

MODS COMPLÉMENTAIRES

Solution écrite par Lilou, webmistress du site <http://www.nerevarine.fr>

Dernière mise à jour le 2 Juin 2010

Bethesda a mis sur le marché le DVD "Knights of the Nine" (traduisez les "Chevaliers des Neufs") qui n'est pas un add-on pur et dur mais un regroupement des mods qu'ils avaient déjà mis en ligne sur leur site à cette adresse : <https://orders.bethsoft.com/dlc/>

Ainsi en plus de la guilde supplémentaire des Chevaliers des neufs, il y a dans ce DVD 7 mods en plus (que j'appelle complémentaires) qui vous permettront de profiter un peu plus de TES IV :-)

- 1 - Le Creux de Grand Dédain : votre personnage est un vampire ? Voici un superbe repaire pour lui !
- 2 - La Flèche de Rocheglacée : votre personnage est un grand mage ? Voici une superbe tour pour lui !
- 3 - Réparation du planétaire : une petite quête additionnelle à l'Université Arcane.
- 4 - Anse de Montbrun : diriger un équipage de pirates, qui n'en a jamais rêvé ? Maintenant c'est possible !
- 5 - Exhumation du Rasoir de Mérunès : une petite quête additionnelle avec un bel artefact en récompense.
- 6 - Les armures pour les chevaux
- 7 - Les livres de sorts
- 8 - Fighter's Stronghold : qui n'a jamais rêvé d'être un Lord propriétaire d'un Château Fort ???

ATTENTION ces mods complémentaires ne font pas partie de la version GOTY (Game Of The Year = Jeu de l'Année) ! En effet, je reçois beaucoup de mail de joueurs qui ont acheté la version GOTY et qui cherchent désespérément le Creux de Grand Dédain, ou la Flèche de Rocheglacée ! La version GOTY ne contient que Oblivion, la guilde des Chevalier des Neuf, et l'extension Shivering Isles !

Pour les joueurs sur Xbox 360, il serait possible de télécharger ces mods complémentaires sur le Xbox Live. Je dis bien "serait" car je ne possède pas cette console mais j'en ai entendu parler.

Pour les joueurs sur PS3, les mods complémentaires, pour l'instant, ne sont pas en vente sur le Playstation Store !!! Donc vous ne pouvez toujours pas jouer à ces mods complémentaires sur cette plateforme.

Pour les joueurs sur PC, ces mods sont téléchargeables à l'adresse indiquée plus haut, sur le site officiel de Bethesda.

1 - Le Creux de Grand Dédain (The Vile Lair)

Quand ce mod est activé, vous aurez une "note tachée de sang" 🩸 dans votre inventaire qui vous explique qu'un certain Greywyn vous lègue son repaire : Le Creux de Grand Dédain. Il se situe tout au sud de Cyrodiil (l'endroit est sur votre carte ^^). L'entrée se fait sous l'eau, dans une souche d'arbre ^^

Juste devant l'entrée, vous trouverez le "Journal de Greywyn" 📖, membres des Balafres Pourpres, qui explique notamment comment se guérir du vampirisme ^^

Ensuite, vous devrez le meubler auprès de Rowley Oûe-de-loup à L'Auberge Wawnet (c'est aussi un Vampire du clan des Balafres Pourpres ! Le dernier peut-être ?). Il faut lui acheter tout ce qui concerne le repaire y compris du Vin de Sithis.

Maintenant, faisons une visite guidée de votre beau repaire ^^

Dans le Bastion, vous trouverez votre chambre (votre lit est un cercueil, j'adore ^^). Dans l'Armoire de Greywyn, vous trouverez la Tenue de Balafre Rouge complète. Tout est là pour vous : une bibliothèque (plusieurs livres vous augmenteront vos talents !), un bureau avec des ingrédients d'alchimie et des ustensiles, la salle à manger etc etc ...

La Tenue de Balafre Rouge est "levellée" ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR
1 - 4	Fortification de l'agilité et de la rapidité 3 pts Fortification de l'éloquence, de la discrétion et de la lame 5 pts Réflexion des dégats 10 %	9,5	13	2
5 - 9	Fortification de l'agilité et de la rapidité 5 pts Fortification de l'éloquence, de la discrétion et de la lame 8 pts	15	16	4

	Réflexion des dégats 15 %			
10 - 14	Fortification de l'agilité et de la rapidité 7 pts Fortification de l'éloquence, de la discrétion et de la lame 10 pts Réflexion des dégats 20 %	18	18	6
15 - 19	Fortification de l'agilité et de la rapidité 9 pts Fortification de l'éloquence, de la discrétion et de la lame 15 pts Réflexion des dégats 25 %	22	21	8
20 - 24	Fortification de l'agilité et de la rapidité 11 pts Fortification de l'éloquence, de la discrétion et de la lame 20 pts Réflexion des dégats 30 %	26	24	10
+ 25	Fortification de l'agilité et de la rapidité 15 pts Fortification de l'éloquence, de la discrétion et de la lame 25 pts Réflexion des dégats 35 %	30	30	12

Dans le Sanctuaire, la statue de Sithis est splendide ^^ . Dans la boîte inhabituelle, vous trouverez la dague Éviscérateur Pourpre. Le Bassin de Venin juste devant la statue vous permet de vous guérir des atténuations de caractéristique ou de talent ou de vous guérir de quoi que ce soit **MAIS** pour que ça marche, il faut que votre infamie soit supérieure à votre réputation ! Si c'est le cas, utilisez le Vin de Sithis acheté auprès de Rowley Ouïe-de-loup et priez :-) (sinon Sithis vous demandera de faire vos preuves ...).

