MAÎTRE NÉLOTH

#### 3.6.1 - La Fierté du dragon

Maître Néloth veut récupérer la Robe de la Fierté du Dragon. C'est Senise Thindo qui la possède : elle est dans les logements de la tour à tel Aruhn.

Il faut la provoquer par un ton sarcastique pour la tuer et récupérer la robe.

Maître Néloth vous offre 100 po en récompense.

### 3.7 - SADRITH MORA : LES QUÊTES D'EDDIE LE VIF THEMAN

*Vous pourrez faire les quêtes de votre Héraut après l'avoir ... trouvé HAHHAHA. Enfin bon, je voulais dire, après avoir achevé la quête "trouver un Héraut" de Maître Aryon ^^*

#### 3.7.1 - L'Anneau d'Équité

Eddie Le Vif vous propose de récupérer l'unique Anneau d'Équité. Il a besoin pour cela de la Clé de Tel Naga. Vous pouvez la récupérer sur n'importe quelle personne résidant dans la tour.

#### 3.7.2 - L'Amulette d'Unité

Eddie Le Vif vous propose maintenant de récupérer l'unique Amulette d'Unité. Il a besoin pour cela de cinq Potion d'Invisibilité Standard. Vous en trouverez chez n'importe quel alchimiste marchand.

### 3.8 - TEL MORA : LA QUÊTE DE MAÎTRESSE DRATHA

#### 3.8.1 - L'Amulette de Chair Reconstituée

Maîtresse Dratha veut récupérer l'Amulette de Chair Reconstituée. C'est Bérengéval, un des gardes de Maître Néloth, un Bosmer, qui la possède.

Bérengeval se trouve dans les quartiers communs de la tour de Tel Naga à Sadrith Mora. Vous devrez le provoquer par un ton sarcastique et le tuer pour récupérer l'amulette de Chair Reconstituée.

Maîtresse Dratha vous offre quatre Parchemins d'Appel de Sainte Dorée et une Amulette d'Absorption de Sort en récompense.

### 3.9 - TEL BRANORA : LA QUÊTE DE MAÎTRESSE THÉRANA

#### 3.9.1 - L'arc d'Auriel

Maîtresse Thérana veut récupérer l'Arc d'Auriel. D'après elle, c'est Ralyn Othrael qui le possède ; il est à la Porte des Ames.

Maîtresse Thérana vous donne une cuirasse et une paire de jambières daédriques ayant des enchantements uniques en récompense. Mais vous pouvez aussi choisir d'être payé en pièces sonnantes et trébuchantes : elle vous donnera alors 11 111 po ... ce qui ne vaut pas vraiment le coup puisque vous récupérerez bien plus en vendant la cuirasse et l'armure auprès du crabe marchand !!!

*L'Arc d'Auriel est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 15 000 po. Donc pour le récupérer, il vous faudra tuer ou voler Maîtresse Thérana !*

### 3.10 - GNISIS : LES QUÊTES DE BALADAS DEMNEVANNI

#### 3.10.1 - Noyr Mézalf

Baladas Demnevanni veut que je lui ramène l'anneau de Noyr Mézalf parfois appelé Mézalf Bthungthumz. Vous le trouverez à Bthungthumz, située à l'est de Khuul (dans la Foyada) sur Dahrk Mézalf, un fantôme dwemer.

Baladas vous offre un Anneau de Tempête d'éclair et son centurion dwemer :-)

*Cette quête se déclenchera après que vous lui apporterez les 3 livres qu'il vous demande ^^ (voir la 1ère quête de Maître Aryon)*

### 3.11 - TEL VOS : LES QUÊTES DE MAÎTRE ARYON

#### 3.11.1 - Baladas Demnevanni / Les livres dwemers

Maître Aryon accepte de devenir votre Protecteur si vous arrivez à convaincre Baladas d'intégrer le conseil Telvanni. Baladas Demnevanni se trouve dans sa tour Ars Drelen à Gnisis. Il accepte si vous lui ramenez trois livres intitulés "Le Feu et la Loi de Nchunak" 📖, "Origine des Lois Dwemers" 📖 et "Les Chroniques de Nchuleft" 📖.

Vous pourrez acheter le livre *Le Feu et la Loi de Nchunak* chez la bouquiniste de Balmora.

Vous trouverez les deux autres chez Jobasha, bouquiniste dans le Quartier Étranger à Vivec (à moins d'avoir récupéré le livre *Les Chroniques de Nchuleft* dans les Ruines de Nchuleft ^^).

Baladas Demnevanni vous offre en récompense des trois livres l'unique Anneau Clé d'Ondusi, l'unique Amulette d'Admonestation, la Ceinture de la Seconde Barrière et l'unique paire de Chaussures de Marche Assurée.

Quant à Maître Aryon, il vous donne le Bâton d'Argent de la Paix en récompense.

#### 3.11.2 - La mine d'œuf de Mudan-Mul

Maître Aryon vous demande de guérir la Reine Kwama de la mine d'œufs de Mudan-Mul atteinte de la maladie du fléau. Pour cela il vous enseigne un sort de guérison du fléau.

Maître Aryon vous offre en récompense le livre intitulé *"Respiration Aquatique"* 📖 qui vous donnera 1 point en altération :-)

#### 3.11.3 - Les sorts de magicien

Maître Aryon souhaite que vous maîtrisiez les sorts de base d'attaque de feu (soit le sort Boule de Feu), de Lévitation et le sort Rappel. Vous pourrez acheter ces sorts chez les mages.

Maître Aryon vous offre le livre intitulé *"L'Art de la Magie de Guerre"* 📖 qui vous donnera 1 point en destruction.

### 3.11.4 - Odírníran

Maître Aryon veut prêter main forte à Milyn Faram à Odírníran. Sa place forte est prise d'assaut par la Maison Hlaalu ! Odírníran se trouve au sud des Ruines Daédrique de Nchurdamz. Il vous faut tuer tous les Hlaalu sur place en épargnant la prisonnière.

Milyn Faram est tout en haut de sa tour ; il donne en récompense un Parchemin d'Appel de Deadroth si vous avez épargné sa prisonnière, sinon il ne vous donnera rien.

Quant à Maître Aryon, il vous donne cet unique Bâton en argent de la Faím ainsi que le livre intitulé "*Incident à Necrom*" qui vous donnera 1 point en illusion.

### 3.11.5 - Le monopole de la Guilde des Mages

Maître Aryon veut mettre un terme au monopole du culte des mages. Il a besoin du soutien de la Maison Rédoran au Grand Conseil : il vous faut donc convaincre au moins trois des conseillers Rédorans à Adl'Ruhn.

Allez voir en premier Athyn Saréthi qui donne de suite son soutien, puis les autres conseillers Minerve Arobar, Hlaren Ramoran et Garisa Lléthri chacun dans leur manoir respectif ainsi que Brara Morvayn, dans ses quartiers dans le Palais du Conseil Rédoran.

Maître Aryon vous donne en récompense l'unique Gant Dominateur d'Aryon.

### 3.11.6 - Shísti

Maître Aryon vous demande de prêter main forte à Favès Andas à Shísti. La tour a été envahie par les Rédorans !

Il est réfugié dans une pièce secrète qu'on ouvre en actionnant un crâne sur un bureau.

Favès Andas vous donne les livres intitulés "*Le Lorkhan Lunaire*" et "*Une Trahison Hypothétique*" en remerciement.

Maître Aryon vous offre un Bâton d'Argent de Guerre en récompense.

### 3.11.7 - Recruter un Héraut

Maître Aryon vous incite à trouver un héraut. En se renseignant auprès des Telvannis, vous apprenez que Eddie Le Vif serait apte. Il habite à Balmora. Eddie Le Vif accepte de devenir votre héraut en échange d'un Bâton de la Paix.

Maître Aryon vous offre l'unique Gant Assistant d'Aryon en récompense.

### 3.11.8 - Tuer Raynasa Réthan

Maître Aryon vous demande de tuer Raynasa Réthan, une noble de la Maison Hlaalu. Elle est dans son Manoir sur le Plateau Odaí, le long de la rivière Odaí, à l'ouest de Hla Oad.

### 3.11.9 - Tuer Banden Indarys

Maître Aryon vous demande de tuer Banden Indarys, un noble de la Maison Rédoran. Il est dans son Manoir à Bal Isra, sur la route menant d'Adl'Ruhn à Maar Gan.

### 3.11.10 - L'Archimage Gothren

Lorsque toutes les quêtes sont terminées et qu'il est possible d'atteindre le rang de Grand Mage, Maître Aryon explique qu'il vous faudra provoquer en duel à mort l'Archimage Gothren afin de prendre sa place.

Il suffit de le provoquer par un ton sarcastique :-)

Maître Aryon vous nomme alors Archimage de la Grande Maison Telvanni ^^

## 4 - LA PLACE FORTE

### 4.1 - Première étape

Lorsque le rang Prestidigitateur est atteint, il est possible d'aller voir Lunella Hléran. Elle est à l'Ermitage, au Palais du conseil Telvanni à Sadrith Mora. C'est elle qui s'occupera de la construction de la place forte. Elle sera construite à Tel Uvirith.

Llunella Hlêran réclame dans un premier temps un Permis de Construire qu'il faut se procurer auprès du Duc Vedam Dren, dans la salle du Grand Conseil à Cœurébène, ainsi que deux gemmes renfermant des âmes de daëdra, si possible celle d'Astronach des tempêtes mais les âmes de Sainte Dorées ou d'Ombres Ailées sont acceptées.

Quelques jours plus tard, une mise à jour dans le journal informera d'aller voir Llunella Hlêran pour la suite de la construction. Elle veut savoir où en sont les travaux : il faut aller parler à Gashnak gra-Mughol sur place, puis retourner voir Llunella Hlêran pour lui informer que la place forte devrait être terminée rapidement.

#### 4.2 - Deuxième étape

Lorsque le rang Enchanteur est atteint et que la place forte est terminée (on en est informé par une note dans le journal), Llunella Hlêran a alors besoin de 5000 po ainsi que les plans dwemers des Ruines Mzanchend, situées au nord ouest de Tel Uvirith, afin que les travaux de la deuxième phase puissent débiter.

#### 4.3 - Troisième étape

Lorsque le rang Maître est atteint et que la seconde phase des travaux est terminée (on le sait par une note dans le journal), il faut retourner voir Llunella Hlêran. Elle a besoin du livre intitulé "*Secrets des Animoncules Dwemers*" pour mettre en place des Centurions Dwemers qui défendront la Place Forte. Ce livre est à Galom Daëus.

Quelques jours après avoir donné le livre à Llunella Hlêran, une note dans le journal informera alors que le manoir est définitivement terminé ^^

## LA GUILDE DES GUERRIERS

La Guilde des Guerriers accueille et regroupe tous les combattants de Vvadenfell. Cependant, bien qu'elle soit dirigée par Sjoring Aprecoeur, elle est en réalité sous le contrôle de la Camonna Tong.

La Camonna Tong est une organisation mafieuse sans foi ni loi dirigée par Orvas Dren, frère du Duc Védam Dren, Grand Maître de la Maison Hlaalu (elle est donc indirectement reliée à cette Grand Maison). La Camonna Tong se sert de la Guilde des Guerriers pour se débarrasser de la Guilde des Voleurs de Vvardenfel dirigée par Jim Stacey.

Ainsi, votre but principal sera de délivrer la Guilde des Guerriers de la Camonna Tong en démasquant et tuant les membres corrompus.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Charte de la Guilde des Guerriers 

### SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la guilde
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Balmora auprès de Eydís 'Oeil-de-Feu'
  - 3.2 - à Ald'Ruhn auprès de Percius Mercius
  - 3.3 - à Sadrith Mora auprès de Hrundi
  - 3.4 - à Vivec auprès de Lorbumul gro-Aglahk
  - 3.5 - à Vivec auprès de Sjoring Aprecoeur

## 1 - ENTRER DANS LA GUILDE

Pour entrer dans la guilde des guerriers, il faut se rendre à Balmora : c'est Eydís 'Oeil-de-Feu' qui s'occupe de l'inscription.

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Hache, Épée longue, Arme contondante, Armure lourde, Armurerie, Parade

Les compétences majeures sont : Force, Endurance

- Postulant : compétences à 30
- Apprenti : compétence à 30 et un des talents à 10
- Compagnon : compétence à 30 et un des talents à 20
- Homme d'arme : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Protecteur : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Défenseur : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Surveillant : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Gardien : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Champion : compétence à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Maître guerrier : compétence à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - BALMORA : LES QUÊTES DE EYDIS 'OEIL-DE-FEU'

#### 3.1.1 - Mission d'extermination

La maison de Drarayne Thélas est envahie de rats des cavernes. Eydís vous demande de l'aider et tous les tuer. Il y a un rat dans la chambre et deux autres dans la réserve à l'étage.

Drarayne Thélas vous donne une récompense de 100 po.

### 3.1.2 - Les braconniers d'œuf

Ëydís veut se débarrasser des deux braconniers d'œufs : Sevilo Othan et Daynila Valas. Ils sont dans la mine d'œufs de Shulk (au sud de Balmora, sur la rive droite de la rivière Odaï), dans le repaire de la Reine Kwama.

Ëydís vous donne 100 po et quatre potions de restauration de fatigue en récompense.

### 3.1.3 - Les agents Telvannís

Alynu Aralen, Sathasu Nerothren, Fothyna Herothran et Alveleg, quatre agents Telvannís, causent des troubles dans la mine Ashanammu de Caldéra. Ëydís vous demande de les tuer. La mine est au nord ouest de Caldéra (il suffit de suivre les panneaux). Alveleg monte la garde à l'extérieur, les trois autres sont à l'intérieur.

Ëydís vous donne 400 po en récompense.

### 3.1.4 - Le carnet codé

Ëydís veut récupérer le carnet codé de Sottilde. Elle est au Cercle du Mur du Sud. Le problème est que Sottilde appartient à la Guilde des Voleurs et si vous la tuez ou la volez : vous ne pourrez plus en faire partie ou vous y serez expulsé si vous êtes membres ...

Avec une bonne affinité avec elle, Sottilde vous explique que ce carnet est la preuve que la Cammona Tong et la Guilde des Guerrier travaillent ensemble ...

Percius vous dira qu'il faut récupérer ce carnet et que Sottilde saura se laisser convaincre.

Donc sauf si vous ne voulez pas faire partie de la Guilde des Voleurs, le seul moyen d'avoir ce carnet est de jouer les pickpockets en toute discrétion ... bon courage XD

Ëydís vous offre 1000 po en récompense.

*Normalement il est possible de récupérer ce carnet en ayant une bonne affinité avec Sottilde mais ça ne marche pas dans ma partie.*

### 3.1.5 - Les dettes de Désèle

Helviane Descle doit 200 po à la guilde ... enfin à la Cammona Tong ... Ëydís vous demande d'aller la voir chez elle à Suran pour récupérer la dette. Il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour qu'elle accepte de payer.

Ëydís offre la moitié de la dette en récompense.

### 3.1.6 - Une prime offerte pour gra-Bol

La tête de Dura gra-Bol est mise à prix ; Ëydís vous demande de la tuer. Elle est chez elle à Balmora.

Percius confirmera que cette orc est bel et bien une criminelle alors donnez vous-en à cœur joie XD

La prime est de 250 po.

### 3.1.7 - Alof et les orcs

Ëydís veut éliminer une bande d'orc qui traîne dans les ruines daédriques d'Ashunartès.

Rendez vous dans un premier temps à la ferme d'Alof, près des Champs Kummus. Alof l'Oriental explique que les ruines sont à l'ouest de Marandus.

Il y a deux entrées : celle à l'ouest permet d'arriver directement auprès de la chef de la bande d'orc, Burub gra-Bamog.

Ëydís vous donne 500 po en récompense.

### 3.1.8 - La bande des Véréthís

Ëydís veut éliminer la Bande des Véréthí. Ils se cachent dans la caverne de Mannammu, située au sud est de Pélagiad.

Ëydís vous offre 1000 po en récompense.

### 3.1.9 - Le dévoreur du Tombeau des Serano

Eydís veut se débarrasser d'un Dévoreur qui traîne dans le tombeau des Serano. Le tombeau ancestral se trouve au niveau des Champs Kummu.

Eydís donne 1000 po en récompense.

## 3.2 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE PERCIUS MERCIUS

### 3.2.1 - Le nécromancien de Vas

Percius Mercius vous demande d'aider l'Exaltée Ulyne Hénim pour son expédition à Vas : vous devez l'aider à éliminer Daris Adram le nécromancien. Vas se trouve à l'ouest de Dagon Fel, sur une île isolée.

La récompense est de 500 po.

### 3.2.2 - La prime offerte pour Bénéran

La tête de Nérer Bénéran est mise à prix. Percius Mercius veut sa mort. Il se cache dans la caverne Sargon (au sud est d'Ald redaynia).

La prime est de 500 po.

### 3.2.3 - Les bandits de Suran

La ville de Suran a été pillée par les brigands. Percius Mercius veut voir avec Avon Oran où se cachent les brigands. Avon Oran est dans son manoir : selon lui, les brigands sont dans la caverne de Saturan au nord de Suran, et il vous demande de tuer leur chef Daldur Sarys.

Avon Oran vous offre 1000 po de récompense.

### 3.2.4 - Du flin pour Elith-Dal

Percius Mercius vous demande de livrer vingt bouteilles de flin à Dangor. Il est dans la mine d'Elith-Dal. La mine se trouve à l'ouest du Camp des Zaïnabs, derrière la chaîne de montagne.

Percius Mercius vous offre une bouteille de cognac de cyrodil et 500 po en récompense.

### 3.2.5 - Éliminer les partisans de Sjoring

*Voici le seul moyen de devenir Maître dans la guilde des voleurs et celle des guerriers : en trahissant Sjoring Aprecoeur. Vous ne pourrez faire ces quêtes qu'à partir du rang de Gardien ^^*

Percius Mercius veut se débarrasser de Eydís Oeil de Feu et Lorbumul gro-Aglakh car ils soutiennent Sjoring Aprecoeur.

Si vous avez donné la Coupe d'Amertume à Eydís, alors elle aura arrêté de trahir la Guilde des Guerriers et il ne sera pas nécessaire de la tuer.

Quant à Lorbumul, il se jettera sur vous dès qu'il vous verra XD

*Vous remarquerez qu'il ne vous demande pas de tuer Hrundi : en effet, Sjoring n'a pas encore réussi à le corrompre ! Percius a une grande confiance en lui ^^*

### 3.2.6 - Tuer Aprecoeur

*Je vous conseille d'aller voir à ce moment là, Jim Stacey, de la Guilde des Voleurs de Vivec, afin qu'il vous donne l'ordre lui aussi de tuer Sjoring Aprecoeur. Vous deviendrez ainsi Maître dans les deux guildes ^^*

Percius Mercius vous demande enfin tuer Sjoring Aprecoeur.

Il nous nomme ainsi Maître de la Guilde des Guerriers :-)

### 3.3 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE HRUNDI

#### 3.3.1 - La bataille de Nchurdamz

Hrundi veut aider Larienna Macrina à tuer Hrelvesuu, le daedroth.

Elle vous attend devant les ruines d'wemers de Nchurdamz, au sud ouest d'Holamayan. L'âme d'Hrelvesuu permet d'enchanter un objet avec une charge à 195.

Hrundi vous offre 500 po de récompense.

*N'oubliez pas de fouiller les lieux pour y trouver Illkurok, une lance unique ^^*

#### 3.3.2 - La mine de Dissapla

Hrundi vous demande d'aider Novor Dréthan, le propriétaire de la mine de Dissapla. La mine se trouve au nord est de Falensarano.

Novor Dréthan est sans nouvelle de Térès Arothan car la mine a été envahie par des chiens de nix. Vous le retrouvez au fond de la mine vivant.

Novor Dréthan vous donne 4 morceaux de verre brut en récompense et Hrundi offre à son tour 250 po.

#### 3.3.3 - Le traqueur de Berwen / La prime offerte pour Ténim

Hrundi vous demande dans un premier temps de tuer un pestiféré qui se trouve dans la boutique de Berwen, la marchande de Tel Mora.

Il donne 500 po en récompense.

*Cette quête est réalisable avant qu'Hrundi vous la donne : si vous passez chez Berwen (après avoir rendu les peaux de guar volées à Gíriþ par exemple ^^), elle vous demandera de tuer ce fichu pestiféré.*

Hrundi vous demande ensuite de retrouver et de tuer Rels Ténim à Vos. Les fermiers de Vos vous diront d'enquêter plutôt vers le Camps Cendrais des Ahemmusas. Les Cendrais savent que Rels Ténim se cache dans la caverne de Shallit. La caverne se situe sur une île isolée au nord du Camps. Cette quête est plutôt sympa car vous allez foncer tout droit (comme moi lol) et vous ne verrez ... personne ! Vous entrerez directement dans le Tombeau Ancstral des Dréthan (où vous attend une méchante et vilaine vampire prête à vous croquer !!!!). Mais où sont-ils ?!? Revenez en arrière près du tonneau où vous avez trouvé la note pour Gilden et regardez en l'air ... (prévoir donc des potions de lévitation !).

En fait, Rels sait que lui et sa bande sont poursuivis par les chasseurs de prime ... Il a donc trouvé cette astuce pour se protéger ! Tout est écrit dans son journal 📖

Là aussi Hrundi vous donne 200 po en récompense.

*Dans cette caverne, vous verrez une porte qui mène dans le Tombeau des Dréthan. Dans une pièce se trouve la Vampire Marara. Si vous êtes Vampire, à ce moment là, elle vous demandera de la tuer (voir les quêtes annexes au sujet des Vampires), sinon elle vous attaquera (et dans ce cas, il ne sera plus possible de faire cette quête annexe). Mais dans tous les cas, on récupère son bel anneau ^^.*

#### 3.3.4 - Du Sujamma pour Dunirái

Hrundi vous charge de livrer un chargement de vingt bouteilles de sujamma à Nélacar. On le trouve dans la caverne de Dunirái au sud est de La Porte des Ames.

Hrundi vous offre 500 po en récompense.

#### 3.3.5 - Sondaale

Hrundi vous demande d'escorter Sondaale de Shimmerène. Elle se trouve dans la place forte de Telasero, au niveau inférieur : il vous suffit de l'aider à sortir.

Hrundi vous donne 500 po en récompense.

### 3.3.6 - La prime offerte pour Engaer

Hrundi veut éliminer Engaer. Il est dans la tour Tel Naga à Sadrith Mora tout en haut dans une pièce dont la porte est piégée ^^

Hrundi vous donne 1 000 po en récompense.

### 3.3.7 - La mine d'œuf de Pudaï

Hrundi veut récupérer sept Œufs d'Or. On trouve ces œufs dans la mine d'œufs de Pudaï, dans l'Antre de la Reine.

Hrundi vous offre une récompense de 10 000 po :-)

## 3.4 - VIVEC : LES QUÊTES DE LORBUMOL GRO-AGLAHK

### 3.4.1 - L'anneau de Plume de Rosée

Lorbumol vous demande de récupérer l'anneau de Plume de rosée de Nar gro-Shagramph qui traîne sur la place du Quartier Hlaalu. Avec une bonne affinité (70), l'orc vous donne cet anneau.

Lorbumol vous offre 100 po en récompense.

### 3.4.2 - Faire taire Langue-de-crapaud

Lorbumol vous demande de faire taire Langue-de-crapaud. Il est à La Marmite du Rat à Ald'Ruhn.

Percius vous insiste à ne pas le tuer car il n'est pas un criminel ! Il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour le convaincre de partir.

Lorbumol vous offre 500 po en récompense.

### 3.4.3 - La prime offerte pour Dro'Sakhar

Lorbumol veut se débarrasser d'un khajitt, Dro'Sakhar. Il se trouve dans le canal sud deux du Canton Saint Olms.

Percius vous confirmera que c'est un hors-la-loi reconnu et que la prime est légitime. Alors provoquez-le avec un ton sarcastique pour qu'il vous attaque !

Lorbumol vous offre 500 po en récompense.

### 3.4.4 - La dette de Lirielle

Lorbumol réclame une dette de 2000 po que doit Lirielle Stoïne à Suvryn Doves. Elle se trouve à La Marmite du Rat à Ald'Ruhn. Mais Lirielle Stoïne ne possède pas l'argent : il vous faut aller voir son frère Ruran Stoïne, mort à Mallapí (au nord est de Gnaar Mok).

Mallapí est une grotte occupée par 2 nécromanciennes. Vous trouverez le cadavre de Ruran Stoïne à droite au 1er embranchement dans l'eau : il ne possède que 500 po sur lui :-( cependant, en vidant la grotte de ces occupantes et en revendant parchemins et armes, vous arriverez bien à 2 000 po !

Lorbumol vous offre la moitié de la dette en récompense.

*Vous trouverez un ensemble complet pour votre alchimie de niveau Maître sur une table ^^*

### 3.4.5 - Une prime offerte pour Vandacia

Lorbumol vous demande de tuer Adraria Vandacia. Elle se trouve au Bureau des taxes et du Recensement à Seyda Nihyn.

La prime est de 500 po.

*J'ai trouvé cette quête louche, je ne voyais pas en quoi Adraria gênait la Guilde des Guerriers ... Et bien évidemment, Percius vous dira de ne pas le faire : c'est un ordre de la Camonna Tong ! ... Et si vous ne le faites pas, Lorbumol ne vous donnera pas la quête suivante !!*

### 3.4.6 - Une prime offerte pour Alleius

Lorbumol vous demande de tuer le magistrat Rufinus Alleius. Il se trouve dans la Salle du grand Conseil à Cœurébène (à la commission Impériale).

La prime est de 1000 po.

*Forcément je n'ai pas non plus fait cette quête ^^*

## 3.5 - VIVEC : LA QUÊTE DE SJORING APRECOEUR

### 3.5.1 - Supprimer les dirigeants de la guilde des voleurs

Lorsque vous atteindrez le rang de Gardien, Sjoring Aprecoeur veut se débarrasser des tous les chefs de la guilde des voleurs : La Grande Helende à Sadrith Mora, Habasi à Balmora et Hengoth à Ald'Ruhn !!!

Il vous donnera 5000 po pour les frais occasionnés mais ...

*... Je ne vous conseille absolument pas de faire cette quête car il ne vous sera plus possible par la suite de devenir Maître Voleur de la guilde des voleurs !!! Pour devenir Maître des deux guildes, je vous conseille de retourner voir Percius Mercius à Ald'Ruhn ^^*

## LA GUILDE DES MAGES

La Guilde des Mages est une organisation puissante dont les membres savent bien maîtriser la magie. De plus elle propose de nombreux services : vente de potion, d'objets enchantés, de parchemins, de sorts. C'est aussi à la Guilde des Mages qu'on peut créer un sort ou enchanter un objet.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- L'Origine de la Guilde des Mages 📖
- Galérion le Mystique 📖
- Charte de la Guilde des Mages 📖

### SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la guilde
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Balmora auprès d'Ājira
  - 3.2 - à Balmora auprès de Ranis Athrys
  - 3.3 - à Ald'Ruhn auprès d'Edwinna Elbert
  - 3.4 - à Sadriĥ Mora auprès de Lézarde-à-l'ombre-des-arbres
  - 3.5 - à Vivec auprès de Trébonius

## 1 - ENTRER DANS LA GUILDE

Pour entrer dans la Guilde des Mages, il faut se rendre à Balmora : c'est Ranis Athrys qui s'occupe de l'inscription. Elle vous enverra ensuite auprès d'Ājira pour vos premières missions.

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Alchimie, Mysticisme, Illusion, Altération, Destruction, Enchantement

Les compétences majeures sont : Intelligence, Volonté

- Postulant : compétences à 30
- Apprenti : compétence à 30 et un des talents à 10
- Compagnon : compétences à 30 et un des talents à 20
- Invocateur : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Convocateur : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Magicien : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Sorcier : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Mage : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Maître mage : compétence à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Archimage : compétence à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - BALMORA : LES QUÊTES D'ĀJIRA

#### 3.1.1 - 4 espèces de champignons

Ājira vous demande quatre espèces de champignons de la région : de la Russule Phosphorescente, du Coprin Violet, de la Gírolle Virulente et de l'Hydra Facia. Vous trouverez ces champignons autour de Seyda Nyĥin, sur la Côte de la Mélancolie (la Gírolle Virulente et l'Hydra Facia sur l'écorce des arbres et la Russule Phosphorescente et le Coprin Violet autour des arbres et

des rochers)... donc le plus simple est de reprendre l'échassier des marais pour cette première quête ^^ ... Vous trouverez les 4 espèces de champignon autour du phare de Seyda Nyhín !

Ajira vous donne en échange des champignons, quatre potions de guérison à bas prix.

### 3.1.2 - La fausse gemme spirituelle

Ajira veut remplacer la "vraie" gemme qui se trouve dans le bureau de Galbedir par une fausse. Le bureau se trouve au premier étage de la guilde : il vous suffit de placer la fausse gemme et de voler la "vraie" (ainsi que les gemmes enchantées qui se trouvent sur le bureau !)... Mais soyez discret ^^

Ajira vous laissera toutes ces gemmes en récompense.

### 3.1.3 - 4 sortes de fleurs

Ajira vous demande quatre espèces de fleurs de la région : de la Kanet Dorée, de la Pétale de Fleur de Roche, de l'Anthère de Saule et de la Bruyère. Vous en trouverez ... partout : il y en a plein sur la route qui longe l'Odaï vers le Sud (après le pont de bois), au niveau des Champs de Kummus etc ...

Ajira vous donne en échange six potions de regain de magie à bas prix.

*Cependant il existe une alternative qui usera moins vos pitits petons : acheter les fleurs chez le Prêtreur sur Gage !!! Il vous en vendra 3 et Ajira vous vendra la quatrième MDR.*

### 3.1.4 - La jatte en céramique

Ajira a besoin d'une jatte en céramique (ou à la rigueur d'un pot en argile), elle vous donne 10 po pour aller en acheter une chez le marchand Ra'Virr (qui coûte 8 po) mais il est toujours possible d'en voler une ^^

### 3.1.5 - Les rapports volés

Galbedir a volé les rapports d'Ajira sur les champignons 🍄 et les fleurs 🌸 ! Elle vous demande de les retrouver. Il vous faudra avoir une affinité d'au moins 70 avec Galbedir pour qu'elle avoue les avoir volés et cachés : l'un est au niveau des tonneaux et paniers au rez-de-chaussée de la guilde, l'autre est dans le dortoir au sous-sol sous l'armoire.

Ajira vous donne une potion de bouclier de feu de choix, de bouclier de froid de choix, de bouclier de foudre de choix et deux potions d'absorption de sorts de choix.

*A partir de maintenant, Ajira vous demandera de revenir la voir quand vous aurez atteint le rang de Sorcier ... Elle aura à ce moment là des secrets à vous révéler :-)*

### 3.1.6 - Le Bâton de Magnus

Son premier secret est l'existence du Bâton de Magnus. Il se trouve en possession d'une nécromancienne Dréveni Hlaren dans la caverne d'Assu, au nord du Mont Kand.

*Le Bâton de Magnus est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

### 3.1.7 - L'Anneau du Sorcier

Son second secret est l'existence de l'Anneau du Sorcier. Il est en possession de Vindamea Drethan un nécromancien nichant dans la caverne d'Ashirbadon, à l'est des ruines daédriques de Bal Fel.

*L'Anneau du Sorcier est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 11 000 po.*

## 3.2 - BALMORA : LES QUÊTES DE RANIS ATHRYS

### 3.2.1 - La cotisation de Manwe / Recruter ou tuer Ljarar Béréloth

*Deux quêtes en une XD*

Ranis réclame à Manwe sa cotisation à la guilde. Elle se trouve dans la caverne de Punabi (au nord de Marandus, sur la droite), juste à l'entrée. Il vous suffit d'avoir une affinité d'au moins 70 pour qu'elle accepte de payer sa cotisation qui s'élève à 2 000 po. Sinon, il vous est possible de la tuer, ou de payer pour elle ... Par contre, dans ma partie, lorsque j'ai voulu rendre la cotisation de Manwe à Ranis, elle ne m'a prélevé que 1 000 po sur les 2 000 XD

Ranis vous demande aussi de recruter Llarar Béréloth. Il se trouve dans la caverne de Sulipund (au nord de Punabi sur la gauche), au premier étage. Là aussi, il vous suffit de le corrompre pour avoir une affinité d'au moins 70 pour qu'il accepte de s'engager dans la guilde. Il a été très sensible à mon ton admiratif :-)

Ranis vous donne deux potions de regain de magie de qualité en récompense.

*Important : profitez-en pour voler le livre "Les Chroniques de Nchuleft" dans sa pièce en prévision d'une quête future !*

### 3.2.2 - L'entraînement illégal

Lui-seul-est-là, un argonien du Cercle du Mur du Sud, propose un entraînement illégal dans la discipline de Guérison. Ranis veut qu'il arrête de pratiquer cet entraînement.

Vous avez plusieurs possibilités : le provoquer pour le tuer, le corrompre pour le persuader d'arrêter (minimum 70 d'affinité) ou passer un pacte avec lui qui consiste à faire croire à Ranis qu'il a accepté d'arrêter et en échange il proposera cet entraînement illégal en guérison moins cher ^^

### 3.2.3 - Une escorte pour Intermérel

Ranis a besoin des notes d'Intermérel, un érudit. Vous le trouverez à la Taverne des Huit-Plats de Balmora. Il acceptera de vous donner une copie des notes à condition que vous l'escortiez jusqu'à la Taverne de Michemin de Délagiad.

*Ceci dit ... si vous avez la flemme de l'escorter jusqu'à Délagiad (c'est loin !), rien ne vous empêche de le tuer dans un coin tranquille pour récupérer ses notes :-D*

### 3.2.4 - Tuer Tashpi Ashibael la nécromancienne

Ranis veut la mort de Tashpi Ashibael, une nécromancienne vivant à Maar Gan. En fait, Tashpi n'est pas une nécromancienne, mais Ranis veut sa mort car elle a refusé d'adhérer à la guilde des mages !

Il vous est donc possible de s'arranger avec elle en la laissant sauve et en faisant croire à Ranis qu'elle est morte.

Ranis vous donne en échange deux Parchemins de Quatrième Barrière et deux Parchemins de Salve Élémentaire Feu.

### 3.2.5 - Chasse à l'espion

Ranis vous demande d'enquêter au sujet d'un espion Telvanni qui se cacherait au sein de la guilde à Ald'Ruhn, à Sadrith Mora ou à Vivec.

Tout compte fait, vous le trouverez à Vivec : c'est Tiram Gadar. Pour en avoir la preuve, il vous suffit de parler à Trébonius pour qu'il vous donne une fausse lettre de recommandation d'Ocato au sujet de Tiram. Sur cette lettre Ocato est écrit "aucato" LOL

Ranis vous donne deux Parchemins d'Appel de Sainte Dorées et l'unique dague daédrique Buveuse d'Âmes en récompense.

## 3.3 - ALD'RUHN : LES QUÊTES D'EDWINNA ELBERT

### 3.3.1 - Les Chroniques de Nchuleft

Edwinna a besoin du livre intitulé "Les Chroniques de Nchuleft" .

Si vous ne l'avez pas récupéré dans la caverne de Sulipond, vous pourrez l'acheter dans la boutique de Jobasha, une bouquiniste khajitt de Vivec (sa boutique "Aux Livres Rares de Jobasha" se trouve dans le quartier étranger).

### 3.3.2 - La potion de Lézarde-à-l'ombre-des-arbres

Edwinna a besoin d'une potion de détection des créatures que doit lui préparer Lézarde-à-l'ombre-des-arbres. Lézarde se trouve à la guilde des mages de Sadrith Mora.

Edwinna vous donne une potion d'ombre de choix en récompense.

### 3.3.3 - Voler le Chímarvamídiúm

Eðwinna a besoin d'un livre intitulé "Le Chímarvamídiúm" 📖 (à vos souhaits LOL) ; elle vous donne pour cette mission deux Parchemins pour ouvrir les serrures.

Vous trouverez le livre à la guilde des mages de Vivec, dans la chambre de Sírlonwe : dans un coffre fermé dans le réduit de la chambre.

### 3.3.4 - La hutte de Huleen

Eðwinna vous demande d'enquêter au sujet d'un problème qu'il y aurait dans la hutte de Huleen, à Maar Gan.

La hutte est en dehors de la ville au sud est. Vous trouverez un galopin à l'intérieur : tuez le et récupérez la clé sur lui, elle ouvre une porte au sous sol. C'est Listien Bierlès, l'apprenti de Huleen, qui faisait des essais d'invocation ... Le loooooozzer !!!

Eðwinna vous donne deux Parchemins de cinquième Barrière pour avoir résolu le problème.

### 3.3.5 - Ramener le Chímarvamídiúm

Eðwinna veut que le livre soit remis à sa place.

Elle vous donne une Amulette d'Intervention ALMSIVI et une Amulette d'Intervention Divine.

### 3.3.6 - Le tube dwemer d'Arknghthunch-Sturdumz

Eðwinna a besoin d'un tube dwemer. Elle indique les ruines Arknghthunch-Sturdumz (l'horreur à écrire LOL) ou vous pourrez en trouver ... sauf si vous en possédez déjà un. Les ruines sont à l'ouest d'Ald Velothí, après le pont.

Si non il y en a un à Arknghthand, les ruines près de Balmora (début de la quête principale) : entrez dans la ruine, descendez sur les pierres, engouffrez vous sur la droite, descendez les escaliers, entrez dans la Cellule de la Main Creuse et ... fouillez LOL

### 3.3.7 - Le rapport d'excavation

Eðwinna n'a pas reçu le rapport d'excavation de Sénílius Cadiusus de la mine de Nchuleftíngth. La mine est au nord ouest du Mont Kand.

Là-bas, Sénílius s'inquiète pour Anes Vendu qui doit avoir le rapport sur lui. Vous trouverez son corps dans un passage secret que vous révélez en actionnant des manivelles.

*Important* : profitez en pour récupérer le livre intitulé "Les Jardins suspendus" ^^

*Attention* cette quête peut démarrer d'une autre manière : en parlant à Hasphat Antabolis (Guilde des Guerriers). Le lien "langue des Dwemers" apparaît dans sa boîte de dialogue après que vous lui avez ramené le Cube Dwemer. Il vous donne alors une note de recommandation à donner à Sénílius.

### 3.3.8 - Les plans du scarabée de Mzuleft

Eðwinna a besoin des plans du scarabée des ruines dwemer de Mzuleft. Les ruines sont au sud de Dagon Fel.

*Important* : n'oubliez pas de récupérer le livre intitulé "L'Œuf du Temps" dans la pièce d'à côté ^^

### 3.3.9 - Béthamez

Eðwinna réclame d'autres plans dwemers : ceux des ruines de Béthamez. Les ruines ont été mises à jour dans la mine d'œuf de Gnísís.

