

TRIBUNAL

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

Dernière mise à jour le 1^{er} Octobre 2009

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 Délitán (optionnelles)
- 4 - Dans le Temple : les quêtes de Fédris Hler et de Gavas Drín
- 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 greudin 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 Cœurébène. 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 Cœurébène.

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 Délitán, 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 Délitán, 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 TRONE : LES QUETES DE TIENIUS DELITIAN (optionnelles)

Toutes les quêtes de Tiénus Délitán 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 Délitán 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 tí cours d'histoire ... meuh si je sais que vous adorez 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 Llethan 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 Délitán 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 Délitán 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 Délitán 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 Délitán vous envoie donc au Manoir Llétan. Ravani Llétan, la veuve de l'ex-Roi Llétan 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, Tiénus Délitán 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 prêteur 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. Tiénus 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. Tiénus vous offrira 5 000 po ainsi que l'unique lame Serment du Roi en récompense.

Tiénus 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 Tiénus, vous pouvez reprendre le cours normal de la quête principale :-)

4 - DANS LE TEMPLE : LES QUÊTES DE FEDRIS 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 Térán, 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 tué 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 remarqué, 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 veut pas 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 :-)

A 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 Tiénus Délitán, 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 Tiénus, il vous enverra auprès du Roi Helseth. Cela déclenchera à nouveau deux autres quêtes optionnelles elles aussi :-)

5 - DANS LA SALLE DU TRONE : LES QUETES 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 Tiénus Délitán, le Roi Helseth veut savoir qui fomente 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 !!

Plitínus 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 :-)

et vous aurez alors 24h pour vous préparer.

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.

Fin 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 Éno 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'Éno Romari prône le suicide collectif et que son frère s'est laissé embrigader dans cette mascarade.

Éno 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 Éno 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 Méruneš Dagon envahira Cyrodiiil !!! 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 Éno a raison : Almalexia a tellement perdu son pouvoir, qu'elle a besoin de vous pour mentir à ses fidèles MDR (elle prétend le fait qu'elle s'est affaiblie à soigner les blessés suite à l'invasion de la Place Brindisi Dorom par les Sauroïdes ...).

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-Bcham 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 artefact 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 artefacts uniques !!! ... Voici une liste de ces artefacts.

Ne vous inquiétez pas, donnez lui n'importe quels artefacts car ces objets seront exposés sur les piédestales 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. Ouh 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 artefact 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.