Éviscérateur Pourpre est levellée ^^

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
1 - 9	Absorption de force 3 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 5 pts Vulnérabilité au poison 5 %	55	2,70	6	12
10 - 14	Absorption de force 7 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 15 pts Vulnérabilité au poison 15 %	58	7	13	260
15 - 19	Absorption de force 10 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 20 pts Vulnérabilité au poison 20 %	59	8	15	570
20 - 24	Absorption de force 12 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 25 pts Vulnérabilité au poison 25 %	59	9	17	1 250
25 - 29	Absorption de force 15 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 30 pts Vulnérabilité au poison 30 %	59	10	19	2 700
+ 30	Absorption de force 20 pts sur 5 s Réduction de santé et de magie 35 pts Vulnérabilité au poison 35 %	59	12	20	3 200

Dans le Cloître, vous avez une prison contenant ... un prisonnier LOL. Il dort tout le temps et n'est là que pour assouvir votre soif de sang de vampire ! Vous trouverez aussi une espèce de menhir dans l'eau appelé Fontaine de Renouveau. Ce menhir à la particularité de vous guérir du vampirisme ! Pour cela, il vous suffit de piocher des Sels de Purgesang sur les roches (nommées "formation de cristal de Purgesang") situées autour du bassin puis de cliquer sur le menhir ^^

Dans le Creux, vous trouverez la chambre de votre serviteur. Vous remarquerez que c'est un artiste peintre particulier LOL. En plein milieu, vous avez un petit jardin où pousse de l'Éttoufebaïe : ce fruit est un poison qui s'utilise comme la pomme empoisonnée. Dans la réserve, vous trouverez notamment le coffre Réserve de Poison de Greywyn qui contient une douzaine de bouteille de poison.

Vous aurez même à votre disposition un Obscur Serviteur qui partira tuer des victimes pour vous, au nom de Sithis ! Et s'il réussit, vous aurez gagné un point d'Infamie et le butin sera stocké dans le coffre Butin Victime situé dans la chambre de votre serviteur.

Mais c'est pô tout, Greywyn est un pítit cachotier, il a planqué 4 trésors (ce qu'ils contiennent dépendra de votre niveau comme d'habitude !) :

- 1ère cache de Greywyn : c'est un petit sac situé dans le coin nord-ouest du jardin.
- 2ème cache de Greywyn : c'est un petit sac situé sous l'eau, au pied du menhir (de la Fontaine de Renouveau).
- 3ème cache de Greywyn : c'est un petit sac situé dans la prison à côté de la corbeille de légume du prisonnier.

- Dernière cache de Greywyn : c'est un petit sac situé dans l'escalier menant à la statue de Sithis (sur votre gauche en descendant).

Et voilà, alors, il est pas mal nan ? :-D

2 - La Flèche de Roche Glacée (Wizard's tower)

Vous trouverez dans votre inventaire une note 📜 attestant qu'un sympathique descendant vous a légué son bien ... et quel bien : une tour de mage :-) située dans les Montagnes Jerall à l'est de Bruma.

Dans l'entrée, vous trouverez un livre "Mémoire de Flèche de Rocheglacée" 📖 qui vous explique tout ce qu'il est possible de faire dans cette tour.

Pour la meubler, vous devrez vous adresser à Aurelinwae, dans le Grand Magasin Mystique du quartier Marchand de la Cité Impériale. Il vous faut aussi acheter les boîtes de bougie magesuif ^^ (d'autre part elle vend aussi des sorts inédits !).

Maintenant, commençons la visite :D

Au niveau principal, vous avez deux portails (l'un menant à la pièce de vie, l'autre à la crypte), 3 autels (un pour invoquer un astronach, un autre pour les enchantements et enfin un dernier pour la création de sorts) ainsi qu'une grande bibliothèque. Les autels vous permettent donc de créer des sorts et des enchantements sans avoir à faire partie de la Guilde des Mages (d'où l'utilité des boîtes de bougie magesuif !). Quant à l'autel d'astronach, il vous permet d'invoquer cette gentille bête contre 3 sels correspondants (3 sels de givres pour un astronach de givre quoi !). Ce familier répondra à des ordres simples "suivre", "rester" ou "renvoyer" et vous protégera en cas d'attaque !