Si vous ne vous êtes pas enrôlé dans la Légion, vous ne pourrez pas entrer dans la mine. Mais vous trouverez une autre entrée, à l'est de la ville, près de la rivière :-)

*Cependant* il existe un moyen encore plus simple pour entrer : il suffit de ramasser la pioche de mineur près de l'entrée ! Ainsi la garde vous laissera entrer sans problème ^^

*Important* : Et là encore n'oubliez pas le livre intitulé "Métaphysique Divine" ^^

Si vous interrogez les gens au sujet des dernières rumeurs, on vous expliquera qu'Eðwinna a besoin d'artefacts dwemers pour terminer la fabrication de ses propres centurions dwemers ... Si Trébonius savait ça !

### 3.4 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE LÉZARDE A L'OMBRE DES ARBRES

#### 3.4.1 - Une escorte pour Tenyemínwe

Lézarde vous explique que Tenyemínwe, une aldmer se trouvant au Cercle de Muriel la Fripouille, a besoin d'être escorté jusqu'aux quais de Sadrith Mora (jusqu'au bateau l'Elfe des Mers).

Tenyemínwe vous offre deux parchemins en récompense, l'un appel d'astronach de feu et l'autre appel d'astronach de givre.

#### 3.4.2 - Les Vampires de Vwardenfell vol2

Lézarde a besoin d'un livre intitulé "Les Vampires de Vwardenfell Vol2" 📖. Vous le trouverez à la boutique *Aux Livres rares de Jobasha*, dans le quartier étranger de Vivec.

#### 3.4.3 - Rencontre avec une Sage femme Cendrais

Lézarde désire rencontrer une Sage Femme Cendrais : elle vous demande de parler à la Sage femme du Camp des Ahemmusas qui se trouve au nord de Tel Mora (ou de Vos). La Sage Femme refuse d'aller à Sadrith Mora mais elle accepte d'envoyer son apprentie Minabi.

Minabi se trouve dans le tombeau des Favelis ; elle accepte de rencontrer Lézarde à condition que vous tuiez le fantôme de Kanit Ashurnísammís.

Ensuite, il vous faut retourner voir la Sage Femme et lui dire la vérité (à savoir que vous avez aidé Minabi à tuer le fantôme) pour qu'elle accepte à son tour que son apprentie parte à Sadrith Mora.

#### 3.4.4 - Le nécromancien

Lézarde veut la mort de Télura Ulver, une nécromancienne se cachant à Shall, une caverne sur l'île au nord Hla Oad.

*À partir de ce moment là, il vous est possible de terminer toutes les quêtes données plus haut. Quant à Lézarde, elle ne vous donnera rien tant que vous ne serez pas promu au rang de Mage. Lorsque vous aurez les conditions requises pour passer au rang de Mage, Lézarde vous demandera de posséder un Bâton de Mage : soit vous lui achetez (5 000 po tout de même !), soit vous allez en voler un à Anírne, une nécromancienne qui se cache à Sudh, sur l'île de Shéogorath.*

#### 3.4.5 - Une âme de goule des cendres

Lézarde a besoin d'une gemme contenant une âme de goule. Elle vous donne pour la quête deux Parchemins de Capture d'Âmes et deux puissantes gemmes spirituelles. Elle vous conseille d'aller dans la caverne de Yakín (au nord ouest de Tel Aruhn), mais vous en trouverez aussi derrière la Porte des Âmes, dans les Monts Écarlates.

#### 3.4.6 - Les carnets de Galur Ríthari

Lézarde a besoin du livre "Papier privés de Galur Ríthari" 📖. On les trouve dans la bibliothèque secrète du Palais de la Justice à Vivec : l'entrée de la bibliothèque est une trappe cachée sous un tapis dans le Bureau de la Garde (attention la serrure est piégée et y a plein de monde lol).

Elle vous offre l'Amulette du Putois en récompense qui est une simple amulette ... sans enchantement.

*Ce livre explique comment il est possible de se soigner du vampirisme si on a été atteint. D'ailleurs, quand on le lit, cela déclenche la quête "Se guérir du vampirisme".*

#### 3.4.7 - L'archimage

*Attention avant de commencer cette quête, il vaut mieux faire celles que proposent Trébonius, l'archimage de la guilde, à Vivec ^^*

*D'autre part, il faut avoir les conditions requises pour devenir Archimage pour que cette quête s'enclenche ^^*

Lézarde vous remet une lettre de recommandation d'Ocato à donner à Trébonius afin qu'il vous cède sa place en tant qu'archimage !

*Ainsi, si votre jeu est à jour, vous n'avez pas à provoquer en duel Trébonius !*

### 3.5 - VIVEC : LES QUÊTES DE TRÉBONIUS

*Les quêtes donnée par Trébonius ne sont pas du tout obligatoires, c'est juste pour le fun ^^*

*Si vous parlez à Trébonius avant de lui remettre la recommandation et qu'il vous défie en duel : ne le tuez pas (sinon vous ne pourrez jamais lui remettre de lettre) et reprenez une sauvegarde antérieure. Cependant si votre jeu est à jour avec les derniers patchs correctifs, vous ne devez pas avoir ce bug.*

#### 3.5.1 - Le mystère des nains

Trébonius vous demande d'enquêter sur la disparition des nains ... et sans plus d'explication ! En insistant un peu sur la mission, il vous suggère d'en parler à Edwinna. Mais elle ne peut rien faire pour vous et vous suggère d'en parler à Hasphat. Hasphat pense d'un Érudit Telvanni vous aiderait.

Les trois livres intitulés "*Les Jardins Suspendus*" 📖, "*L'Œuf du Temps*" 📖 et "*Métaphysique Divine*" 📖 expliquent cette disparition ... mais il vous est impossible de les lire :-/

Malgré le fait que cette quête paraisse impossible à réaliser, il y a bel et bien un ... que dis-je DEUX moyens :-)

Dans la quête principale, vous rencontrerez le dernier des Dwemers vivant Yagrum Bagram ! Voici sa théorie au sujet de la disparition des nains :

*Le seigneur Kagrénac, premier artisan et philosophe de son temps en matière de magie, conçut des outils destinés à transcender les frontières de la mortalité. Mais des penseurs qui avaient étudié ses formules affirmaient que les effets secondaires étaient imprévisibles et potentiellement catastrophiques. Je pense que Kagrénac a réussi mais que tous les miens, désormais immortels, se sont retrouvés emportés dans un Royaume extérieur à moins que son expérience n'ait échoué et qu'il ait éradiqué notre race.*

*Je crois pouvoir vous expliquer à l'aide de "Métaphysique divine". Les Dwemers étaient loin d'être d'accord à ce sujet. Kagrénac et ses défenseurs, dont Bthuand Mzahnch, pensaient pouvoir améliorer notre race, tandis que les autres jugeaient le risque trop grand. Peut-être la guerre contre Nérévar et les Dunmers a-t-elle incité Kagrénac à lancer son expérience sans précaution. Et même si ce livre affirme qu'elle était sans danger, la disparition de ma race laisse supposer le contraire.*

La seconde manière de résoudre cette quête est de parler à Baladas Demnevanni. En effet, vous entendrez parler de ce Mage Telvanni si vous avez décidé de rejoindre cette Grande Maison. Voici sa théorie :

*Oui, je peux désormais traduire ces livres. "L'Œuf du Temps", écrit par Bthuand Mzahnch, réfute de manière convaincante une théorie très répandue au temps de Nérévar. À l'époque, de nombreux Dwemers pensaient qu'utiliser le pouvoir du Cœur de Lorkhan représentait un risque injustifiable. Le second livre, "Métaphysique divine", explique comment les Dwemers ont essayé de créer un nouveau dieu, Anumidum, à l'aide des outils de Kagrénac et des battements sacrés du Cœur de Lorkhan.*

*Comme les Dwemers n'ont laissé derrière eux ni squelettes ni signes de conflit, je pense que des rituels d'anti-crédation accomplis plusieurs générations durant ont fini par les faire disparaître du Mundus, et ce en un clin d'œil. Ils se sont volatilisés derrière les mathématiques, les couleurs et le principe actif même. Le fait qu'ils aient disparu au cours du conflit qui les opposait à Nérévar et aux Tribuns n'est que pure coïncidence.*

*Pour les Dwemers, il était impensable que l'esprit puisse être un composé synthétique situé plus bas que le divin de trois ou quatre degrés sur l'échelle de la création. Au cours de l'ère Première, ils ont étudié la mort des Os de la Terre, appelés désormais lois de la nature, disséquant ainsi le processus par lequel le sacré s'est incarné dans le profane. Selon moi, leurs artisans ont mis au point une technique permettant d'obtenir l'effet inverse, la création du sacré à partir de la mort du profane.*

Et là, je peux vous assurer que Trébonius est écoeuré que vous ayez réussi XD il fait son intéressant au sujet des livres, mais il n'y comprend que dalle MDR

Il vous dit qu'il aura bien une autre mission pour vous ... mais il faudra revenir le voir quand *les troubles actuels seront derrière nous ...*

#### 3.5.2 - Tuer tous les conseillers Telvannis

*Cette quête ne s'enclenche que lorsque vous avez terminé la quête principale !*

Trébonius vous demande de tuer ... tous les dirigeants Telvannis !!! Une seule solution : les provoquer puis les tuer.

Il vous donnera son Bâton et son Amulette de Nécromancien en récompense et ce sont des objets uniques :-)

## LA GUILDE DES VOLEURS

La Guilde des Voleurs est dirigée par Jim Stacey ('le gentilhomme'). Il tente que sa Guilde redevienne la Bal Molagmer, ancienne organisation type Robin des Bois qui volait aux riches pour donner aux pauvres. Cependant la Camonna Tong va réussir à éradiquer cette Guilde grâce à la Guilde des Guerriers.

Votre rôle sera justement de faire en sorte que la Camonna Tong n'y parvienne pas !

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Règles de la Guilde des Voleurs 

### SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la guilde
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Balmora auprès d'Habasi 'Dent-de-Sucre'
  - 3.2 - à Ald'Ruhn auprès d'Hengoth le Joaillier
  - 3.3 - à Sadith Mora auprès de La Grande Helende
  - 3.4 - à Vivec pour la Bal Molagmer
  - 3.5 - à Vivec auprès de Jim 'le gentilhomme' Stacey

### 1 - ENTRER DANS LA GUILDE

Pour rentrer dans la guilde des voleurs, il faut se rendre à Balmora et s'adresser à Habasi 'Dent-de-Sucre' qui se trouve au Cercle du Mur du Sud.

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

### 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Précision, Lame courte, Armure légère, Acrobatie, Discrétion, Sécurité

Les compétences majeures sont : Agilité, Personnalité

- Crapaud : compétences à 30
- Bleu : compétences à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5
- Voleur : compétence à 30 et deux talents à 20
- Capuches noire : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Exécutant : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Bandit : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Capitaine : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Chef de cellule : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Maître organisateur : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Maître voleur : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

### 3 - LES QUÊTES

#### 3.1 - BALMORA : LES QUÊTES D'HABASI 'DENTS-DE-SUCRE'

##### 3.1.1 - Des diamants pour Habasi

Habasi a besoin d'un diamant : vous pourrez en voler un chez l'alchimiste Nalcarya de Havreblanc à Balmora ... bon courage XD (mais bon au pire vous pouvez toujours lui acheter) !

*Ma technique : j'ai réussi à passer derrière Nalcarya, et elle s'est donc retournée pour me parler. Elle avait donc le dos tourné de son étagère où se trouvent 2 diamants. Avec patience, j'ai fini par réussir à lui en voler un !*

*Petite précision : dans un petit coffre fermé avec une serrure de niveau 20 à l'étage (celui placé au dessus du lit), vous trouverez 3 diamants ! Ni Nalcarya ni le garde ne vous verront voler en toute tranquillité !!!*

### 3.1.2 - La clé du Manoir Néran

Habasi veut la clé du Manoir Néran. Ondrés Nerano, le prêtre du Manoir possède la clé sur lui, il vous faut jouer les pickpockets !

Mais il vous est aussi possible de corrompre Sovor Trandel, le serviteur d'Ondrés Nerano qui se trouve au Cercle du Club du Conseil, pour obtenir la clé.

*Si vous avez déjà fait la quête Larrius Varro raconte une histoire alors vous avez exterminé toute la racaille du Club du Conseil : vous avez donc forcément trouvé la clé du manoir sur le cadavre de Sovor Trandel ^^*

### 3.1.3 - Les artefacts dwemers de Ra'Zhid

Ra'Zhid aurait dû livrer des artefacts dwemers à Habasi mais il les a gardés. Habasi veut les récupérer : il s'agit d'un gobelet, d'une jatte et d'un tube dwemers.

Ra'Zhid réside à Hla Oad, à la Planque du Voleur. Les artefacts sont dans un coffre caché derrière 3 tonneaux. Soit vous ouvrez ce coffre en toute discrétion (niveau 35), soit vous tenter de voler la clé de Ra'Zhid ^^

Vous pouvez aussi vous amuser à provoquer toutes les personnes de la pièce pour les tuer pour pouvoir ensuite voler en toute tranquillité :-D

Habasi vous donne deux crochets de maître, deux sondes de compagnon et un marteau en récompense.

### 3.1.4 - Le cognac millésimé

Habasi réclame le cognac millésimé que possède Ralen Hlaalo. Ralen est dans son Manoir : il a été tué (cette quête fait partie de celles de la Grande Maison Hlaalu mais je crois que vous pouvez la résoudre sans être membre de la Maison), il vous est donc facile de voler la bouteille de cognac.

Habasi vous donne 1000 po en récompense.

### 3.1.5 - Faire libérer Bragor Neuvechausses

Habasi veut libérer Bragor Neuvechausses, prisonnier à Fort Pélagiad.

Dans un premier temps, vous devrez voler un *artefact dwemer étrange* au marchand Mébestien Ence : vous trouverez tout simplement un détecteur d'ondes radio dwemer dans un petit coffre à l'étage ^^

Ensuite, montrez cet artefact à Shadbak gra-Burbug et menacez la de mettre à jour le fait qu'elle soit au courant de la contrebande de Mébestien Ence ! Mais attention : il ne faut surtout pas lui dire que vous avez volé cet artefact ! Elle acceptera alors de libérer Bragor.

Bragor vous donnera ses chaussures "qui n'ont fait que lui apporter des ennuis".

Habasi vous donne 1000 po en récompense.

### 3.1.6 - Le maître de la sécurité

Habasi demande un protecteur, un aldmer, qui accepterait de sécuriser la Cercle du Mur du Sud. Si vous interrogez les habitants de Balmora, vous apprendrez qu'ils sont peu nombreux les Aldmers :

- Culumaire est au Verrou de la Chance : elle refuse de s'occuper de ce ramassis de voleurs et d'escrocs !
- Estirdalin est à la Guilde des Mages et elle vous parle du Mur du sud sans se soucier de quoi que ce soit XD
- Imara est au Manoir du Conseil Hlaalu ... *"ah bon, il ont besoin d'être protégé ?"* mais c'est pas pour ça qu'il viendra XD
- Nalcarya l'alchimiste se met en colère : ELLE a besoin d'être protégée, on lui vole plein de choses !!! (des diamants peut-être LOL). Bref, elle doute que quelqu'un lève le petit doigt pour *"le vin coupé d'eau"* servi au Mur du sud !
- Tyermallin vit chez lui. C'est une lame et la Guilde des Voleurs ne l'intéresse pas !
- Hécérinde est chez lui et c'est bien évidemment lui qui acceptera d'assurer la sécurité.

Habasi vous proposera alors en récompense ultime d'enlever toute prime que vous récolterez au cours de vos vols ^^

## 3.2 - ALD RUHN : LES QUÊTES D'ÆNGOTH LE JOAILLIER

### 3.2.1 - Dévaliser la Guilde des Mages

Ængoth veut récupérer le Tanto du Diable d'Anareren de la Guilde des Mages.

La Guilde n'est pas vide, il y a un garde dans le hall d'entrée !

Le Tanto devrait se trouver dans un petit coffre sur une étagère dans le renforcement de la 'boutique' d'Anareren. Évidemment, profitez-en pour tout dévaliser XD

*Pensez à récupérer pour une quête future le livre intitulé "L'Envers de l'Endroit" 📖 situé sur une étagère près de l'autel (à gauche en bas des escaliers) !!!*

### 3.2.2 - Le casque Redoran

Ængoth a besoin d'un casque redoran : il pense que vous en trouverez un dans le Manoir Arobar.

Effectivement, le casque est au dessus d'une armoire dans les Chambre du Manoir.

Ængoth vous donne 1000 po en récompense.

*Vous pouvez aussi, en prévision de la quête suivante, voler le "Livre de chevet de Boethia" contenu dans le coffre de la chambre de Gandesa Arobar !!!*

### 3.2.3 - Gandosa

Ængoth veut le "Livre de chevet de Boethia". Ça tombe bien vous l'avez déjà sur vous ;-)

Ah bon vous l'avez oublié ??? tsss ... il se trouve dans le Manoir Arobar ^^

Ængoth vous offre une Amulette du Silence Lointain et une Anneau de Caméléon en récompense.

*Dans le livre, il est écrit "Aucun mot ne peut décrire ce que vous voyez. Ou ce que vous croyez voir." ...*

### 3.2.4 - L'Envers de l'Endroit

Ængoth a besoin d'un livre intitulé "L'Envers de l'Endroit" 📖. Miles Gloriosus, qui loge à l'Auberge d'Andus à Maar Gan, le possède... alors allez lui voler !!!

Ængoth vous donne 1000 po en récompense.

*Ce livre est marrant : tous les dialogues commencent par une lettre de l'alphabet et dans l'ordre s'il vous plaît !*

### 3.2.5 - Les morceaux de métal

Ængoth a besoin de quatre morceaux de métal. Vous en trouverez dans n'importe quelles ruines dwemers.

Ængoth les rachète 500 po la pièce.

### 3.2.6 - Les dards du Jugement

Æindel, un garde du Manoir Llethri, possède quatre Dards du jugement. Ængoth veut les récupérer.

Les Dards sont sur un lit dans la salle des gardes du Manoir.

Vous pouvez soit les garder, soit les revendre à Ængoth 500 po la pièce :-)

*Profitez de cette quête pour récupérer un livre intitulé "Le Secret de Cuisine des Redorans" en prévision d'une prochaine quête ^^*

## 3.3 - SADRITH MORA : LES QUÊTES DE LA GRANDE HELENDE

### 3.3.1 - La recette de préparation de potion

Tusamiriél a besoin d'un parchemin d'une recette d'alchimie pour fabriquer une potion de dissipation.

La Grande Hélénde pense que l'alchimiste de sadrith Mora, Anis Séloth, en possède.  
Donnez le parchemin directement à Tusamíriel qui se trouve à la Guilde des Mages du Complexe de Serval :-)

*Pour info voici la recette ^^ :*

*1 unité de perle  
1 unité de sucre de lune*

*Broyez la perle en poudre.  
Faites chauffer le sucre de lune jusqu'à ce qu'il fonde et tourne au brun.  
Ajoutez la poudre de perle et retirez du feu.  
Refroidissez avec de l'eau et versez dans un alambic.  
Faites bouillir la mixture et récupérez la vapeur.*

*Aurane Fernis est alchimiste à Vivec. Elle a écrit plusieurs recettes que j'ai regroupées ici 📖.*

### 3.3.2 - La cornue de grand maître

La Grande Hélénde a besoin d'une cornue de grand maître. Vous en trouverez une chez la marchande Berwen, à Tel Mora.  
La Grande Hélénde vous donne 200 po en récompense.

*Il est possible à ce moment là de la débarrasser du pestiféré à l'étage (c'est une des quêtes de la Guilde des Guerriers de Sadrith Mora) ^^*

### 3.3.3 - Mage à louer

La Grande Hélénde veut engager un mage de la Guilde des Mages du Complexe de Serval pour protéger la Guilde des Voleurs.

Arielle Pheíncel accepte d'envoyer Notalínus Flavonius contre quatre morceaux d'ébonite brute. Vous trouverez très facilement l'ébonite dans la Mine de Caldéra !

La Grande Hélénde vous donne un Anneau de Trait Acéré Mortel en récompense.

### 3.3.4 - Le livre de cuisine des Rédorans

La Grande Hélénde a besoin du livre intitulé "Le secret de Cuisine des Redorans" 📖.

On le trouve au Manoir L lethri ^^

La Grande Hélénde vous donne une potion d'ombre de qualité en récompense.

### 3.3.5 - Le bâton en ébonite de Félen

Félen Maryon, puissant magicien résidant dans la Tour Telvanni à Tel Branora, possède un bâton en ébonite enchanté. La Grande Hélénde veut le récupérer.

Félen Maryon se trouve au niveau supérieur de la tour (prévoyez un sort ou une potion de lévitation), dans les quartiers de Thérana.

Vous pourrez ensuite soit donner le bâton à La Grande Hélénde, soit le garder et La Grande Hélénde vous offre en plus l'unique Anneau de Manipulation à Distance.

## 3.4 - VIVEC : LA BAL MOLAGMER

*Une légende parle des "Hommes aux pierres de feu" qui amenaient la flamme de la justice. Même si les membres de la Bal Molagmer étaient des voleurs, ils ne prenaient qu'aux riches pour donner aux pauvres. Ils ont disparu au début de l'ère Troisième et on ne les a plus revus depuis.*

*Jim Stacey vous remet les gants de la Bal Molagmer : ces gants servaient à transporter les pierres brûlantes du mont Écarlates dans tout Morrowind, pour allumer les feux de camp et faire briller la flamme de la justice !*

*Il est temps que la Bal Molagmer fasse son grand retour :-)*

*Toutes ces quêtes sont donc à faire en portant les gants de la Bal Molagmer et j'ai bien aimé les faire ... Çe côté robin des Bois, c'est sympa ^^*

### 3.4.1 - Le Médaillon des Hlervu

Jim Stacey veut retrouver le Médaillon des Hlervu pour le restituer à son propriétaire Braynas Hlervu, au nom de la Bal Molagmer.

Le médaillon est dans le Manoir Vénim, dans la Salle des Gardes, sur un coffre (dans une des chambres).  
Quant à Braynas Hlervu est devant sa maison à Ald'Ruhn, près du temple.

### 3.4.2 - Le livre de compte d'Yngling

Jim Stacey veut récupérer le livre de compte de Yngling Demi-Troll pour prouver qu'il est corrompu. En effet, Ce registre montre comment Yngling Demi-Troll a détourné des fonds qu'il était censé dépenser pour restaurer le temple du quartier Rédoran, à Vivec.

Le livre est dans le Manoir de Yngling, sur la Place du Canton Saint Olms (au sous sol).

*Attention, dans mon journal, il est écrit que le manoir est à Balmora ... erreur de traduction !*

### 3.4.3 - Le titre de propriété

La conseillère Hlaalu Vélанда Omani veut s'approprier les terres d'Indrèle Rathryon. Pour ce faire, elle a contrefait un titre de propriété. Jim Stacey veut récupérer le faux titre de propriété. Il est dans la Bibliothèque du Palais de la Sagesse, sur une des étagères, sous un livre.

Vous devrez le remettre directement à Indrèle Rotharyon qui se trouve à Seyda Nihyn, à coté de sa maison, au nom de la Bal Molagmer.

### 3.4.4 - Enamor

Jim Stacey vous demande rendre à Salyn Saréthi sa dague Enamor (avec une note) car elle a été volée par erreur. Salyn Saréthi est dans les sous-sols de la Tour du Crépuscule de la Porte des Ames, et son coffre est à ses côtés.

### 3.4.5 - L'Anneau de Brallion

Jim Stacey veut remettre l'Anneau de Brallion, esclavagiste à Sadrith Mora, à Ilméni Dren, une abolitionniste, au nom de la Bal Molagmer.

Brallion se trouve dans le Trou dans le Mur de Fara. Vous avez le choix entre le corrompre pour l'obtenir (500 po), ou le lui voler ce qui est préférable ^^

Lorsque vous donnerez l'Anneau à Ilméni Dren (elle est à Vivec, au niveau des Canaux sud du Canton de Saint-Dély), elle évoque les Lanternes Jumelles ...

*Après avoir terminé cette quête, vous pourriez tuer Brallion et récupérer son amulette d'Ignis qui est unique ... enfin j'dis ça moi, j'dis rien :-D*

*A ce stade de l'aventure, vous avez du entendre parler des Lanternes Jumelles par les esclaves que vous avez libérés. Et ils vous ont tous donné le mot de passe :-)* Vous aurez plus d'explication ici : Lanternes Jumelles ^^

### 3.4.6 - Des livres pour Vala

Jim Stacey vous demande de voler les 4 Livres de la Brève Histoire de l'Empire appartenant à Odral Helvi afin de les remettre à Vala Catraso pour l'école de lecture de la guilde des mages d'Ald'Ruhn. Le coffre d'Odral Helvi est à l'étage du Palais du Gouverneur de Caldéra.

### 3.4.7 - Le gobelet dwemer

Jim Stacey vous demande de voler un grand gobelet dwemer à Berel Sala et de le donner à Danso Indulès, au nom de la Bal Molagmer.

Berel Sala est dans le Palais de la justice ; le gobelet est sur un bureau.

Quant à Danso Indulès, elle se promène devant l'entrée du Grand Sanctuaire.

## 3.5 - VIVEC : LES QUÊTES DE JIM LE GENTILHOMME STACEY

*C'est bon, vous pouvez retirer les gants XD*

### 3.5.1 - Trouver frère Nads

Jim Stacey n'a plus de nouvelle d'un compagnon voleur Nads Tharen qui devait lui remettre une clé.

Il vous faut enquêter au Club de la Nation Élfique dans le Quartier Hlaalu. Là-bas, Arvama Rathri nie de lui avoir parlé ; mais en corrompant jusqu'à 90 (!!) la tenancière du Club, elle affirme qu'ils se sont bel et bien parlé la dernière fois qu'ils se sont vus. Elle indique aussi que Nads habite dans les Canaux du Quartier Saint Delyn Sud 2.

Vous trouvez le cadavre de Nads tharen chez lui, la clé est sur lui.

Jim Stacey vous donne 500 po en récompense ... ou 1 000 si vous avez eu la bonne idée de tuer Arvama Rathri ! Elle fait partie de la Camonna tong alors pas de pitié !!

### 3.5.2 - Aller parler à Percius

Du coup Jim Stacey pense que Percius Mercius, ancien Maître de la Guilde des Guerriers, peut aider la Guilde des Voleurs à combattre la Camonna Tong.

Il vous envoie lui poser des questions au sujet des autres membres de la Guilde des Guerriers tous corrompus par la Camonna tong. Avec une affinité d'au moins 60, vous apprenez que Hrundi a une maîtresse (une Dunmer), que Eydís Œil-de-Feu est une adoratrice de Vil Clavicus, et que Sjóring Aprecoeur, maître actuel de la Guilde des Guerriers, ne soutiendra jamais la Guilde des Voleurs (Il a une trop grosse dette envers la Camonna Tong pour se dégager de son emprise !) ... Père que Dallaaaasssss ton nunivers impppiiitoooooy.... hem hem. Désolée.

### 3.5.3 - La Coupe d'Amertume

*Avant de faire cette quête, pensez à tuer Eydís Œil-de-Feu grâce à la quête de Percius Mercius, et vous pourrez ainsi garder la Coupe d'Amertume ! D'autre part, Eydís étant morte, Jim Stacey propose alors directement la mission suivante ^^*

Jim Stacey veut que vous récupériez la Coupe d'Amertume, artéfact sacré de Vil Clavicus, pour la donner à Eydís Œil-de-Feu et ainsi la menacer pour l'obliger à rejoindre la cause de la guilde des voleurs.

On la trouve dans les ruines dwemers d'Ald Redaynia.

Jym vous offrira un crochet de grand maître en récompense.

*Attention car il faut prendre la coupe et non pas boire dedans, sinon elle disparaît !!!!*

*Profitez-en pour trouver l'Anneau Vampirique (sur un mage squelette) qui est un des artéfacts uniques du jeu et qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 16 000 po.*

### 3.5.4 - La maîtresse de Hrundi

Jim Stacey veut aussi menacer Hrundi en lui parlant de sa maîtresse. En se renseignant auprès des habitants de Sadrith Mora, vous apprenez que Hrundi va très souvent au Trou dans le Mur de Fara. Sur place vous rencontrerez Falena Hlaren ^^

Hrundi accepte de rejoindre la cause de la Guilde des Voleurs justement pour protéger sa maîtresse mais il demande que Sjóring Aprecoeur soit tué.

### 3.5.5 - Les frères Iénith

Jim Stacey vous demande de tuer deux membres de la Camonna Tong, Navil et Ranès Iénith. Ils sont à la Plantation Dren.

Jim Stacey vous offre l'Anneau de Forme d'Ombre en récompense.

*Je vous suggère de ramasser la note de Dren 📄 contenue dans le petit coffre sur l'étagère ... Elle vous sera utile lors de la quête principale pour devenir Hortator des Hlaalus (si ce n'est pas déjà fait ^^).*

### 3.5.6 - Tuer Aprecoeur

*Je vous conseille d'aller voir à ce moment là, Percius Mercius, de la guilde des guerriers d'Ald'Ruhn, afin qu'il vous donne l'ordre lui aussi de tuer Sjoring Aprecoeur. Vous deviendrez alors Maître dans les deux guildes ^^*

Jim Stacey vous demande de tuer Sjoring Aprecoeur.

Il vous nomme alors Maître de la guilde des voleurs et vous offre un Passe Partout en récompense :-)

## LA LÉGION IMPÉRIALE

La Légion Impériale est la force militaire qui fait appliquer les lois de l'Empire.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Ordo Legionis 

### SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la légion
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Fort Darius auprès de Darius
  - 3.2 - à Fort Phalène auprès de Radd Aprecoeur
  - 3.3 - à Fort Silène auprès d'Imsin la rêveuse
  - 3.4 - à Fort Noctuelle auprès de Frald le Blanc
  - 3.5 - à Fort Noctuelle auprès de Varus Vantinus

## 1 - ENTRER DANS LA LÉGION

Pour entrer dans la Légion Impériale, il faut se rendre à Gnisis : c'est Darius qui s'occupe de l'inscription (il est à la Taverne de Madach).

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Athlétisme, Lance, Lame longue, Arme contondante, Armure lourde, Parade

Les compétences majeures sont : Endurance, Personnalité

- Recrue : compétences à 30 et vous recevrez une cuirasse de maille impériale
- Lancier : compétences à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5 et vous recevrez un bouclier impérial
- Homme de troupe : compétences à 30 et deux talents à 20 : et vous recevrez une cuirasse en acier impériale
- Agent : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5 et vous recevrez des gantelets d'acier impériaux et un casque d'acier impérial
- Champion : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10 et vous recevrez des bottes d'acier impériales et des épaulières d'acier impériales
- Chevalier errant : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15 et vous recevrez une cuirasse des chevaliers templiers impériale ainsi que des jambières de templier impériales
- Officier chevalier : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20 et vous recevrez le casque de templier impérial et les bracelets de templier impériaux
- Chevalier protecteur : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25 et vous recevrez les bottes de templier impériales et les épaulières de templier impériales
- Chevalier impérial : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Chevalier du dragon impérial : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - GNISIS - FORT DARIUS : LES QUÊTES DE DARIUS

#### 3.1.1 - Le titre de propriété de la veuve Vadbas

Darius veut que vous récupériez le titre de propriété de la veuve de Vadbas. Il vous explique que son mari vient de décéder et il a besoin de leur terrain près de la rivière pour construire un nouveau quai.

La cabane de la veuve est à l'ouest de Gnisis, le long de la rivière. Elle refuse catégoriquement de vous donner son titre de propriété : son mari aurait été assassiné par la Légion ! Elle pense qu'il y a des preuves dans la mine d'œufs de Gnisis.

La mine est au sommet de la colline à l'est de Gnisis. Vous y rencontrez le fantôme de son mari dans la rivière souterraine : il vous explique qu'il a été tué par Lugrub Gro-Ogdum, l'orque qui garde l'entrée, et que la hache qui est auprès du cadavre en est la preuve.

En sortant de la rivière, vous pourrez venger la veuve en tuant l'orque (qui attaque le premier d'ailleurs) avant d'aller faire votre rapport à Darius. De toute manière si vous ne le tuez pas, Darius vous dira de la faire ^^

### 3.1.2 - La mine d'œuf de Gnisis

La reine kwama de la mine d'œuf de Gnisis est malade du fléau. Darius vous demande d'aller la soigner : vous pouvez utiliser un Parchemin de Guérison du Fléau en vente chez le régisseur Hetman Abelmewia ou un sort.

Darius vous offre 100 po en récompense.

### 3.1.3 - Sauver Madusa Seran

Darius vous demande de secourir Madusa seran, une pèlerine (^), qui a été enlevée par une tribu Cendrais.

Pour la retrouver, il vous faut quitter Gnisis par l'ouest en suivre les panneaux en direction de Ald Vélothi ; la yourte est sur la gauche juste au sud d'Ald Vélothi.

Abassel vous demandera une rançon de 500 po pour libérer Madusa Seran. Ensuite, elle vous demandera de l'escorter jusqu'à l'avant-poste d'Ald Vélothi.

### 3.1.4 - Sauver Ragash gra-Shuggub

Ragash gra-Shuggub est prisonnière chez Baladas Demnevanni. Darius vous demande de la libérer.

Baladas Demnevanni est dans la tour Arvs Drelen près du temple de Gnisis. Il vous suffit de le corrompre à 100 pour qu'il accepte de vous donner la clé de la prison ^^ (mais il a pas du tout apprécié qu'on vienne lui réclamer des impôts PTDR)

### 3.1.5 - Le complot du culte de Talos

Darius vous demande d'enquêter sur un complot contre l'empereur : une conspiration du culte de Talos.

Il vous faudra corrompre Oritius Maro à au moins 80 pour qu'il vous donne une clé et vous parle du culte de Talos. La clé vous permettra d'accéder à un souterrain (une sorte de sanctuaire) dont la trappe se trouve dans la réserve (en face de l'entrée de la caserne).

Arius Rulician, un autre adepte est dans ce souterrain. La preuve de l'existence de ce complot est dans le petit coffre. Tuez ensuite Arius Rulician qui attaquera en premier, puis Oritius Maro. Et si vous ne le faite pas, Darius vous enverra les éliminer ^^

## 3.2 - BALMORA - FORT PHALENE : LES QUÊTES DE RADD APRECOEUR

### 3.2.1 - Les morceaux de métal

Radd Aprecoeur a besoin d'un morceau de métal.

Il vous offre 500 po en échange.

### 3.2.2 - Sauver Jocien Ançois

Radd Aprecoeur veut retrouver Jocien Ançois. Il a été enlevé par le Camps Cendrais des Erabenimsuns.

Sur place, vous apprenez qu'il est détenu chez Zennammu au Camps des Shashuraris : il vous suffit juste de suivre les pages d'un livre qui sont éparpillées par terre ^^

Zennammu accepte de le libérer mais veut Assaba-Bentus pour le remplacer. Il n'y a plus qu'à aller le chercher au Camps des Erabenimsuns ! Pour qu'il accepte, vous devez avoir une bonne affinité avec lui et quelque soit votre choix il vous suivra ^^

### 3.2.3 - Sauver Dansda

Radd Aprecoeur veut libérer Dansda retenue prisonnière dans la caverne d'Abernanit. La caverne se situe au sud est de Gnaar Mok.

### 3.2.4 - Le couple de netch

Radd Aprecoeur vous demande de tuer un couple de netch qui sème la pagaille à Gnaar Mok. Le couple sévit au nord de Gnaar Mok, sur la Pointe de Kaarstag.

### 3.2.5 - Sorkvild le Corbeau

Radd Aprecoeur vous demande de tuer Sorkvild le Corbeau, un nécromancien. Il habite la tour à l'est de Dagon Fel.

*Profitez-en pour récupérer le Masque du Vil Clavicus un des artefacts uniques du jeu ^^*

## 3.3 - ALD'RUHN - FORT SILENE : LES QUÊTES D'IMSIN LA RÊVEUSE

### 3.3.1 - Les artefacts dwemers de Drinar Varyon

Imsin la rêveuse vous demande de récupérer tous les artefacts dwemers que vous trouverez chez le soi-disant potier Drinar Varyon afin de prouver sa contrebande. Sa boutique est à Ald'Ruhn.

Il y a effectivement un tube dwemer caché sur une table au milieu de ses poteries ... mais il est SUPER CHAUD à trouver, il faut se mettre debout sur la table !!!!

Pour vous aider :



### 3.3.2 - Sauver Joncis Dalomax

Imsin la Rêveuse vous demande de délivrer Joncis Dalomax qui est détenu prisonnier dans les ruines daedriques de Ashurnibi. Les ruines sont sur la presqu'île au nord ouest de Hla Oad.

### 3.3.3 - Le tendre cadeau

Imsin la Rêveuse veut récupérer le gant brodé qu'Ilmeni Dren a offert à un exalté. Le problème est que Varona Nédas a volé ce gant : on la trouve dans la caverne Assumanu (au sud est des ruines d'Ald Redaynia).

Vous avez le choix entre ramener le gant à Imsin la rêveuse, ou le donner à Ilmeni Dren (à Vivec) ^^

## 3.4 - COEUREBENE - FORT NOCTUELLE : LES QUÊTES DE FRALD LE BLANC

### 3.4.1 - Une leçon de courtoisie

Frald le Blanc vous demande de défier Salyn Saréthi dans une épreuve d'esprit et de poésie. Il vous attend à la Porte des Ames, dans la Tour du Crépuscule.

Il vous suffit à chaque fois de répondre avec le dernier choix.

Erald le Blanc vous donne le livre intitulé "2920, *Plantaison*" 📖 en récompense qui vous augmentera d'1 point votre éloquence ^^

### 3.4.2 - Honthjolf est un traître

Erald le Blanc veut retrouver le traître Honthjolf. Il se cache dans la caverne de Aharnabi située au sud du sanctuaire d'Azura.

### 3.4.3 - Les calmonies de Suryyn Athonès

Erald le Blanc vous demande d'éliminer Suryyn Athonès, un ordonnateur. Il est au Palais de la Justice à Vivec. Il vous faut juste employer un ton sarcastique pour qu'il vous attaque en premier.

### 3.4.4 - Saprïus Entïus

Erald le Blanc vous demande de retrouver Saprïus Entïus, un chevalier de la Légion qui a commis un meurtre. Il veut le retourner afin qu'il bénéficie d'un véritable procès (il n'a pas confiance au jugement des Ordonnateurs). Saprïus se cache dans les entrepôts de l'Arène à Vivec ; quand vous lui parlerez, 2 ordonnateurs vous attaqueront !

Il vous faudra l'escorter jusqu'à Cœurébène sans vous faire prendre par les Ordonnateurs !! (enfin perso, je suis passée devant plusieurs d'entre eux, et ils ne m'ont jamais rien dit XD)

Erald le Blanc vous offre en récompense le Casque de son père Graff le Blanc, une pièce d'armure unique du jeu.