Dans la pièce de vie, outre une chambre, vous avez un laboratoire d'alchimie ... et rien que le fait de vous approcher, PAF vous recevez Brillance Alchimique, un envoiement qui augmente de 15 points votre talent Alchimie ! Vous remarquerez aussi un graaaaaaand jardin dans lequel TOUT est cultivé. Même les plantes des plans d'Oblivion ont été apprivoisées rien que pour vous :-D (y a même un ti plan de Nírmroot ^^). Dans un coffre, vous trouverez un bel anneau. Il y a un deuxième portail qui mène sur le toit où la vue est magnifique :-)

Dans la crypte, des lutins gardent des coffres (qui ne contiennent rien de spécial). Il y a aussi deux pierres tombales situées au sud ouest de la crypte :

Sur celle de Lennasaan vous pouvez lire ceci : *Ici repose le mystérieux Lennasaan, maître renommé de la littérature et conteur d'exception.* Cela vous permet de recevoir le Contact de Lennasaan (qui augmente votre éloquence et votre marchandage de 15 point ainsi que votre personnalité de 10 point pendant 800 s). Vous pourrez prier une fois par jour.

Sur celle de Rindsey, on peut lire *Ici repose Rindsey, archer acclamé et célèbre aficionado des bières tamrieliques. Nous l'honorons pour son courage et pour son Whisky de Lave Daedric célèbre, découvert pendant son expédition périlleuse au Royaume de Dagon* (la traduction vient de moi LOL) : vous recevrez alors une bouteille de ce fameux whisky ! Ce breuvage vous donne des dégâts de feu 1 pts sur 10 s ainsi qu'une paralysie de 10 s MAIS heureusement avec un regain de santé de 20 pts sur 20 s ET une invocation de Seigneur Drémora pendant 60 s !!! Vous ne recevrez pas d'autres whiskies si vous continuez à prier :-)

Voici un ti screenshot pour trouver les pierres tombales :



3 - Réparation du planétaire (Orrery)

Bothiel a laissé une lettre dans votre inventaire 📜 : elle vous demande de retrouver les artefacts dwemers qui ont été volés et qui sont indispensables pour réparer le planétarium. Elle vous suggère de commencer vos investigations au Campement d'Alès (qui s'affiche sur votre carte).

Effectivement, sur place vous récupérez un pignon dwemer mais aussi une "lettre non acheminée"  qui vous indique les autres Campements à visiter :

- A Dagny vous trouverez un assembleur dwemer,
- A Broth, un second pignon dwemer,
- A Varus, un tube dwemer,
- Enfin à Bodean, un cylindre dwemer.

Bothiel sera ravie de tout récupérer et aura ensuite besoin de 24 heures pour réparer les dégâts ^^

Après que le journal se soit mis à jour pour vous informer que la réparation est terminée, à vous l'honneur de mettre le Planétaire en route !

Si vous cliquez une seconde fois sur la Console du Planétaire Impériale, vous recevrez un pouvoir parmi :

- Puissance de Masser : fortification de Force 20 pts et atténuation de Rapidité 20 pts sur 60 s
- Grâce de Masser : fortification de Agilité 20 pts et atténuation de Endurance 20 pts sur 60 s
- Volonté de Secunda : fortification de Volonté 20 pts et atténuation d'Intelligence 20 pts sur 60 s
- Opportunité de Secunda : fortification de Chance 20 pts et atténuation de Personnalité 20 pts sur 60 s
- Empressement de Masser : fortification de Rapidité 20 pts et atténuation de Force 20 pts sur 60 s
- Magnétisme de Secunda : fortification de Personnalité 20 pts et atténuation de Chance 20 pts sur 60 s
- Brillance de Secunda : fortification d'Intelligence 20 pts et atténuation de Volonté 20 pts sur 60 s
- Courage de Masser : fortification de Endurance 20 pts et atténuation de Agilité 20 pts sur 60 s

Le pouvoir reçu dépend des phases des Lunes ! Ainsi vous pouvez changer de pouvoir à chacune des 8 phases des Lunes :) soit tous les trois jours.

En effet, il y a deux Lunes : Masser, la grande rouge, et Secunda, la petite blanche (sisi j'vous jure, regardez les dans le ciel comme elles sont belles ^^). Et leurs phases changent tous les trois jours :-)

4 - Anse de Montbrun (Thieves Den)

La rumeur parle d'un ancien pirate légendaire Capitaine Dugal, capitaine du bateau Drapeau Noir, qui se trouverait toujours dans une caverne quelque part sous le château d'Anvil. Votre journal se met à jour et l'Anse de Montbrun apparaît sur votre carte.