## 3.5 - COEUREBENE - FORT NOCTUELLE : LES QUÊTES DE VARUS VANTINUS

*Varus Vantinus ne vous donnera ces quêtes que lorsque vous aurez atteint le rang de Chevalier Protecteur !*

### 3.5.1 - L'Armure du Seigneur

*Ne vous fiez pas au nom de la quête ... il y a 2 objets à trouver qu'il faudra docilement donner à Varus sous peine de ne jamais devenir Chevalier du Dragon Impérial !*

Dans un premier temps, Varus Vantinus veut récupérer l'Armure du Seigneur qui a été volée. Elle se trouvait dans le sanctuaire de la Commission Impériale. Les gardes à l'entrée assurent pourtant n'avoir laissé entrer personne. Mais il existe une porte dérobée dans le sanctuaire qui mène vers des souterrains où Furius Arilius se cache avec l'armure :-)

En échange de l'armure, Varus vous offre une cuirasse en argent de garde du duc.

Ensuite, vous devrez trouver Chrysamère qui a été volée par l'ensorceleuse Draramu Hloran. Elle vit dans la caverne d'Abanabi au sud ouest de Sadrith Mora.

*L'armure du Seigneur et Chrysamère sont des artefacts uniques qui pourront être vendus au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po chacun.*

### 3.5.2 - Duel contre le grand maître

Il ne peut y avoir qu'un seul Chevalier du Dragon Impérial !!  
Et là, vous récupérez l'Armure du Seigneur et Chrysamère ^^

## LE CULTE IMPÉRIAL

Le Culte Impérial est la religion officiel de l'Empire ; il vénère les Neuf Divins (qui sont des Aédras) :

- Akatosh, le Dragon du Temps, est le premier Dieu à avoir émergé du Lieu de Commencement. C'est le Dieu principal du Panthéon des Neufs.
- Dibella est la Déesse de la Beauté, très vénérée en Cyrodiil.
- Arkay, Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort, est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.
- Zénithar, Dieu des Marchands et saint protecteur des affaires et du commerce, est la divinité de la richesse, de la communication et de tout ce qui a attrait au travail et aux échanges commerciaux.
- Mara, Déesse de l'Amour, est la Déesse Mère, protectrice de la terre et source de la compassion des mortels.
- Stendaar, Dieu de la Justice et de la Compassion, est le saint protecteur de ceux qui rendent la justice et de ceux qui savent pardonner. Il est également le saint protecteur de la Légion Impériale.
- Kynareth, Déesse de l'Air, est la divinité des ciels, des vents, des éléments et des esprits invisibles du royaume des airs. Elle est également la sainte protectrice des marins et des voyageurs.
- Julianios, Dieu de la Sagesse et de la Logique, est la divinité de la littérature, de la loi, de l'histoire, de la magie, de l'enchantement et de l'alchimie.
- Tiber Septim, Talos, Dieu-Héros fondateur et protecteur de l'Empire. Il a conquis Tamriel donnant naissance à la fois au Troisième Empire et à l'Ère Troisième. Héritier du Trône Brisé, c'est le plus grand héros de l'humanité, protecteur des rois justes et de la société civilisée. Sous son aspect d'Ysmir, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Pour les Dieux et l'Empereur 📖
- Religions de l'Empire 📖

## SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans le culte
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes à Cœurébène ...
  - 3.1 - par les guérisseurs auprès de Synnolian Tunifus
  - 3.2 - par les quêteurs auprès de Iulus Truptor
  - 3.3 - par l'officiant auprès de Kaye
  - 3.4 - par l'oracle auprès de Lalatia Varian

## 1 - ENTRER DANS LE CULTE

Pour entrer dans le culte, il faut se rendre à Cœurébène, à la chapelle impériale. C'est Iulus Truptor qui s'occupe de l'inscription des quêteurs laïcs, et Synnolian Tunifus qui s'occupe de celle des guérisseurs laïcs.

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Éloquence, Combat sans armure, Enchantement, Mysticisme, Invocation, Guérison, Arme contondante

Les compétences majeures sont : Personnalité, Volonté

- Profane : compétences à 30
- Novice : compétences à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5
- Initié : compétences à 30, un des talents à 20 et deux autres à 8 et vous recevrez l'unique Amulette de Mara !
- Acolyte : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 10 et vous recevrez l'unique Ceinture de Stendarr !
- Adeptes : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 12
- Disciple : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15 et vous recevrez l'unique Anneau de Septim !
- Oracle : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 18 et vous recevrez l'unique Anneau d'Akatosh !

- **Invocateur** : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 20
- **Théurgiste** : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 25
- **Primat** : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 25

### 3 - LES QUÊTES

#### 3.1 - LES GUÉRISSEURS : LES QUÊTES DE SYNNOLIAN TUNIFUS

*Synnolian Tunifus va avoir besoin de différents ingrédients pour fabriquer des potions. Il vous préconisera des endroits où en trouver mais il est tout à fait possible de venir à lui avec des ingrédients achetés ou récupérés dans un autre endroit que celui qu'il avait proposé ^^*

*D'autre part, il est aussi possible d'anticiper ses quêtes en prévoyant tous les ingrédients nécessaires !*

##### 3.1.1 - La pousse des marais

Synnolian Tunifus a besoin de cinq pousses des marais. Il vous suggère d'en demander à Balus Salvu et pour cela il vous donne une potion de force de qualité à lui remettre en échange. Balus Salvu accepte de vous en donner, et en plus donne le livre intitulé "*Le Gâteau et le Diamant*" qui vous donnera un point en alchimie ^^

Synnolian Tunifus vous offre un mortier et un pilon d'apprenti ainsi qu'une potion de guérison standard.

##### 3.1.2 - Le pulponge

Synnolian Tunifus a besoin de cinq morceaux de pulponge. Il vous suggère d'en cueillir à la ferme d'Abishpulu Shand, à Gnisis.

Il vous donne aussi quatre potions de regain de santé bradées à remettre à Ogrul ainsi que 80 po pour couvrir les frais du voyage. Ogrul est dans le Fort Darius ; en échange des potions, il vous enseigne gratuitement un sort à choisir entre le sort de regain de force, de volonté, de rapidité ou de chance.

Synnolian vous offre une potion de guérison des maladies communes, une cornue d'apprenti ainsi que le livre "*Formules d'alchimie*".

##### 3.1.3 - L'anthère de saule

Synnolian Tunifus a besoin de cinq anthères de saule. Vous en trouverez à la ferme de Gurak gro-Bagrat, située au nord de Vivec (quasiment à l'entrée de la ville).

Synnolian Tunifus vous offre une potion de guérison de la paralysie ainsi que le livre intitulé "*Les 4 Prétendants de Bénita*".

##### 3.1.4 - La gelée de scrib

Synnolian Tunifus a besoin de cinq morceaux de gelée de scrib. Il vous enseigne le sort Détection de créatures afin de vous aider à repérer les scribs. Vous en trouverez dans n'importe quelle mine d'œufs : Synnolian Tunifus suggère la mine de Shulk au sud de Balmora.

Synnolian Tunifus vous offre une potion de guérison du poison, une potion de guérison du fléau ainsi qu'un alambic d'apprenti en récompense.

##### 3.1.5 - Le bulbe-liège

Synnolian Tunifus a besoin de cinq morceaux de bulbe-liège. Pour vous aider il vous enseigne un sort de nage rapide (bénédiction du nageur).

Il vous offre en échange une potion de guérison de la maladie commune et une potion de santé standard.

##### 3.1.6 - La viande de rat

Synnolian Tunifus a besoin de cinq morceaux de viande de rat.

Il vous donne en échange une potion de guérison du poison ainsi que les livres intitulés "*La Dot de l'Ombre*" et "*Charwish-Koniinge Voll*" qui vous donneront tous les deux 1 point en Combat Sans Armure ^^

### 3.1.7 - Le cuir de netch

Synnolían Tunífus a besoin de cinq morceaux de cuir de netch.

Il vous donne cinq potions de résiste-magie de qualité et une Ceinture Baume de Balyna en récompense.

## 3.2 - LES QUÊTEURS : LES QUÊTES DE IULUS TRUPTOR

*Iulus Truptor vous demandera de réclamer l'aumône à plusieurs personnes ou organismes, mais il vous sera possible de lui donner l'argent sans même l'avoir quémander. Les récompenses seront les mêmes.*

### 3.2.1 - Quête auprès de la délégation de Bordeciel

Iulus Truptor vous charge de demander l'aumône de 100 po pour le Culte à la Délégation de Bordeciel, à Cœurébène.

Il vous faudra corrompre Heídmír jusqu'à au moins 80 pour qu'il accepte de donner 200 po.

Iulus Truptor vous donne l'unique paire de Chaussure de Conviction en récompense.

### 3.2.2 - Quête auprès de la délégation argonienne

Iulus Truptor vous charge de demander l'aumône de 100 po pour le Culte à la Délégation Argonienne, à Cœurébène.

Il vous faudra corrompre Im Kalaya jusqu'à au moins 80 pour qu'il accepte de donner 200 po.

Iulus Truptor vous donne l'unique Froc de Zénithar en récompense.

### 3.2.3 - L'aumône pour le sanctuaire de Fort Silène

Iulus Truptor vous charge de demander l'aumône de 100 po pour le sanctuaire de Fort Silène.

Rendez vous à Ald'Ruhn et faites la quête auprès des habitants.

Iulus Truptor vous offre un Parchemin d'Avale Gemme de Sphyggís, un Parchemin de Savoir Faire de Didale et le livre "Le Jeu de la Vente" 📖 (qui vous donnera 1 point en marchandage) en récompense.

### 3.2.4 - L'ensemble tunique et veste

Iulus Truptor a besoin d'un ensemble tunique rouge / veste noire.

Vous pouvez corrompre jusqu'à 100 n'importe quel tailleur mais celui de Caldéra vous offrira deux ensemble plus un pantalon sur mesure (avec personnalité + 3 en effet constant) ^^

Iulus Truptor vous offre le livre intitulé "La Danse du Feu Chp7" 📖 qui vous donnera 1 point en marchandage.

### 3.2.5 - Du cognac pour le dîner de bienfaisance

Iulus Truptor a besoin de cinq bouteilles de Cognac de Cyrodiil. Il vous suggère de faire le tour des Cercles et des Tavernes de Balmora. Mais vous pouvez aussi en acheter chez les alchimistes. Cependant le patron du Mur du Sud vous dira qu'il y en a une caisse pleine au Club du Conseil ... Non aucun scrupule à voler la Camonna tong :-D

Iulus Truptor vous offre les gants uniques Main gauche et Main droite de Zenithar en récompense.

### 3.2.6 - La donation de Cúníus Pélélius

Iulus Truptor réclame les 500 po que Cúníus Pélélius doit au Culte.

Cúníus Pélélius est dans le Palais du Gouverneur à Caldéra. Quoique vous lui demandiez, il refusera de payer ... D'ailleurs si vous exigez l'argent, il vous attaquera ! Le seul moyen est donc de le faire chanter. Pour cela, les personnes présentes dans le Palais mentionnent Olumba gro-Boglar, un orc à l'étage. Ce dernier vous confirme bien que Cúníus est fauché et qu'il est obligé de détourner les fonds de la Mine ! Il ne vous reste plus qu'à partir pour la Mine et à parler à un esclave qui témoignera avoir vu Cúníus Pélélius voler de l'ébonite.

De retour auprès de Cúníus, vous aurez entre insister qu'il vous écoute, le prier qu'il vous accorde plus de temps ou encore le menacer de révéler qu'il prélève sa part sur les bénéfiques de la Mine ... Mais ça ne changera toujours rien LOL

Ce qu'il faut faire c'est le menacer de faire témoigner les esclaves au sujet du vol d'ébonite ! Coïncé, Cúníus Pélélius vous donnera alors 3 morceaux d'ébonite brute en échange du silence (en les revendant vous devriez attendre les 500 po ^^).

Iulus Truptor vous offre un Parchemin de Puissance Sauvage, un Parchemin de Revanche de Sire de Mhas, un Parchemin de la Prière du Joueur, un Parchemin d'Orgelet d'Elebran, un Parchemin du Noir Désespoir et un Parchemin de Distorsion d'Alvusia en récompense.

### 3.2.7 - La promesse de don de Canctunian Ponius

Iulus Truptor réclame les 1000 po que Canctunian Ponius avait promis de sonner au Culte.

Vous le trouverez à Cœurébène dans les bureaux de la Compagnie Orientale. Il accepte volontiers de payer mais la caisse a été volée ! Un Aldmer du nom de Mossanon serait le coupable.

En enquêtant auprès des employés de la Compagnie, vous apprenez qu'il a été vu à Vivec en compagnie de son amie Telvanni et qu'il utilise les services des guides de guilde.

À la Guilde des Mages de Vivec, le guide de guilde a déjà téléporté Mossanon à Sadrith Mora.

Le guide de guilde de Sadrith Mora vous explique que la Telvanni s'appelle Volmini Dral. Sa maison n'est pas très loin du Complexe.

Mossanon accepte de donner le restant de la caisse (2500 po sur les 3000 po volées) en échange de votre silence.

Après avoir ramené la caisse, Canctunian Ponius paye les 1000 po. Et Iulus vous récompense en vous donnant l'unique amulette Murmure de Zénithar ^^

## 3.3 - L'OFFICIAINT : LES QUÊTES DE KAYE

### 3.3.1 - La jatte en chaux

Carayel, un aldmer, a été soigné par le Culte mais il est parti en volant une jatte en chaux... Kaye veut juste récupérer cette jatte.

Carayel habite à Gnaar Mok ; la jatte se trouve dans sa maison, dans un tonneau.

Kaye vous donne 200 po et trois Parchemins d'Intervention Divine en récompense.

### 3.3.2 - La maison hantée

La maison de Nédhêlas, un bosmer de Caldéra, est hantée. Kaye vous demande de vous débarrasser du fantôme.

Kaye vous offre 200 po et deux Parchemins de Dédale Visuel de Golnara en récompense.

### 3.3.3 - Thelse Dral la sorcière

Kaye vous demande d'éliminer la sorcière Thelsa Dral.

Elle est dans la mine d'œuf d'Asha Ahe, au sud de Khuul. Les mineurs vous offriront chacun quatre gros œufs de kwama pour les avoir débarrassé de la sorcière ^^

Quant à Kaye, il vous donne un Anneau de Pierre de Feu en récompense.

### 3.3.4 - Le Bâton d'argent de l'Humiliation

Kaye veut récupérer les objets de Linus Iulus : son Bâton d'argent de l'Humiliation, son Amulette et sa Ceinture.

Il vous donne un Anneau de Détection de Enchantements pour retrouver le cadavre perdu aux alentours du Mont Kand ainsi que 100 po pour couvrir les frais.

Kaye vous laisse le Bâton d'argent de l'Humiliation en récompense et vous donne en plus l'unique Tunique de Guérison.

### 3.3.5 - L'esprit agité

Kaye veut savoir pourquoi Okur, une argonienne habitant Hla Oad, reçoit régulièrement la visite d'un fantôme. Il vous donne 100 po pour le voyage.

Okur vous explique que c'est le fantôme de Julielle Humine, assassinée par 4 contrebandiers. Okur vous demande de ramener l'Amulette de Julielle pour l'apaiser. Les contrebandiers sont dans la Mine de Yamasi (sur la route en direction de Seyda Nyhin, sur la gauche avant le pont) : l'un d'eux possède l'Amulette de Julielle sur lui.

Kaye vous offre un Parchemin de Feu d'Enfer, un Parchemin d'Appel d'Astronach de Feu et un Parchemin de la Cinquième Barrière en récompense.

### 3.4 - L'ORACLE : LES QUÊTES DE LALATIA VARRIAN

L'oracle vous proposera des quêtes qui vous permettront de mettre la main sur différents artefacts uniques magiques du jeu :-)

#### 3.4.1 - L'Anneau dans les ténèbres

*Je vois le vent sur une main d'Elfe noir, le reflet des flammes sur un visage de Nain et un anneau d'eau dans les ténèbres. Mais la bouche de pierre ne murmure pas le moindre nom.*

Lalatia Varrían veut retrouver l'Anneau des Vents, trésor légendaire d'Elsweyr, sacré pour Kynareth.

Elle vous donne 2 parchemins d'Intervention Divine, 2 autres de Vitalité et 2 autres de Vigueur pour vous aidez dans vos recherches.

Il vous faut dans un premier temps demander à l'érudit Llaalam Drédil la signification de la vision de l'oracle : il se trouve dans la Salle du Grand Conseil à l'étage, à côté du Duc Védam Dren et de Varius Vantinus. Selon lui, l'Anneau des Vents est à Nammu, à l'ouest de Tel Aruhn.

Vous pouvez en profiter pour libérer Jon Colporteur en lui donnant un Parchemin d'Intervention Divine (que l'on trouve dans un tonneau si vous avez utilisé ceux de l'Oracle), il vous laissera alors en récompense ses gants uniques Avertissement de Zénithar et Ruse de Zénithar ^^

L'oracle vous laisse l'Anneau des Vents en récompense :-)) et vous explique que Jon Colporteur était manifestement une apparition de Zénithar en personne !

*L'Anneau des Vents est un artefact unique du jeu.*

#### 3.4.2 - Les Bottes de l'Apôtre

*Au-delà des portes de Bérandas, dans les cavernes du silence, sous les ailes du crépuscule, dort la poussière dans les souliers que portait Talos.*

Lalatia Varrían veut retrouver les Bottes de l'Apôtre.

D'après l'érudit, elles se trouvent dans la place forte de Bérandas, au sud de Gnisis. Je vous conseille de léviter en hauteur pour rencontrer Ama Nin qui a besoin d'un parchemin d'Intervention Divine pour s'échapper. Et si vous lui donnez le parchemin, vous recevrez sa jupe et son chemisier, qui sont des vêtements uniques :-)

L'oracle vous les laisse en récompense :-)) et pense qu'Ama Nin était Mara déguisée ! Décidemment, les Neufs sont avec vous ^^

*Les Bottes de l'Apôtre est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 27 500 po.*

#### 3.4.2 - La Lame Glacée du Monarque

Lalatia Varrían veut libérer Adusamsí Assurnarairan détenue à Rothéran (au Sud de Dagon Fel). Elle vous demande de retrouver par la même occasion la Lame Glacée du Monarque.

Adusamsí Assurnarairan est dans l'arène, prisonnière avec les esclaves. Il vous faut retrouver son anneau pour lui permettre de s'échapper. C'est Llaren Térano qui possède cet anneau (qui est unique), ainsi que la Robe d'Adusamsí (qui est aussi unique lol) et la Lame Glacée du Monarque.

L'oracle vous laisse l'épée en récompense et l'anneau d'intervention divine de Adusamsí Assurnarairan qui vous remercie.

*La Lame Glacée du Monarque est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

#### 3.4.3 - Le Parchemin d'Incinération Terrible

Lalatia Varrían veut récupérer le Parchemin d'Incinération.

Vous pourrez soit le ramener, soit vous en servir pour tuer Carécalmo et Méryaran : tout ce petit monde se trouve dans les ruines daédriques d'Ashalmimilkala.

Lalatia vous offre les Gantelets de la Gloire, une pièce d'armure unique.

*Carécalmo possède la Ceinture d'Art Martial de Sanguiyin, conservez-la pour les quêtes de la Morag Tong ^^*

### 3.4.5 - Brise-Crâne

*J'ai vu des ruines daédriques abritant une forge de pierre fondue en leur sein, mais le destin les a à tout jamais coupées du monde extérieur par le biais d'une gigantesque avalanche. (...) pénétrer dans la forge d'Hilbongard. Il faut pour cela passer par la demeure des morts.*

Lalatia Varrian veut retrouver Brise-Crâne, un marteau enchanté.

Llaalam Drédil l'érudit de Cœurébène ne vous renseignera pas beaucoup au sujet de la demeure des morts et des ruines daédriques interdites. Par contre, Nalasa Sarothen (Cercle de la Nation Elfique dans le quartier Hlaalu à Vivec) vous donnera plus de précision plus de précision : elle vous dirige vers Anudnabía qui abriterait une grande forge.

Les ruines daédriques Anudnabía sont au sud est de Sadriith Mora. L'entrée se fait en passant par le tombeau ancestral d'Omaren sur une petite île au nord est des ruines. Brise-Crâne est dans un coffre en suspension dans la Forge d'Hilbongard.

Lalatia Varrian vous offre l'unique Anneau Broyeur d'Ennemis en récompense si votre talent Arme Contondante est inférieur à 40, et dans le cas contraire, vous recevrez l'unique Anneau Moulin à Ennemi ^^

*Brise-Crâne est un artéfact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 24 000 po.*

## LA MORAG TONG

La Morag Tong est une organisation d'assassins créée par Méphala. Elle n'est pas si clandestine que ça puisque la plupart des contrats sont officiels ... En effet, si l'assassin se fait prendre en flagrant délit, il lui suffit de montrer son ordre d'exécution pour prouver la légalité de l'assassinat et ne pas être arrêté !

La Confrérie Noire est l'ennemi juré de la Morag tong.

Les membres de la Morag Tong vénèrent bien évidemment leur créateur Méphala, l'Anticipation de Vivec.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Le Gant Noir
- Vivec et Méphala
- Les Anticipations

## SOMMAIRE

- 1 - Entrer dans la guilde
- 2 - Les grades
- 3 - Les quêtes ...
  - 3.1 - à Vivec : les contrats d'Eno Hlaalu
  - 3.2 - à Vivec : les missions spéciales d'Eno Hlaalu
  - 3.3 - à Vivec : les missions en tant que Grand Maître
- 4 - Les fils du tisseur

## 1 - ENTRER A LA MORAG TONG

Il faut se rendre à Vivec, dans l'Arène : l'entrée de la Morag Tong est dans les entrepôts des canaux, c'est une trappe qui mène vers une 'Zone Dissimulée'. C'est Eno Hlaalu qui s'occupe de l'inscription.

## 2 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Précision, Lame courte, Armure légère, Acrobatie, Discrétion, Illusion

Les compétences majeures sont : Rapidité, Agilité

- Pantin : compétences à 30
- Larbin : compétences à 30 et un des talents à 10
- Esclave : compétences à 30 et un des talents à 20
- Fidèle : compétences à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Penseur : compétences à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Frère : compétences à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Professionnel : compétences à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Expert : compétences à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Maître : compétences à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Grand maître : compétences à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 3 - LES QUÊTES

### 3.1 - VIVEC : LES CONTRATS DE ENO HLAALU

*Le principe est simple : on vous donne les noms de personnes à tuer et vous exécutez ! La récompense est toujours sonnante et trébuchante :-)*

#### 3.1.1 - Contrat sur Féruren Oran

Il est au Cercle de la Nation Elfique, sur la Place Hlaalu.  
C'est le contrat-test pour être admis à la Morag Tong ^^

**3.1.2 - Contrat sur Odaïshah Yasalmíbaal**

Odaïshah Yasalmíbaal est dans sa yourte, sur une presqu'île au sud ouest de Tel Arhun. Le contrat est de 500 po.

**3.1.3 - Contrat sur Toris Saren**

Toris Saren est dans son Manoir dans le Quartier Rédoran à Vivec. Le contrat est de 500 po.

**3.1.4 - Contrat sur Sarayn Sadus**

Sarayn Sadus est à Zaintínari. Le contrat est de 500 po.

**3.1.5 - Contrat sur Ethal Séloth et Idroso Vendu**

Ethal Séloth et Idroso Vendu sont dans les logements temporaires sur la Place Telvanni à Vivec. Tous deux sont des meurtriers mais font partie de la Maison Telvanni, ce qui explique que le duc refuse d'agir. La Morag Tong a été payée par les familles de leurs victimes afin de rendre la justice ^^ Le contrat est de 1 000 po.

**3.1.6 - Contrat sur Guril Réthéran**

Guril Réthéran est au Cercle des Fleurs d'Or, sur la place du quartier Rédoran. Le contrat est de 1 000 po.

*Il possède le Gant de Point Clouté de Sanguíyn ^^*

**3.1.7 - Contrat sur Galasa Uvayn**

Galasa Uvayn offensé un seigneur Rédoran ! Elle est à la Trésorerie Hlaalu du Quartier Hlaalu. Le contrat est de 1 000 po.

**3.1.8 - Contrat sur Mavon Dréním**

Mavon Dréním est dans la Tour Telvanni sur la Place du Quartier Telvanni. Le contrat est de 1 000 po.

**3.1.9 - Contrat sur Tíren Belvayn**

Tíren Belvayn est à Shara, au sud ouest de Dagon Fel. Le contrat est de 1 000 po.

**3.1.10 - Contrat sur Mathyn Bémís**

Mathyn Bémís est dans les Tombeaux Ancestraux dans les Canaux du Quartier Hlaalu. Le contrat est de 1 000 po.

**3.1.11 - Contrat sur Brílnosu Lłarys**

Brílnosu Lłarys fait commerce avec les Daedras et les hors-la-loi non mais oh elle se prend pour qui celle la ?? Elle est dans la place forte dunmer de Hlormaren à l'ouest de Balmora et au nord de Hla Oad. Le contrat est de 1 000 po.

**3.1.12 - Contrat sur Navil et Ranès Iéníth**

Navil et Ranès Iéníth sont à la Plantation Dren, à la villa Dren. Le contrat est de 2 000 po.

*Si vous les avez tué avant (lors d'autres quêtes comme par exemple celle donnée par Jim de la Guilde des Voleurs ^^), Eno ne vous versera pas d'argent !*

*Je vous suggère de ramasser la note de Dren 🐉 contenue dans le petit coffre sur l'étagère ... Elle vous sera utile lors de la quête principale pour devenir Hortator des Hlaalus (si ce n'est pas déjà fait ^^).*

## 3.2 - VIVEC : LES MISSIONS SPÉCIALES

*Vous pourrez commencer ces missions à partir du rang Esclave ^^*

### 3.2.1 - Un contact au sein de la Confrérie Noire

La Confrérie Noire est l'ennemi de la Morag Tong. Eno Hlaalu vous demande de voir Miun-Gei, un enchanteur du Quartier Étranger (complexes inférieurs) s'il connaît un contact de la Confrérie Noire.

Avec une affinité à 80 au minimum, il nomme Tsrazami, une khajite. Elle se trouve sur la Place de Quartier Étranger. Vous pouvez aller lui parler afin qu'elle accepte de rencontrer Eno Hlaalu (affinité de 80 minimum là aussi) et vous recevrez alors 2 Parchemins de Doigts Mystiques d'Inas et 2 Parchemins d'invisibilité en récompense.

### 3.2.2 - Un ultimatum pour Movis Darys

Eno Hlaalu veut convaincre Movis Darys, membre de la Confrérie Noire, de se joindre à la Morag Tong.

Il se trouve à la guilde des mages d'Ald'Ruhn. Il vous suffit de le menacer pour qu'il accepte. Il vous donne même en gage de sa bonne foi la Ceinture de Rejet de Sanguin ^^

Eno Hlaalu vous donne 1 000 po en récompense.

### 3.2.3 - Ultimatum pour Carécalmo

Eno Hlaalu lance un ultimatum envers Carécalmo : qu'il cesse de protéger la Confrérie Noire ou sinon, la Morag Tong déclare la guerre à tous les adorateurs de Mérunès Dagon !!!

Carécalmo est dans les ruines daédriques Ashalmimkala. Évidemment qu'il refuse l'ultimatum alors tuez le !

Eno Hlaalu donne 1 000 po en récompense.

*En plus vous récupérez la Ceinture d'Art Martial de Sanguin ^^*

*Vous ne recevrez pas de récompense si vous avez déjà tué Carécalmo lors de la quête du Culte donnée par l'Oracle par exemple ^^*

### 3.2.4 - Exécuter Durus Marius

*Les prochaines quêtes commenceront à partir du rang d'Expert ^^*

Eno Hlaalu veut se débarrasser définitivement de Durus Marius, un adorateur de Mérunès Dagon.

Il est dans le sanctuaire d'Assereraïran, dans les ouvrages inférieurs du Canton Saint Olms.

Eno Hlaalu vous offre 2 000 po en récompense.

*Vous récupérez sur lui les Ceintures Coup au But et Lacération de Sanguin sur lui ainsi que les Ceintures Profondes Morsures et Armure Stable sur Rélas Arothan ^^*

### 3.2.5 - Exécuter Sévéra Magia

Eno Hlaalu vous demande de tuer Sévéra Magia, Maîtresse de la Nuit de la Confrérie noire pour Vvardenfell.

Elle est à Ald'Sotha, au niveau inférieur.

Eno Hlaalu vous offre l'unique Dague de Mains-Noires en récompense.

*Sévéra Magia possède sur elle le Gant de Vivelame de Sanguin, l'Anneau d'Esquive de Sanguin et l'Amulette Armure Ieste de Sanguin ; et Llandrale Varam possède sur elle les Anneaux Sagesse Radieuse, Sagesse Éminent et Sagesse Rouge de Sanguin.*

*Les dirigeantes de la Confrérie Noire sont toujours exclusivement des femmes. Elles sont aussi appelée Mère de la Nuit, ou Mère Noire ^^*

### 3.2.6 - Grand Maître

*Avant d'accepter de devenir Grand Maître de la Morag Tong, vous devriez récupérer les 26 Fils du Tisseur. Ainsi Eno Hlaalu vous enseignera en récompense le sort Talent de Méphala (attention, le journal ne se met pas à jour mais le sort apparaît dans la liste).*

Eno Hlaalu accepte de vous laisser sa place.

Vous avez le choix entre le laisser prendre sa retraite ou l'affronter sur place ... L'avantage de le tuer est que vous récupérez tous les fils du tisseur que vous lui avez donné :-D

Si vous lui laissez la vie sauve, vous aurez 4 contrats de plus à exécuter uniquement quand vous aurez terminé la quête principale!!

## 3.3 - VIVEC : LES MISSIONS EN TANT QUE GRAND MAITRE

*Dagoth Ur est mort ? Alors Eno vous propose les 4 contrats suivant en raison des troubles actuels ...*

### 3.3.1 - Contrat sur Fram Béro

Dram Béro est dans le Manoir Hanté sur la place du Quartier Saint Omls. Le contrat est de 3 000 po.

### 3.3.2 - Contrat sur Larrius Varro

Larrius Varro est à Fort Phalène. Le contrat est de 4 000 po.

### 3.3.3 - Contrat sur Baladas Demnevanni

Baladas Demnevanni est dans la Tour Avrs-Drelen à Gnisis. Le contrat est de 5 000 po.

### 3.3.4 - Contrat sur Maîtresse Thérana

Maîtresse Thérana est dans la tour de Tel Branora (dans ses quartiers). Le contrat est de 10 000 po.

## 3.4 - LES FILS DU TISSEUR

Il existe 27 Fils du tisseur. Eno Hlaalu en possède déjà un, l'Amulette d'Entreprise de Sanguin, vous devez donc lui ramener les 26 autres pour qu'il vous enseigne le sort Talent de Méphala. Il vous donnera ces 2 quêtes pour vous mettre sur la voie, pour le reste faut chercher ^^

### 3.4.1 - La Ceinture d'Équilibre de Sanguin

Eno Hlaalu veut retrouver la Ceinture d'Équilibre de Sanguin.

C'est Hrordis la nordique qui la possède : elle se trouve dans une chambre de la Taverne de Michemin à Pélagiad. Il vous faudra la tuer pour récupérer la Ceinture.

Pour éviter d'ameuter les autorités je vous conseille d'être invisible (ou caméléon à 80% minimum) et de l'approcher en mode discrétion : elle ne se relèvera pas au coup critique :-D (car si vous n'êtes pas discrets, toutes les personnes du bar se jetteront sur vous, et malgré l'ordre d'exécution, vous devrez payer une partie de vos méfaits !)

### 3.4.2 - L'Anneau de Sagesse Sublime de Sanguin

Eno Hlaalu veut récupérer l'Anneau de Sagesse Sublime de Sanguin.

C'est Anel Réthélas qui le possède : il est dans les ruines daédriques Yasammidan (à l'ouest d'Ald Vélothi).

Eno Hlaalu vous offre 1000 po en récompense.

*Vous trouverez aussi la Ceinture d'Armure Leste de Sanguin sur Mindelli Saren ^^*

### 3.4.3 - Autres piste pour trouver un des Fils du Tisseur ...

*A Sadrith Mora, vous trouverez Fandus Puruséius au Cercle de Muriel la Fripouille. Il vous dit que Gluronk, une orc, a reçu une ceinture de Sanguíyn de son patron (patron de l'Auberge du Passage) ... hínhín ... intéressant ;-)*

Voici un tableau qui vous aidera à trouver tous les fils du tisseur :

| NOM                                  | EFFET CONSTANT          | PNJ               | LIEU  |
|--------------------------------------|-------------------------|-------------------|---|
| Amulette d'Entreprise de Sanguíyn    | Marchandage +5          | Eno Hlaalu        | Siège de la Morag Tong                                  |
| Amulette de faconde de Sanguíyn      | Éloquence +5            | Shothena          | Auberge de Thongar à Khuul                              |
| Amulette d'armure leste Sanguíyn     | Armure légère +5        | Sévéra Magia      | Ald Sotha, niveau inférieur                             |
| Anneau d'esquive de Sanguíyn         | Combat sans armure +5   | Sévéra Magia      | Ald Sotha, niveau inférieur                             |
| Anneau de Sagesse Radieuse Sanguíyn  | Enchantement +5         | Llandrale Varam   | Ald Sotha, Sanctuaire                                   |
| Anneau de Sagesse Éminente Sanguíyn  | Invocation +5           | Llandrale Varam   | Ald Sotha, Sanctuaire                                   |
| Anneau de Sagesse Sublime Sanguíyn   | Alchimie +5             | Avel Réthélas     | Yasammidan  |
| Anneau de Sagesse Invisible Sanguíyn | Mysticisme +5           | Erundil           | Indoranyon  |
| Anneau de Sagesse Rouge Sanguíyn     | Destruction +5          | Llandrale Varam   | Ald Sotha, sanctuaire                                   |
| Anneau de Sagesse Verte Sanguíyn     | Guérison +5             | Rongedent         | Ald Deadroth, Aile droite                               |
| Anneau de Sagesse d'Argent Sanguíyn  | Illusion +5             | Moudroreille      | Assurnabítashpi   |
| Anneau de Sagesse d'Or Sanguíyn      | Altération +5           | Talis Véran       | Ebernanit   |
| Ceinture d'Art Martial de Sanguíyn   | Armurerie +5            | Çarecalmo         | Ashalmimilkala  |
| Ceinture fracassement Sanguíyn       | Arme contondante +5     | Domba             | Ald Deadroth, Aile droite                               |
| Ceinture de rejet de Sanguíyn        | Parade +5               | Movís Darýs       | Gilde des mages à Ald'Ruhn                              |
| Ceinture d'Équilibre de Sanguíyn     | Athlétisme +5           | Hrordís           | Taverne Michemín à Délagiad                             |
| Ceinture Coup au But Sanguíyn        | Précision +5            | Durus Marius      | Asserneraíran, ouv. inf. du Canton St Olms              |
| Ceinture de Lacération Sanguíyn      | Lame longue +5          | Durus Marius      | Asserneraíran, ouv. inf. du Canton St Olms              |
| Ceinture Armure Stable Sanguíyn      | Armure intermédiaire +5 | Rélas Arothan     | Asserneraíran, ouv. inf. du Canton St Olms              |
| Ceinture Armure Dense Sanguíyn       | Armure lourde +5        | Míndelí Saren     | Yasammidan  |
| Ceinture Profonde Morsure Sanguíyn   | Hache +5                | Rélas Arothan     | Asserneraíran, ouv. inf. du Canton St Olms              |
| Ceinture d'Empalement Sanguíyn       | Lance +5                | Gluronk gra-Shula | Auberge du Passage (aile nord) à Sadrith Mora           |
| Chaussures Traque de Sanguíyn        | Discrétion +5           | Thovasi Alen      | Assarnatamat  |
| Chaussures de Saut Sanguíyn          | Acrobatie +5            | Dro'Zaymar        | Canal Sud 3 au Canton Ste Délyn à Vivec                 |
| Gant de Garde Assurée Sanguíyn       | Sécurité +5             | Inganar           | Ularradallaku   |
| Gant de Poing Clouté de Sanguíyn     | Combat à mains nues +5  | Guril Réthéran    | Cercle des Fleurs d'Or dans le Quartier Rédoran à Vivec |
| Gant de Vivelame de Sanguíyn         | Lame courte +5          | Sévéra Magia      | Ald Sotha, niveau inférieur                             |

## LE TEMPLE

Le Temple des Tribuns, ou plus simplement Temple, est la religion locale des peuples sédentaires de Morrowind. Les fidèles vénèrent trois dieux-rois, Almalexia, Sotha Sil et Vivec, collectivement appelés Tribuns. Le Temple s'oppose au Culte Impérial qui est la religion officielle de l'Empire (selon eux, les Neuf Divins ne sont ni des dieux ni des ancêtres dignes d'adoration et leur culte n'est que stupide superstition !).

On distingue des saints mineurs :

- Saint Felme le Brave : bouchers, poissonniers
- Saint Llothís le Pieux : tailleurs, teinturiers
- Sainte Méris la Pacificatrice : fermiers, laboureurs
- Saint Roris le Martyr : négociants, caravaniers
- Saint Aralor le Pénitent : tanneurs, mineurs
- Saint Délyn le Sage : potiers, souffleurs de verre
- Saint Olms le Juste : clercs, chandeliers
- Sainte Rilme aux Pieds Nus : marins, pèlerins et mendiants
- Sainte Sérýne la Miséricordieuse : boulangers, brasseurs et distillateurs

Et des saints majeurs :

- Almalexia la Gardienne : sainte patronne des guérisseurs et des enseignants
- Sotha Sil le Mage : saint patron des artificiers et des magiciens
- Vivec le Poète : saint patron des artistes et des roublards
- Saint Nérévar le Capitaine : saint patron des guerriers et des hommes d'Etat
- Saint Véloth le Pèlerin : saint patron des bannis et de tous ceux qui cherchent quelque chose

Azura, Méphala et Boéthia acceptèrent le statut de divin pour Almalexia, Sotha Sil et Vivec. Ces trois daédras bienveillants sont aussi appelés les Anticipations.