Vous trouverez une caverne de contrebandiers au sud du château (l'entrée est à moitié immergée). Effectivement, le bateau est toujours là ! Mais il est hanté par l'équipage réduit au rang de squelette Sabre rouge ^^

A vous de les envoyer pour de bon au paradis des pirates et de vous approprier le bateau !!! Aux côtés du Capitaine Dugal, il y a un journal racontant sa mort très intéressante  ^^

J'en déduis que Corvus Umbranox est un descendant de ce fameux Fasil et que Fasil a eu les terres d'Anvil en récompense ! Dommage qu'on ne puisse pas en parler avec lui :-(

Ensuite, vous devez aller voir Dahlia Rackham qui vous aidera à recruter votre équipage de pirates :-)

Une descendante de ce bon vieux Calicot Jack vous croyez ?!? :-D

Ainsi quand vous reviendrez au bateau, vous rencontrerez :

- Khafiz, receleur et entraîneur en marchandage, et son phacochère Bacon.
- Melliwin la Bâtarde, fabricant de flèches (d'ailleurs ses flèches sont inédites et vous ne les trouverez nul part ailleurs ^^), entraîneuse en précision et vendeuse de sorts.
- Tham Noirpuit, expert en sécurité, entraîneur et vendeur de sorts et de la potion de grossissement qui fortifie la sécurité. Il y a même un coffre d'entraînement près de lui : dès que vous l'ouvrez, il se referme à nouveau ^^
- Kovan Kren, maître espion, entraîneur en discrétion et vendeur de sorts et des pièces d'armures Gants Chasseur d'homme, Bottes Silencieuses et Gants Silencieux qui sont "levillés" (c'est à dire que la matière des pièces d'armures et le niveau de leur enchantement dépendent de votre niveau à vous donc n'hésitez pas à y revenir régulièrement si ça vous intéresse ^^) (Voir la section armure pour plus de détail)
- Jak Silver, fournisseur de la potion de masque nocturne qui fortifie la discrétion et entraîneur en éloquence.
- Zedrick Levert, Jean Hoff le Perfide et Yinz'n qui seront toujours prêts à partir piller pour vous !

Le butin se trouvera alors dans le coffre près du lit du Capitaine.

5 - Exhumation du Rasoir de Mérunès (Mehrunes's Razor)

Le Rasoir de Mérunès est un artefact unique appartenant à Mérunès Dagon. Il a été perdu pendant longtemps dans les Ruines Yasammidan, à l'ouest d'Ald Vélothi sur l'île de Vvardenfell, où il a rouillé et a perdu tous ces pouvoirs. Mérunès avait du faire appel à un aventurier pour le trouver. Puis le Rasoir a été placé par Dagon dans le Nefarivigum où seul un aventurier triomphant de l'épreuve serait digne de posséder cette dague.

La rumeur parle que le Rasoir de Mérunès serait caché dans les ruines ayléides Varsa Baalum ! Bon ben hop, y a plus qu'à y aller, direction la Garde de Falaise-brisée :-)) et vous allez découvrir une ville souterraine assez impressionnante ^^

Un conseil : prévoyez pas mal de potions, de flèches pour les tireurs, une armure de rechange ou des marteaux, des sorts etc etc ... Car ça va être long et les ennemis frappent fort ^^

À l'entrée, vous serez accueilli par des membres de l'armée Drométhi : ils sont pas gentils alors pas la peine de jouer les diplomates ! Vous trouverez aussi un petit journal 📖 ... eh non c'est pô moi qui a fait les fautes LOL. Ce journal vous apprend que le mot de passe est "Chimère".

Sur le bureau de l'intendant, vous trouverez un registre 📖 mais surtout une note intéressante à lire 📖 : il vous faut vous faufiler jusqu'à la cabane de Frathen Drothan pour y dérober son journal. Vous apprenez aussi qu'un assassin envoyé par Helseth serait prisonnier de Frathen Drothan ...

Ensuite, vous entrez dans le Village de Falaise-brisée. Et effectivement, dans la prison, vous rencontrez un assassin de la Morag Tong ! Sur la table, une lettre écrite 📖 par le Commandant Adrethi demande au geôlier de fouiller le prisonnier afin de trouver son ordre d'exécution.

Pour ceux qui n'ont pas joué à Morrowind, je vais expliquer ce qu'est la Morag Tong : c'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 par un garde, il lui suffit de montrer son ordre d'exécution pour prouver la légalité de l'assassinat et ne pas être arrêté ! Et pour info, la Confrérie Noire est l'ennemi juré de la Morag Tong ^^

Pour notre assassin, vous avez le choix de le libérer ou non, il ne vous attaquera pas mais vous ne pourrez pas engager la conversation avec lui. Si vous le libérez, il ira tuer le Commandant Adrethi à votre place ! Si vous le tuez, vous récupérerez l'unique set d'armure de la Morag Tong du jeu (levellée) ainsi que son ordre d'exécution 📖. Si vous le laissez partir, vous le retrouverez à l'Auberge du Mauvais Présage :-)) et il vous attaquera dès qu'il vous verra LOL

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR
Capuchon de la Morag Tong	1	Fortification de précision 3 pts Détection de vie sur 50 pieds	/	5	25
	6	Fortification de précision 3 pts Détection de vie sur 50 pieds			25
	10	Fortification de précision 3 pts Détection de vie sur 50 pieds			35
	15	Fortification de précision 3 pts Détection de vie sur 50 pieds			40
	20	Fortification de précision 3 pts Détection de vie sur 50 pieds			45
Cuirasse de la Morag Tong	1	Fortification d'agilité 2 pts Résistance à la magie et aux armes normales 5 %	6,25	7,50	35
	6	Fortification d'agilité 4 pts Résistance à la magie et aux armes normales 10 %	8	9	90
	10	Fortification d'agilité 6 pts Résistance à la magie et aux armes normales 15 %	8,75	11	225
	15	Fortification d'agilité 9 pts Résistance à la magie et aux armes normales 20 %	10	13	600
	20	Fortification d'agilité 13 pts Résistance à la magie et aux armes normales 25 %	12,50	15	1 800
Gants de la Morag Tong	1	Fortification de chance 2 pts Fortification de sécurité 3 pts	2,50	1,50	10
	6	Fortification de chance 4 pts Fortification de sécurité 5 pts	3	1,80	25