Mais Shéogorath, Mérúnés Dagon, Malacath et Molag Bal ont refusé de prêter allégeance aux Tribuns. Ces quatre daédras rebelles ont alors formé les Quatre Coins de la Maison des Troubles.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les Anticipations 📖
- La Maison des Troubles 📖
- La Vie des Saints 📖
- Les Consolations de la Prière 📖

## SOMMAIRE

- 1 - Prier au Temple : les bénédictions et les guérisons
- 2 - Entrer dans le temple
- 3 - Les grades
- 4 - Les quêtes ...
  - 4.1 - à Balmora auprès de Feldrélo Sadri
  - 4.2 - à Ald'Ruhn auprès de Tuls Valen
  - 4.3 - à La Porte des Ames auprès de Uvoo Llaren
  - 4.4 - à Molag Mar auprès de Tharer Rothéloth
  - 4.5 - à Vivec auprès de Endryn Llétan
  - 4.6 - à Vivec auprès de Tholer Saryoni

## 1 - PRIER AU TEMPLE : LES BÉNÉDICTIONS ET LES GUÉRISONS

Dans chaque Temple, vous verrez différents sanctuaires (des sortes de stèles en fait), sur lesquels vous pouvez cliquer pour demander une bénédiction et/ou une guérison.

Chaque sanctuaire vous proposera une guérison des maladies communes, du fléau et du poison en plus de leur bénédiction propre ; mais le sanctuaire des Tribuns a la particularité de vous donner en plus une guérison d'ALMSIVI grâce à laquelle vous retrouverez vos caractéristiques et vos talents ^^

Toutes ces bénédictions sont cumulables alors profitez en surtout quand vous vous promenez à Vivec ou à la Porte des Ames :-D

Voici la liste des sanctuaires :

- Sanctuaire d'Aralor : Intervention d'Aralor vous augmente votre Personnalité de 5 pts
- Sanctuaire de St Délyn : Bouclier de St Délyn vous donne une Résistance au Fléau de 10%
- Sanctuaire de St Felme : Gloire de Felme vous augmente votre Guérison de 5pts
- Sanctuaire de St Lothís : Bastion de Lothís vous augmente votre Volonté de 5 pts
- Sanctuaire de Ste Méris : Défense de Méris vous donne une Résistance à la Peste de 20 %

- Sanctuaire de St Nérévar : Esprit de Nérévar vous augmente vos Points de Fatigue de 20 pts
- Sanctuaire de St Olms : Bénédiction d'Olms vous donne une Résistance aux Maladies de 20 %
- Sanctuaire de Ste Rilme : Grâce de Rilme vous augmente votre Endurance de 5 pts
- Sanctuaire de St Roris : Epanouissement de roris vous augmente votre Santé de 5 pts
- Sanctuaire de Ste Séryne : Bouclier de Séryne vous donne une Résistance au Poison de 20 %
- Sanctuaire de St Véloth : Force Intérieur de Véloth vous augmente votre Magie de 10 pts
- Sanctuaire du Courroux de Vivec : Furie de Vivec vous augmente votre Attaque de 5 pts
- Sanctuaire des Tribuns (3 en 1 ^^):
  - o Grâce de la Dame (Almalexia lol) vous augmente votre Endurance de 5 pts
  - o Mystère de Vivec vous augmente votre Chance de 10 pts
  - o Ame de Sotha Sil vous augmente votre Magie de 5 pts

## 2 - ENTRER DANS LE TEMPLE

Pour entrer dans le temple, il faut se rendre à Balmora : c'est Feldrélo Sadri qui s'occupe de l'inscription.

*Au fur et à mesure de vos missions, vous pourrez demander des promotions (si vous remplissez les conditions requises : voir le tableau suivant). Lorsqu'un PNJ ne veut pas ou plus vous donner de missions, c'est que vous n'avez pas atteint le grade requis. Vous pouvez alors aller en voir un autre ou augmenter vos caractéristiques et vos talents puis demander une promotion.*

## 3 - LES GRADES

Les talents favorisés sont : Combat sans armure, Alchimie, Guérison, Mysticisme, Invocation, Arme contondante

Les compétences majeures sont : Personnalité, Intelligence

- Profane : compétences à 30
- Novice : compétence à 30, un des talents à 10 et deux autres à 5
- Initié : compétences à 30 et deux talents à 20
- Acolyte : compétence à 30, un des talents à 30 et deux autres à 5
- Adepté : compétence à 30, un des talents à 40 et deux autres à 10
- Vicaire : compétence à 31, un des talents à 50 et deux autres à 15
- Disciple : compétence à 32, un des talents à 60 et deux autres à 20
- Devin : compétence à 33, un des talents à 70 et deux autres à 25
- Patriarche : compétence à 33, un des talents à 80 et deux autres à 30
- Grand chanoine : compétence à 33, un des talents à 90 et deux autres à 35

## 4 - LES QUÊTES

### 4.1 - BALMORA : LA QUÊTE DE FELDRÉLO SADRI

*Cette quête vous sera en fait proposée par n'importe quel adepte du Temple, mais comme vous commencez l'aventure à Balmora, autant faire appel à Feldrélo Sadri !*

#### 4.1.1 - Le pèlerinage des Sept Grâces

Feldrélo Sadri vous demande de faire ce pèlerinage en suivant les instructions du livre intitulé "La Voie du Pèlerin"  (c'est en fait la condition pour être admis au temple : c'est à dire que tous les prêtres vous proposeront ce pèlerinage avant de vous donner d'autres quêtes). Lisez bien le livre, il est utile de savoir par exemple que des potions fabriquées soi même ne fonctionneront pas pour une offrande :-)

La Grâce de l'Humilité : Le sanctuaire des Champs de Kummu *merci de l'humilité que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne me laisserai pas guider par la vanité et je saurai vous remercier de la place qui est la mienne dans le vaste monde.* La stèle est le long des berges nord du Lac Amaya. Vous devez lire les inscriptions en ayant un morceau de pulpe dans votre inventaire (on en trouve plein à Gnisis : quelqu'un en cultive ^^). Vous bénéficierez de la bénédiction des Champs de Kummu, 100 pts de plume pendant 1h.

La Grâce de l'Audace : Le sanctuaire de la lune figée *merci de l'audace que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne refuserai pas les risques et je ne me cacherai pas derrière la prudence, car la fortune sourit aux audacieux.* La stèle se situe dans le Quartier du Temple à Vivec, le long du mur ouest du Grand Sanctuaire. Il faut lire les inscriptions en ayant une potion de lévitation sur soi (si vous n'en avez pas, vous en trouverez en vente chez tous les bons alchimistes ^^). Vous bénéficierez d'une bénédiction de lévitation 100 pts pendant 1h.

**La Grâce de la Générosité** : Le sanctuaire du Palais *merci de la générosité que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne volerais pas, je n'accumulerai pas les richesses et je ne m'encombrerai pas de trésors inutiles, préférant partager avec ceux qui en ont besoin.* La stèle est au sommet du Palais de Vivec. Vous devez lire les inscriptions en donnant 100 po. Vous bénéficierez de la bénédiction du palais soit 10 pts de marchandage pendant 1h.

**La Grâce de la Courtoisie** : Le sanctuaire du Canal des Mystères *merci de la courtoisie que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne tiendrai pas de propos injurieux et je parlerai toujours respectueusement, même avec mes ennemis, car les paroles mesurées peuvent désamorcer la colère.* Pour trouver la stèle, il vous faut aller au troisième niveau du Canal des Mystères : au centre du Canal. Pour y arriver, c'est plutôt comique ... entrez par une porte (n'importe laquelle) et ressortez aussitôt par cette même porte ... Rhôôô vous n'êtes pas au même endroit XD. Vous l'aurez compris, tentez d'arriver au 3ème niveau ! Dans la pièce Centre du Canal, vous trouverez une première stèle qui vous suggèrera la noyade (!) : n'ayez pas peur et noyez vous pour faire apparaître une passerelle qui mènera vers le sanctuaire du Canal des Mystères. Près de la stèle, le Seigneur Krazzt vous attend : vous devez lui offrir une épée longue en argent (il y en a dans le coffre à côté de lui). Puis seulement après vous pourrez lire les inscriptions de la stèle. Vous bénéficierez de 2 bénédictions de respiration aquatique et de nage rapide 25 pts pendant 1h.

**La Grâce de la Justice** : Le sanctuaire du Masque *merci de la justice que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne serai ni cruel ni arbitraire, car qui se montre juste gagne l'amour, la confiance et le respect des autres.* La stèle se trouve au temple de Gnisis. Il faut lire les inscriptions avec une potion de guérison des maladies communes sur vous (que vous pourrez acheter chez n'importe quel alchimiste ^^). Je n'ai reçu aucune bénédiction ouin :-( c'est po juste ... juste ... justice ... HAHHAH !!! Non ? haem désolée.

**La Grâce du Courage** : Le sanctuaire de la Caverne de Koal *merci du courage que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne refuserai pas les risques et je ne me cacherais pas derrière la prudence, car la fortune sourit aux audacieux.* La caverne est au sud de Gnisis. La stèle est à l'entrée. Il vous faut lire les inscriptions en ayant une cire de dreugh sur vous (il y en a en vente au temple ^^). Vous bénéficierez d'une bénédiction qui vous augmente de 10 pts pendant 1h vos talents de Combat sans Armure, Armure Légère, Armure Intermédiaire et Armure Lourde !

**La Grâce de la Fierté** : Le sanctuaire de la Porte des Âmes *merci de la fierté que vous me donnez, seigneur Vivec. Je ne douterai pas de moi-même, ni des miens ou de mes dieux, et j'insisterai pour que mes droits soient respectés.* Il va vous falloir passer par la Porte des Âmes. La stèle est au nord est tout près des Remparts Intangibles. Lisez les inscriptions en ayant une gemme spirituelle dans votre inventaire. Vous bénéficierez de 2 bénédictions : magie 50 pts et bouclier 25 pts pendant 1h.

## 4.2 - ALD'RUHN : LES QUÊTES DE TULS VALEN

### 4.2.1 - Un peu de compassion

Tuls Valen vous demande de soigner Bulfin gra-Shugar qui a contracté la maladie du fléau. Pour cela, il vous donne une potion mais vous suggère fortement de ne pas l'utiliser ... Alors je vous conseille d'acheter le sort 'Don de Rylme'.

L'orque se trouve dans les ruines daédriques de Maekashishi (à l'ouest de Maar Gan derrière la chaîne de montagne).

Tuls Valen vous offre le livre intitulé "Les Quatre Prétendants de Benita"  en récompense qui vous donnera 1 point en guérison :-)

*Ce qui est bizarre, c'est que quand je lui dis que je n'ai pas utilisé sa potion, ça ne change rien et il ne me la reprend pas. Je la garde même dans mon inventaire ! Et si je l'ai utilisée, idem, il s'en moque, le but étant d'avoir de la compassion XD*

### 4.2.2 - La fausse incarnation

Tuls Valen veut faire comprendre à Elvil Vidron qu'il n'est pas le nérévarine ... Ben vi c'est VOUS le nérévarine !!! Tsss

Vous le trouverez à Suran. Pour le convaincre, il vous suffit de le corrompre jusqu'à obtenir une affinité à 80.

Tuls Valen vous donne trois potions de guérison de choix en récompense.

### 4.2.3 - Le culte maléfique d'Hassour

Tuls Valen veut se débarrasser de Dagoth Fovon. Il est dans la caverne de Hassour, au sud de Fort Dhalène.

Son âme permet d'enchanter un objet avec une charge à 300.

Tuls Valen vous offre deux Parchemins de Bénédiction de Daéri et deux potions de guérison du fléau en récompense.

### 4.2.4 - Le pèlerinage de Maar Gan

Tuls Valen vous demande d'accomplir le pèlerinage de Maar Gan.

Rendez vous au temple de Maar Gan. Sur place, il faut *narguer le daedra Anhaedre* puis le tuer, et enfin lire les inscriptions sur la Pierre Magique de Maar Gan.

Avant le combat avec daédra, si vous parlez de 'bénédictio' à Tralas Rendas, il vous lancera la bénédiction de Maar Gan qui vous augmente votre Attaque de 25 pts et vous donne Sanctuaire 75 pts. Après le combat, il ne le donne plus ôO De même que activer le rocher vous augmente votre Eloquence et votre Personnalité de 10 pts.

*Dans une seconde partie je n'ai pas eu cette quête ôO. Mon jeu est à jour et le drémora n'est même pas à Maar Gan ôO (enfin bon, je la laisse quand même ^^).*

## 4.3 - LA PORTE DES AMES : LES QUÊTES DE UVOO LLAREN

*À la Porte des Ames, vous rencontrerez un certain Wulf, vétéran de la Légion. Il vous offre son "sou fétiche du vieil homme" pour qu'il vous porte chance :-). Ensuite, l'Oracle du Culte Impérial vous expliquera que la "chance de l'empereur" s'attache à vous depuis que ce vieux vétéran vous a remis sa pièce tout simplement parce que vous avez reçu la visite d'un aspect de Tiber Septim en personne !!! Elle vous dit que c'est un signe que les dieux vous ont réservé un destin d'exception ^^*

### 4.3.1 - Soigner le Cendraï banni

Uvoo Llaren vous demande de soigner Assantus Hansar, un Cendraï.  
Sa yourte est juste à côté de la Porte des Ames, au sud.  
Uvoo Llaren vous donne trois potions de guérison des maladies communes en récompense.

### 4.2.2 - À boire et à manger pour l'ermite

Uvoo Llaren vous demande d'apporter à boire et à manger à Sendas Sathis, un ermite vivant sur une île isolée à l'ouest de Rothéran. Il vous donne pour cela quatre petits oeufs de kwama et quatre bouteilles de mazte.

### 4.2.3 - La Tunique en Cheveux de Saint Aralor

Uvoo Llaren veut récupérer la Tunique en Cheveux de Saint Aralor de Fériel Salmyn, un ordonnateur porté disparu dans la citée perdue de Kogoruhn. Le cadavre est le long du muret de la place forte.

### 4.2.4 - Le Tranchoir de Saint Felme

Uvoo Llaren veut récupérer le Tranchoir de Saint Felme perdu à l'ouest de Dagoth Ur, dans le repaire de Tureynudal.

*Le Tranchoir de Saint Felme est un des artefacts uniques du jeu.*

### 4.2.5 - La Crosse de Sainte Llothís le Pieux

Uvoo Llaren veut récupérer la Crosse de Sainte Llothís. Elle est dans le repaire de Dagoth Ur, dans la tour intérieure.

*La Crosse de Sainte Llothís est un des artefacts uniques du jeu.*

*Lorsque vous serez Grand Chanoine, retournez parler à Uvoo et il vous rendra tous les artefacts que vous lui avez apportés !!!*

## 4.3 - MOLAG MAR : LES QUÊTES DE THARER ROTHÉLOTH

### 4.3.1 - Soigner Lette

Tharer Rothéloth vous demande de soigner Lette, une villageoise de Tel Mora qui a contracté la fièvre des Marais. Vous avez juste à lui lancer un sort de guérison des maladies communes ou utiliser une potion.

Tharer Rothéloth vous offre le livre intitulé "2920, Ondepuie" 📖 en récompense qui vous donnera 1 point en guérison :-)

### 4.3.2 - Le pèlerinage du Mont Kand

Tharer Rotéloth vous demande d'accomplir le pèlerinage du Mont Kand. Il vous conseille d'acheter le livre intitulé *"Le Livre Jaune des Énigmes"* (vous pourrez le trouver chez le bouquiniste de Ald'Ruhn). Il vous donne aussi quatre potions de vision nocturne.

Les réponses aux énigmes sont les suivantes : "le plombs", "Tuer avec une épée" et "L'orc".

*Pour les deux premières, ce sont les même que celles mentionnées dans le livre, par contre pour la dernière énigme, livre donne "l'aldmer" comme bonne réponse ... mauvaise traduction ?*

*Juste au dessus de la porte de la caverne, vous trouverez un cadavre avec 3 objets enchantés sur lui : ne les vendez pas ! Ils vous seront demandé lors d'une quête pour le Culte impérial ^^*

### 4.3.3 - Le nécromancien de Mawia

Tharer Rotéloth veut se débarrasser de Delvam Andarys, un nécromancien. Il se cache à Mawia au sud est de Molag Mar. Delvam vous léguera à l'insu de son plein gré Shimsil, son épée courte en ébonite et son anneau unique de régénération :-)

### 4.3.4 - Tuer Raxle Berne

Tharer Rotéloth vous demande de tuer Raxle Berne, un vampire. Pour cela, il vous donne un Anneau de Gardien, une Ceinture de Baume de Balyna et l'unique Marteau du Jugement de Véloth. Le vampire se cache à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uvirith.

*Le Jugement de Véloth est un artéfact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 15 000 po.*

## 4.4 - VIVEC : LES QUÊTES D'ENDRYN LLETHAN

### 4.4.1 - Contenir la maladie

Endryn Llethan vous demande de convaincre Tanuséa Véloth d'aller se faire soigner de la peste au Pestarium de Tel Fyr. Elle est dans les gradins de l'Arène.

Le seul moyen de la convaincre est de lui dire *faites le pour moi* pour qu'elle accepte de partir.

### 4.4.2 - Le pèlerinage silencieux

Endryn Llethan vous propose d'effectuer le Pèlerinage du Silence.

Rendez vous au Sanctuaire du Sanctus (indiqué sur la carte) sans parler à qui que ce soit ... Vous ne pouvez donc pas prendre les échassiers, ni les bateaux !!! Vous devez donc vous y rendre à pied !!! Oui oui vous n'avez pas la berlue ... Vous êtes bien à Vivec et c'est sur l'île de Shéogorath qu'il faut vous rendre !!! UARGH

Un kilomètre à pied, ça use, ça uuseu :-D

Pour ma part, j'ai utilisé le sort *marche sur l'eau* ... y a moins de Braillards sur l'eau ! Et j'ai mis 2 jours et 2 nuits MDR

Endryn Llethan vous offre 4 livres en récompense : *"36 Leçons de Vivec, 9ème Sermon"* qui vous donnera 1 point en Arme Contondante, *"Les 4 Prétendants de Bénita"* qui vous donnera 1 point en Guérison (déjà offert par tuls Valen ...) et *"36 Leçons de Vivec, 27ème Sermon"* qui vous donnera 1 point en Eloquence et enfin *"Silence"* qui vous donnera 1 point en Illusion.

*Souvenez-vous du Sanctuaire de la Lune Figée dans le Quartier du Temple de Vivec, contre 100 po vous aurez une lévitation 100 pts pendant 1h !!! Alors profitez-en, ça ira trois fois plus vite :D*

*Si non, vous avez une autre astuce : soit vous connaissez cette quête et vous l'anticipez en plaçant un sort de marque près du sanctuaire ; soit vous prenez la quête mais vous rompez votre silence en prenant le bateau, vous placez un sort de marque près du sanctuaire, vous recommencez la quête et hop, un sort de rappel vous y envoie et en moins de 10s la quête est terminée ^^*

### 4.4.3 - Les Chaussures de Sainte Rilme

Endryn Llethan veut récupérer les Chaussures de Sainte Rilme. Pour cela, il vous donne quatre potions de guérisons de choix et deux potions d'invisibilité de choix.

Les Chaussures de Sainte Rilme se trouvent dans le Sanctuaire des ruines daédriques Ald Sotha, dans un coffre.

*Les Chaussures de Sainte Rilme sont un artéfact unique du jeu.*

*Vous rencontrerez dans ces ruines daédriques (où est vénéré Mérunès Dagon) Sévéra Magia qui possède sur elle le Gant de Vivelame de Sanguyin, l'Anneau d'Esquive de Sanguyin et l'Amulette Armure leste de Sanguyin, ainsi que Llandrale Varam qui possède sur elle les Anneaux Sagesse Radieuse, Sagesse Éminent et Sagesse Rouge de Sanguyin. Gardez les précieusement pour la Morag Tong !*

*Lorsque vous serez Grand Chanoine, retournez parler à Endryn et il vous rendra les chaussures que vous lui avez apportées !!!*

#### 4.4.4 - Le culte des sous-sols de Saint Delyn

Endryn Llèthan veut éliminer un *faux culte* (c'est à dire un culte vénérant un des Quatre Coïn, ici Shéogorath) qui sévit à Ihinipilit, dans les canaux du Canton Saint Delyn. Il vous donne pour cela deux Parchemins de Feu d'Enfer, deux Parchemins de Salve Élémentaire et deux Parchemins de la Cinquième Barrière.

Vous devez tuer Bjadmund le chef du culte.

Endryn Llèthan vous offre l'unique Bâton de Sagesse ancestral en récompense.

## 4.5 - VIVEC : LES QUÊTES DE THOLER SARYONI

### 4.5.1 - Le Pèlerinage des quatre coins

*Une Grande Maison construite sur du sable... les piliers du Temple reposent sur les Troubles. Les esprits malins se tiennent regroupés dans les coins sombres, sur des colonnes pourries enserrées dans du fer. Le marbre fissuré et effrité tient dans chaque main un métal puissant, forgé dans le feu et la foi. Enchaînés, ces esclaves réticents servent le pays, le Temple étant assuré de leur allégeance par la grâce du Bâtitseur.*

Le Premier Coïn de la Maison des Troubles : La statue de Malacath, au sud ouest de Dagon Fel. Lisez les inscriptions avec quatre coeurs de daédra en inventaire. La bénédiction du Premier Coïn vous fortifiera votre Force entre 10 et 20 points.

Le Deuxième Coïn de la Maison des Troubles : La statue de Mérunès, dans le sanctuaire d'Ald Sotha. La bénédiction du Deuxième Coïn vous fortifiera vos talents Destruction et Hache et votre Attaque de 10 points chacun.

Le Troisième Coïn de la Maison des Troubles : La statue de Bal Ur au nord de Suran. La bénédiction du Troisième Coïn vous fortifiera votre Eloquence de 5 points.

Le Quatrième Coïn de la Maison des Troubles : La statue de Shéogorath. Il vous faut d'abord récupérer le Gant Gambolpoulis à Ald Daedroth et lire les inscriptions de la statue en le portant. Le gant est dans l'antichambre du sanctuaire, sous un oreiller. La bénédiction du Troisième Coïn vous fortifiera ET vous atténuera votre Intelligence, Chance, Personnalité et Volonté entre 1 et 25 points XD

### 4.5.2 - L'Armure d'Ébène

*Vous ne pourrez faire cette quête qu'à partir du rang Patriarche.*

Tholer Saryoni veut récupérer l'Armure d'Ébène. Rendez vous sur le Mont Assarnibi (au nord est de Molag Mar) et de lire les inscriptions sur la stèle : *c'est ici que Molag Bal surveillait les 99 amants de Boéthia, laquelle donna naissance à Almalexia, Mère de Morrowind.*

Non seulement vous gardez la cuirasse mais en plus Tholer Saryoni nous nomme Grand Chanoine du temple ^^

*L'armure d'Ébène est un artéfact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

## L'ESCLAVAGE ET LES LANTERNES JUMELLES

Les Lanternes Jumelles est un groupe qui lutte contre l'esclavage en Morrowind ... Et d'ailleurs son action a fonctionné puisque l'esclavage est aboli en Morrowind ^^

La dirigeante est Ilémini Dren, fille du Duc Védam Dren Grand Maître de la Grande Maison Hlaalu. C'est pourquoi les quêtes apparaissent dans le journal estampillées "Maison Hlaalu" mais il est tout à fait possible des les faire sans faire partie de cette grande maison ^^

### SOMMAIRE

- 1 - Les esclaves dans Morrowind
- 2 - Im Kalaya
- 3 - Les Lanternes Jumelles

### 1 - LES ESCLAVES

Les seules races esclaves sont les Khajiïts et les Argoniens. On les trouve dans les mines, les plantations, ou encore chez les marchands d'esclaves.

Il vous sera possible de les libérer si vous trouvez la clé correspondant à leurs bracelets. Au bout de plusieurs esclaves libérés, certains vous mentionneront les Lanternes Jumelles, d'autres encore seront perdus et voudront être escortés jusqu'à Im Kalaya.

Où libérer des esclaves :

- La mine de Caldéra (la clé se trouve dans les bâtiments)
- La Plantation Dren (la clé se trouve dans le Manoir ; attention aux gardes lol)
- La mine de Shushishi (la clé se trouve sur un des contrebandiers)
- La mine d'Abedaal (la clé est dans une caisse près de la reine Kwama, il faut la remettre à Elydal Leï)
- La caverne Saturan (la clé est sur le gardien)
- La Place Forte de Rothéran
- La caverne Assarnud (la clé est sur l'orque qui garde les esclaves)
- La caverne Sinsibadon au nord ouest des Ruines Daédriques Mzahnch (la clé est sur le gardien)
- La caverne Habinbaes au nord vers Dagon Fel
- Etc etc ... à vous de trouver :-p

### 2 - IM KALAYA

*Im Kalaya se trouve à la Délégation Argonienne de Cœurébène, vous faites sa connaissance la première fois en lui ramenant Rabinna. Il vous proposera ensuite de lui ramener d'autres esclaves s'ils le réclament.*

#### 2.1 - La beauté intérieur de Rabinna

Il y a un passage souterrain sous la Planque des Voleurs à Hla Oad. Là, Renam Arinith vous demande d'apporter l'esclave khajiïte Rabinna à son ami Vorar Helas à Balmora.

Rabinna a trop peur pour discuter mais si la caractéristique Personnalité est fortifiée par un sort ou une potion (Musc d'Insecte Telvanni par exemple), elle vous explique qu'elle transporte de la drogue dans son estomac et vous supplie d'être escortée jusqu'à la Délégation Argonienne de Cœurébène.

Là-bas, Im Kalaya vous offrira 400 po en récompense.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de le faire. Lorsque vous arriverez chez Vorar Helas, celui ci tentera de la tuer pour récupérer la drogue. Vous avez donc le choix entre aider Rabinna et tuer Vorar Helas (mais dans ce cas Im Kalaya ne vous donnera aucune récompense), ou laisser faire Vorar Helas.

#### 2.2 - L'esclave en fuite

Vous rencontrerez Rija, un argonien esclave à l'ouest du Camp Cendrais des Erabenimsuns.

Il est en fuite et vous demande de le onduire auprès d'Im Kalaya qui vous offre une Ceinture Sanglante en récompense.

*Le trajet est long mais vous pouvez emprunter les échassiers ou les bateaux ^^*

### 3 - LES LANTERNES JUMELLES

*C'est Ilméni Dren, abolitionniste en secret, qui dirige cette faction anti-esclavagiste. Elle se trouve dans le Canal Sud Un de Saint Délyn.*

*A force de libérer les esclaves, certains mentionnent les Lanternes Jumelles et vous donnent un mot de passe : à la question "Avez-vous vu les Lanternes Jumelles ?", il faut répondre "Oui, elles éclairent la voie de la liberté."*

*Lorsque vous donnerez l'Anneau de Brallion, au nom de la Bal Molagmer, à Ilméni Dren, il vous sera possible, à ce moment là, d'entrer dans cette faction grâce au mot de passe.*

*Ilméni Dren vous confiera alors deux missions pour l'aider dans sa lutte anti-esclavagiste.*

#### 3.1 - Aider la famille Arvel

Ilméni Dren veut aider Galyn Arvel, à Ald Vélothi (sur les quais). Galyn Arvel veut retrouver J'Saddha, un esclave perdu vers les Ruines à l'est d'Ald Vélothi.

Éliminez d'abord les chasseurs d'esclaves : Anes Hlaren, Garyn Gíriþ et Sudal Dren avant d'aller chercher J'Saddha en toute tranquillité.

#### 3.2 - Escorter Cache-Son-Pied

Ilméni Dren veut récupérer des informations au sujet d'Orvas Dren. D'après elle, Cache-Son-Pied peut savoir des choses : vous devrez le libérer et l'escorter jusqu'à la ferme de Sterdecan.

Si vous faites partie de la Grande Maison Hlaalu, Cache-Son-Pied vous aidera pour devenir Grand Maître ^^

# LES VAMPIRES DE VWARDENFELL

## SOMMAIRE

- 1 - Introduction
- 2 - Les trois clans de vampires :
  - 2.1 - Le clan Aundae
  - 2.2 - Le clan Quarra
  - 2.3 - Le clan Berne
- 3 - Quêtes non affiliées à un clan
- 4 - Se guérir du Vampirisme

## 1 - INTRODUCTION SUR LES VAMPIRES

Il y a trois livres qui nous informent sur les vampires : *"Les Vampires de Vwardenfell"*, volumes 1 📖 et 2 📖, ainsi que *"Les Papiers Privés de Galur Rithari"* 📖.

Le premier volume des *"Vampires de Vwardenfell"* peut être acheté chez Jobasha, bouquiniste au Quartier Étranger à Vivec. Il traite des vampires en général et détaille les trois clans existant sur Vwardenfell : le clan Aundae, vampires magiciens, le clan Quarra, vampires guerriers, et le clan Berne, vampires voleurs.

Le second volume des *"Vampires de Vwardenfell"* peut aussi être acheté chez Jobasha. Dans ce livre, on apprend qu'il est possible de se dévampiriser sans vraiment expliquer par quel moyen. Il fait juste allusion à un certain Galur Rithari, emprisonné par le temple pour hérésie puis relâché car il avait trouvé le moyen de se guérir du vampirisme.

Galur Rithari a donc écrit sa biographie et explique dans ses Carnets comment se dévampiriser. On trouve *"Les Carnets de Galur Rithari"* dans la Bibliothèque du Palais de la Sagesse à Vivec (ou à Galom Daëus, sur une esplanade au dessus de Raxle Berne, ou encore dans la Bibliothèque de Kagrenac à Tureynulal). Ce livre est donc le plus important !

Pour devenir vampire, il vous suffit de vous rendre dans le repaire d'un des trois clans, de vous laisser attaquer par un des vampires jusqu'à ce que la maladie Hémophilie Vampirique soit contractée. Attention ! L'Hémophilie Vampirique est une maladie commune (elle se soigne donc facilement par une potion ou un sort) !

Il est très important de se faire attaquer dans le repaire d'un des clans pour pouvoir ensuite en faire partie ^^ Sinon vous ne pourrez pas faire les quêtes relatives à ces clans ^^

Une fois l'Hémophilie Vampirique contractée, il vous faut attendre trois jours ; et au bout du troisième jour, vous serez réveillé par un cauchemar et vous remarquerez que vos caractéristiques (talents et compétences) auront bien changé.

D'ailleurs j'ai détaillé les bonus "de base" (ceux que vous contracté en étant vampire non affilié à un clan) des bonus "de clan" (qui s'ajoutent au bonus de base ^^).

### Lorsque vous deviendrez vampire :

Personne ne vous adressera la parole excepté les mages de la guilde des mages ou les Telvannis. Mais attention, les mages vous refuseront leurs services, donc pas de voyage possible entre guides de guildes ! Pas de voyages rapides non plus en bateau ou en échassiers ! Les seuls voyages rapides possibles ne pourront donc se faire qu'en utilisant les Index de Portails. Pareil pour les marchands, ils ne vous proposeront pas leurs services sauf le Galopin et le Crabe Marchand.

Dormir vous restaurera vos points de mana mais ne vous soignera pas, prévoyez donc des sorts ou des potions de guérison, ou des objets enchantés de sorts de regain de santé à effet constant.

La lumière du soleil vous affectera, il est donc plus prudent de se promener la nuit !

Vous serez très sensible au feu (50%) mais immunisés totalement aux maladies communes et à la paralysie. De plus, vous résisterez à 50% aux armes normales.

## 2 - LES TROIS CLANS

### 2.1 - LE CLAN AUNDAE

#### 2.1.1 - Localisation

Le clan Aundae se trouve à Cendremelech, sur l'île située au nord est de la place forte de Valenvaryon. C'est Dhaunayne Aundae la chef de clan.

## 2.1.2 - Les bonus

Les bonus de compétence :

- Force +20 de base
- Volonté +20 de base
- Rapidité +20 de base
- Bonus du Clan Aundae : Volonté +20 soit un total de +40 ^^

Les bonus de talent :

- Acrobatie +30
- Athlétisme +30
- Combat à mains nues +30
- Combat sans armure +30
- Destruction +30
- Discrétion +30
- Illusion +30
- Mysticisme +30
- Bonus du Clan Aundae : Destruction +20 soit un total de +50 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Lame courte +20 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Mysticisme +20 soit un total de +50 ^^

## 2.1.3 - Les quêtes de Dhaunayne Aundae

### I - Liens de sang

Dhaunayne Aundae veut des nouvelles de son fils Vilandon. Pour cela, elle vous donne sa chevalière estampillée des armoiries de la famille et vous explique qu'il vaut mieux commencer les recherches à Sadrith Mora.

Adressez vous à un mage de la guilde des mages, Tusamircil, qui se trouve au Complexe du Serval à Sadrith Mora. Il vous explique qu'il a déjà vu cet anneau au doigt de Sinyaranen, et que le seul moyen que ce dernier accepte de vous parler, est que vous lui livriez une potion qu'il avait commandée il y a quelques temps.

Sinyaranen est à l'Auberge du Passage, il accepte de vous parler uniquement si vous lui donnez la potion : il vous explique alors que Vilandon (son grand père !) est devenu chasseur de vampire pour venger ses parents attaqués par une horde de vampire, mais qu'il a été à son tour tué par un vampire, Kjeld.

Dhaunayne Aundae veut donc à son tour venger son fils et vous demande à ce que Kjeld soit tué. Kjeld est un Quarra, vous le trouverez dans les Ruines Dwemers Druscashti, au sud ouest du Camps des Urshilakus, le long du Foyada Bani-Dad.

Profitez en pour tuer tous les membres du clan en prévision d'une quête future ^^

Dhaunayne Aundae vous donnera alors accès aux services du clan à savoir l'alchimiste Mororug et l'armurier Gladroon.

### II - Le chasseur de vampire

Dhaunayne Aundae veut se débarrasser d'un chasseur de vampire qui a réussi à s'infiltrer dans le clan. Elle veut qu'il soit tué en plein jour devant témoins. Elle suppose qu'il est à Ald'Ruhn.

Renseignez vous à la guilde des mages d'Ald'Ruhn auprès d'Heem-La : il vous explique que le chasseur est Ano Vando.

Il est entre les deux tours de gardes à l'ouest de la ville. Il vous attaquera à vue ! Courez vite vers le centre de la ville pour le tuer au vu de tout le monde ! Ano Vando possède sur lui deux objets uniques : sa masse d'armes Lumière du Jour et un bouclier en ébonite sans nom avec un enchantement unique.

En récompense, Dhaunayne Aundae vous offre l'Amulette des Aundae qui vous permettra de vous téléporter directement à l'entrée de Cendremelech :-)

*Attendez ce n'est pas fini ^^*

Ensuite, Dhaunayne Aundae vous promet une meilleure récompense si vous exterminiez tous les vampires des clans rivaux, Berne et Quarra !

Ceux du clan Quarra ont déjà été tués lors de la quête précédente.

Le clan Berne est à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uvirith.

Cependant je vous conseille de tuer un maximum de vampires affiliés à ces clans. Vous trouverez des membres du Clan Berne dans les Tombeaux Ancestraux des Andrethis (au sud est de la place forte Hlormaren) ou des Reloths (à l'ouest de Maar Gan de l'autre côté des montagnes) par exemple. Et ceux du Clan Quarra dans les Tombeaux Ancestraux des Seranos (au nord de Galom Daéus), ou encore des Hlérans (à l'Ouest de Ald'Ruhn) entre autres.

Dhaunayne Aundae vous enseigne cette récompense ultime : le sort Contact du Vampire qui vous permettra de vous nourrir sur le "bétail" du clan ... MIAM ^^

## 2.2 - LE CLAN QUARRA

### 2.2.1 - Localisation

Le clan Quarra se trouve dans les Ruines Dwemers Drucashti, au sud ouest du Camps des Urshilakus, le long du Foyada Bani-Dad. C'est Volrínna Quarra la chef de clan.

### 2.2.2 - Les bonus

Les bonus de compétence :

- Force +20
- Volonté +20
- Rapidité +20
- Bonus du Clan Quarra : Force +20 soit un total de +40 ^^

Les bonus de talents :

- Acrobatie +30
- Athlétisme +30
- Combat à mains nues +30
- Combat sans armure +30
- Destruction +30
- Discrétion +30
- Illusion +30
- Mysticisme +30
- Bonus du Clan Aundae : Arme contondante +20 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Armure lourde +20 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Combat à mains nues +20 soit un total de +50 ^^

### 2.2.3 Les quêtes de Volrínna Quarra

#### I - Le culte du Seigneur Irarak

Volrínna Quarra veut se débarrasser du Seigneur Irarak. Ce vampire se trouve dans le Tombeau Ancstral de Gínith (au nord ouest de Gnisis et au sud ouest d'Ald Velothi).

Tuez Irarak et ses acolytes ! Car il tentera de vous corrompre et de le laisser en vie en échange de 1000 po.

Volrínna Quarra vous donnera alors accès aux services du clan.

*Si vous avez accepté les 1 000 po du Seigneur Irarak, vous serez exclu du Clan Quarra !!!*

*Pour info, Irarak fait partie du Clan Berne ^^*

#### II - L'amulette des quarras

Volrínna Quarra a besoin d'ingrédients pour confectionner des sorts puissants : cinq Amulettes de Saphir Ostentatoires, deux poignées de Sel du Vide, un Cœur de Daedra, un morceau d'Éctoplasme, un Crâne Humain et de la Poussière de Vampire ... Rien que ça LOL

Vous trouverez les Amulettes de Saphir ostentatoires un peu partout (à moins d'en avoir acheté auprès des tailleurs d'Ald'Ruhn ou de Balmora avant d'être devenu vampire), les Sel du Vide sont sur les Astronachs des Tempêtes, les Cœurs de Daedra sur un Daedra (Sainte Dorée, Daedroth, Faucheclan etc...), l'Éctoplasme sur un Squelette, la Poussière de Vampire sur un vampire (hahaha) et il y a des Crânes Humains sur des étagères de la guilde des mages à Caldéra.

Volrínna Quarra vous offre en récompense l'Amulette des Quarra qui vous permettra de vous téléporter directement à l'entrée de Drucashti.

*Attendez ce n'est pas fini ^^*

Ensuite, Volrina Quarra vous promet une meilleure récompense si vous exterminiez tous les vampires des clans rivaux, Berne et Aundae !

Le Clan Aundae est à Cendremelech, sur l'île située au nord est de la place forte de Valenvaryon.

Le Clan Berne est à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uvirith.

Cependant je vous conseille de tuer un maximum de vampires affiliés à ces clans. Vous trouverez des membres du Clan Berne dans les Tombeaux Ancestraux des Andrethis (au sud est de la place forte Hlormaren) ou des Reloths (à l'ouest de Maar Gan de l'autre côté des montagnes) par exemple. Et ceux du Clan Aundae dans les Tombeaux Ancestraux des Saréthi (au nord de l'archipel de Shéogorath), ou encore des Aralen (au sud du Camps des Zaïnabs) entre autres.

Volrina Quarra vous enseigne cette récompense ultime : le sort Contact du Vampire qui vous permettra de vous nourrir sur le "bétail" du clan ... MIAM ^^

## 2.3 - LE CLAN BERNE

### 2.3.1 - Localisation

Le clan Berne se trouve à Galom Daéus, à l'ouest de Tel Uvirith. C'est Raxle Berne le chef de clan.

### 2.3.2 - Les bonus

Les bonus de compétence :

- Force +20
- Volonté +20
- Rapidité +20
- Bonus du Clan Quarra : Agilité +20 ^^

Les bonus de talents :

- Acrobatie +30
- Athlétisme +30
- Combat à mains nues +30
- Combat sans armure +30
- Destruction +30
- Discrétion +30
- Illusion +30
- Mysticisme +30
- Bonus du Clan Aundae : Combat à mains nues +20 soit un total de +50 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Combat sans armure +20 soit un total de +50 ^^
- Bonus du Clan Aundae : Discrétion +20 soit un total de +50 ^^

### 2.3.3 - Les quêtes de Raxle Berne

#### I - Le sang des Quarras

Raxle Berne vous demande de récupérer la potion de sang du clan Quarra.

Rendez vous dans le repaire des Quarra, dans les ruines daédriques Druscashti. La potion est dans un tonneau scellé au niveau inférieur.

Profitez en pour éliminer tous les vampires du clan, en prévision d'une quête future ^^

En récompense, Raxle Berne vous donnera alors accès aux services du clan.

#### II - Merta la vampire

Raxle Berne veut éliminer Merta une vampire. Elle se cache dans le Tombeau Ancestral des Réloth, à l'ouest de Maar Gan.

Raxle Berne vous offre en récompense l'Amulette des Berne qui vous permettra de vous téléporter directement à l'entrée de Galom Daéus :-)

*Attendez ce n'est pas fini ^^*

Ensuite, Raxle Berne vous promet une meilleure récompense si vous exterminiez tous les vampires des clans rivaux, Quarra et Aundae !

Le Clan Hundae est à Cendremelech, sur l'île située au nord est de la place forte de Valenvaryon.

Le Clan Quarra est dans les Ruines Dwemers Druscashti, au sud ouest du Camps des Urshilakus, le long du Foyada Baní-Dad.

Cependant je vous conseille de tuer un maximum de vampires affiliés à ces clans. Vous trouverez des membres du Clan Quarra dans les Tombeaux Ancestraux des Seranos (au nord de Galom Daëus), ou encore des Hlérans (à l'Ouest de Ald'Ruhn) par exemple. Et ceux du Clan Hundae dans les Tombeaux Ancestraux des Saréthi (au nord de l'archipel de Shéogorath), ou encore des Aralen (au sud du Camps des Zaïnabs) entre autres.

Raxle Berne vous enseigne cette récompense ultime : le sort Contact du Vampire qui vous permettra de vous nourrir sur le "bétail" du clan ... MIAM ^^

### 3 - LES QUÊTES NON AFFILIÉES A UN CLAN

#### 3.1 - Le jeune homme qui voulait devenir mort-vivant

Fathasa Lléthri est dans les chambres du Manoir Lléthri, à Ald'Ruhn sous Skar.

Elle veut que vous l'aidez à convaincre son fils Sanvyn Lléthri de ne pas devenir vampire. Il est dans une pièce à côté (ou dans le couloir). Il vous suffit de lui parler une première fois, puis une seconde fois en le provoquant d'un ton sarcastique pour qu'il attaque.

Ne ripostez surtout pas ! Il arrêtera de lui-même au bout d'un moment, et ne voudra plus devenir vampire.

Fathasa Lléthri vous offre sa bague en récompense (et elle est unique ^^).

#### 3.2 - Les quêtes de Raven Omayn : Assassiner Rimintil / Du sang pour Maîtresse Dratha

Raven Omayn est dans le Palais du Conseil Telvanni à Sadrith Mora.

Raven Omayn vous demande dans un premier temps de tuer Rimintil, un Aldmer. Rimintil est dans la Tour Centrale de Tel Vos, au sous sol. Provoquez-le d'un ton sarcastique. Raven Omayn vous offre en récompense la Robe du Reflet Radieux.

Raven Omayn veut ensuite récupérer la Potion de Sang Quarra. La fiole est dans le repaire des Quarras à Druscashti. Elle vous donne en récompense l'unique épée dwemer paralysante étrange que seul un vampire peut utiliser !

#### 3.3 - Les quêtes de Sirilowne : La clé de Shashev / La poussière de vampire

Sirilowne se trouve à la guilde des mages à Vivec.

Dans un premier temps, Sirilowne veut se débarrasser de Shashev pour récupérer sa clé. Shashev est à l'Auberge Ald Skar à Ald'Ruhn.

*Profitez-en pour ramasser son anneau qui est unique !*

*La suite de la quête est bien ... étrange ôO. Le problème est qu'il faut que vous ayez Lamedor sur vous. Donc soit vous avez eu la bonne idée d'aller la chercher avant d'être devenu un vampire grâce à la quête de Boéthia. Soit vous ne l'avez pas récupérée et donc seul un code peut vous sauver la vie LOL.*

Ainsi donc, avant de parler à Sirilowne, faites en sorte d'avoir dans votre inventaire la clé de Shashev, Lamedor, et exactement la somme de 11 171 po...

En récupérant la clé, Sirilowne transforme Lamedor en Lamedazur !

*Donc la quête se validera même si vous ne lui montrez pas Lamedor mais dans ce cas adieu Lamedazur !!!*

*Lamedazur est un des artefacts uniques du jeu.*

Ensuite Sirilowne vous réclame trois morceaux de Poussière de Vampire.

Elle vous donne en récompense l'unique Amulette de Capture d'Âme.

#### 3.4 - La lassitude des vampires

Marara est dans le Tombeau des Dréthans, à l'est de la place forte Rothéran. Elle veut être tuée de la main d'un vampire. Chose demandée, chose due ^^

Y a plus qu'à récupérer son anneau (qui est unique !) sur son cadavre ^^

*Pour info, Marara fait partie du Clan Berne ^^*

### 3.5 - L'emprisonnement de Mastrius

Mastrius est dans le Tombeau des Salvel, au nord ouest du Camps des Zaïnabs, de l'autre côté des Remparts Intangibles.

Il vous demande de lui ramener un cœur de daédra et le Bouclier Brise Sort. Le bouclier se trouve dans les Ruines Daédriques Bthuand (au nord du Tombeau).

Lorsque vous lui donnerez les objets, il vous attaquera ! Bah défendez vous et récupérez le Bouclier Brise Sort :-D

*Le bouclier Brise-Sort est un artéfact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

## 4 - SE GUÉRIR DU VAMPIRISME

*Comme je l'ai dit plus haut, le livre qui explique comment se dévampiriser s'intitule "Les Carnets de Galur Rithari" et le fait de lire le livre lance la quête :-)*

C'est la statue de Molag Bal située dans le sanctuaire de Bal Ur, au nord de Suran, qui va vous aider. Il vous faut parler dans un premier temps à Derar Hlervu, puis à la statue. Molag Bal vous demandera que vous tuiez sa fille, Molag Grunda et son amant Nomeg Gwai, un astronach de givre (l'âme de Molag Grunda permet une charge de 350 et celle de l'Astronach, une charge de 160). Ils sont à Dubdilla, au sud de Vos.

Après ça, Molag Bal vous guérira du vampirisme.

# LES QUÊTES DES SANCTUAIRES DAEDRIQUES

## SOMMAIRE

- 1 - La statue de Boéthia
- 2 - La statue d'Azura
- 3 - La statue de Malacath
- 4 - La statue de Mérunès Dagon
- 5 - La statue de Shéogorath
- 6 - La statue de Molag Bal

## 1 - LE SANCTUAIRE DE BOETHIA

*Boéthia est le Prince Daédra des Complots, des Mensonges et de la Conspiration. Il fut à l'origine des Grandes Maisons Dunmers sur Morrowind.*

*A Seyda Nihyn, vous rencontrerez Tolvisé Othralen. Elle vous dit que son cousin aurait trouvé une cité dans l'eau près de Gnaar Mook ... mais d'après elle, c'est un alcoolique et elle ne le croit pas XD ...*

Vous le trouverez sous l'eau au nord ouest de Hla Oad, à l'ouest des Ruines Ashurnibibi (il y a une petite croix sur la carte fournie avec le jeu). La statue est en ruine : cliquez sur la tête pour qu'elle vous parle.

Boéthia vous demande d'être reconstruite : il vous faut donc trouver un sculpteur. C'est Duma gro-Lag (il est dans le Manoir Ghorak à Caldéra) qui acceptera d'ériger la statue mais il faut lui apporter 2000 po et un livre sur les statues. Jobasha, bouquiniste dans le Quartier Étranger à Vivec, vend un livre intitulé "La Gloire de Boéthia" 📖.

Il commencera les travaux sur la Pointe de Kharhag, le petit rocher au nord de Gnaar Mok (de l'autre côté de l'eau, c'est à dire celui au sud de la Place Forte Andaresh).

La construction du sanctuaire est très longue : trois semaines ! Et comme le journal ne sera pas mis à jour, pensez à passer régulièrement pour voir où en sont les travaux.

Boéthia vous offrira en récompense Lamedor.

*Lamedor aurait été forgée par les Dragons puis offerte à un grand chevalier qui aurait juré de les protéger.*

*Lamedor est un artefact unique du jeu.*

*Et pour ceux qui veulent devenir vampire, ils peuvent transformer Lamedor en Lamedazur grâce à une quête annexe réalisable en tant que vampire (quête plus que débile lol) donnée par Sirilowne !*

## 2 - LE SANCTUAIRE D'AZURA

*Azura est la Princesse Daédra de l'aube et du Crépuscule.*

Le Sanctuaire d'Azura est au sud est de Vvardenfell.

Azura vous demande d'aller tuer tous les daédras envoyés par Shéogorath, sur l'île au nord ouest de Dagon Fel, où se trouve la cabane de Rayna Drolan. Tuez surtout la Sainte Dorée Staada et récupérez son anneau unique : la Chevalière de Shéogorath. Si vous voulez capturer l'âme de Staada, votre objet enchanté aura une charge de 400.

Azura vous offre sa gemme l'Étoile d'Azura.

*L'Étoile d'Azura est une gemme spirituelle surpuissante que l'on peut utiliser indéfiniment ! En effet elle se charge à l'infini ! Si vous capturez une âme de Sainte Dorée pour enchanter un anneau, la gemme ne disparaîtra pas mais sera à nouveau vide et réutilisable :-)*

## 3 - LE SANCTUAIRE DE MALACATH

*Malacath est le Prince Daédra des Bannis, des Exclus et des Malédictions. Il serait aussi Malak, le dieu-roi des Orcs.*

Vous le trouverez dans le Sanctuaire des Ruines Assurdirapal, sur l'île située au nord du Camp des Urshilakus.

Malacath veut se débarrasser du dernier descendant d'Oreyn Griffedours. Si vous vous renseignez à Vivec, vous apprenez que le descendant est Farvyn Oreyn et qu'il est parti vers Gnaar Mok. Il est au sud du village près d'un netch mort.

Malacath vous offre le Casque d'Oreyn Griffedours en récompense.

*Oreyn Griffedours est originaire de Val-Boisé, la région des Bosmer. C'était un chasseur légendaire et un chef de tribu.*

*Le Casque d'Oreyn Griffedorus est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

#### 4 - LE SANCTUAIRE DE MÉRUNÈS DAGON

*Mérunès Dagon est le Prince Daédra du chaos et de la destruction. On l'associe aux incendies, aux tremblements de terre et aux crues. Il est parfois appelé Dieu du Carnage et de la Trahison.*

Vous le trouverez dans le Sanctuaire des Ruines Yasammidan, à l'ouest d'Ald Vélothi.

Mérunès vous demande de lui ramener le Rasoir de Mérunès perdu dans le Tombeau Ancestral des Alas, au nord de Molag Mar. En fait, le rasoir en question est une dague rouillée que vous trouverez sur un cadavre !

En la rapportant à Mérunès Dagon, il lui redonne ses pouvoirs et vous l'offre en récompense.

*On ne sait pas qui a pu voler le Rasoir à Mérunès ... Mais le plus important est de l'avoir retrouvé et d'avoir à nouveau rélevé ces pouvoirs ^^*

*Le Rasoir de Mérunès est un artefact unique du jeu.*

#### 5 - LE SANCTUAIRE DE SHEOGORATH

*Shéogorath est le Prince Daédra de la Folie. Ses adorateurs sont tous de vrais psychotiques !*

Vous le trouverez dans le Sanctuaire d'Inipalît, dans les canaux du Canton saint Délyn à Vivec.

Shéogorath vous demande de récupérer la Fourche d'Horripilation pour ensuite vous en servir pour tuer un netch géant. La Fourche (c'est une fourchette en fait LOL !!!) est sur l'île tout au nord ouest de Vvardenfell dans la cabane de l'Ermite Grosse-Tête, un argonien fou. Quant au netch géant, il est sur l'île située à l'est de celle-ci. Si vous capturez l'âme du Netch mâle géant, sachez que vous pourrez enchanter un objet avec une charge de 60 (au lieu de 50 pour un Netch mâle "normal").

Shéogorath vous offre la Lance Cruelle de Miséricorde en récompense.

*La Fourche d'Horripilation est une simple fourchette magique ... Cet artefact reflète bien la folie de son créateur LOL*

*La Lance de Cruelle Miséricorde est un artefact très mystérieux. On n'est même pas sûr qu'elle soit daédrique. ! Ces deux livres vous en apprendront plus : "Les Recherches de Tal Marog Ker" et "L'Annonce de la Chasse".*

*La Lance de Cruelle Miséricorde et la Fourche d'Horripilation sont des artefacts uniques ; de plus la lance pourra être vendue au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

#### 6 - LE SANCTUAIRE DE MOLAG BAL

*Molag Bal est le Prince Daédra de la Conspiration, comme Boethia, mais bien que ce soient deux ennemis jurés. Il est à l'origine des morts-vivants et des vampires dans le Nirn (et donc sur Tamriel).*

Vous le trouverez dans le Sanctuaire des Ruines Yansirramus.

Molag Bal vous demande de vous débarrasser de Manta Na, un daédroth qui vit à Kora Dur, à l'est de la Place Forte Kogoruhn. L'âme de Manta Na permet d'enchanter un objet avec une charge de 350.

Il vous offre la Masse de Molag Bal en récompense.

*La Masse de Molag Bal est aussi appelée la Masse du Vampire. C'est une masse de prédilection pour les mages !*

*La Masse de Molag Bal est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 17 500 po.*

## QUÊTES SECONDAIRES A WARDENFELL

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orange* les artefacts ^^

Je vous conseille vivement de lire les conseils (haha), les secrets et surtout les dernières rumeurs auprès des PNJs : ils vous guideront vers tout plein de choses intéressantes ^^

### (LONG) SOMMAIRE (LOL)

- 1 - Les quêtes aux alentours d'Ald'Ruhn
  - Iénas Sarandas
  - L'insupportable Viatrix
  - Falanu et Drérel Indaren
  - Le barbare paralysé - *La Calotte Glacière*
  - Le chargement de tunique
  - Un étrange individu chez Gíndrala Hléran
  - *Moissonneuse de Bthuangth*
- 2 - La quête aux alentours d'Ald Vélothí
  - Enlevée par une secte
- 3 - Les quêtes aux alentours des Ruines Daédriques de Bal Fell
  - *Les Bottes des Sept Lieues*
- 4 - Les quêtes aux alentours de Balmora
  - Larríus Varro raconte une histoire - *L'Anneau de Mímétisme*
  - Les Champs de Kummu
  - Le mort et la pipe de Skouma
  - Je ne suis pas une nécromancienne !
  - La caverne Vassir Didanat
  - L'oreiller très confortable
- 5 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Bérendas
  - Hannat Zaínsubani - *Croc d'Haynekhtnamet*
  - La livraison d'arme
- 6 - Les quêtes aux alentours de Caldéra
  - Retrouver *Tranche-Nuées*
  - Quelques faveurs pour les orques
  - Démégie et *les Bottes de Rapidité*
  - Les bijoux d'Aéta Brise-Vagues
  - Throkolf le Poltron
- 7 - Les quêtes aux alentours du Camp des Ahemmusas
  - Les peaux volées de Gíríth
  - Le rêve du guar blanc
- 8 - Les quêtes aux alentours du Camp des Erabenímsuns
  - Les peaux volées de Marsus Tullíus
  - L'esclave en fuite
  - *Le Casque du Ver Sanguinaire*
- 9 - Les quêtes aux alentours du Camp des Urshílakus :
  - Kuraplí cherche à faire justice - *La lance spirituelle d'Aíran-Ahe*
  - *Le bouclier Protecteur d'Eleídon*
- 10 - Les quêtes aux alentours du Camp des Zaínabs :
  - *L'Arc des Ombres*

- 11 - Les quêtes aux alentours de Cœurébène :
- La livraison de Drédil
  - La liste de client
  - *L'Armure en Os de Dragon*
  - *Le Bandeau noir d'Elvul*
- 12 - Les quêtes aux alentours de Dagon Fel :
- *L'Anneau de Rhynastre*
  - Kirginia
- 13 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Falensarano :
- *Le Bâton d'Hasekodi*
- 14 - Les quêtes aux alentours de Gnisis :
- L'anneau de la dame - *L'Amulette des Ombres*
  - Hentus a besoin d'un pantalon
  - Le désaxé et le poisson carnassier
  - *L'anneau de Denstagmer*
  - Le sorcier triste
- 15 - Les quêtes aux alentours d'Hla Oad :
- Fjol le hors-la-loi
  - La beauté intérieure de Rabinna
- 16 - La quête aux alentours d'Hlomaren :
- *Forge des Tempêtes*
- 17 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Indoranyon :
- *Faiseuse de veuves*
- 18 - Les quêtes aux alentours de la Place Forte Kogorhun :
- *Le bouclier d'Ombres*
- 19 - Les quêtes aux alentours de Maar Gan :
- Un pèlerin pour la caverne de Koal
  - Tiléna Thalor
- 20 - Les quêtes aux alentours de Pélagiad :
- La belle et le bandit
  - La jatte en argent
  - Ahnassi, une amie fidèle
  - Nels Lendo
  - *La ceinture de Coup de Pouce*
- 21 - Les quêtes à la Porte des Âmes
- *Le Bouclier d'Auriel*
  - *L'Amulette d'Usheerja*
- 22 - Les quêtes aux alentours de Sadrith Mora :
- Le fantôme de l'Auberge du Passage
- 23 - Les quêtes aux alentours de Seyda Nihyn :
- *L'anneau de Fargoth*
  - La cachette de Fargoth
  - Mort d'un collecteur de taxe
  - Vodunius Nuccius
  - Tarhiel
  - *L'Anneau du Mentor*

- 24 - Les quêtes aux alentours de Suran :
- Le chasseur de primes ivrogne
  - L'évasion de Tul
  - Erudits et Kagoutis
  - Umbra - *L'Épée des Ombres*
- 25 - La quête aux alentours de Tel Aruhn :
- *L'arc Coup au But de Sanguyin*
  - *Le marteau de Bannissement*
- 26 - La quête aux alentours de Tel Branora :
- Une prime pour Trérayna Dalen
- 27 - Les quêtes aux alentours de Tel Fyr :
- L'Amulette de Sanctuaire Daédrique - *La Lame du Croissant*
  - *Châtiment*
  - *Volendrung*
  - *La cuirasse en Peau du Sauveur*
  - L'amulette du père - *L'épée d'Agustas*
- 28 - Les quêtes aux alentours de Tel Vos :
- Mission commerciale auprès des Zaïnabs - *L'Amulette de Lévitiation*
- 28 - Les quêtes aux alentours de Vivec :
- Les trésors cachés
  - À l'extérieur de Vivec : Un homme et son guar
  - À l'extérieur de Vivec : Une escorte jusqu'à Molag Mar
  - À l'extérieur de Vivec : Le marchand en colère
  - Dans le Quartier Étranger : Un ami dans le besoin
  - Dans le Quartier Étranger : Calmonie à l'encontre d'une apothicaire
  - Dans le Quartier Étranger : Le mauvais acteur
  - Dans le Quartier Étranger : Les Larmes de Roland
  - Dans le Quartier Rédoran : L'os dwemer
  - Dans le Quartier Telvanni : *Baiser de Tempêtes*
  - Dans le Quartier Telvanni : Les rats de l'enchanteur
  - Dans le Quartier Hlaalu : Pour l'amour d'un Bosmer
  - Dans l'Arène : La quête de Méphala - *L'Anneau de Khajiit*
  - Dans le Palais de Justice : Meurtres étranges à Vivec - *La ceinture de l'Armure de Dieu*
  - Dans le Palais de Justice : Tarer Branym
  - Dans le Canton Sainte Delyn : Le chargement de chaux
  - Dans le Canton Sainte Delyn : Le fils invisible
  - Dans le Canton Saint Olms : La liste de prix
  - Dans le Canton Saint Olms : La triste vie de Danar Uvélas

## 1 - ALD'RHUN

### Iénas Sarandas

*D'après les rumeurs qui circulent à Ald'Rhun, il paraît que Iénas Sarandas a des problèmes d'argent mais ... ça ne se voit pas du tout ! Il est toujours vêtu avec le meilleur goût ! Et il paraît qu'il est esclave de l'alcool ... Il n'y a plus qu'à aller le voir ^^*

Cinq marchands de Ald'Rhun recherchent Iénas Sarandas :

- Daynès Rédothrill, le prêteur sur gage, lui réclame un Anneau en ébonite brute et un autre en cristal de verre brut (ou 150 po, la moitié de la valeur des anneaux).
- Tiras Sadus, le quincaillier, lui réclame une Ceinture en peau de braillard des falaises (ou 50 po).
- Bévène Réleth, la tailleur, lui réclame une Amulette de jade de feu (ou 50 po).
- Bivale Ténéran, le tailleur, lui réclame une Chemise de brocard et un Pantalon de soie (ou 50 po).
- Lléther Vari, l'enchanteur, lui réclame des chaussures enchantées (ou 120 po).

Iénas Sarandas est chez lui. Il vous suffit de lui offrir un verre de cognac pour qu'il accepte de tout redonner (ou de lui faire une belle morale en lui citant les Sermons de Saryoni ^^). La seule récompense est d'avoir une bonne affinité avec les cinq marchands.

### L'insupportable Viatrix

Vous rencontrerez Viatrix Pétília à l'entrée de Ald'Ruhn, sur la route. Elle a besoin d'une escorte jusqu'au Sanctuaire de la Fierté derrière la Porte des Ames. En récompense, elle ne donne que 100 po.

*Elle marche à 2 km/h ... C'est long ... mais c'est looonnnzzzzZZZZzzzzzzzzzz*

### Falanu et Drélen Indaren

Falanu Indaren est tout près de l'entrée de la ville (vers l'ouest). Elle vous explique qu'elle et son mari se sont fait attaquer par une bande de chien de nix. Son mari s'est enfuit : elle vous demande de le retrouver. Il est plus loin vers l'ouest derrière des rochers. Ils vous offrent le livre intitulé "Danse du Feu, chp2" 📖 qui vous donnera 1 point en Parade en récompense.

*Cette quête peut se réaliser dans l'autre sens, en parlant à Drélen ^^*

### Le barbare paralysé - La Çalotte Glacière

Hisin Verme-Illion traîne dans la direction de l'ouest d'Ald'Ruhn. Il a été paralysé par une sorcière : il suffit de le soigner avec un sort ou une potion. Il vous offre sa Çalotte Glacière en récompense ^^

### Le chargement de tunique

Rasha, un marchand argonien, se trouve à l'est de la ferme de Drulène Falen (soit à l'ouest d'Ald'Ruhn derrière la chaîne de montagne) (entre les deux quoi LOL). Il vous demande de livrer de sa part 5 tuniques d'un goût exquis à Bivale Ténéran à Ald'Ruhn ... Attention car il vous demande même de prêter serment devant Zénithar !!! Il vous offrira une ceinture de volonté de fer en récompense.

*Attention car Rasha va vous apposer la Marque de Zénithar ... et il vous sera impossible de parler à d'autres marchands que Bivale !!! Il vous faut donc terminer cette quête pour que cette marque disparaisse ...*

### Un étrange individu chez Gíndrala Hléran

Gíndrala Hléran se promène en ville. Si vous lui parlez, elle vous explique qu'elle n'ose plus rentrer chez elle : un individu étrange s'est installé dans sa maison et refuse de partir. Elle en a peur et vous demande de lui demander de partir (elle vous donne la clé de sa maison). En fait c'est un Rêveur qui s'est installé et bien évidemment, impossible de le raisonner pour qu'il parte alors ... l'unique solution est de le provoquer et de le tuer :-). Gíndrala n'aura rien d'autre à vous offrir que ses remerciements ^^

### Moissonneuse de Bthuangth

Cette haldebarde dwemer est cachée derrière le lit de Dandéra Sélaro, le forgeron d'Ald'Ruhn.

## 2 - ALD VELOTHI

### Enlevée par une secte

Malexa est prisonnière dans les ruines daédriques d'Ashalmawia, à l'est d'Ald Vélothi. Elle vous demande de retrouver son mari Sason. Il est près du tombeau ancestral des Alen. Sason vous offre 200 po en remerciement.

*Cette quête peut aussi se faire à l'envers en parlant à Sason en premier ^^*

## 3 - BAL FELL

### Les bottes de Sept Lîeues

Vous trouverez cette paire de botte dans les Ruines Daédriques de Bal Fell :-)

*Les Bottes de Sept Lîeues est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po.*

## 4 - BALMORA

### Larrius Varro raconte une histoire - L'Anneau de Mîmétisme

Si vous interrogez les habitants de Balmora, beaucoup d'entre eux vous parleront de Larrius Varro qui se bat contre la corruption et la Çamonna tong. Alors allez lui donc lui parler ^^

Larrius Varro, commandant de la Légion de Fort Phalène, veut mettre fin à la corruption. Il vous explique que le Magistrat de Balmora est payé par la Camonna Tong. Il n'en sait pas plus sur les membres de la Camonna Tong responsables de cette corruption.

Il vous demande donc de tuer les cinq membres de la Camonna Tong : Vadusa Sathryon, l'éclaireur, Marasa Aren, le prêteur sur gage, Madrale Thirith, le voleur, Sovor Trandel, l'érudit et Thanélen Vélas, le forgeron (lui est déjà responsable d'un meurtre : voir la quête de la Grande Maison Hlaalu). Vous les trouverez tous au Cercle du Club du Conseil. Il vous faudra les provoquer avec un ton sarcastique pour qu'ils vous attaquent en premier. La récompense est un Anneau de Mimétisme et le livre intitulé "La Reine-Louve Voil" qui vous donnera 1 point en Eloquence.

*L'Anneau de Mimétisme est un des artefacts uniques du jeu !*

*Les rumeurs changeront quand vous aurez fini la quête : on vous parlera que tous les membres de la Camonna Tong ont été assassinés au Club du Conseil ! Vous ne seriez pas impliqué dans ce massacre par hasard ?!? ... LOL*

### Les Champs de Kummu

Vous rencontrerez Névrassa Dralor assez loin de Balmora ... Pour la trouver, allez jusqu'à la Mine d'œuf de Shulk, traversez la rivière et continuez sur le chemin vers le sud. Névrassa Dralor vous attend sur le bord du chemin et vous demande de l'escorter ... jusqu'aux Champs de Kummu, c'est loin !!! Elle vous offre 150 po de récompense.

*Je vous conseille de l'escorter en continuant sur la route vers Pelagiad plutôt que de remonter sur Balmora. Cela vous évitera de traverser la Foyada Mamaea et d'y rencontrer ces fichus Braillards XD*

### Le mort et la pipe de Skouma

*Lui-Seul-Est-Là, un argonien qui traîne au Mur du Sud, vous parle de Tsiya : elle est plutôt nerveuse en ce moment ... son fournisseur de sucrerie a du retard ! Cette rumeur vous incite donc à lui rendre visite ^^ et effectivement, elle est inquiète de ce qui a pu arriver à son ami Ernil Omoran ... Bon ben y a plus qu'à le trouver le bougre !*

Sur la route en direction de Caldéra (au nord de Balmora donc ^^), après le pont et à gauche au niveau de la bifurcation, vous trouverez le cadavre d'Ernil Omoran. Il a sur lui une lettre adressée à Tsiya et une pipe de Skouma. Tsiya est chez elle à Balmora (elle s'est enfermée, il faut donc forcer la serrure de niveau 50). Elle est contente que vous lui apportiez sa pipe et vous donne 50 po et 10 Sucres de Lune.

### Je ne suis pas une nécromancienne !

Sharn gra-Muzgob, de la Guilde des Mages de Balmora, vous parle de nécromancie mais vous affirme bien qu'elle ne pratique pas la magie noire !! Tiens tiens ... ben voyons et alors pourquoi vous en parle-t-elle alors ?!?

A partir de ce moment c'est THE CHALLENGE : à vous d'ouvrir en toute discrétion le coffre à côté d'elle pour y récupérer son livre personnel "Les légions des morts". Voici comment j'ai procédé : d'abord je me suis mise derrière Sharn afin qu'elle se retourne puis je me suis mise derrière elle près de son coffre. J'ai du recharger ma partie 50 fois avant d'y arriver XD

Elle finit par avouer et accepte de vous enseigner un sort d'appel de fantôme ancestral ou de serviteur ancestral, à vous de choisir :-)

### La caverne Vassir Didanat

La caverne est presque en face de la mine d'œuf de Shulk, de l'autre côté de l'Odaï : c'est en fait une mine d'ébonite désaffectée. Il vous suffit d'aller la visiter (et pourtant, il n'y a rien à récupérer) puis d'aller voir au choix :

- Dram Béro (Manoir Hanté sur la Place du Quartier Saint Olms à Vivec) qui vous offrira une arme daédrique que vous choisirez !
- Névèla Ulès (Manoir Ulès près de Suran) mais elle ne vous offrira AUCUNE récompense ...
- Vélenda Omani (Manoir Omani à l'est de Vivec) qui vous donnera 2 000 malheureuses petites po lol.

### L'oreiller très confortable

Au Nord de Vas, dans la région de Shéogorath, vous trouverez une épave abandonnée. Dans la cabine, il y a une facture sur la table au nom de Drarayne Thélas. Si vous lui apportez, elle sera attristée que son chargement d'oreiller ait été perdu ... mais vous donnera tout de même son oreiller très confortable ! Grâce à lui, vous serez super reposé LOL

## 5 - BERENDAS

### Hannat Zaïnsubani - Croc d'Haynekhtnamet

Hannat Zaïnsubani est prisonnier dans la caverne Mamaea, à l'est de Bérendas. En l'escortant vers la sortie, il vous dit d'aller voir son père Hassour Zaïnsubani à l'auberge d'Ald Skar à Ald'Ruhn. Hassour vous offrira un Anneau de Chance, une Épée de Netch Impériale et cinq morceaux d'ébonite brute en récompense.

*Dans la grotte vous récupérez le Croc d'Haynekhtnamet, un des artefacts uniques du jeu qui peut être vendu au Musée des Objets de Lonsanglot pour 16 000 po ^^*

## La livraison d'arme

Lucan Ostorius est sur la route juste à l'ouest des ruines daédriques Dushariran (entre Mamaea et les ruines). Il vous demande de livrer des armes à Yak gro-Shandar (un bâton en acier, une hache de guerre en argent, une épée courte en acier et une dague de feu en argent). Yak gro-Shandar est à la Marmite du Rat à Ald'Rhun : il vous donne 100 po de récompense.

## 6 - CALDERA

### Retrouver Tranche-Nuées

Sur la route en direction de la Mine de Caldéra, vous croiserez Hlormar Vin-Sis, un homme nu (dommage que j'ai mis le mod caleçon MDR !) qui vous affirme avoir été dévalisé par une sorcière : elle lui aurait pris ses vêtements mais surtout sa hache Tranche-Nuées. Pour retrouver Sosia Caristiana, la sorcière, suivez la route vers le nord. Évidemment, elle vous expliquera avoir dépouillé Hlormar Vin-Sis uniquement pour se protéger de lui ... Elle lui fait une proposition : elle lui rendra sa hache dans 3 jours à la Guilde des Mages de Caldéra ... Mouais ...

Qui croire ?

Vous avez donc le choix entre croire Hlormar Vin-Sis, l'aider à tuer la sorcière (vous recevrez alors en récompense deux points de force), ou croire Sosia Caristiana et l'aider à tuer Hlormar Vin-Sis (vous récupérez alors tout l'équipement dont la Hache Tranche-Nuées) ...

*Bien sûr vous êtes des joueurs aguerris et vous avez déjà tout compris : vous aiderez en premier le Nordique pour recevoir les 2 points en Force puis vous le provoquerez pour récupérer sa hache XD*

### Quelques faveurs pour les Orcs

Sur la route vers Gnaar Mok, derrière un rocher sur la droite, vous rencontrerez Bugrol gro-Bagul (difficile à trouver, du pur hasard !). Cet orc serait recherché par *les gros bras* et il vous donne une note 📄 à remettre à son amie Bashuk gra-Bat, qui habite Caldéra. Elle vous donne à son tour une note 📄 à remettre à Bugro gro-Bagul. La récompense est un diamant. En gros, vous jouez au facteur XD

### Démégie et les Bottes de Rapidité

Démégie est sur la route allant de Caldéra vers Gnaar Mok. Elle a besoin d'une escorte jusqu'à Gnaar Mok. Elle vous donne en récompense ses Bottes de Vitesse (si elle meurt en route, ça n'est apparemment pas un souci vu que sa tête est mise à prix pour contrebande).

*Les Bottes de Vitesse sont une pièce d'armure unique qui pourront être vendues au Musée des Objets à Lonsanglot pour 250 po.*

### Les bijoux d'Aëta Brise-Vagues

Aëta Brise-Vagues est aux abords de Caldéra à l'est (derrière le muret). Elle affirme qu'un certain Dro'Zhirr lui aurait volé ses bijoux de famille. Dro'Zhirr se cache dans la caverne de Shushisti (à l'est de Caldéra derrière la chaîne de montagne). Vous avez la possibilité de faire un marché avec lui : il vous rend les bijoux et en échange, vous partagez la prime avec lui ... mais rien ne vous interdit de tout garder pour vous LOL (ou de lui donner la moitié puis de le tuer ^^)

### Throknolf le Poltron

Ça n'est pas une quête mais juste une rumeur. Keel-Ranius, un argonien se promenant dans la ville, vous parle de cet idiot de Throknolf le Poltron qui se vante de son fabuleux butin caché dans sa grotte ... Pour info, il se terre à kudanat, une caverne au nord ouest des mines de Caldéra ^^ (mais bonjour le contenu du coffre ...)

## 7 - CAMP DES AHEMMUSAS

### Les peaux volées de Girith

Athanden Girith est sur la route au sud est du Camp des Ahemmusas. Il vous demande de récupérer ses peaux de guar qui lui ont été volées par deux Cendrais. Vous apprenez que les Cendrais, Emul-Ran et Ilabael, se trouvent au sud est du Camp des Ahemmusas le long de l'eau. Pour la récompense Athanden Girith vous envoie voir son amie Berwen, marchande à Tel Mora. Elle vous offre trois Potions de Santé standard et un Anneau de Main Cornue.

## Le rêve du guar blanc

Urshamusa Raplié se promène dans le camp : elle veut retrouver un guar blanc. D'après elle, il se trouverait "sur une piste en fourche, où les rochers poussent hors de la terre comme les doigts de la main". Il vous suffit de suivre la route en direction du sud ouest : le guar blanc se cache derrière des pics rocheux (en forme de doigt). Lorsque vous vous approchez de lui, il s'éloignera vers l'ouest derrière les collines : il faut le suivre (si vous voulez le tuer pour capturer son âme, l'objet enchanté aura une charge de 50). On tombe alors sur le cadavre Ashamanu (tombe <-> cadavre ... HAHAHHA ... non ? .... désolée). Ramenez son Amulette à Urshamusa Raplié qui vous offre le Bouclier de l'Indomptable en récompense.

*Cette quête fait plus ou moins partie de la quête principale. En effet, vous pouvez la faire bien avant de commencer la quête "névévarine des Ahemussas". Si vous ne l'avez pas faite, vous serez obligé de la faire à ce moment là.*

## 8 - CAMP DES ERABENIMSUNS

### Les peaux volées de Marsus Tullius

Marsus Tullius est au nord ouest du camp. Il a été dévalisé : on lui a volé son stock de peau de guar. Les voleurs sont au Camp : Tinti et Hairan. On peut récupérer les peaux en corrompant Hairan. La récompense de 200 po est donnée par le père de Marsus Tullius : c'est Stentus Tullius qui se promène dans Tel Aruhn.

### L'esclave en fuite

Vous rencontrerez Riya, un argonien esclave à l'ouest du Camp Cendraïs des Erabenimsuns. Il est en fuite et vous demande de le conduire auprès d'Im Kalaya, à la Délégation Argonienne de Coeurébène, qui vous offre une Ceinture Sanglante en récompense.

*Le trajet est long mais vous pouvez emprunter les échassiers ou les bateaux ^^*

### Le Casque du Ver Sanguinaire

Vous trouverez ce casque dans le Tombeau Ancestral des Marens, à l'ouest du camp. Il va falloir tuer Batou le Dingue pour le récupérer ; vous aurez alors un message du style "le fil de la prophétie a été rompu, veuillez recharger une partie pour continuer, ceci cela" ... Soit c'est un bug, soit j'ai pas tout exploré dans ma quête principale mais je n'ai jamais entendu parler de lui !!! Et puis si vous avez fini Morrowind, vous pouvez ignorer cet avertissement !

*Le casque est une pièce d'armure unique du jeu et peut être vendu 17 000 po au Musée des Objets de Longsanglot.*

## 9 - CAMP DES URSHILAKUS

### Kurapli cherche à faire justice - La lance spirituelle d'Aïran-Ahe

Kurapli est une marchande dans le Camp des Urshilakus. Elle vous demande de venger la mort de son mari en tuant Zallay Subaddamael. Ce traître se cache dans le Camp des Aharasaplits, sur l'île de Shéogorad. Kurapli vous offrira l'unique lance spirituelle d'Aïran-Ahe en récompense.

### Le bouclier Protecteur d'Éleidon

On trouve le bouclier dans la caverne Ibar-Dad à l'ouest des Ruines Daédriques Assurnabítashpi.

*Ce bouclier est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.*

## 10 - CAMP DES ZAINABS

### L'Arc des Ombres

On trouve l'Arc des Ombres dans le Tombeau Ancestral des Venim, au nord du camp des Zaïnabs.

*Cet arc est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 21 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.*

## 11 - COEURÉBÈNE

### La livraison de Drédil

Llaalam Drédil est dans la Salle du grand Conseil à Coeurébène, à l'étage (à côté du Duc). Il vous demande de remettre une lettre 📧 à un Khajitt, J'Zhirr, au Bureaux de la Compagnie de l'Empire Oriental. En échange, D'Zhirr donne une lettre 📧 à remettre à Llaalam Drédil. La récompense est de 75 po...