	10	Fortification de chance 6 pts Fortification de sécurité 7 pts	3,50	2,20	65
	15	Fortification de chance 9 pts Fortification de sécurité 10 pts	4	2,60	170
	20	Fortification de chance 13 pts Fortification de sécurité 15 pts	5	3	500
Jambières de la Morag Tong	1	Fortification de rapidité 2 pts Plume 50 pts	3,75	4,50	20
	6	Fortification de rapidité 4 pts Plume 60 pts	4	5,40	45
	10	Fortification de rapidité 6 pts Plume 75 pts	5,25	6,60	115
	15	Fortification de rapidité 9 pts Plume 80 pts	6	7,80	315
	20	Fortification de rapidité 13 pts Plume 100 pts	7,50	9	1 000
Bottes de la Morag Tong	1	Fortification d'acrobatie et de discrétion 3 pts	2,50	1,50	10
	6	Fortification d'acrobatie et de discrétion 5 pts	3	2	25
	10	Fortification d'acrobatie et de discrétion 7 pts	3,50	3,30	65
	15	Fortification d'acrobatie et de discrétion 10 pts	4	3,90	170
	20	Fortification d'acrobatie et de discrétion 15 pts	5	4,50	500

La cabane de Frathen Drothan est dans la Commune de Falaise-brisée. Vous y trouverez son fameux journal 📖. On en apprend plus sur Frathen Drothan : il est Archimage de la Grande Maison Telvanni de Morrowind. Il veut retrouver le Rasoir de Mérunès pour détruire l'empire (rien que ça lol). Le "Traité des Cîés Ayléides" 📖 dont il est fait mention dans son journal se trouve sur une étagère.

D'ailleurs, le "répugnant libraire" qui lui a vendu n'est autre que Jobasha : vous trouvez un reçu 📑 qui le prouve ... souvenir souvenir ^^

Vous trouverez aussi des parchemins de transmutation : ils transmutent les minerais en pièce d'or ^^ : en fait le minerai de fer est transformé en minerai d'argent qui lui est transformé en minerai d'or qui lui est transformé en 50 po (alors que le minerai d'or se revend 25 po) !!

Il y a aussi des potions de Trichobézoard qui traînent ^^

Il vous faudra ensuite récupérer deux Bézoards Enchantés : ils vous permettront d'enlever l'enchantement qui bloque l'entrée des ruines. Le premier est dans la maison du Commandant (dans la Commune de Falaise-brisée) et le second, dans la tente de Maître forgeron (et pour y accéder vous devrez passer par la Forge, puis la Mine et à nouveau par la Forge).

Vous récupérerez l'Amulette et le Tablier du Maître Forgeron qui sont des objets uniques et élevés :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Amulette du Maître Forgeron	1 - 6	Fortification de force 1 pts Fortification d'armurerie 5 pts Fortification d'armure lourde et d'arme lourde 3 pts	1
	7 - 18	Fortification de force 3 pts Fortification d'armurerie, d'armure lourde et d'arme lourde 4 pts	
	+ 19	Fortification de force, d'armurerie, d'armure lourde et d'arme lourde 5 pts	
Tablier du Maître Forgeron	1 - 6	Fortification de fatigue 25 pts Résistance aux armes normales 5 %	1
	7 - 18	Fortification de fatigue 50 pts Résistance aux armes normales 10 %	
	+ 19	Fortification de fatigue 75 pts Résistance aux armes normales 15 %	

Ensuite, il faut placer les deux Bézoards sur les socles enchantés dans la Commune de Falaise-brisée : l'accès à la ruine mise à jour est libre.

Ensuite, vous arrivez dans Varsa Baalim. Bien qu'il n'y paraisse pas, le chemin est relativement linéaire. Vous allez devoir passer par Cava Beldameld, puis Cava Marspanga pour progresser. Le but est d'atteindre Nefarivigum ^^

L'endroit est infesté de Vampires qui se battent contre les Drométhis ^^ (libre à vous de rester discret ou de foncer dans le tas LOL).

Dans le Nefarivigum, vous verrez Frathen Drothan en train de réfléchir devant une statue. Il n'appréciera pas votre présence lol. Vous trouvez aussi son deuxième journal 📖 qui explique que cette statue, Msirae Faythung, serait le Champion de Dagon.