## La liste de client

Bolrín est dans le Bureau de la Compagnie Orientale. Il vous demande de lui ramener la liste de clients de Audénian Valius. Cet enchanteur Telvanni est dans le Quartier Telvanni de Vivec (gare au Dévoreur et aux Rats LOL). Bolrín vous récompensera de 700 po ^^

*En plus Audénian Valius vous demandera de le débarrasser des Rats dans sa chambre, ça tombe bien :-)*

## L'Armure en Os de Dragon

La grotte de Mudan est située sur une petite île au sud de Cœurébène, l'entrée étant sous l'eau un petit sort ou une petite potion de respiration aquatique n'est pas de trop ^^ . Au fond de la grotte, on trouve l'entrée d'un avant poste perdu dwemer. Dans la tour de droite, on trouve le cadavre de Peke Utchoo, un chasseur de trésor qui a mal fini lol ; il a sur lui une clé dwemer qui permet d'ouvrir la porte du donjon central. Dans le donjon, un gardien à vapeur vous attend méchamment : lui aussi il possède la clé qui permet d'ouvrir l'armoire ! Et vous récupérez la Cuirasse en Os du Dragon !

*Cette cuirasse est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendue 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.*

## Bandeau noir d'Elvul

Cet unique gant gauche ostentatoire est placé dans une commode à la Commission Impériale de Cœurébène.

## 12 - DAGON FEL

### L'Anneau de Phynastre

L'Anneau de Phynastre se trouve dans le Tombeau Ancestral des Sénim, à l'est de Dagon Fel. A ce propos, la sépulture de Pop Je est assez jolie ; on y récupère aussi un os et l'amulette de Pop Je.

*L'anneau de Phynastre est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 9 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.*

## Kirginia

Ce n'est pas une quête mais une rumeur. Vous apprendrez que Kirginia traîne dans le coin et qu'elle doit préparer un trafic de contrebande ... Elle traîne dans la caverne de Punsabanit, au sud de Dagon Fel.

## 13 - FALENSARANO

### Le Bâton d'Hasekodi

Le bâton est dans le Tombeau Ancestral des Gimothran, au sud de la Place Forte Falensarano.

*Ce bâton est un des artefacts uniques du jeu et peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets à Longsanglot.*

*Petite anecdote : sur le cadavre du Tombeau Ancestral des Gimothran, on trouve une lettre  relatant d'un compagnon de route qui possède la clé de ce tombeau. En effet, allez faire un tour dans le Tombeau Ancestral des Baram : vous trouverez ce compagnon d'arme avec la clé funéraire des Gimothran ^^*

## 14 - GNISIS

### L'anneau de la dame - L'Amulette des Ombres

Sur la route en direction d'Ald Vélothi, vous croiserez Synette Jéline qui a perdu son anneau dans la mare à côté d'elle. C'est pas simple de le trouver : montez sur le petit rocher sur la gauche de la mare, l'anneau est juste en dessous près des algues. Au moment même où vous le prenez, elle et son ami (quasi invisible car il possède une amulette qui le rend Caméléon à 80%) vous attaquent ! Donc soit vous récupérez l'anneau gentiment et vous les tuez après, soit vous les tuez sans vous occuper de l'anneau. Dans les deux cas, vous obtiendrez l'Amulette des Ombres :-)

### Hentus a besoin d'un pantalon

Vous remarquerez Hentus Yansur-Nummu dans l'eau, aux pieds de l'échassier. Non non, il ne se baigne pas, mais il se cache car Hainab Lasami lui a volé son pantalon LOL. Hainab Lasami ne se promène que la nuit dans Gnisis, il vous suffit d'avoir une bonne affinité pour récupérer le pantalon. Pas de récompense ... juste des remerciements de la part de Hentus Yansur-Nummu :-)

### Le désaxé et le poisson carnassier

Din est au nord de Gnisis. Ce rougegarde s'est fait mordre par un poisson carnassier et a un peu perdu la tête. Vous avez le choix entre l'emmener au temple de Gnisis auprès de la guérisseuse Mehra Drora, ou le soigner avec un sort de guérison de la maladie d'autrui. Il vous offre 30 po en récompense.

### L'Anneau de Dentstagmer

Le Tombeau des Falas est au sud de Gnisis, au bord de la rivière. Vous y trouverez dans l'urne de D. Bryant les Cendres de D. Bryant et surtout l'Anneau de Dentstagmer, un des objets magiques uniques du jeu.

*Il y a 3 Cendres Uniques dans le jeu : celles de D. Bryant, celles de G. Lyngas (dans le Tombeau Ancestral des Ravel accompagnées de 4 shurikens de verres) et celles du Seigneur Brinne (dans le Tombeau Ancestral des Samarys accompagnées de l'Anneau du Mentor). Ces Cendres sont un hommage aux personnes décédées pendant la production du jeu.*

### Le sorcier triste

La caverne est au nord-est de Gnisis le long de la rivière. En entrant, vous serez direct agressé par trois galopin et un ogrim ^^ . La caverne est jonchée de cadavre ! En hauteur vous découvrez une cage : Ingwold le magicien s'y est enfermé depuis qu'il n'arrive plus à contrôler ses galopins LOL. Il veut une potion de lévitation pour s'échapper : il y en a une bouteille dans la grotte. Il vous propose en récompense une jupe ostentatoire et un casque en fourrure colovien : vous pouvez accepter les 2 ou l'un ou l'autre ou encore aucun des deux.

## 15 - HLA OAD

### Ëjol le hors-la-loi

*De Hla Oad à Balmora, de nombreuses personnes vous mettront en garde : un brigand dévalise les voyageurs imprudents non loin de Hla Oad ! Alors allez faire justice YEAH !!!!!*

A proximité du village, Ëjol propose sa sécurité contre 100 po. Paix à son âme... (si vous le tuez la quête reste en cours donc si ça vous gêne : donnez lui l'or puis tuez le lol). Larrius Varro sera ravi d'apprendre la mort de ce brigand !

### La beauté intérieure de Rabinna

Il y a un passage souterrain sous le Planque des Voleurs. Là, Renam Arinith vous demande d'apporter une esclave, Rabinna, à son ami Vorar Helas à Balmora. Rabinna a trop peur pour discuter mais si la caractéristique Personnalité est fortifiée par un sort ou une potion (Musc d'Insecte Telvanni par exemple), elle vous explique qu'elle transporte de la drogue dans son estomac et vous supplie d'être escortée jusqu'à la Délégation Argonienne de Cœurébène. Là-bas, Im Kalaya offre 400 po en récompense.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de le faire. Lorsque vous arriverez chez Vorar Helas, celui ci tentera de la tuer pour récupérer la drogue. Vous avez donc le choix entre aider Rabinna et tuer Vorar Helas (mais dans ce cas Im Kalaya ne vous donnera aucune récompense), ou laisser faire Vorar Helas.

## 16 - HLORMAREN

### Forge des Tempêtes

C'est Brilnosu Llyars qui possède cette haldebarde dwemer : elle se cache sur le toit de la Place Forte.

## 17 - INDORANYON

### Faiseuse de Veuve

Botrir est à l'ouest de la Place Forte d'Indoranyon et au sud est du Tombeau Ancestral des Andalor. Il a été dévalisé par une sorcière qu'il escortait : Ivéri Llothri. Il veut surtout récupérer Faiseuse de Veuve, sa hache. La sorcière est au nord ouest de là où se trouvait Botrir, sous un arbre. Dès que vous arrivez, Botrir l'attaque ! En lui rendant Faiseuse de Veuve, Botrir vous enseigne 1 point du talent Hache. Évidemment, vous pouvez décider de ne pas aider Botrir et d'aller s'occuper de la sorcière pour récupérer la hache !

## 18 - KOGORUHN

### Le bouclier d'Ombre

Vous trouverez ce bouclier dwemer dans la Place forte de Kogoruhn et vous devrez y aller lors de la quête principale =>

## 19 - MAAR GAN

### Un pèlerin pour la caverne de Koal

Fonus Rathryon se trouve à l'ouest de Maar Gan sur la route. Il veut être escorté jusqu'au sanctuaire de la Caverne de Koal en moins de 2 jours. Il vous offre 150 po en récompense.

### Tiléna Thalor

Ça n'est pas une quête mais une rumeur ... Tiléna Thalor est une contrebandière ... Et si on la croise à Maar Gan, c'est qu'elle mijote quelque chose ! Elle est à Zanabí, une caverne au sud de la Place Forte Hlommaren.

## 20 - DELAGIAD

### La belle et le bandit

Sur la route qui va au nord de Pélagiad, vous croiserez Maurrie Aurmine. Elle est tombée amoureuse de Nélos Onmar, un brigand qui vient de lui voler ses bijoux ! Elle vous donne un gant à lui remettre en gage de son amour : vous le trouverez dans la Taverne de Michemín à Pélagiad.

Nélos Onmar vous donne en échange une lettre à remettre à Maurrie Aurmine.

Si vous jouez un personnage féminin, elle nommera Barnand Erelie, un ami qui traîne dans l'Auberge de Sethan à Tel Branora, qui vous donnera votre récompense et si vous jouez un personnage masculin, elle nommera alors Emusette Bracques une amie qui habite Tel Arhun.

Dans les deux cas, vous recevrez 3 potions de guérisons de choix ^^

*Çe qui est excellent, c'est que lorsque vous interrogez les gens au sujet de Maurrie et Nélos (en particulier les Telvannis) ils vous apprennent que leur amour est chanté par tous les bardes !*

### La jatte en argent

Dans la caverne Ulumussa, au nord ouest de Pélagiad, vous trouverez une jatte en argent ayant appartenu à Beluelle. Si vous vous renseignez à Pélagiad, vous apprendrez que Piernette Beluelle vit dans sa ferme au nord ouest des Ruines Daédriques d'Ald Sotha. Piernette Beluelle vous enseignera 1 point au talent de Marchandage pour vous remercier d'avoir retrouvé cette jatte.

### Ahnassi, une amie fidèle

*Ahnassi est une Khajit que vous rencontrerez dans la Taverne de Michemín. Elle fait partie de la guilde des voleurs, et vous propose une série de petites quêtes. Mais ces quêtes n'entrent pas en compte pour les promotions de la guilde ; c'est pourquoi je les ai mises ici ^^*

Le principe est simple : vous êtes son ami(e), vous vous échangez donc des cadeaux !

Ahnassi vous donne d'abord une potion de plume de qualité.

Ensuite elle vous demande de tuer Daren Adryn, un adepte de la Camonna tong qui traîne dans la cabane de Nadène Rothéran, à Gnaar Mok. Même avec une affinité à 100, il refuse tout dialogue. Si vous insistez, il attaque ! Mais tous ces compagnons lui viendront en aide (et un massacre en plus, un !!!)... Ahnassi vous donne une tunique et un pantalon ostentatoire ainsi que le livre "*36 Leçons de Vivec, 30ème Sermon*" 📖, qui vous donnera 1 point en Lame Courte, en récompense. D'autre part elle vous indique l'emplacement de la clé des coffres spéciaux de la trésorerie Rédoran à Vivec ! Cette clé est dans la commode de la femme de Beldrose Dralor (dans son manoir sur la Place). Je vous conseille d'y faire un tour : beaucoup d'argent, de pierres précieuses et d'armes à voler !!! Attention aux gardes bien évidemment :-)

Ahnassi veut ensuite que vous l'aidez à convaincre son ex mari J'Dhannar d'arrêter le Skouma. J'Dhannar est dans les canaux du Canton Saint Olms et il refuse tout dialogue. Mais il y a une personne dans le Temple du Canton qui vous apprendra qu'il existe un livre écrit par une Dunmer qui raconte comment elle s'est guérie de cette drogue. Ce livre intitulé "*Confession*" 📖 est vendu chez Jobasha. Il vous suffit ensuite de le donner à J'Dhannar pour qu'il se remette en question ! Ahnassi vous donnera alors la clé de sa maison. Elle vous recommande aussi son amie Sényndie, maître en acrobatie ! Sényndie est dans le Quartier des Guerriers dans l'Arène : elle vous offre le livre intitulé "*La Flèche Noire, Volume 1*" 📖 qui vous donnera 1 point en Acrobatie en guise d'amitié.

Ahnassi veut ensuite deux fleurs : une fleur de coda pour elle et une kanet dorée pour vous. Les fleurs de coda poussent dans les marais, et les kanets dorées se trouvent au pied des arbres dans les environs de Vivec. Vous retrouverez Ahnassi chez elle et non plus à la taverne.

Ahnassi vous explique qu'il existe une très belle robe qu'elle voudrait voir : la Robe du Reflet Radieux. Vous en trouverez un modèle dans la commode de Mavon Drénim, dans le quartier Telvanni à Vivec. Vous aurez ensuite le choix entre lui prouver votre amitié en lui donnant la robe, ou la garder. Si vous lui donnez la robe, elle vous donne 20 shurikens en ébonite en échange et vous propose la autre quête suivante. Sinon, elle ne vous propose plus rien.

Si vous lui avez donné la Robe du Reflet Radieux, Ahnassi vous explique qu'il existe un gant magique, le Bandeau Noir d'Elvul, qui se trouve dans la Commission Impériale de Cœurébène. Ce gant est dans une commode. Il est possible d'accéder à la Commission Impériale par un passage secret : l'entrée est sous l'eau juste au nord de la Salle du Conseil (mais franchement, vous ne craignez rien en y allant par la porte normale lol). Ahnassi vous laisse ce gant en gage d'amitié ^^

## Nels Llendo

Vous rencontrez ce Dunmer sur la route entre Pélagiad et Vivec. Si vous jouez un personnage féminin il vous demandera un bisou ^^ et si vous jouez un personnage masculin, il vous demandera 50 po. Si vous acceptez, il vous donne rendez vous à la Taverne de Michemín de Pélagiad pour des séances d'entraînement en Lame courte, Sécurité et discrétion ^^ (Si vous avez refusé, il se jettera sur vous LOL).

## La ceinture de Coup de Pouce

Il vous faudra tuer Godrod Pattes-Velues pour récupérer cette ceinture ostentatoire unique ... Il se cache à Ulummusa, une caverne au nord ouest de Pélagiad.

## 21 - PORTE DES AMES

### L' Bouclier d'Auriel

C'est l'exalté Drélyne Llénim qui possède ce bouclier ... y a plus qu'à le récupérer LOL  
Ce bouclier est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 13 500 po.

### L' Amulette d'Ushceja

Vous trouverez cette amulette à la Porte des Ames, dans la Tour du Crépuscule, au niveau inférieur.

## 21 - SADRITH MORA

### L' fantôme de l'Auberge du Passage

*Les habitants vous parlent bien évidemment du fantôme de l'auberge brrrrr ... et si vous y allez ?! Rhhooh mais si qui n'a jamais rêvé de dormir dans une chambre hantée LOL*

Un fantôme hante une chambre de l'Auberge du Passage. Angaredhel, le propriétaire, vous demande de voir avec Arara Uvulas, Prêtresse Mage au Palais du conseil Telvanni, pour avoir plus de renseignements. D'après elle, ce fantôme est le fruit d'une invocation, car il revient sans cesse. Si vous interrogez les habitants de la ville, ils vous diront que la seule personne pratiquant l'école de l'invocation à Sadrith Mora est Uléni Héléran, de la Guilde des Mages. Elle accepte de mettre fin à cette blague et vous donne une note à remettre à Angaredhel.

Malgré le fait que vous ayez 3 choix dans votre dialogue avec Angaredhe, vous n'aurez en fait que 2 possibilités :

- En effet, si vous ne voulez pas nommer Uléni, rien ne se passe et Angaredhe insiste pour de plus ample renseignements.
- Vous accusez Uléni sans donner sa note
- Vous donnez la note d'Uléni

Dans les 2 cas, vous recevrez en récompense un anneau à choisir parmi celui du guerrier, du voleur ou du mage.

## 22 - SEYDA NIHYN

### L'anneau de Fargoth

Fargoth a perdu son anneau. C'est un anneau gravé de guérison unique : il est dans le tonneau dans la cour du Bureau des Taxes et du Recensement. En lui donnant, vous obtiendrez une affinité à 85 avec Arile, le patron de l'Auberge ce qui n'est pas rien au début de l'aventure !!!

### La cachette de Fargoth

Hrisskar 'Les Pieds-Plats' est à l'étage de l'Auberge d'Arile. Il veut récupérer le magot de Fargoth : il sait qu'il est caché quelque part dans Seyda Nihyn. Pour cela, vous devrez monter au sommet du phare en pleine nuit et regarder où Fargoth cache ses affaires : dans une souche creuse au milieu d'un petit marécage. Vous y trouverez 300 po, un crochet et l'anneau. Vous aurez donc deux possibilités :

- Soit vous gardez tout.
- Soit vous retournez voir Hrissskar qui vous donnera 100 po en récompense et vous laissera l'anneau et le crochet (seul l'argent l'intéresse).

### Mort d'un collecteur de taxe

*De nombreuses rumeurs circuleront au sujet de la disparition du collecteur de taxe.*

Le percepteur Processius Vitellius a été assassiné : son corps se trouve à l'ouest de Seyda Nihyn. Je vous conseille de récupérer les 200 po et son Registre de Taxes puis d'aller voir Socicius Ergalla pour tout lui remettre (surtout l'argent). En effet, une prime de 500 po vous sera offerte si vous retrouvez le meurtrier !

Thavere Vedrano, sa femme, est la gardienne du phare. Elle pense que c'est Foryn Gilnith le meurtrier ; elle réclame aussi l'Anneau de Processus en souvenir. Foryn Gilnith est dans sa cabane : il vous suffit de lui dire qu'il doit être puni pour qu'il attaque en premier. Et croyez moi que pour un premier combat, c'est pas simple du tout d'en venir à bout avec une arme !!! Perso, j'ai joué avec des boules de feu ;-) )

Vous pouvez enfin récupérer l'Anneau de Processius et aller chercher la prime auprès de Socucius Ergalla. Quant à l'anneau, soit vous le rendez à Thavere Vedrano (contre deux potions de guérison standards), soit vous le gardez pour l'enchanter, soit vous le vendez.

*Vous pouvez aussi garder les 200 po et continuer la quête XD*

### Vodunius Nuccius

Vodunius Nuccius vous conseille d'aller voir Darvane Hléran, au port des échassiers. Elle vous apprendra que Vodunius n'est pas heureux à Seyda Nihyn et qu'il cherche à partir. Il faut retourner lui parler : il vous proposera son Anneau Maudit pour 100 po, cet argent lui servira à payer son voyage.

### Tarhiel

Ca n'est pas vraiment une quête, mais juste un event plutôt marrant :-)

Sur la route en direction de Hla Oad, vous croiserez un mage qui tombe du ciel. Vous pouvez récupérer sur lui son Journal Intime 📖, trois Parchemin de Vol d'Icare ... et son joli chapeau XD

Ce mage avait créé un sort qui lui permettait de sauter si haut, que cela le faisait voyager très loin sans prendre les échassiers ... oui mais l'atterrissage a été fatal MDR

### L'Anneau du Mentor

En parlant des "dernières rumeurs" à Albécicus Colollus, à l'étage de la Taverne d'Arile, vous apprendrez qu'un crétin à réussi à perdre l'Anneau du Mentor dans un tombeau pas très loin de Seyda Nihyn MDR

En effet, l'anneau se trouve dans le Tombeau Ancestral des Samarys, au nord ouest de Seyda Nihyn, au bord de l'eau. Vous y trouverez aussi les cendres du Seigneur Brinne. L'Anneau du Mentor est un des objets magiques uniques du jeu ^^

*Il y a 3 Cendres Uniques dans le jeu : celles de D. Bryant, celles de G. Lyngas (dans le Tombeau Ancestral des Ravel accompagnées de 4 shurikens de verres) et celles du Seigneur Brinne (dans le Tombeau Ancestral des Samarys accompagnées de l'Anneau du Mentor). Ces Cendres sont un hommage aux personnes décédées pendant la production du jeu.*

## 23 - SURAN

### Le chasseur de primes ivrogne

Daric Bielle, que vous rencontrez à la Taverne de Suran, recherche son esclave Haj-Éi qui s'est échappé. Il avait demandé les services du guide Cache-ses-yeux, mais ils n'ont jamais réussi à le retrouver. Vous apprenez par le marchand d'esclave que 'Cache-ses-yeux' se dit Haj-Éi en langage argonien ... Ensuite vous avez le choix de dénoncer sa véritable identité ou de laisser Cache-ses-yeux libre. C't idiot est si saoul qu'il n'a même pas reconnu son esclave MDR

*Si votre personnage est argonien, vous n'aurez pas besoin de trouver un traducteur ! Vous comprendrez directement que Haj-Éi veut dire 'cache-ses-yeux' lol (élémentaire).*

### L'évasion de Tul

Tul est sur la route en direction des Champs Kummu. Il prétend s'être échappé de la Plantation Dren. Il veut être escorté jusqu'à la ferme de Sterdecan. Il suffit de continuer vers le nord ouest toujours en suivant la direction des Champs Kummu. Arrivé là-bas, Tul tente de tuer Sterdecan : il est en fait un assassin de la Cammona Tong !!! Là, vous avez deux possibilité : aider Sterdecan et vous recevrez en récompense un Anneau Magique ou aider Tul et vous recevrez ... rien.

*On se rend rapidement compte que Tul n'est pas un esclave car lorsqu'on lui parle des Lanternes Jumelles, il répond : "Les Lanternes jumelles ? Elles... euh, elles donnent de la lumière, non ? Oui, je sais ! Vos yeux sont comme les lampes jumelles de l'espoir ! c'est cela !" LOL*

### Erudits et Kagoutis

Au nord est de la ferme de Sterdecan, il y a une horde de Kagouti en rut près du Tombeau des Sandas. Il vous faut les tuer pour ensuite rencontrer sur la route (toujours en direction des Champs Kammu) Edras Oril, perdu, qui vous demande de retrouver son ami Thoronor. Thoronor est un peu plus loin, il vous donnera une Amulette de Chute Ralenti en cadeau. Sachez que les Kagoutis en rut ont une âme qui charge un objet à 200 au lieu de 20 pour les kagoutis normaux !

*Vous pouvez aussi faire cette quête à l'envers : en rencontrant en premier Thoronir qui vous demande de retrouver son ami.*

### Umbra - L'Épée des Ombres

*Lorsque vous interrogerez les habitants (par exemple Helviane Désèle), ils vous parleront d'un fou furieux qui erre dans les collines à l'est en hurlant qu'on le combatte !*

En effet, à l'est de Suran, dans les montagnes (prévoir une potion ou un sort de lévitation), vous rencontrerez Umbra, un orque qui vous demande à mourir dignement dans un combat. Il est relativement puissant donc petit niveau s'abstenir ! On récupère l'Épée des Ombres :-)

*Cette épée est un des objets magiques uniques du jeu qui peut être vendu 30 000 po au Musée des Objets de Longsanglot.*

## 24 - TEL ARUHN

### L'arc Coup au But de Sanguyín

Cet arc se trouve dans les salles communes de la tour de Tel Arhun. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, cet arc ne fait pas partie des Fils du Tisseur !

### Le marteau de Bannissement

Le camp d'Ashamanu est à l'ouest de Tel Arhun. Vous récupèrerez ce marteau de guerre en fer sur d'Arlowe.

## 25 - TEL BRANORA

### Une prime pour Trérayna Dalen

Mollimo de Havrebrume vous propose 1 000 po de récompense si vous tuez à sa place Trérayna Dalen ^^

## 26 - TEL FYR

### L'Amulette de Sanctuaire Daédrique - La Lame du Croissant

Il y a dans la pièce où se trouve Divayth Fyr, un petit coffre sur une étagère que l'on peut ouvrir grâce par un sort, un parchemin ou un crochet si le niveau en sécurité est suffisamment élevé. Le coffre contient l'Amulette de Sanctuaire Daédrique. Il suffit de mettre cette amulette sur votre personnage (dans le menu inventaire) pour qu'elle vous téléporte dans le sanctuaire de Magas Volar, où vous devrez vaincre le Seigneur Drémora Drégas Volar. La victoire vous rapportera la Lame du Croissant.

Les autres coffres de Tel Fyr contiennent des objets bien intéressants : soit vous avez un haut niveau en sécurité et vous pouvez tous les ouvrir, soit vous utilisez les clés de Divayth Fyr qui sont numérotées (cela revient à une sorte de jeu de piste).

### La Lame du Croissant

Cette masse d'armes est dans un coffre à côté de Divayth Fyr.

### Volendung

Vous trouverez ce marteau dans un coffre, dans le Cœur du Destarium, près de Yagrum Bagarn.

### La cuirasse en Peau du sauveur

Vous trouverez cette cuirasse dans une armoire, à Tel Fyr.

## L'Amulette du père - L'épée d'Agustas

Satyana est dans le Tombeau Ancestral des Arenim. Elle veut récupérer l'amulette de son père, Augustus. Si vous avez un bon niveau en sécurité, vous pourrez crocheter la porte fermée (niveau 60) et trouver le cadavre de son père. Sinon, il existe une clé dans ce tombeau qui permet d'ouvrir cette porte : c'est la Clé Funéraire d'Arenim, et elle se trouve par terre près d'un autre cadavre. En échange de l'Amulette, Satyana accepte que vous prenez tout ce qui vous intéresse dans le tombeau (dont l'Épée d'Agustas).

## 27 - TEL VOS

### Mission commerciale auprès des Zaïnabs - L'Amulette de Lévitation

Turedus Talanian est dans les quartiers de Maître Aryon à Tel Vos (prévoir une potion ou un sort de lévitation pour y accéder). Il veut savoir quelles sont les marchandises recherchées par le Camps des Zaïnabs afin d'établir des liens commerciaux avec le Camp. Sur place, vous apprenez que les Cendrais ont besoin de potions de guérison des maladies communes et du fléau. Turedus Talanian vous offre 100 po et l'unique Amulette de Lévitation en récompense pour cette information.

## 28 - VIVEC

### Les trésors cachés

Allez faire un tour dans le Donjon Telvanni : il se situe dans la Tour Telvanni, Place Telvanni. Vous remarquerez deux portes fermées. Ces portes sont enchantées : si vous y entrez, vous tomberez sur une pièce vide avec des Astronachs à tuer, puis si vous ressortez ... vous tomberez sur une pièce cachées pleine de trésors ! Une armure complète en ébonite, de nombreuses armes daédriques, en ébonite et en verre, beaucoup d'argent et de pierres précieuses etc etc !!!

Et il y a le même genre de pièce bourrée de trésor dans le Donjon Rédoran et le Donjon Hlaalu!!! La pièce est derrière une porte fermée à 90 et gardée par des ordonnateurs :-)

## 26.1 - Extérieurs de Vivec

### Un homme et son Guar

Téris Raledran et son guar sont au nord de Vivec : suivre la route jusqu'aux Plantations. Téris vous demande de l'escorter jusqu'à Vivec, plus particulièrement jusqu'au magasin du tailleur Agrippine Herennia. A un moment donné, il laissera Rollie seul : les guar ne sont pas acceptés dans la ville ! Le magasin d'Agrippine Herennia est dans les canaux du Quartier Étranger. La récompense est de 200 po.

### Une escorte jusqu'à Molag Mar

Daur Maston est sur la route au nord de Vivec, en direction des Plantations. Il vous demande de l'escorter jusqu'à sa partenaire Vanjirra à Molag Mar. Elle attend au sommet de Molag Mar et elle vous offre un Anneau de Lumière en récompense.

### Le marchand en colère

Vous le trouvez à l'ouest des Ruines d'Ald Sotha. Son chargement de verre brut a été volé par ses gardes, Alvir Hléran et Dondir. Ces derniers se cachent dans la caverne Beshara, tout près. Si vous lui ramenez son chargement de verre brut, Tinos Drothan vous augmentera le talent de marchandage en récompense.

## 26.2 - Quartier Étranger

### Un ami dans le besoin

Alusaron est forgeron sur la Place du Quartier Étranger. Il réclame le contrat de son concurrent Tilvur. Il vous offrira en récompense un Hache de Guerre du Feu Mordant.

### Calomnie à l'encontre d'une apothécaire

Sur la Place du Quartier Étranger, Domalen distribue des tracts diffamatoires au sujet d'Aurane Frernis, l'alchimiste. Il faut en informer Aurane Frernis puis retourner voir Domalen qui avoue que c'est un coup de l'alchimiste Telvanni Galuro Belan. Aurane Frernis donne 100 po de récompense.

### **Le mauvais acteur**

La boutique de l'alchimiste Muin-Gei est au niveau inférieur du Quartier Étranger. Il veut que vous éloigniez Marcel Maurard qui traîne devant son magasin et qui fait soi-disant fuir ses clients. Marcel Maurard rêve d'intégrer une troupe de théâtre or Crassius Curio est en train d'en écrire une et a donc besoin d'acteurs ! Muin-Gei vous donne une Rapière de Plaie en fer en récompense.

### **Les Larmes de Roland**

Aurane Frernis, alchimiste, dont la boutique est au niveau inférieur du Quartier Étranger, a besoin d'une variété de Kanet Dorée : les Larmes de Roland. Vous les trouverez à Ald Sotha, les ruines daédriques situées au nord est de Vivec. La plante ressemble à la Kanet Dorée, et elle se trouve au pied d'un arbre. Une potion de chance de choix en récompense.

## **26.3 - Quartier Rédoran**

### **L'os dwemer**

Balen Andrano est marchand dans le Quartier Rédoran. Il accuse sa concurrente Jeanne de faire plus de profit que lui : il vous demande alors de placer un Os de Nain dans son coffre près de son lit pour que la chance tourne et que Jeanne n'ait plus de clients. Jeanne est dans les ouvrages inférieurs du Quartier Étranger. Balen Andrano vous offre l'Amulette du Sommeil en récompense.

## **26.4 - Quartier Telvanni**

### **Baiser des Tempêtes**

Ennbjol est un nordique qui passe son temps à la taverne La Tête de Léopard des complexes supérieurs du Quartier Telvanni. Il vous réclame une bouteille de matze et si vous lui en donner une, il vous offre en échange une clé permettant d'ouvrir le tombeau d'Oldgerd enterré avec sa hache Baiser des Tempêtes. Les indications données par le nordique pour trouver l'entrée du tombeau sont assez claires : c'est le Tombeau Ancestral des Marvanis. Vous trouverez dans ce tombeau une porte allant à Tukushapal ; et là ... j'ai adoré :-)) vous vous retrouvez dans un superbe labyrinthe ! Au bout de celui-ci, il y a une porte menant à la sépulture d'Oldgerd. La sépulture est magnifique ! Baiser des Tempêtes n'attend plus que vous ^^

### **Les rats de l'enchanteur**

Audénian Valius vous demande de tuer les rats qui ont envahis sa chambre ! Il vous offre une puissante gemme spirituelle en récompense.

## **26.5 - Quartier Hlaalu**

### **Pour l'amour d'un Bosmer**

Sur la Place Hlaalu, au milieu des plantes, vous trouverez une lettre d'amour écrite par Gadayn pour Éraldil. Gadayn Andarys est à la Quincaillerie Hlaalu et il vous demande de parler à Éraldil à sa place ... Évidemment Éraldil ne trouve pas cet homme à son goût ! Pouah qu'elle dit LOL ! Par contre elle vous dirige vers sa cousine moche Glathel qui cherche un mari ... À ce moment là, vous avez 2 possibilités ^^

Gadayn aura confectionné un filtre d'amour que vous donnerez à Éraldil. Elle accepte les excuses ... Mais cet idiot de Gadayn sera malheureux avec elle ! Elle le harcèle, ne cesse de se plaindre et dilapide son argent XD. C'est une vraie peste en fait MDR (en plus vous ne recevrez aucune récompense !).

Vous conseillez à Gadayn de parler à Glathel, la cousine ... Et là, c'est le coup de foudre ! Vous recevrez une Robe de Reflet Radieux en récompense :-))

## **26.6 - Arène**

### **La quête de Méphala - L'Anneau de Khajiit**

Allez faire un tour dans les quartiers secrets de la Morag Tong dans l'Arène. Taros Dral vous demande de tuer Balyn Omarel : il vous donne pour cela des Pétales de Fleur d'Amertume empoisonnées. La maison de Balyn Omarel est à Balmora : vous devez très très discrètement placer les Pétales de Fleur dans le chaudron puis revenir voir Taros Dral. Parlez ensuite à Méphala, l'autel dans la pièce à côté pour recevoir en récompense l'Anneau de Khajiit. Si vous retournez à Balmora chez Balyn Omarel après cela, vous le retrouverez mort. L'Anneau de Khajiit est un des artefacts uniques du jeu.

## 26.7 - Palais de la Justice

### **Meurtres étranges à Vivec - La ceinture de l'Armure de Dieu**

*Quand vous interrogez les gens sur les dernières rumeurs, beaucoup vous parleront de meurtres étranges. Le mieux est d'aller voir au Palais de la Justice pour y avoir plus d'information ^^*

Elam Andas est dans le Bureau de la Garde du Palais de Justice. Il vous demande d'éliminer une femme dunmer munie d'une dague sans plus d'explication. Vous la trouverez dans les canaux du Quartier Étranger. Elam Andas vous offre soit un casque et une cuirasse indoril, soit l'unique Ceinture de l'Armure de Dieu en récompense

*Elle possède une clé en bronze grossier qui sert à crocheter les portes verrouillées à 10 dans la Caverne Mamaëa, et pour les portes verrouillées à 45, c'est la petite clé luisante qui les crochète et on la trouve sur le garde des rêveurs près de Dagoth Araynis !*

### **Une série d'insulte**

Tarer Branym est à côté de Elam Andas. Il a eu la bonne idée d'insulter Trébonius ! Depuis il est pris d'une démangeaison qu'aucunes potions ne peut guérir LOL ... Il vous dit qu'il regrette qu'il ne voulait pas insulter Trébonius, qu'il était bourré et qu'il ne savait plus ce qu'il faisait XD. Il vous donne le livre intitulé "Aedras et Daedras par Tarer" 📖 pour que vous le remettiez à Trébonius en guise d'excuses. Le mage accepte et vous donne une potion de guérison pour Tarer et une potion de lévitation de qualité pour vous. Tarer Branym vous offre 100 po en récompense.

## 26.8 - Canton Saint Delyn

### **Le chargement de chaux**

Elle est dans le Halle des Souffleurs de Verre du Canton Saint Delyn. Elle vous demande d'aller lui récupérer des objets en chaux (jattes et bols, cinq de chaque) dans le navire Chun-Obk à Cœurébène. Elle vous offrira 1500 po en récompense mais vous obtiendrez trois fois plus en les revendant au Rampant :-)

### **Le fils invisible**

Cassius Olcinus est invisible LOL ! Il se promène sur la place du Canton Saint Delyn. C'est Fëvyn Ralen, un ensorceleur Telvanni qui l'a rendu invisible ... comme Cassius lui avait demandé ! Cependant Cassius lui doit 400 po et le mage refusera donc de lever le sort tant qu'il ne sera pas payé. Vous pouvez demander l'argent à son père, Lucrétianus Olcinus, marchand sur la place. Lucrétianus Olcinus vous offre 100 po en récompense (ou 500 si vous avez avancé les 400 po ^^).

## 26.9 - Canton Saint Olms

### **La liste de prix**

Méruve Hlen est dans la Halle des tailleurs et Tenturiers. Elle veut savoir qui fixe les prix car elle les trouve élevés. Elle vous demande que vous enquêtiez à Cœurébène, dans les bureaux de la Compagnie, auprès de J'Zhirr. Évidemment, J'Zhirr ne sait rien ... Mais derrière lui, il y a une porte qui mène à une petite pièce : vous y trouvez un coffre (pensez à l'Amulette des Ombres !). La preuve est là : c'est le Duc qui fixe les prix ! Méruve Hlen vous augmente de 2 points le talent Marchandage en récompense.

### **La triste vie de Danar Uvélas**

En parlant des dernières rumeurs aux habitants de Vivec, vous apprendrez que le mari de Moroni Uvélas a disparu. Moroni est dans la Halle des Brasseurs et Poissonniers. Évidemment, elle vous demande de retrouver son mari drogué au skouma : elle vous explique qu'il traîne souvent dans les complexes inférieurs et elle a peur qu'il ait attrapé une maladie ou pire ... La Peste ! Elle avait vu juste : vous trouverez un traqueur pestiféré portant l'anneau de Danar. Moroni vous offrira 3 potions de guérison des maladies en récompense.

## LONSANGLOT

### 1 - La quête principale

Page 128

### 2 - Les quêtes secondaires

Page 135

- Voir le sommaire détaillé des quêtes secondaires directement sur la page ☺

# TRIBUNAL

## SOMMAIRE

- 1 - Cible de la Confrérie Noire
- 2 - A la poursuite de la Confrérie Noire (optionnelle)
- 3 - Dans la Salle du Trône : les quêtes de Tiénus Délitien (optionnelles)
- 4 - Dans le Temple : les quêtes de Fédris Hler et de Gavas Drin
- 5 - Dans la Salle du Trône : les quêtes du Roi Helseth (optionnelles)
- 6 - Dans le Temple : les quêtes d'Almalexia

## 1 - CIBLE DE LA CONFRÉRIE NOIRE

Tribunal commence au moment où vous tenterez de vous reposer : un assassin de la Confrérie Noire vous réveillera pour vous tuer ... **GASP** alors faites-lui la peau à ce misérable gredin LOL

Les assassins possèdent sur eux un dard en ébonite sculpté qui se revend cher :-)

*Je préviens les personnages qui ont un faible niveau : l'assassin est très fort !!! Donc un moyen tout bête si vous ne vous en sortez pas : rechargez LOL*

*Plus sérieusement, vous pouvez aussi utiliser un sort ou un parchemin d'Intervention Divine ou d'ALMSIVI. Par contre quand vous reviendrez à l'endroit d'où vous vous êtes enfuis, l'assassin sera toujours là et vous attendra sagement ^^*

*D'autre part, si vous le tuez et que vous tardez à trouver un garde, pratiquement à chaque repos, un autre assassin viendra. Et si vous tardez toujours ils viendront à deux MDR*

Il faut immédiatement en parler à un garde : il vous suggéra de trouver Apallès Matius à Coeurébène. C'est un spécialiste des agissements de la Confrérie Noire sur Vvardenfell. Et dès que vous lui aurez parlé, les assassins ne viendront plus vous voir :-D

Apallès Matius vous explique que la Confrérie Noire est très présente à Longsanglot, capitale de Morrowind. Et il vous suggérera de parler à Ascienne Rane si vous voulez vous y rendre : elle est dans la Salle du Grand Conseil à Coeurébène.

Ascienne vous téléportera au Palais Royal :-). Et pour revenir sur Vvardenfell, il faudra s'adresser à l'argonien Effe-Tei ^^ (il est dans la Réception au Palais Royal).

Dans le Palais Royal, trouvez un gentil Garde Impérial qui acceptera d'écouter vos soucis et de vous aider :D

## 2 - A LA POURSUITE DE LA CONFRÉRIE NOIRE (Optionnelle)

*Cette quête est optionnelle et peut donc se faire plus tard). Donc si vous ne voulez pas savoir qui a commandité votre assassinat, allez directement parler à Fédris Hler au Temple pour la suite ^^*

Donc le gentil garde vous aide et il vous apprend que les membres de la Confrérie Noire se cachent dans les égouts de la ville : vous pouvez y accéder via une trappe depuis le Grand Bazar ^^ ... Vous les dénicherez exactement dans le Quartier des Manoïrs.

Il faudra tuer Dandras Vules, chef de la Confrérie Noire, qui est dans le Manoïr Moril dans le bâtiment nord : il possède sur lui un contrat  l'autorisant de tuer le nérévarine en toute légalité (!) ... NAN MAIS OH y's prend pour qui lui !?!

Ce contrat a été demandé par une personne dont le nom commence par la lettre H ... Mystère et boule de gomme !!!!

Il ne vous reste plus qu'à trouver un Membre de la Garde Royale ou un Grand Ordonnateur qui vous enverront voir Tiénus Délitien, Capitaine de la Garde Royale, dans la Salle du Trône ou Fédris Hler, Intendant d'Almalexia, à l'Accueil du Temple.

*Bon il est clair que c'est le Roi Helseth qui a commandité votre assassinat ... et si vous parlez de la Confrérie Noire auprès de Fédris Hler, voici ce qu'il vous dit : "Vous dites que vous avez tué le chef local de la Confrérie noire et qu'il a évoqué son seigneur avant de mourir ? Je peux vous dire que l'on raconte que le nouveau roi, Helseth, aurait déjà fait appel aux services de la Confrérie par le passé. Si c'est lui qui vous en veut, vous avez intérêt à vous pencher sur la question sans attendre. Essayez d'aller voir Tiénus Délitien, le capitaine de la garde. C'est un homme honnête". Alors comme ça Helseth serait un habitué des services de la Confrérie Noire ????*

## 3 - DANS LA SALLE DU TRÔNE : LES QUÊTES DE TIÉNIUS DÉLITIEN (optionnelles)

Toutes les quêtes de Tiénus Délitien sont optionnelles. Cela veut dire que vous n'êtes pas obligé de les faire pour l'instant et que vous pouvez directement vous adresser à Fédris Hler.

Quand vous parlerez des "questions officielles" à Tiénus, voici ce qu'il vous dira : *"Je ne vais pas vous dire que je ne suis pas au courant, même si je le nierai toujours publiquement. N'en faites pas une affaire personnelle, surtout. Vous sembliez représenter une menace pour le roi Helseth. Une erreur a peut-être été commise, mais cela, vous ne pourrez nous le démontrer que si vous faites la preuve de votre loyauté envers le roi. Alors, cela vous intéresse-t-il de m'aider à résoudre mon problème ?". Ben voyons !!!!*

### 3.1 - Parler au peuple

Tiénus Délitien vous demande de vous renseigner au sujet de la mort du Roi Hlaalu Athyn Llethan. En effet, les rumeurs courent comme quoi le Roi Helseth serait impliqué ...

*Hop un ti cours d'histoire ... meuh si je sais que vous zadorez ça !!!! Le Roi Hlaalu Athyn Llethan a dirigé la province de Morrowind jusqu'en 425 de la Troisième Ère. Et c'est le Roi Hlaalu Helseth qui a pris sa succession. Voyez c'était pas long :-p*

Effectivement, les habitants de Longsanglot vous parlent de cette rumeur comme quoi le Roi Helseth aurait empoisonné le Roi Lléthan afin de prendre sa succession :-)

Mais Tiénus a besoin de plus d'information : apportez lui un exemplaire d'une affiche "*La Voix du Peuple*" 📄 que vous trouverez par exemple par terre dans le Grand Bazar ou encore à l'étage à l'extérieur du bar Le Guar Ailé dans le Quartier de Villedieu.

Tiénus Délitien vous remerciera sans vous donner de récompense.

*Si vous voulez en savoir plus au sujet des empoisonnements du Roi Helseth, le livre "Un jeu au Dîner" 📖 est très intéressant ^^*

### 3.2 - L'informateur du temple

Tiénus Délitien veut savoir si le temple a accepté le Roi Helseth ou si, au contraire, il agira contre lui. En effet, le Temple est l'ennemi de l'empire ...

Au Temple, il vous faudra aller interroger l'infirmière Galsa Andrano ... Et elle vous parlera car Mehra Milo est votre amie :-)

Galsa a été une fidèle croyante, mais elle a perdu la foi car elle est désormais terrifiée par Almalexia. Elle vous explique que la Déesse et le Temple ont juré de détruire le Roi Helseth.

Autant Athyn avait accepté d'être la marionnette du Temple, autant Helseth n'est pas près de se laisser faire ...

### 3.3 - La déloyauté parmi les gardes

Tiénus Délitien vous demande d'enquêter sur la déloyauté parmi les gardes. Pour cela, il vous demande de parler aux gardes présents dans la Salle du Trône en vous faisant passer pour une nouvelle recrue.

Ivulen Irano aura beaucoup de mal à dire que c'est un honneur de servir le roi Helseth et la reine Barenziah ...

Tiénus vous demandera alors de faire croire à Ivulen que vous faites partie de la Maison Hlaalu. Et ça marche : Ivulen vous parle d'Aléri Aren. Elle est dans le Quartier des Gardes mais même avec une bonne affinité, elle ne vous dira rien ! Alors Tiénus vous demande de fouiller les affaires d'Ivulen dans le Quartier des Gardes. Il a été bête de se confier à un inconnu .. il doit tout aussi bête pour laisser des preuves d'une déloyauté bien accessible !!!

Et effectivement, vous trouverez une note 📄...

### 3.4 - Les preuves de l'existence d'une conspiration

Alors comme ça les Hlaalus seraient en train de conspirer contre le Roi ? Tiénus Délitien vous envoie donc au Manoir Lléthan. Ravani Lléthan, la veuve de l'ex-Roi Lléthan doit sûrement chercher à venger son défunt mari ...

Ravani vous avouera que certains amis d'Athyn ont juré de faire justice eux-même. Mais il vous faudra fouiller le manoir et particulièrement le bureau de Ravani pour trouver cette lettre 📄.

Cette lettre mentionne 3 noms : Forven Bérano, Hloggar le Sanguinaire et Bédal Halen. Et Tiénus vous demandera de les tuer tous !

Forven Bérano est dans la cours du Temple, Hloggar le Sanguinaire, dans les égouts ouest, et Bédal Halen, au Grand Bazar. Vous recevrez 1 000 po par tête et rien si vous les laissez fuir.

### 3.5 - Le journal à scandales

Maintenant, Tiénius Délitien veut retrouver l'auteur anonyme de *"La Voix du Peuple"*. Et là, il va falloir jouer au Sherlock Holmes pour le trouver ^^ . Hum ... réfléchissons : c'est un écrivain et si vous alliez parler au bouquiniste du Grand Bazar ? Élémentaire mon cher Watson !!!! ... Ah ben non elle ne connaît pas l'auteur de la *"La Voix du Peuple"* ... En fait, c'est le prêtre sur Gage qu'il faut aller voir : Dix-Langues Weerhat ! Pas si élémentaire que ça mon cher Watson LOL. Avec une affinité d'au moins 80, l'argonien vous dira que Trels Varis est l'auteur de l'affiche, et qu'il se cachera au Hall des Artisan dans le Quartier de Villedieu :-)

Effectivement, vous le trouverez dans un bureau secret. Et vous avez plusieurs possibilités pour terminer cette quête :

- Vous le tuez LOL, c'est radical et ça rapporte 5 000 po.
- Vous lui filez un pot-de-vin de 3 000 po. Tiénius vous le remboursera et vous offrira 5 000 po ainsi que l'unique lame Serment du Roi en récompense.
- Vous pouvez aussi le menacer ! En effet ses parents vivent au Temple : sa mère Mammie est la concierge et son père Grand-Pa est jardinier. Tiénius vous offrira 5 000 po ainsi que l'unique lame Serment du Roi en récompense.

Tiénius vous dit ensuite que la Reine-Mère Barenziah veut vous rencontrer :-)

### 3.6 - La Reine-Mère Barenziah

*Cette quête n'en est pas vraiment une puisqu'elle n'apparaît pas dans votre journal.*

Tout ce qu'elle vous dit est plutôt intéressant. Elle vous conseille de parler à Fédris Hler, bras-droit d'Almalexia, afin de gagner sa confiance.

Elle vous recommande aussi son ami Plitinius Méro, l'auteur de sa biographie *"La Vraie Barenziah"* en 5 volumes 📖 📖 📖 📖 📖. Et euh ... Plitinius est une véritable encyclopédie sur pates LOL, et il sait tout sur tout !!!! Alors n'hésitez pas et écoutez le ^^

*Vous avez terminé les quêtes optionnelles de Tiénius, vous pouvez reprendre le cours normal de la quête principale :-)*

## 4 - DANS LE TEMPLE : LES QUÊTES DE FÉDRIS HLER ET DE GAVAS DRIN

*Ce sont Fédris Hler le Chambellan d'Almalexia, qui se trouve à l'accueil du Temple, et Gavas Drin le Grand Chanoine, qui se trouve dans ses bureaux au temple, qui vous donneront les quêtes à tour de rôle.*

### 4.1 - L'armée gobeline

Fédris Hler soupçonne le Roi Helseth de préparer une armée gobeline. Au nom d'Almalexia, il vous demande alors de la démanteler en tuant deux chefs de guerre gobelins ainsi que de deux Aldmers qui les entraînent.

Vous devrez fouiller toute la vieille ville de Longsanglot en passant par les égouts ... bon courage LOL. Et comme c'est une quête longue, je vous conseille de bien vous préparer ^^

Les chefs de guerre Durgoc et Kurog sont dans les Larmes de Amun Shae, tandis que les deux Aldmers Yarnar et Armion sont dans le Palais Téran, bâtiment est.

Fédris Hler vous donne 15 000 po en récompense et vous envoie auprès du Grand Chanoine.

### 4.2 - Le Sanctuaire des Morts

Gavas Drin vous explique que le Sanctuaire de la Mort a été corrompu. Au nom d'Almalexia, il vous demande alors d'escorter Urvel Dulni afin qu'il le purifie.

Pour arriver au sanctuaire, il faut passer par les égouts est du temple, puis par les Jardins. Le but est que le prêtre ne soit pas tuer durant votre petite vadrouille ^^

Attendez que le Sanctuaire soit purifié pour revenir avec Urvel Dulni dans les bureaux du Grand Chanoine.

Gavas Drin vous offre la Lance Bénite en récompense et vous envoie auprès de Fédris Hler.

*Vous avez du remarquer, dans les Jardins du Temple, l'entrée du Tombeau de Gedna Relvel : je vous conseille de crocheter la serrure et d'y entrer... Vous serez "agressé par une odeur qui n'est pas celle de la mort" ... Ce tombeau paraît vide, inutile donc pour l'instant d'y rester... vous y reviendrez plus tard ^^*

*Dans le journal il est écrit que Gavas est surpris que vous ayez réussi ... s'attendait-il à ce que vous n'y reveniez pas vivant ?!?*

### 4.3 - La Bague Absconse de Barilzar

Fédris Hler vous demande de retrouver la Bague Absconse de Barilzar pour Almalexia.

*Vous pouvez interroger différentes personnes au sujet de la bague : mis à part le fait que cette bague est connue pour être un objet très puissant seulement utilisable par un Dieu, personne est capable de vous dire exactement quel est son pouvoir. Excepté bien sûr notre ami la bibliothèque sur pattes, Plitinius Méro, qui vous mettra en garde : "N'évoquez pas cet objet maudit ! Pardon, je ne voulais pas vous répondre si sèchement. Je connais de nombreux récits au sujet de cet anneau et de son créateur, le malfaisant Barilzar. On dit qu'il s'en servait de moyen de téléportation, mais c'était bien plus, en réalité. La bague avait le pouvoir d'ouvrir des portails à destination des plans infernaux, aux occupants terrifiants. J'ai entendu dire que seul un dieu pouvait désormais la porter sans être détruit. J'en tremble rien que d'y penser."*

Barilzar se trouve dans la Crypte Abandonnée dans les égouts du Temple (si vous souhaitez capturer son âme, vous pourrez enchanter un objet avec une charge de 30). Il ne va pas vouloir vous donner sa bague alors il va falloir lui prendre de force :D

Fédris Hler sera tout content de vous et vous enverra auprès de Gavas Drin qui sera tout content de vous et vous enverra auprès d'Almalexia qui sera toute contente ... euh non stop lol ... OUAH Almalexia veut vous rencontrer en personne ôO

Vous la trouverez dans la Grande Chapelle. Elle vous donne son pouvoir Lumière d'Almalexia en échange de la Bague :-)

*À partir de là, je vous conseille de faire la quête "La Peste Écarlate" donnée par Mehra Helas. En effet cette quête se déclenche à partir du moment où vous avez mis les pieds dans le Tombeau de Gedna Relvel ... et vous ne pourrez plus la faire après la quête qui va suivre !*

*Je vous conseille aussi de faire les quêtes de Tienius si vous les avez mises de côté car vous ne pourrez plus les faire non plus à partir de maintenant !*

### 4.4 - Longsanglot attaqué !

*Cette quête ne se déclenche pas immédiatement après celle que vous venez de terminer. Alors n'hésitez pas à dormir ou à attendre avec la touche T pour passer le temps plus vite ^^*

Des Sauroïdes envahissent la Place Brindisi Dorom !!! VITE allez voir ce qu'il se passe et aidez les Gardes à les éliminer ! Ensuite les Grands Ordonnateurs vous demanderont de faire votre rapport à Fédris Hler.

*Si vous parlez aux Gardes Impériaux, ils vous diront de rendre compte de la situation à Tienius Délitien, ce qui ne change rien pour la suite du scénario ^^*

### 4.5 - Bamz-Amschend

Fédris Hler vous demande donc d'enquêter sur cette attaque. Il vous faut descendre dans cet énorme trou apparu sur la place : vous verrez des robots dwemers se battre avec les Sauroïdes :-)

Ce trou a mis à jour les Ruines Dwemers de Bamz Amschend.

Fédris Hler vous enverra auprès d'Almalexia.

*Et si vous aller voir Tienius, il vous enverra auprès du Roi Helseth. Cela déclenchera à nouveau deux autres quêtes optionnelles elles aussi :-)*

## 5 - DANS LA SALLE DU TRONE : LES QUÊTES DU ROI HELSETH

*Les deux quêtes suivantes sont donc optionnelles ^^*

### 5.1 - La tentative d'assassinat

*Vous rencontrez enfin le commanditaire de votre assassinat ... raté lol.*

Ainsi donc, au vu des missions que vous avait confié Tienius Délitien, le Roi Helseth veut savoir qui fomenté une cabale contre lui : il vous demande d'interroger son informateur, Bakh gro-Sham, un orc.

Vous le trouverez au Guar Ailé à Villedieu : il faut lui donner le mot de passe *La ferme de mon oncle*. Bakh gro-Sham vous expliquera qu'en fait, la cabale vise la Reine-Mère Barenziah !!

*Plitinius Méro vous dira même qu'aucune conspiration ne vise la Reine : selon lui tout ça a vraisemblablement été fomenté par Helseth lui-même juste pour vous tester !!!*

Le Roi Helseth vous demande évidemment de protéger sa mère. Vous devez vous poster dans l'antichambre de la Reine. Restez dans l'ombre et soyez discret ! Les 3 assassins de la Confrérie Noire arriveront dans la nuit et ne vous verrons pas ... Raison de plus pour leur faire une petite surprise :D

Le Roi Helseth vous offre le Collier d'Helseth en récompense (qui est unique ^^) ... Mais il est quand même surpris de vous voir vivant ...

## 5.2 - Le champion d'Helseth

Le Roi Helseth veut que vous vous mesuriez à son Champion, Karrod. Vous ne pouvez refuser, la récompense vaut le coup :-)

Si vous interrogez Barenziah au sujet de Karrod, elle vous dira qu'il traîne souvent au Guar Ailé. Alors, profitez-en pour aller voir Ra'Tesh, le tenancier : il est totalement fan de Karrod MDR alors il ne veut pas que vous le défiguriez !!! Et pour que cela, il veut que vous gagniez vite le combat : il lui envoie donc une de ses serveuses pour la nuit histoire de bien le fatiguer LOL. Et grâce à ça, Karrod aura :

- Ses talents *Lame courte*, *Arme contondante* et *Armure intermédiaire* diminués de 20
- Sa *Force* diminuée de 40
- Sa *rapidité* diminuée de 30
- Sa *santé* et sa *fatigue* diminuées de 100
- Et en plus il sera incapable de se soigner !

Et le lendemain matin, c'est parti mon kiki : Ready ? FIGHT !!!

Ce combat singulier vous rapporte la Dague de Symmachus :-)

*Cette dague est une des armes uniques qui pourra être vendue au Musée des Objets à Lonsanglot pour 30 000 po. Fini de rigoler, on reprend le cours normal de la quête principale HOPHOPHOP*

## 6 - DANS LE TEMPLE : LES QUÊTES D'ALMALEXIA

*Après Vivec sur Wardenfell, vous rencontrez enfin Almalexia, une des trois Tribuns. Son pouvoir s'est énormément affaibli mais sa vanité est bien tenace LOL*

### 6.1 - Une démonstration de pouvoir

Une secte nommée la Fin des Temps devient de plus en plus populaire à Lonsanglot et ça ne plaît pas du tout à notre Fausse Déesse !! Ben oui, c'est elle, elle et elle seule qui doit être vénérée MDR. Le dirigeant de cette secte s'appelle Eno Romari. Mais Almalexia vous demande de ne surtout pas le tuer pour ne pas en faire un martyr.

Le problème est que les membres de cette secte sont retrouvés morts ... Elle vous demande alors de parler à Méralyn Othan, la soeur de Sévil, une des victimes. Et effectivement, Méralyn vous explique qu'Eno Romari prône le suicide collectif et que son frère s'est laissé embrigader dans cette mascarade.

Eno traîne près du Guar Ailé à Villedieu. Selon lui les Tribuns ont perdu leur pouvoir et il est persuadé que la fin est proche ... Et il vous explique le rituel de la Purification.

*D'ailleurs Eno a entièrement raison quand il vous dit : "Nous comprenons que la fin de notre ère risque de provoquer de nombreux changements. Nous pensons que les portes du Néant vont s'ouvrir et qu'une multitude de Daedras va se répandre sur notre monde. D'aucuns vous diront que c'est une bonne chose, car nous descendons des Daedras et qu'il s'agit, pour eux, d'une sorte de retour aux sources. Mais je sais qu'il n'en est rien. L'ère à venir sera une grande abomination" ... Car c'est exactement ce qu'il va se passer lorsque Mérunès Dagon envahira Cyrodii !!! Les joueurs d'Oblivion comprendront ^^*

Almalexia n'apprécie PAS DU TOUT : *"Ils ont osé ! Ainsi, les Tribuns ont perdu leurs pouvoirs, hein ? Ces fous osent remettre en question la puissance de la grande Almalexia, et dans ma propre cité, en plus !"*

Mais Eno a raison : Almalexia a tellement perdu son pouvoir, qu'elle a besoin de vous pour mentir à ses fidèles MDR (elle prétexte le fait qu'elle s'est affaiblie à soigner les blessés suite à l'invasion de la Place Brindisi Dorom par les Saurôides ...).

Elle vous envoie alors à Bamz-Amschend afin d'activer le Karstangz-Bcham, un ancien artefact dwemer capable de contrôler le climat : elle veut qu'une tempête de cendre s'abatte sur Lonsanglot !!! Elle vous donne une Machine à Cohésion Dwemer.

Les ruines sont longues alors prenez votre temps pour les visiter ^^ . Vous trouverez des sacs dwemers dans la Forge de Radac : ce sont des explosifs qui vous seront utiles pour continuer votre chemin au delà du Passage du Marcheur (et aussi pour ouvrir le passage vers Norenen-dur).

Le Karstangz-Bcharn est dans la Galerie Briseciel : placez la Machine à Cohésion Dwemer dans le Boîtier de Raccordement, puis actionnez le levier de droite :-D

*Si vous actionnez un autre levier, vous engendrez un climat différent (de la pluie par exemple) ... Et ça ne va pas plaire à Almalexia ! Elle vous dira de retourner dans les ruines pour faire apparaître une tempête de cendre ^^*

## 6.2 - La Main égarée

Almalexia veut se débarrasser d'une de Ses Mains, Salas Valor. En effet, selon elle, il profère des calomnies mais elle ne lui en veut pas : "(...) *je sais qu'il n'est pas responsable de ses actes. Ma magnificence est telle que sa raison n'y a pas résisté, et je le comprends.*"

Il se promène dans les rues de Villedieu et il vous attaquera après que vous lui aurez parlé de son côté rebellissime : il est écoeuré qu'Almalexia ne soit plus altruiste comme avant. Mais si vous ne voulez pas forcément comprendre pourquoi il s'est rebellé, vous pouvez toujours le tuer en mode discrétion d'un bon coup dans l'dos lol :D

Almalexia vous offre en récompense le choix entre trois de ses dons :

- Sa Peau de Fer (qui donne +5 pts à Armure Lourde, Armure Intermédiaire, Armure Légère et Combat Sans Armure),
- Sa Protection contre la Terreur (qui donne +20% de Résistance à la Paralysie),
- Ou Sa Gloire Réfléchie (qui fortifie la santé à +10 pts).

## 6.3 - L'épée de Nérévar

Almalexia vous parle des épées jumelles : Vifespoir (la sienne) et Viveflamme (l'épée de Nérévar). Elle vous explique que Viveflamme a été brisée lors de la bataille du Mont Écarlate. Elle veut que vous la reforgiez !

*Et d'ailleurs, elle n'hésite pas à voir en vous le Nérévarine ... Même si vous n'avez pas fini la quête principale de Morrowind ! Fayote !*

Elle vous donne un premier morceau et vous explique que vous devez vous débrouiller pour trouver les deux autres :-D

Là encore, il va falloir enquêter, et franchement, c'est loin d'être simple alors je vais vous aider ^^

Tout d'abord, la Reine-Mère Barenziah vous met sur la piste de Karrod. Effectivement son épée est le second morceau de Viveflamme. Il vous la donnera de bon coeur si vous avez fait la quête "Le champion d'Helseth" ^^ (sinon il faudra faire les quêtes du Roi Helseth à ce moment là).

*Cette étrange arme dwemer est considérée comme étant un artéfact du jeu.*

Ensuite la seconde personne à aller voir est Torasa Aram, la conservatrice du Musée des Objets. Effectivement, elle suspecte qu'un étrange morceau de métal a été forgé sur un Bouclier de Guerre Dwemer. Elle accepte de vous le donner en échange de deux artéfacts uniques !!! ... Voici une liste de ces artéfacts.

*Né vous inquiétez pas, donnez lui n'importe quels artéfacts car ces objets seront exposés sur les pedestales et vous pourrez ensuite les réemprunter LOL*

Ensuite il vous faut trouver un forgeron qui accepte de réunir ces 3 morceaux. Le plus simple est d'aller voir le forgeron du Hall des Artisans : Yagak gro-Gluk. Oh ben tiens, il accepte COOL !!! Non seulement, il va vous séparer le morceau collé au bouclier dwemer, mais en plus il va vous forger une belle lame ^^

C'est pas fini ! Cette épée doit ensuite retrouver son enchantement. Yagak gro-Gluk vous explique que le devin Radac Stungnthumz (ou du moins son fantôme) devrait pouvoir le faire : il est dans la Forge de Radac, dans les Ruines de Bamz Amschend.

Évidemment, Radac Stungnthumz vous demande de lui ramener de la Poix Pyrophore en échange de ses services : vous en trouverez dans la Citadelle de Myn Dhrur, dans les Ruines Daédrique de Norenen-dur, situées sous Bamz Amschend (vous aurez besoin d'explosif pour passer l'éboulement). C'est le Seigneur Drémora Khash-Ti Dhrur qui en possède sur lui.

Après toutes ces pérégrinations, Viveflamme est forgée, enchantée, toute belle :-D et elle claque grave quand vous la maniez ^^

Almalexia sera fière de vous !

*Et elle peut lol : cette superbe lame est un artéfact unique du jeu.*

## 6.4 - Le Dieu fou

Almalexia vous parle du troisième Tribun, Sotha Sil. Elle vous dit qu'il est retranché dans sa Cité Mécanique est qu'il est devenu complètement fou. Elle va donc vous téléporter là-bas pour que vous l'arrêtiez grâce à votre nouveau joujou Viveflamme !

*Attention ! Une fois dans la Cité Mécanique, vous ne pourrez plus faire marche arrière ! Les Intervention et Rappel ne fonctionneront pas ! Vous devrez terminer cette quête pour sortir donc préparez vous bien :-)*

La Cité est linéaire, il est difficile de s'égarer ... par contre certaines épreuves peuvent vous poser des difficultés. Alors je vous donne un indice : sachez que les Sauroïdes possèdent sur eux des élixirs qui vous seront extrêmement utiles ;-) N'hésitez donc pas à les boire car par moment, certaines épreuves nécessiteront une vitesse accrue, d'autre une force accrue etc etc ...

Vous trouverez Sotha Sil dans son Dôme ... mort.

C'est alors qu'Almalexia apparaît devant vous, folle de rage :

*Nérévarine ! C'est ici que tout se termine. C'est ici, dans la cité de l'Horloge, que tu devais mourir. Tu étais destiné à être mon plus grand martyr. L'héroïque Nérévarine se sacrifiant corps et âme pour protéger Morrowind de Sotha Sil le Fou ! Mais tu es vivant ! Vivant !*

*N'aie crainte. C'est moi en personne qui raconterai tes derniers instants. Je dirai à mon peuple comment, dans ton ultime souffle, tu m'as juré fidélité, à moi, divinité unique. Parachevant la prophétie, ta mort unifiera mon peuple sous l'égide d'un seul dieu, d'une seule croyance et d'un seul droit, celui de ma loi divine. Le roi fantoche déposera les armes et se pliera à ma volonté. Qui ne se rendra point sera mis à mort !*

*La bague absconse m'a permis de me rendre jusqu'ici. C'est ici que j'ai écrasé Sotha Sil. C'est ici que j'ai sommé les sauroïdes d'attaquer Longsanglot. Je sauverai mon peuple. Je serai leur unique sauveur !*

*Personne ne me résistera. Ni toi ni Vivec. C'est un poète, un idiot. Je m'occuperai de lui dès que j'en aurai terminé avec toi. Et Sotha Sil... il s'estimait au-dessus de tous, il nous fuyait, il s'enfermait. Il n'a pas prononcé le moindre mot en mourant. Pas le moindre mot. Même en rendant l'âme, il persistait à m'infliger son silence glacial. Mais toi, mortel, tu vas hurler. Car te voilà face à la seule et unique divinité.*

*Mais si vous avez déjà tué Vivec, son discours changera un peu : Tes mains sont rouges du sang des dieux, Nérévarine. Vivec n'était qu'un idiot. J'aurais aimé le voir mourir. Mais Sotha Sil... il s'estimait au-dessus de tous, il nous fuyait, il s'enfermait. Il n'a pas prononcé le moindre mot en mourant. Pas le moindre mot. Même en rendant l'âme, il persistait à m'infliger son silence glacial. Mais toi, mortel, tu vas hurler. Car te voilà face à la seule et unique divinité.*

Bon ben remettez lui les idées en place à cette espèce d'hystérique !!!! Si vous désirez capturer son âme avec l'Étoile d'Azura, vous pourrez enchanter un objet avec 1500 en charge ! Sur elle, vous récupérez Vifespoir et la Bague Absconse de Barilzar :-)

*Vifespoir est un artefact unique du jeu.*

Bien que cette bague possède des pouvoirs de téléportation vers Vivec, Longsanglot et vers la Cité Mécanique, seule la destination de Longsanglot sera possible. A l'extérieur de la Chapelle, Azura vous attend et vous bénit :-)

Le Roi Helseth, quant à lui, accepte la mort de la déesse mais vous demande de ne jamais en parler à son peuple. Il vous offrira un set d'armure complet de la Garde Royale.

Quant à Vivec, il accepte sa nouvelle condition de mortel et sait que tôt ou tard, il subira le même sort.

## QUÊTES SECONDAIRES A LONGSANGLOT

J'ai mis en italique orangé tous les artéfacts et en italique bleu, les objets uniques du jeu ^^

### SOMMAIRE

- 1 - Les quêtes dans les Égouts du Grand Bazar :
  - Le Gang de la Flèche Noire - *L'Anneau de Variner*
- 2 - Les quêtes dans le Grand Bazar :
  - Une étoile est née - *L'Amulette de Proximité*
  - Rencontres amoureuses - *La Lame à double Polarité* OU *La ceinture de famille des Ralen*
  - L'invocateur
  - Parchemins à bas prix
- 3 - Les quêtes dans la Cours du Temple :
  - Le veinard - *L'Amulette de Gaenor*
  - La peste écarlate
- 4 - Les quêtes dans le Quartier de Villedieu :
  - Le barbare et le livre
  - Un emploi de videur
  - Le chantre du bric-à-brac
  - La vente des effets de Sandas
  - Le voleur - *La Masse de Bafouillage*
  - Infidélités
  - Les robots de combat dwemers
  - L'apprenti forgeron
  - Les doléances de l'elfe des bois
  - Les seigneurs de la guerre
- 5 - Le musée des objets

### 1 - DANS LES ÉGOUTS DU GRAND BAZAR

#### Le Gang de la Flèche Noire - *L'Anneau de Variner*

Narisa Adus et son ami Variner ont été attaqués par le Gang de la Flèche Noire. Variner a été assassiné et Narisa Adus est persuadée que son fantôme veut lui transmettre un message. Le fantôme est dans les égouts du temple : il vous explique qu'il est possible de noyer le Gang de la Flèche Noire. Il vous faut pour cela actionner une torchière (elle est à hauteur d'homme) se situant pile à l'entrée des égouts ouest du temple (attention si vous vous aventurez trop loin dans les égouts ouest du temple, les membres du Gang de la Flèche Noire sont assez puissants). Narisa Adus vous offre l'unique Anneau de Variner en récompense.

### 2 - DANS LE GRAND BAZAR

#### Une étoile est née - *L'Amulette de Prolixité*

Méryn Othralas a besoin d'une personne pour remplacer l'acteur principal de sa pièce. Il vous prête le livre intitulé "*L'Horreur du Château de Xyr*" 📖: il faut apprendre par cœur le texte de Clavidès ! Mais pour vous aider, voici les réponses qu'il faut donner :

- Bonsoir, votre maître est-il à la maison ?
- Peut-être. Puis-je entrer ?
- Non merci. Quel est votre nom ?
- Quand votre maître a-t-il quitté Scath Anud ?
- Connaissez-vous un Cendraï nommé Sul-Kharifa ?
- Ses dernières paroles furent "château" et "xyr".
- Puis-je voir la bibliothèque de votre maître ?
- Comme tous les Telvannis à ce que j'ai entendu.

Puis un assassin tentera de vous tuer ! Et Méryn Othralas vous explique alors qu'il a préféré mettre son acteur principal à l'abri car il savait qu'il serait assassiné à cette représentation et il vous donne 2000 po ainsi que l'unique Amulette de Prolixité en dédommagement.

### Rencontres amoureuses - *La Lame à Double Polarité* OU *La ceinture de famille des Ralen*

Maréna Gilnith veut rencontrer un homme. Il existe trois hommes qui désirent eux aussi rencontrer l'amour : Fons Beren, Goval Ralen et Sunel Hlas.

Fons Beren se promène dans le Grand Bazar. En arrangeant la rencontre avec Maréna Gilnith, vous n'obtiendrez aucune récompense.

Goval Ralen est dans la cours du temple. En arrangeant la rencontre avec Maréna Gilnith, vous obtiendrez l'unique Ceinture de Famille des Ralen.

Sunel Hlas est le marchand du Grand Bazar. En arrangeant la rencontre avec Maréna Gilnith, vous obtiendrez la Lame à Double Polarité ! Mais pour cela, la rencontre doit réussir :

- Parlez à Maréna Gilnith pour qu'elle vous explique qu'elle veut rencontrer un homme.
- Allez voir Sunel Hlas et corrompez le pour avoir une affinité avec lui d'au moins 60 (car en dessous, si vous cliquez sur le lien "femme", vous n'obtiendrez rien de lui) et parlez lui des femmes et surtout de Maréna.
- Retournez voir Maréna Gilnith pour lui proposer une rencontre avec Sunel Hlas : elle accepte de le rencontrer au Guar Ailé dans 48 heures.
- Retournez voir Sunel Hlas. Cliquez une première fois sur le lien "Maréna Gilnith" pour lui expliquer qu'elle l'attend au Guar Ailé dans 48 heures, puis une seconde fois sur ce même lien (très important !) pour lui donner le conseil suivant : *"Ne soyez pas si déprimé. Essayez d'être optimiste et vous verrez que tout s'arrangera."* Ne cliquez pas sur les deux autres propositions sinon leur rendez-vous échouera.
- Attendez 48 heures via la touche T : Sunel Hlas aura disparu de son magasin. Attendez à nouveau 24 heures via la touche T : Sunel Hlas sera réapparu. Parlez-lui alors et recevez en récompense la Lame à Double Polarité ! Maréna Gilnith est, quant à elle, à l'étage du magasin ^^ C'est bôôôôô l'amûûûûrrr

*La Lame à Double Polarité est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 20 000 po.*

### L'invocateur

Drathas Reyas se promène dans le Grand Bazar : il mentionne une rumeur au sujet d'un magicien hostile nommé Velas. Si vous entrez dans la boutique de magie puis ressortez, Ovis Velas apparaîtra et tentera de vous tuer pour prendre le contrôle de Lonsanglot (!). Sur son cadavre, vous trouverez une clé. Retournez voir Drathas Reyas : il vous expliquera qu'il y a le Manoir Velas à Villedieu. En effet, la clé ouvre la porte d'entrée du manoir ^^ Gavis Velas, son frère, va évidemment vouloir se venger : il invoquera 2 malheureuses saintes dorées et un minable titan ogrim (mais il suffira de le tuer lui pour que les invocations disparaissent). La récompense est ... que le manoir vous appartient désormais !!!

### Parchemins à bas prix

Dix-Langues Werhat est le prêteur sur gage du Grand Bazar. Il vous propose plein de parchemin à un prix dérisoire. Si vous lui demandez d'où viennent ces parchemins, il site vaguement le nom d'Ahnia. Cette khajit est dans les égouts du Grand Bazar. Si vous lui parlez de Dix-Langues Werhat, elle vous attaquera aussitôt ! A ses pieds se trouve une note 📄 parlant d'un livre codé. Montrez cette note à Dix-Langues Werhat et il prendra peur et vous rendra le livre codé. Ce livre appartient à Elbert Nermarc, marchant dans le Hall des Artisans à Villedieu : vous obtiendrez une affinité à 100 avec lui en lui rendant le livre.

## 3 - DANS LA COUR DU TEMPLE

### Le veinard - *L'Amulette de Gaenor*

Gaenor ... Ce Bosmer est un comique fou ! Il vous réclamera sans cesse de l'argent : 50 po puis 100 puis 1000 puis 10 000 puis un million ! Il vous traitera ensuite de fou car selon lui personne ne se promène avec un million de pièce d'or sur soi ! Et si vous refusez de lui donner, il vous traitera aussi ! Dans tous les cas, il finira par être en colère après vous... Mais si vous lui avez donné l'argent qu'il réclamait, vous le reverrez plus tard en armure d'ébonite... Et si vous lui adressez la parole, il vous attaquera ! Paix à son âme ... Vous récupérez son amulette ... et son armure complète :-)

### La Peste Écarlate

*Il faut être entré dans le Tombeau de Gedna Relvel pour enclencher ces quêtes ^^*

Ensuite, allez parler à Mehra Helas qui se promène dans la cours du Temple au sujet des dernières rumeurs : elle vous explique que des rats infestés sont venus des égouts répandre une maladie. Elle vous suggère d'en parler à Nérile Andaren (elle est dans l'Oratoire du Sacerdoce dans le Temple).

Sur place, il y a de nombreux rats infestés qu'il faut tuer. Ensuite Nérile Andaren vous propose quelques quêtes.

Nérile Andaren vous demande d'apporter une potion de Guérison des Maladies Communes à Géon Auline. Il est chez lui à Villedieu. Nérile Andaren n'offre aucune récompense.

Ensuite, Nérile Andaren vous demande aussi d'apporter une potion de Guérison des Maladies Communes à Athélyn Malas. Il se trouve devant la porte du Temple. Nérile Andaren n'offre toujours pas de récompense !

Enfin, Nérile Andaren veut des renseignements au sujet de la Peste Écarlate. Au sous-sol du Temple, vous rencontrez Shunari Oeil-de-Mouche, une Khajiite qui vient d'assommer un Ordonnateur. Elle vous explique qu'elle vous a vu entrer dans le tombeau et qu'elle a voulu vous suivre pour voler des trésors ... Mais elle a été infestée et est depuis malade. Elle veut être soignée par un parchemin. Nérile Andaren vous donne un parchemin Panacée de Chriditte. Vous retrouvez ensuite Shunari Oeil-de-Mouche dans les Jardins du Temple. Après l'avoir soignée, elle vous explique que Gedna Relvel s'est réveillée et qu'elle répand la Peste Écarlate. Pour arriver jusqu'à Gedna Relvel, il y a un passage secret : près des escaliers, vous remarquerez deux colonnes avec au centre une pierre plus foncée que les autres dans le sol. Si vous sautez dessus, la pierre s'enfoncé et ouvre un passage secret :-)

Gedna Relvel est une liche avec de GROS pouvoirs, elle est TRES difficile à tuer lol. Si vous capturez son âme, vous pourrez charger un objet à 300. N'oubliez pas de récupérer la Robe de la Liche !

*La Robe de la Liche est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 11 000 po.*

Nérile Andaren est ravie que la Peste Écarlate soit éradiquée et vous enseigne la Grâce d'ALMSIMI, un pouvoir bien utile.

## 4 - DANS LE QUARTIER DE VILLEDIEU

### Le barbare et le livre

Thrud cherche son ami Dilborn : il n'est pas revenu des égouts de Villedieu. Il est en effet retenu prisonnier par Drathas Nérus qui demande 3000 po de rançon. En augmentant votre affinité à 100 avec lui, il sera possible de baisser cette rançon à 1000 po. Thrud vous offre le livre intitulé "*Le Traquenard*" 🗡️ en récompense qui vous donnera 1 point en Discrétion.