Frathen Drothan possède sur lui une robe et un capuchon "levillés" :

NOM	NIVEAU	ENCHANTEMENT	VALEUR
Capuchon Tournelame	1 - 4	Réflexion des dommages 3 % Résistance aux armes normales 3 % Bouclier 5 %	1
	5 - 9	Réflexion des dommages 5 % Résistance aux armes normales 5 % Bouclier 7 %	
	10 - 14	Réflexion des dommages 7 % Résistance aux armes normales 7 % Bouclier 10 %	
	15 - 19	Réflexion des dommages 10 % Résistance aux armes normales 10 % Bouclier 12 %	
	+ 20	Réflexion des dommages 15 % Résistance aux armes normales 15 % Bouclier 17 %	
Cape Tournesort	1 - 4	Réflexion des sorts 3 % Résistance à la magie 3 % Absorption de sorts 3 pts	1
	5 - 9	Réflexion des sorts 5 % Résistance à la magie 5 % Absorption de sorts 5 pts	
	10 - 14	Réflexion des sorts 7 % Résistance à la magie 7 % Absorption de sorts 7 pts	
	15 - 19	Réflexion des sorts 10 % Résistance à la magie 10 % Absorption de sorts 10 pts	
	+ 20	Réflexion des sorts 15 % Résistance à la magie 15 % Absorption de sorts 15 pts	

Ainsi vous avez le choix :

Soit vous prenez et mangez le cœur battant du Champion : vous attraperez la maladie porphyrique (à moins que ça ne soit déjà fait avec tous ces Vampires qui traînaient dans les ruines MDR) et la maladie prion cannibale qui vous atténue de 20 points votre agilité et votre intelligence. Ça va pas lui plaire alors il se réveillera et vous attaquera ! Pas de panique, ces maladies se soignent dans les chapelles ^^

Soit vous tentez d'ouvrir la grille du fond (et vous y arriverez si votre force est supérieure à 90 !) ce qui réveillera aussi Msirae Faythung.

La différence entre les deux ? Si vous mangez le cœur, vous aurez 4 points d'infamie d'un coup :D

ATTENTION Petite précision : si vous portez l'armure du croisé à ce moment là, les dieux ne vous trouveront plus digne de la porter et vous serez obligés de prier à nouveau sur tous les autels LOL

Le Rasoir de Mérunès a la propriété de bannir dans les mondes d'Oblivion toutes créatures que vous tuerez :-)

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1	Détérioration d'armure 5 pts sur 3 s Bannissement daédrique	205	3	7	210
2 - 4			4	9	225
5 - 6			5	11	250
7 - 9	Détérioration d'armure 10 pts sur 5 s Bannissement daédrique	95	6	13	345
10 - 12			7	15	520
13 - 15			8	17	870
16 - 19	Détérioration d'armure 15 pts sur 7 s Bannissement daédrique	49	9	19	1 600
+ 20					3 100

6 - Les armures pour les chevaux (Horse Armor Pack)

Snak gra Bura est la patronne de l'Ecurie de Chevaux Alezans, en dehors de la Cité Impériale. Elle vous propose deux armures pour votre cheval (en acier ou elfique). Et si vous n'avez pas de cheval, elle vous donne un vieux canasson tout pourri mais c'est toujours ça, le temps d'avoir de l'argent pour en acheter un mieux ou de récupérer celui du Prieur Maborel.

Vous pourrez changer l'armure comme bon vous semble contre des pièces sonnantes et trébuchantes ^^

Vous pourrez équiper Crinière d'Ombre mais pas la Licorne.

7 - Les livres de sorts (Spell Tome)

Vous trouverez un peu partout dans Cyrodiil lors de vos pérégrinations des livres qui, quand vous les lisez, vous apprennent des sorts de ouf tout gratuitement ^^

Bien évidemment, leurs loots sont purement aléatoires :-)

8 - Fighter's Stronghold

C'est le dernier mod officiel mis en ligne. Il n'a jamais été traduit pour les autres pays non anglophones. Mais en contre partie, il avait été possible de le télécharger gratuitement lors de sa sortie sur le site officiel :-) mais bon maintenant il est payant comme les autres LOL.

Ainsi tout ce mod est en anglais mais je tenterai quelques traductions (foireuses). Déjà, Fighter's Stronghold pourrait se traduire par "Le Bastion du Guerrier". Ensuite le nom du château que vous hériterez s'appelle Battlehorn Castle qui pourrait se traduire par Château de Cornebataille ... arf oui c'est nul désolée :-(

Une rumeur prétend que le Château de Cornebataille est assiégé par des maraudeurs qui ont tué le Seigneur des lieux, Kelvyn ; et quiconque réussira à massacrer les maraudeurs héritera du château !

Le château est à l'ouest de Chorrol et quand on arrive sur les lieux ... ouah quel château ! C'est un vrai, un pur château fort moyenâgeux :D

Il n'y a que trois maraudeurs qui traînent devant le château. Il est donc assez facile de les tracter. Bon ben voilà vous êtes l'heureux propriétaire des lieux ...

Puis un garde du château viendra vous remettre le testament du Seigneur Kelvyn 🗡️ (ce qui veut dire en français via une traduction lilou-escape : 🗡️).