### Un emploi de videur

Hession est la tenancière du bar Le Guar Ailé. Étant donné que son videur orc est absent, elle vous demande de le remplacer : il vous suffit de faire le tour de la clientèle et d'expulser les ivrognes. Il y a 2 personnes à renvoyer :

- Denegor, un Bosmer : assommez le dans un combat à mains nues mais ne le tuez pas !!!
- Galms Sélès, un joueur professionnel : il vous promet de ne plus dépouiller ses clients LOL

Hession vous offre un salaire de 1 000 po.

*Si vous voulez faire une tite partie de bonneteau avec Galms Sélès, parlez d'abord à Mitanne Lîmax ;-)*

### Le chantre du bric-à-brac

Détritus Caria est un collectionneur qui a besoin d'aide pour trouver plusieurs objets qui compléteront sa collection.

*Excellent prénom pour un collectionneur XD*

Dans un premier temps, il vous demande un rouleau de tissus en poil de rat (c'est à dire un simple rouleau de tissus marron) et une cruche en argent terni (une simple cruche en argent en fait). Vous trouverez le rouleau de tissu chez le tailleur du Grand Bazar et la cruche chez le prêteur sur gage du Grand Bazar. Il vous offre alors 300 po en récompense.

Puis il vous demande un grand pot en terre cuite à rayures verticales, un service argenté impérial complet (fourchette, couteau et cuillère) et une assiette en métal jaune (avec un soleil peint à l'intérieur). Le pot en terre cuite se trouve chez le marchand ou chez le bouquiniste du Grand Bazar, le service en argent chez le prêteur sur gage (il est sur la table à l'étage) et quant à l'assiette, il faut retourner à Vwardenfell, car on en trouve sur les étagères dans l'Auberge Madach à Gnisis (pensez à bien prendre l'assiette avec un soleil peint en son centre) (je n'ai pas trouvé ce style d'assiette à Lonsanglot). Détritus Caria vous donnera 500 po en récompense.

Enfin, il vous demandera un service de table dwemer complet : deux gobelets de tailles différentes, une cruche, une chope et une jatte. Vous vous les procurerez dans les Ruines de Bamz Amschend. Détritus Caria vous offre 2000 po en récompense.

### La vente des effets de Sandas

Géon Auline est collectionneur : il recherche la Dague de Droth. Il sait que Arnsa Thendas, la veuve de Sandas, la possède (elle est dans son manoir). Il y a 3 façons de la récupérer :

- Vous lui achetez pour 600 po.
- Vous lui voler : la Dague est dans un coffre à la serrure niveau 80.
- Vous lui parler avec une affinité d'au moins 80 de ces sujet : comme quoi vous connaissiez son mari (c'était votre collègue dans la Légion mdr) et du coup, elle vous donnera la Dague comme souvenir !!!

Géon Auline offre 800 po.

### Le voleur - *La Masse de Bafouillage*

Goléna Sadri est dans son manoir : elle est devenue complètement parano ! Alvan Ljarys pense que l'enchanteur Elbert Nermare peut donner des explications sur son état. Elbert Nermare est dans le Hall des Artisans, à l'étage. Il vous explique que Goléna Sadri a en sa possession des machines dwemer qui peuvent être mortelles et qu'elles aient pu altérer son esprit. En revenant vers le Manoir, Alvan Ljarys est à l'extérieur et vous explique qu'il a entendu des cris dans le Manoir : tout le monde a été tué ! On trouve Goléna Sadri dans les égouts oubliés, elle attaque à vue. On récupère la Masse de Bafouillage sur elle.

*Attention aux machines étranges dwemers : si vous vous en approchez d'un peu trop près elles vous enverront des sorts très puissants !!! Quelque fois, elles ne se déclenchent pas si vous passez en mode discrétion.*

*La Masse de Bafouillage est un artefact unique qui pourra être vendu au Musée des Objets à Lonsanglot pour 10 000 po.*

### Infidélités

Deldrise Andoren est dans son Manoir. Elle veut savoir si son mari la trompe. Vous trouverez son mari près du bar Le Guar Ailé. En le suivant de loin, vous vous apercevrez qu'il va rejoindre sa maîtresse, Velyna Séran. Deldrise Andoren vous offrira 250 po si vous revenez juste lui expliquer la situation, 1000 po si vous avez tué la maîtresse, et rien si vous avez tué la maîtresse et son mari.

### Les robots de combat dwemers

Ignatius Flaccus est au sous sol de sa maison : il organise des combats de robots dwemers dans son arène. Mais ses robots sont hors d'usage et il a besoin de dix morceaux de métal dwemer ainsi que de trois engrenages dwemers pour les réparer. Vous trouverez les morceaux de métal et les engrenages dans les Ruines de Bamz Amschend. Ignatius Flaccus vous remerciera mais ...

Plus tard, dans les rues de Villedieu, Vénasa Sarano est affolée car elle croit que les robots se sont rebellés contre Ignatius Flaccus LOL. Si vous les tuez tous, Ignatius Flaccus vous offre 1000 po de récompense.

### L'apprenti forgeron

Bols Indalen le forgeron est dans le Hall des Artisans. Son apprenti Ilnori Faustus est parti, il a donc besoin d'en retrouver un autre. Therdon, un rougegarde se trouvant au bar Le Guar Ailé, acceptera de travailler pour Bols Indalen.

### Les doléances de l'elfe des bois

Hautepoche a été expulsé du bar Le Guar Ailé par le nordique Hlomar. Il y a deux manières de terminer cette quête.

Il vous suffit d'aller voir le nordique Hlomar pour lui offrir un verre (60 po) afin qu'il s'écroule ivre mort PTDOR !!! Hautepoche vous offre 250 po et son Anneau de Poigne de Glace en remerciement.

Mais si vous avez le livre "*Les Sermons de Saryoni*" dans votre inventaire, il vous l'empruntera pour le lire et vous le reverrez quelques jours plus tard, à moitié nu, et complètement dévoué au Temple MDR

### Les seigneurs de la guerre

Dovor Oren et ses deux acolytes sont dans le Manoir Vide. Dovor Oren vous demande dans un premier temps la cuirasse et l'épée de Soscean. Soscean traîne dans le bar Le Guar Ailé : il refuse de discuter et donc le seul moyen d'obtenir les objets est de le tuer (en faisant un coup critique en mode discrétion, et si possible avec un sort caméléon, et ainsi, il n'y aura pas de dénonciations aux autorités). Dovor Oren vous donne 5000 po en récompense.

Puis Felvan Iénith vous demande à son tour la robe et la hache d'Elanande. Elanande est dans les rues de Villedieu (comme Soscean, il faut la tuer en coup critique). Felvan Iénith vous donne 1000 po en récompense.

Ensuite Olvyne Dobar vous demande la lance et le casque de Bels Uvénim. Bels Uvénim se promène autour du temple (comme Soscean, il faut le tuer en coup critique). Olyne Dobar vous donne 1000 po en récompense.

Enfin Dovor Oren réclame la masse d'arme et l'amulette de Saldréni Salandas. Saldréni Salandas est dans le Grand Bazar (comme Soscean, il faut la tuer en coup critique). Dovor Oren vous donne 4000 po en récompense.

*Soscean, Elanande, Bels Uvénim et Saldréni Salandas peuvent donc être tués sans faire cette quête : si vous souhaitez garder leurs armes et armures uniques (ce qui est un peu inutile à ce niveau du jeu car leurs enchantements ne sont pas extraordinaires) ou les revendre au crabe marchand (ce qui vous rapportera plus par rapport aux récompenses données par Dovor Oren).*

## 5 - LE MUSÉE DES OBJETS

Voici la liste des artefacts uniques récupérés dans le jeu que vous pouvez vendre au Musée des Objets à Villedieu. Ils seront repris 50% de moins que leur valeur avec un maximum de 30 000 po.

Vous pourrez avoir de plus amples informations sur ces objets sur cette page.

| PIÈCE D'ARMURE              | OU LA TROUVER ?  | VALEUR DE BASE | VENTE AU MUSÉE |
|-----------------------------|--|----------------|----------------|
| Armure d'Ebène              | Lors d'une quête du temple donnée par Tholer   | 120 000        | 30 000         |
| Armure du Seigneur          | Au Sanctuaire de la Commission Impériale (on peut la récupérer sans faire partie de la Légion) | 190 000        | 30 000         |
| Cuirasse en Peau du Sauveur | Dans une armoire à Tel Fyr   | 150 000        | 30 000         |
| Cuirasse en Os du Dragon    | Grotte de Mudan, au sud du Cœurébène   | 180 000        | 30 000         |
| Casque du Ver Sanguinaire   | Tombeau Ancestral des Maren, à l'ouest du camp des Erabenimsuns                                | 34 000         | 17 000         |
| Casque d'Oreyn Griffedours  | Lors de la quête donnée par Malacath   | 125 000        | 30 000         |
| Bottes de Sept Lèves        | Ruines Daédriques de Bal Fell  | 140 000        | 30 000         |
| Botte de Vitesse            | Récompense donnée par Démégie  | 500            | 250            |
| Bottes de l'Apôtre          | Lors de la quête donnée par l'Oracle (on peut les récupérer sans faire partie du Culte)        | 55 000         | 27 500         |

| BOUCLIER             | OU LA TROUVER ?   | VALEUR DE BASE | VENTE AU MUSÉE |
|----------------------|---|----------------|----------------|
| Brise-Sort           | Tuer Mastrius en tant que vampire                         | 115 000        | 30 000         |
| Bouclier d'Auriel    | Tuer Drélyne Lénim, un exalté à la Porte des Âmes         | 17 000         | 8 500          |
| Protecteur d'Eleidon | Ibar-Dad, à l'ouest des Ruines Daédriques Assurnabitchipi | 200 000        | 30 000         |

| ARME                         | OU LA TROUVER ?   | VALEUR DE BASE | VENTE AU MUSÉE |
|------------------------------|---|----------------|----------------|
| Bâton de Magnus              | Lors de la quête donnée par Ajira (on peut les récupérer sans faire partie de la Guilde des Mages)                              | 210 000        | 30 000         |
| Bâton d'Hasedokí             | Tombeau Ancestral des Gimothran, au sud de Falensarano  | 75 000         | 30 000         |
| Masse de Molag Bal           | Lors de la quête donnée par Molag Bal   | 25 000         | 17 500         |
| Masse de Bafouillage         | Tuer Goléna Sadri lors d'une quête secondaire à Villedieu   | 20 000         | 10 000         |
| Brise-Grâne                  | Lors de la quête donnée par l'Oracle (on peut les récupérer sans faire partie du Culte)   | 48 000         | 24 000         |
| Arc d'Auriel                 | Lors de la quête donnée par Thérana : tuer Ralyn Othrael à la Porte des Âmes  | 30 000         | 15 000         |
| Arc des Ombres               | Tombeau ancestral des Venim, entre les Ruines Dwemer de Nchuleft et le Camp des Zainabs   | 42 000         | 21 000         |
| Chrysamère                   | Tuer Draramu Hloran à la caverne d'Abanabi au sud ouest de Sadriith Mora. (on peut la récupérer sans faire partie de la Légion) | 95 000         | 30 000         |
| Lance de Cruelle Miséricorde | Lors de la quête donnée par Shéogorath  | 130 000        | 30 000         |
| Lame Glacée du Monarque      | Lors de la quête donnée par l'Oracle (on peut les récupérer sans faire partie du Culte)   | 95 000         | 30 000         |
| Croc d'Haynehtnamet          | Caverne Mamaea à l'est de la Place Forte Berendas   | 32 000         | 16 000         |
| Dague de Symmachus           | Battre Karrod, le Champion du Roi Helseth   | 20 000         | 10 000         |
| Lame à Double Polarité       | Lors d'une quête dans le Grand Bazar  | 40 000         | 20 000         |
| Épée des Ombres              | Tuer Umbra dans un duel à mort à l'est de Suran   | 110 000        | 30 000         |
| Jugement de Véloth           | Donné par Tharer pour tuer le vampire Raxle Berne   | 30 000         | 15 000         |

| ACCESSOIRE          | OÙ LE TROUVER ?   | VALEUR DE BASE | VENTE AU MUSÉE |
|---------------------|---|----------------|----------------|
| Anneau de Phynastre | Sépulture de Pop Je dans le Tombeau des Sénim à l'est de Dagon Fel                                | 18 000         | 9 000          |
| Anneau du Sorcier   | Lors de la quête donnée par Ajira (on peut le récupérer sans faire partie de la Guilde des Mages) | 22 000         | 11 000         |
| Anneau Vampirique   | Ruines Ald Redaynia   | 32 000         | 16 000         |
| Robe de la Liche    | Lors de la quête donnée par Nérile Andaren  | 22 000         | 11 000         |

## SOLSTHEIM

|  |                 |
|--|-----------------|
| <b>1 - La quête principale</b>   | <b>Page 142</b> |
| • La quête principale .....  | Page 142        |
| • Se guérir de la lycanthropie .....   | Page 147        |
| <b>2 - La Compagnie de l'Empire Orientale</b>                                | <b>Page 148</b> |
| • Entrer dans la Compagnie .....   | Page 148        |
| • Les grades .....   | Page 148        |
| • Les quêtes .....   | Page 148        |
| <b>2 - Les quêtes secondaires</b>  | <b>Page 154</b> |
| • Voir le sommaire détaillé des quêtes secondaires directement sur la page ☺ |                 |

## BLOODMOON

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 CAPITAINE 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 Skaals 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 Skaals. 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'Ævar 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 ti 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 ^^ Lorsque 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 Éngar 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 Éngar 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'Éngar, 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 Cœnlorns (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 Æsliip 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 Æsliip : 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 *PIDR* 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 PDDR) !
- 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'avez 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 Griffes situé au Tombeau de Skaalara, au sud est du village Skaal. Vous devrez tuer tous les chasseurs 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 QUETES 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 Griffes

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 Griffes. 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 Griffes 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 suffit :- ( 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 retournaît 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 : Carius 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 Carius 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 trèèèèè puissant.
- Si vous choisissez la rapidité, Hircine sera trèèèèè 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 artéfact ! 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 PDR*

*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 !*

# LA COMPAGNIE DE L'EMPIRE ORIENTAL

## 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
- Économe : 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 QUÊTES 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, Gamín 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 ! Ça 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 draugr. 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 stahlrim (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'Apronia 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 minéral 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 minéral volé caché dans la maison d'Uryn. Le but est de faire croire que le minéral 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 minéral !). 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 minéral. 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 minéraux.*

#### 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 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 équipez 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 attendre à la tombée de la nuit sur la côte est du fleuve.

Et là suurrpprrriiisse !!! 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 Draug ?

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 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.

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 Graring (il est dans sa ferme, au sud de l'embranchement des deux rivières au nord de l'île).

Sur place, vous verrez Graring et ses deux acolytes se défendre contre Coventina Celata. Elle a été envoyée par Carnius pour récupérer la pioche de Graring. Et justement, cette pioche, il vous la donne ! Vous en aurez besoin pour miner cette sorte de glace appelée Stalhrim =)

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

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 Carnius Magius !!!

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

ARG Carnius n'est pas dans son bureau !!! Mais Constans Atrius 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 ! Carnius 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 Sprigganes 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 Sprigganes. 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 Gnisis, 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 !

*Pompeux 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 ^^

## QUÊTES SECONDAIRES A SOLSTHEIM

J'ai mis en *italique bleu* les objets uniques du jeu et en *italique orangé* les artefacts ^^

Je vous conseille de visiter chaque cave, chaque tertre : vous découvrirez votre tertre (ouï ouï le tertre du Sangskaal ! HAHHAHA) dans lequel une épée longue vous attend, ou encore un PNJ hostile équipé d'une armure complète en verre, etc etc.

Ce qui est bien avec l'add-on Bloodmoon, c'est que l'on peut ajouter un commentaire sur la carte et ainsi mettre des marques sur les endroits visités.

### SOMMAIRE

- 1 - La quête à Ald'Ruhn :
  - L'aérostat de bric et de broc
- 2 - Les quêtes aux alentours de Fort Molène :
  - Enlèvement d'une missionnaire
  - Le mystère du Sucre de Lune
- 3 - La quête aux alentours du Rocher du Corbeau :
  - A la recherche des Falmers - *La lance du Prince des Neiges*
  - *Sangskaal*
  - *Le Casque de l'Odorat de l'Ours*
- 4 - La quête aux alentours de Thirsk :
  - Le carnage de la salle à hydromel - *Les pattes de Vif Loup* - *La jambe nordique coupée* - *Clanbringier*
  - La souche creuse - *L'Anneau d'Œil du Corbeau* - *Dardombre* - *Trahison et Leurre*
  - *Le Coup de Chance de Haakon*
  - *Le Casque des Ursidés*
- 5 - La quête dans le village Skaal :
  - Tymvail et le puits
  - *Le bâton d'enchantement charnel*
- 6 - La quête au Bosquet de Brodir :
  - Trahison au Bosquet de Brodir
- 7 - Les quêtes au sud est de Solstheim :
  - Le trésor des pirates - *Fendeur de flots*
  - La sanction d'une veuve - *Rammekald*
  - Seul
- 8 - La quête au sud ouest de Solstheim :
  - Une femme bafouée
- 9 - Les quêtes dans les Montagnes Moesring :
  - Le capitaine maudit / Un sorcier au désespoir
  - *Fendgivre*
  - *La dague du Fınduloup en argent*

### 1 - LA QUÊTE A ALD'RUHN

#### L'aérostat de bric et de broc

*Les rumeurs circuleront au sujet d'un navire volant qui se dirigeait vers le nord dans un violent blizzard ...*

Vous trouverez le lieu du crash d'un l'aérostat au sud des Montagnes Moesring au nord ouest de l'Autel de Thrond (il est dessiné sur la carte fournie avec le jeu !). Tout l'équipage est mort. Près du Capitaine Roberto Jodoïn, vous verrez le journal de bord 📖 qui vous apprend que l'aérostat n'a pas résisté à une tempête des neiges. Et apparemment, c'est un certain Louis Beauchamp, de la Guilde des Mages d'Ald'Ruhn, qui a commandité cette expédition ... Alors allez lui annoncer la mauvaise nouvelle :-)

*Il est possible de démarrer cette quête dans l'autre sens : rencontrer en premier lieu Louis qui vous demande de retrouver son aérostat car il n'a plus de nouvelle.*

Comme son expédition a échoué dans sa mission, Loui vous la confie ! Il vous demande de lui ramener l'Amulette de Charme Contagieux. Elle est dans le Tertre de Hrothmund, et il vous avance de 500 po pour subvenir à vos frais et vous donne le mot de passe pour y entrer : Ondjage. L'Amulette est juste devant la Hache de Hrothmund. Louis Beauchamp vous récompensera de 1 500 po.

*Vous pouvez faire la quête de Thirsk en parallèle à celle ci puisqu'il faut se rendre dans les deux cas sur le tertre de Hrothmund.*

## 2 - LES QUÊTES AUX ALENTOURS DE FORT MOLENE

### Enlèvement d'une missionnaire

Jeleen, le prêtre du Culte Impérial, est inquiet de la disparition de Mirisa. Il l'avait envoyée prêcher les enseignements du Culte Impérial auprès des tribus autochtones mais elle n'est pas revenue depuis un mois (et il n'a reçu aucune nouvelle). Il vous explique qu'elle devrait être au nord du lac Fjalding ... Alors pourquoi ne pas commencer vos recherches au village Thirsk ? Effectivement, vous apprenez qu'elle est séquestrée par un certain Erich l'Indigne ; et vous la trouverez dans la Salle à Hydromel dans une chambre à l'étage fermée à clé. Erich l'Indigne ne sera pas content LOL et vous provoquera en duel. Après l'avoir tué, vous aurez l'autorisation de partir avec Mirisa. Il vous faudra l'escorter saine et sauve jusqu'au Sanctuaire du Culte. Jeleen vous offrira 300 po en récompense.

*Si Mirisa meure, alors vous ne recevrez que 100 po de récompense. De plus vous retrouverez plus tard Jeleen, mort, avec une lettre de suicide 🗡 sur lui ... et les 200 po qu'il vous manque !*

### Le mystère du Sucre de Lune

Severia Gratius est inquiète car le vin a été empoisonné avec du sucre de lune. Le dernier à avoir été empoisonné est Jeleen, le prêtre du Culte Impérial : il pense que le responsable est *un individu... vieux et frêle, sûrement pas un Nordique, portant un casque colovien blanc en fourrure* et qu'il chantonnait une comptine relatant *d'un atelier dans la neige et de lanternes allumées. Et de friandises. Ah oui, il y avait aussi beaucoup de hi hi hi et de ha ha ho.*

*Vous imaginez le prêtre complètement stone ... Il vous dit : Je n'ai jamais ressenti une telle... liberté ! Rire, danser... c'était horrible ! ... MDR la débauche XD*

Vous trouverez l'Oncle Friandise chez lui : sa cabane est le long de la rive droite de la rivière, en remontant vers le lac gelé. A l'extérieur, près de la cabane, vous trouverez le cadavre de MNashi, un khajiit : il a sur lui la "Chanson de l'Oncle Friandise" 🗡, une note qui vous fera augmenter d'un point le talent d'alchimie ! Oncle Friandise (trop farfelu ce personnage ^^) accepte de vous donner son casque colovien et de ne plus distribuer de sucre de lune (à moins que vous préférerez le tuer lol). Severia Gratius vous offre 1500po et son unique épée courte impériale en récompense si vous faites partie de la Légion ^^

## 3 - LA QUÊTE AU ROCHER DU CORBEAU

### A la recherche des Falmers - La lance du Prince des Neiges

Athellor est au bar du Rocher du Corbeau. Il fait des recherches sur les Elfes des Neiges, les Falmers. Il a besoin d'un aventurier pour explorer les tertres funéraires et les menhirs et pour cela il vous avance de 200 po. Rechercher cette race disparue s'annonce vaste LOL, mais je vais vous aider :-). Dirigez vous dans le Tertre de Jolgeirr, au sud ouest de l'Autel de Thrond ... ô miracle vous trouvez ce que vous cherchiez LOL, à savoir la Lance du Prince des Neiges, une armure complète en acier et un livre intitulé *La Chute du Prince des Neiges* 🗡. Athellor vous offre 800 po en récompense.

### Sangskaal

Cette unique épée longue nordique en argent est dans le Tertre du Sangskaal, au nord ouest du Rocher du Corbeau.

### Le casque de l'Odorat de l'Ours

Ce casque en peau d'ours est caché dans un coffre dans le Tertre d'Eddard, au nord est du Rocher du Corbeau.

## 4 - LES QUÊTES A THIRSK

### Le carnage de la salle à hydromel - Les Pattes de Vif Loup - La jambe nordique coupée - Clanbringer

Quand vous arriverez à Thirsk après avoir prouvé votre force aux Skaals, vous verrez la Salle à Hydromel complètement détruite ! Svenja Chant-Neige est la seule survivante : elle vous qu'ils ont été attaqués par l'Udyrfrykte ! Alors allez lui dire deux mots à ce monstre de légende !!!

Un conseil, faites vos courses sur les cadavres autour de vous car ils disparaîtront une fois la Salle à Hydromel retapée ... Et adieu les bottes uniques Pattes de Vif-Loup !!!

Le repaire de l'Udyrfrykte est à l'ouest de Thirsk. Il vous faut tuer la bête et ramener son cœur. Si vous capturez son âme, vous pourrez enchanter un objet avec une charge de 250.

Après lui avoir ramené le cœur, Svenja Chant-Neige vous demande de recevoir la bénédiction de Hrothmund le Rouge. Vous trouverez son tertre sur la Peau d'Ours, à l'ouest des montagnes Moesring, pour y rentrer, prononcer son nom : Ondjage. Il vous suffit de toucher la Grande Hache de Hrothmund.

*Près de la hache, il y a l'Amulette de Charme Contagieux. Ne la vendez pas si vous la prenez ! Car elle vous servira pour valider la quête donnée par Louis Beauchamps (la toute première là-haut).*

Quand vous reviendrez à Thirsk, Svenja vous nommera chef ! Vous pouvez ensuite gérer votre clan :

- en envoyant les chasseurs tuer des loups et des ours des neiges : le forgeron vous confectionnera alors des armures en peau de loups ou d'ours des neiges.
- en faisant du commerce de l'hydromel sur Solstheim : Svenja vous remettra les bénéfices de la vente sous forme sonnante et trébuchante ^^

Elle a aussi laissé un petit cadeau dans vos quartiers : Clanbringer, une épée longue nordique unique.

*Vous ferez la connaissance de Beréditte Jastal, une écrivain. Elle a écrit Thirsk, une Histoire 📖 et Sovngarde, un Réexamen 📖 (ce livre vous sera utile dans la quête au Bosquet de Brodir ^^). D'ailleurs, elle vous remettra la toute première édition corrigée mentionnant vos exploits dans Thirsk, une Histoire - Revue 📖.*

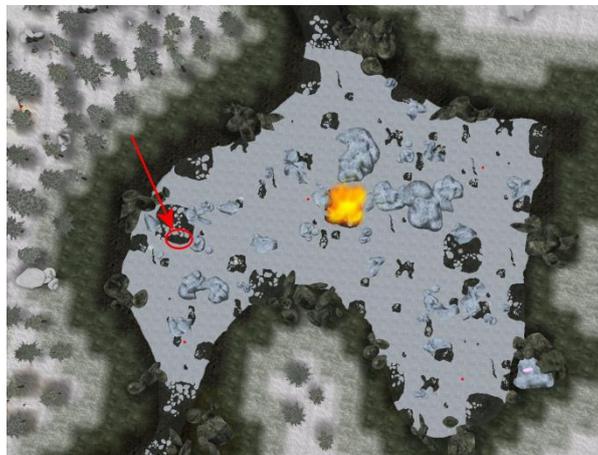
### La souche creuse - L'Anneau d'Œil du Corbeau - Dardombre - Trahison et Lurre

Vous trouverez une souche creuse située derrière le bâtiment, contre le mur. Elle contient une note tachée de sang écrite par un certain E à l'intention d'un certain S : *Voici l'équipement dont je t'ai parlé. N'oublie pas, les faibles ne méritent pas la pitié.* Elle est accompagnée d'objets uniques : une paire de gants, Trahison et Lurre, l'Anneau d'Œil du corbeau, la lame Dardombre et cinq Flèches Tranchantes en ébonite (youhou les stats ðo).

*Tous ces objets sont utiles à un voleur voire à un assassin ... Qui se cachent derrière E ou S ? Peut-être que E est Eno Hlaalu, le grand maître de la Morag Tong, qui a du laisser ces objets à l'intention de son assassin pour une mission ? En tout cas profitez-en et raflez tout LOL*

### Le Coup de Chance de Haakon

Ce bâton en argent se cache dans le lac Fjalding, et voici un screenshot pour le trouver :



### Le casque des Ursidés

C'est la Matriarche berserker qui possède ce casque en peau d'ours et elle se cache dans la Caverne de Gronn.

## 5 - LA QUÊTE DANS LE VILLAGE SKAAL

### Tymvaal et le puits

Lassnr a besoin de vous pour retrouver son fil Tymvaal : selon lui, il est tombé dans le puits qui mène dans les cavernes Rímhull. Tymvaal est bel et bien dans la caverne : il étudiait la magie noire. Cet idiot est tombé sous le charme du Manteau de Chagrin, et s'est mis à la nécromancie ... Il vous dit : *Bientôt les morts marcheront à nouveau et recevront leurs ordres de Tymvaal le Maudit !!!* Alors dites lui simplement que son père s'inquiète ... Et il va se retrouver comme un BIMP ... Il vous donne la robe et décide de partir pour Vvardenfell étudier la vraie magie. Lassnr vous offre cinq fourrures d'ours des neiges en récompense.

*Vous trouverez dans cette maison des morceaux de Chair Humaine, un ingrédient très rare, ainsi que des pétales de fleur d'Aconit. Sachez qu'il existe un seul plant de fleur d'Aconit sur Solstheim au sud ouest des montagnes Moesring !*

## Le bâton d'enchantement charnel

C'est un nécromancien solitaire qui possède cet unique bâton en ébonite ; il se cache dans la caverne Skygge.

## 6 - LA QUÊTE AU BOSQUET DE BRODIR

### Trahison au Bosquet de Brodir

Une rumeur circule comme quoi les pierres du Bosquet de Brodir étaient autrefois des hommes avant qu'un sorcier ne leur jette un sort ...

Ulfgar Sans-fin est dans sa caverne sur le Bosquet de Brodir. Et comme je trouve son histoire vraiment sympathique, je vous copie son monologue :

*Je suis venu à Solstheim avec quatre frères d'arme. Nous menions une quête, et nous sentions que nous approchions du but. Mais l'un de nos compagnons, un sorcier puissant nommé Grímkell, nous trahit tous. Il dressa une embuscade et nous attaqua avec une puissante magie. Je réussis à tuer Grímkell mais sans avoir pu empêcher la transformation de mes trois autres compagnons en pierre. Vous les avez peut-être vus, ce sont les trois pierres dressées du Bosquet de Brodir, non loin d'ici.*

*Le bosquet de Brodir, c'est là que Grímkell nous attendait. C'est là que mes amis furent changés en pierre. Depuis, ils gisent là, tels des monuments à la trahison. Le sort m'avait frappé aussi mais je pensais qu'il n'avait pas fait effet. J'avais tort. Au lieu de me tuer, comme pour mes amis, la magie de Grímkell me transforma en pierre vivante. Tout cela se déroula il y a cinq cents ans. Je suis resté ici depuis et j'y resterai jusqu'à ce que je trouve l'entrée de Sovngarde.*

*Sovngarde est le nom de la forteresse érigée par le dieu Shor en hommage à la bravoure. On dit que si un Nordique réussit à trouver l'entrée cachée de Sovngarde, il peut rester dans ses salles remplies d'hydromel pour toujours ! C'était notre quête, voyez-vous. C'est pour ça que Grímkell nous a trahis, il a essayé de tous nous transformer en pierre. Il essayait de créer son propre portail magique vers Sovngarde. Maintenant Grímkell est mort, tout comme mes amis. Et j'ai... j'ai échoué dans notre quête.*

Vous l'aurez compris, il vous supplie de l'aider dans sa recherche ! Et c'est vrai que ce n'est pas simple, alors je vais vous aider ^^ Il vous faut aller à Thírsk et trouver Berédítte Jastal. Cette écrivain a travaillé sur Sovngarde et en a fait un livre : *Sovngarde, un Réexamen* 📖. Lorsque vous aurez remis ce livre à Ulfgar, il comprendra enfin : il doit tout simplement mourir au combat ! Alors aidez le et n'oubliez pas de ramasser Croc des tempêtes ^^

Après cette mort honorable, son fantôme vous attendra au Bosquet de Brodir. Vous pourrez aposer vos mains sur les pierres dressées pour recevoir :

- 10 points de force pendant 3 minutes de la part d'Ulfgar.
- 10 points d'agilité pendant 3 minutes de la part de Hunroor.
- 10 points de rapidité pendant 3 minutes de la part de Elendr.
- 10 points de personnalité pendant 3 minutes de la part de Nikulas.

## 7 - LES QUÊTES AU SUD EST DE SOLSTHEIM

### Le trésor des pirates - Fendeur de flots

Si vous demandez aux PNJs s'ils n'ont pas de petits secrets à vous confier, ils vous parleront d'un trésor de pirates qui aurait été enterré quelque part sur l'île il y a plus de cent ans et que personne ne l'a jamais trouvé.

Pour le trouver rien de plus simple : faites un petit tour dans le Tertre de Himmelhost est sur l'est du Fort, de l'autre côté de la rivière Ijnjír. Des squelettes pirates vous attaqueront ainsi que le squelette du Capitaine pirate au fond du tertre. Vous trouverez sur lui le sabre unique Fendeur de flots, une note et une clé :

*Près de la grande pierre, pour le soleil puissant*

*Une arche marquée de la chair et des os blancs*

*A sa base se trouve une grande chance*

*Creuse, creuse et peut-être danse !*

La Pierre du Soleil est au nord du Tertre d'Himmelhost. Puis en continuant toujours vers le nord, vous apercevrez une grande arche de pierre : c'est le repaire du Draugr Valbrandr. Derrière l'arche, on remarque un monticule de pulponges qui cachent un petit coffre en bois :-)

### La sanction d'une veuve - Rammekald

On vous confiera une rumeur : *Vous avez entendu ? Sigvatr le Puissant a tué Gustav Deux-Dents de sang froid ! Kolfinna, la veuve de Gustav veut une compensation. Elle la mérite à mon avis.*

Kolfinna habite dans sa caverne, le long de la rivière Ijnjír, au nord est du Fort. Elle fait le deuil de son mari tué par un certain Sigvatr le Puissant. Elle exige le Wergild, le rite de rétribution des Nordiques : elle vous demande de lui rapporter Larme de Pin, un bijou de famille appartenant à Sigvatr. Vous trouverez cet assassin sur l'Autel de Thrond, à l'ouest de la rivière Harstrad. Avec une affinité d'au moins 90, il se repentira et vous donnera la gemme. Kolfinna vous offre en récompense une armure complète en fourrure nordique (dans le coffre de son mari), en vous accueille chez elle comme si vous faisiez partie de la famille :-)

*Vous pouvez évidemment récupérer la Larme de Pin autrement. Vous pouvez voler Sigvatr. Plus radicalement, vous pouvez le tuer et récupérer Rammekald par la même occasion ;-)*

## Seul

Ingmar, un skaal, est devant la caverne de Draugr Valbrandr, au nord de la pierre du soleil. Il doit tuer le Draugr Valbrandr ... une tâche que n'importe quel adolescent Skall accomplirait avec une fourchette mais lui, il n'y arrive pas ! Il est rouge de honte et ne peut pas rentrer chez lui sans avoir tué le Draugr ! Pour l'aide rien de plus simple : laissez vous tabasser par Draugr Valbrandr pendant qu'Ingmar lui fait la peau. Vous n'aurez pas de récompense sur place (excepté les quelques minerais de Stahlrim que vous piocherez ^^). Par contre, si vous retournez le voir au village Skaal, il vous offrira une Ceinture de Force d'orque en remerciement.

## 8 - LA QUÊTE AU SUD OUEST DE SOLSTHEIM

### Une femme bafouée

Les PNJs vous diront que Kjolver cherche quelqu'un pour un travail particulier... Quelqu'un qui n'a pas peur d'avoir du sang sur les mains...

La cave de Kjolver se situe au nord du Rocher du Corbeau, dans les plaines d'Isinfier. Kjolver vous demande de tuer Erna la Quiète, la maîtresse de son mari. La maison d'Erna est au village Skaal : elle n'est pas chez elle mais vous trouverez une note  adressée à Brandr, le mari de Kjolver. Ainsi donc les amoureux se promènent le long de la rivière ... coquins va !!! Le seul moyen de réussir cette quête est de ne tuer que Erna et surtout pas Brandr!!! En donnant l'anneau d'Erna à Kjolver, vous recevrez 1 000 po en récompense.

## 9 - LA QUÊTE AU NORD OUEST DE SOLSTHEIM

### Le capitaine maudit / Un sorcier au désespoir

Thormoor Grise-vague se tient près du rivage, au nord ouest de l'île (son emplacement est indiqué par la carte fournie avec le jeu !). Il vous explique qu'il était capitaine de navire, et qu'un jour il s'était endormi à son gouvernail ce qui a provoqué le naufrage du bateau. Il y eu deux survivants : lui et un vieil homme qui aura perdu toute sa famille dans le naufrage. Pour se venger, ce vieil homme nommé Geilir le Grognant, l'a ensorcelé : Thormoor est condamné à un éveil éternel (ça fait six mois qu'il n'a pas dormi !!!). C'est pourquoi il vous demande de retrouver Geilir le Grognant pour qu'il enlève le sort. Sa cave est à l'est du navire de ravitaillement qui a fait naufrage.

Geilir le Grognant accepte de lever le sort si vous lui ramenez Oddfrid Blanche-Lippe (c'est un crâne en fait). Vous trouverez ce crâne dans le Tertre de Kolbjorn, au sud est de la cave de Geilir (au sud est de la colonie du Rocher du Corbeau, près de la rive). Geilir ne vous donnera pas de récompense mais vous lira votre avenir :

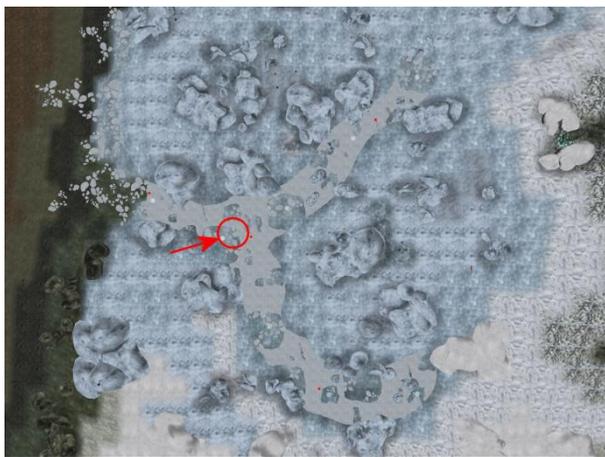
*Si vous n'avez pas encore terminé la quête principale, il vous prédira l'événement suivant : le crâne d'Oddfrid Blanche-Lippe me parle et me raconte votre avenir. Elle dit... elle dit que le temps de la chasse est proche. Vous êtes à la fois chasseur et chassé. Elle vous voit cerné par la glace. Attention à la trahison ! Oddfrid voit... elle voit un géant. Et... oui ! Le chasseur cornu ! C'est tout. Je ne suis pas sûr de ce que cela signifie, mais Oddfrid n'a rien à ajouter.*

*Si vous avez terminé la quête principale, il vous prédira l'événement suivant (qui n'est autre qu'un avant goût d'Oblivion !) : le crâne d'Oddfrid Blanche-Lippe me parle et me raconte votre avenir. Elle dit... elle dit que vous avez accompli tant de choses à Solstheim et que votre avenir est incertain. Attendez ! Elle voit quelque chose d'autre. Quelque chose de sombre, qui pourrait tous nous affecter. Quand le dragon meurt, l'empire meurt. Où est le sang du dragon perdu, le seigneur de l'empire ? Et du sein de l'empire, qui pourra arrêter la vague de sang ? Je... je ne sais pas ce que cela veut dire. C'est si abscons...*

Ainsi, en échange du crâne, Geilir le Grognant a accepté de lever le sort. Vous retrouverez Thormoor Grise-vague dans ses appartements à Thirsk : il vous offre en récompense une clé ouvrant le Tertre de Gyldenhull.

### Fendgivre

Cette unique lance riekeline se cache sous l'eau dans les Montagnes Moesring :



### **La dague Fínduloup en argent**

Vous trouverez cette dague nordique en argent par terre dans la caverne Frykte.