Dans ma partie, le garde était en train de patrouiller du côté du Fort Cendre !!! Heureusement qu'il est indiqué par une flèche verte sur la carte LOL

Je vous conseille de visiter votre château tout vide, tout poussiéreux et tout moche avant d'aller acheter vos meubles ^^

C'est Nilphas Omellian qui vous vendra les meubles du château. Il est à l'Auberge des Marchands, dans le Quartier Marchand de la Cité Impériale. Il vous donne une liste de ce qu'il possède en garde-meuble 🗡️ (ce qui veut dire en français via

une traduction lilou-escape : 🐉). Quand vous lui aurez tout acheté, la quête ne se mettra pas à jour : c'est normal ! Retournez au château et attendez qu'un des hommes d'armes vous remette une lettre de Nilphas 🐉: il vous propose une forge dwemer, rien que ça ! Ainsi la quête sera définitivement terminée quand vous aurez acheté cette forge ^^

Bon ben il est temps de faire le tour de votre château tout nettoyé et tout meublé :-)

Tout d'abord, vous aurez un joli paddock pour votre destrier favori et la fameuse forge dwemer dans la cour du château. Quand vous vous approcherez de la forge, PAF vous recevez Dwemer Fireheart (on évitera une traduction foireuse ok ? LOL), un envoiement qui augmente de 15 points votre talent Armurerie ! Pratique pour vous aider à réparer vos armures et vos armes ^^

Maintenant entrons dans le Hall Principal (Great Hall) du château. C'est grand, très grand, et donc ça paraît un peu vide ! Mais si vous aller voir tout au fond, vous trouverez des socles qui serviront à exposer des créatures empaillées !

A bien ça tombe bien, Melisi Daren, la taxidermiste, est dans l'Aile Est (East Wing) du château ^^ Elle vous donne une liste de ce qu'elle a besoin pour vous empailler vos futurs trophées :

- une peau d'ours
- une peau de lion
- une peau de loup
- une griffe de Faucheclan
- une dent de Daédroth
- une corne de minotaure
- une dent d'ogre
- de la graisse de troll

Elle aura besoin de 24h pour réaliser ces trophées. D'ailleurs derrière le loup empaillé, elle vous a planté un nirnroot ^^

Vos trophées seront alors exposés sur leurs socles respectifs dans des positions de combat ^^ et le terrifiant daédroth trônera juste à l'entrée du château !!!

Dans l'Aile Est, vous avez aussi la salle à manger et rien de spécial à ce niveau.

Ensuite, vous trouverez tout ce dont vous aurez besoin dans vos Quartiers Privés (Private Quarter) : un lit, un bureau, une bibliothèque et de nombreux rangements. Dans le coffre situé au pied du lit, vous récupérerez le Pavois du Seigneur Kelvyn (Lord Kelvyn's Bulwark) qui est levelé :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	ARMURE	POIDS	VALEUR
1 - 4	Fortification d'endurance 3 pts Fortification de santé 15 pts Fortification de parade 5 pts	13	11	45
5 - 9	Fortification d'endurance 4 pts Fortification de santé 20 pts Fortification de parade 7 pts	14,50	13	95
10 - 14	Fortification d'endurance 5 pts Fortification de santé 25 pts Fortification de parade 9 pts	16	15	210
15 - 19	Fortification d'endurance 6 pts Fortification de santé 30 pts Fortification de parade 11 pts	17,50	17	460
20 - 24	Fortification d'endurance 7 pts Fortification de santé 35 pts Fortification de parade 13 pts	19	20	1 000
25 - 29	Fortification d'endurance 8 pts Fortification de santé 40 pts Fortification de parade 15 pts	23,50	23	2 500
+ 30	Fortification d'endurance 10 pts Fortification de santé 45 pts Fortification de parade 17 pts	26,50	27	4 250

Au niveau de la bibliothèque, vous pourrez actionner un pilier qui vous ouvrira une porte cachée vers une petite pièce. Vous trouverez le journal du Seigneur Jaren, le père de Kelvyn 🐉 (ce qui veut dire en français via une traduction lilou-escape : 🐉). Mais laissons ce journal de côté, et continuons plutôt la visite (chaque chose en son temps !).

Dans cette petite pièce, une trappe mène sur les remparts du château ... la vue y est splendide ! Le Seigneur Jaren aimait sûrement attendre ici le retour du Seigneur Kaïn.

Du hall principal, vous pouvez vous promener sur les remparts en passant par les Tours Sud et Nord (South Tower et North Tower).

Au sous sol (Basement), vous découvrirez un cellier, une cave à vins et la salle d'entraînement. Dans la Cave à Vins, vous avez deux grosses barriques qui vous permettront de remplir jusqu'à 20 bouteilles d'Hydromel (Mead) et 20 de Piquette (Cheap Wine) ; vous trouverez toutes sortes de vin y compris une bouteille de Vin du Fléau des Ombres. Talan le sommelier est un alchimiste qui vous concoquera des potions alcoolisées inédites si vous lui apportez les bons ingrédients :

NOM	INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES	EFFETS SUR 50 SECONDES
Argonian Bloodwine Vin de sang argonien	2 Graines de Bergamote 2 Nectars 1 Gousse blanche	Résistance au poison et aux maladie 40 % Respiration aquatique
Colovian Battlecry Cri de ralliement colovien	1 Chapeau de Mitrula Palidosa 1 Chapeau de Polypore cynabre rouge 1 Chapeau de Polypore cynabre jaune	Bouclier 10% Fortification d'endurance 5 pts
Frostdew Blanc Rosée givrée Blanc	2 Feuilles d'Aloe Vera 2 Chapeaux de Pézize verte	Regain de santé et e fatigue 1 pts
Julianos Firebelly Feu au ventre de Julianos	1 Graine de Lotus sacré 2 Feuilles de cardamine des prés	Résistance au froid 15 % Fortification de santé 15 pts
Numbskin Mead Outre molle d'Hydromel	1 Langue de Dragon 2 Feuilles de cardamine des prés	Résistance au feu 15 % Fortification de santé 15 pts
Sparkling Honeydew Hydromel pétillant	2 Branches de Lavande 2 Chapeaux de Cèpe d'été	Fortification de personnalité et d'éloquence 10 pts
Stumblefoot's Reserve Réserve de Pied-titubant	1 Marrante 2 Graines de Lin	Plume 25 pts Fortification de force 10 pts

Dans la Salle d'Entraînement, Shagrol gro-Uzug vous proposera un petit combat contre lui et vous aurez même le choix de son arme ^^ (pas de panique, il ne fera que perdre conscience et sans vous en vouloir en plus !).

Maintenant revenons plus sérieusement à nos moutons ... euh je veux dire à notre journal du Seigneur Jaren. Alors comme ça, leur commandant, le Seigneur Kaïn aurait péri lors de la bataille les opposant au Baron Shrike et aurait été ressuscité par une nécromancienne ! Seigneur Kelvyn les aurait enfermés tous les deux dans une pièce cachée près de la salle d'entraînement ... Et si vous allez y faire un tour ? Effectivement, dans le petit prolongement où on peut s'entraîner à l'arc, le candélabre droit dévoile une porte secrète ...

Le Seigneur Kaïn est devenu un squelette. Quand vous en aurez fait un joli tas d'os, vous récupèrerez son bouclier Lord Kaïn's Shield qui possède juste un enchantement de Lumière et son épée enchantée (et levellée) Dragonsword of Lainlyn. Cette épée vous donne un petit pouvoir lorsque vous l'équipez, Dragonbreath ou le Souffle du Dragon, qui vous permet de lancer des boules de feu plus ou moins puissantes selon votre niveau :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGE	VALEUR
1 - 9	Absorption de fatigue 10 pts sur 5 s Dégâts de feu 5 pts Souffle du Dragon	19	22	10	50
10 - 14	Absorption de fatigue 14 pts sur 5 s Dégâts de feu 10 pts Souffle du Dragon	23	26	12	100
15 - 19	Absorption de fatigue 18 pts sur 5 s Dégâts de feu 15 pts Souffle du Dragon	24	36	15	250
20 - 24	Absorption de fatigue 21 pts sur 5 s Dégâts de feu 20 pts Souffle du Dragon	26	46	18	840
25 - 29	Absorption de fatigue 23 pts sur 5 s Dégâts de feu 25 pts Souffle du Dragon	28	50	21	2 000
+ 30	Absorption de fatigue 25 pts sur 5 s Dégâts de feu 30 pts Souffle du Dragon	29	54	23	3 500

Quant à Arielle Jurard, elle est devenue une liche. Elle a sur elle une clé qui ouvre un coffre caché dans l'eau (le trésor de ce coffre est aléatoire et levellé) ainsi qu'une note décrépîe 📜.

Pour info, Arielle Jurard est une mage de guerre que vous avez (ou que vous allez) croisé lors d'une quête de la Guilde des Mages ! Eh oui, c'est elle qui vous aide à coincer le mage qui vole les marchands itinérants lors de la Recommandation d'Anvil !!! Et c'est vrai qu'après cette quête, on n'a plus de nouvelle d'elle ... Elle a fini par succomber à Mannimarco et à la Nécromancie.

Autre chose bizarre : vous avez (ou allez) déjà entendu parler de Garridan lors de la quête "Les larmes de sauveurs" donnée par S'Drassa à Leyawiin. Dans le livre "La Chute du Chevalier" 📖, on apprend l'histoire de la mort de Garridan qui est contée par Jaren ... son écuyer ! Hors ici, Jaren est un Seigneur, un Chevalier de la Vraie Corne comme Garridan. Donc voilà, je trouve ce background bizarre et moins bien "travaillé" que celui d'Arielle.

Et voilà, vous êtes le Lord d'un château fort et ... euh ... c'est tout. Enfin si dernière chose : vous pouvez demander à un de vos deux hommes d'armes de vous accompagner ^^ . Et si vous demandez au Capitaine Athon et que celui ci meurt en route, Nilphas se fera un plaisir de vous en recruter un autre !