

L'ORDRE DES CHEVALIERS DES NEUF

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

Dernière mise à jour le 29 Janvier 2009

Saint Pélinal est le Divin Croisé légendaire, celui qui a combattu Umaril le Dépouillé, dernier roi-sorcier des Ayléides. Voici la petite histoire :

À la première ère, Alessia, la Reine Esclave, décida de soulever le peuple humain contre le joug des Ayléides (ou Elfes Sauvages). Elle fit appel à son compagnon Pélinal Blancserpent et aux Dieux. Ces derniers façonnèrent les Reliques du Croisé pour permettre à Pélinal de combattre Umaril presque invincible. Et il y parvint dans la Tour d'Or blanc lors d'un duel singulier. Les hommes sont enfin libres et Alessia devient la première "empereur" de Cyrodiil. Aujourd'hui la Tour d'Or blanc est au centre de la Cité Impériale et abrite le Palais Impérial.

Elle créa ensuite le Culte des Huits Divins. Les Huits Divins sont Akatosh, Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr et Zénithar. Beaucoup plus tard, lors de la troisième ère, s'ajoute un neuvième Divin, Talos, la manifestation divine de Timber Septim, le plus grand empereur de Cyrodiil. Aujourd'hui, on parle donc du Culte des Neufs.

Voici le détail des Neuf :

- 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 attiré 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.
- Stendarr, 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 cieux, des vents, des éléments et des esprits invisibles du royaume des airs. Elle est également la sainte protectrice des marins et des voyageurs.
- Julianos, 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.

À la mort d'Alessia, son âme fut capturée dans la gemme de l'Amulette des Rois. Et à la mort de Pélinal, les huit Reliques furent éparpillées dans le monde.

Le problème est que Umaril était quasi invincible car semi-ayléide et semi-daédra grâce à la bénédiction de Méridia ... Ainsi bien que son enveloppe charnelle ait été vaincue, son esprit s'est réfugié dans les Plans d'Oblivion et Pélinal prophétisa son retour car il savait qu'il reviendrait se venger des Dieux !

C'est pourquoi, l'Ordre des Chevaliers des Neufs fut fondé par Amiel Lannus au début de la troisième ère dans le but de retrouver les légendaires Reliques du Croisé afin de se préparer au retour d'Umaril le Dépouillé. Le problème est que les Chevaliers des Neufs ont été dissout 20 ans plus tard puis une guerre a éclaté ...

Votre rôle sera donc de partir à la recherche de ces Reliques car Umaril est de retour et Cyrodiil a besoin de vous pour que la race des hommes se perpétue ...

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :

- Les dix commandements des Neuf Divins 📖
- Les Chevaliers des Neuf 📖
- La Chanson de Pélinal, volumes 1 à 8 📖
- Shezarr et les Divins 📖
- L'Adaba-a 📖

1 - Pèlerinage

À Anvil, vous apprenez une rumeur terrifiante : quelqu'un a tué tous les prêtres de la chapelle de Dibella ! Le carnage est impressionnant, il y a du sang partout ! L'assassin a inscrit des lettres runiques autour de l'autel avec le sang des victimes ...

Vous apprenez qu'un prophète traîne autour de la chapelle. Et voici ce qu'il prêche :-)

Écoutez-moi, peuple de Cyrodiil ! Veillez bien sur la chapelle de Dibella. Regardez les visages des morts, car tel est votre avenir. Le mal est de retour et les Neuf ont besoin d'un champion ! N'y a-t-il personne pour représenter les Neuf ? Les enfants de Mara crient vengeance depuis leurs sépultures ! Combien d'autres devront tomber sous les coups d'Umaril ?

JE SUIS CYRODIIL, VIENS, a-t-il dit, le vieux Réman, né de la terre qui EST Al-Esh. Et pourtant, il dédaigne le pays, à présent ! Repentez-vous ! Je le redis, REPENTEZ-VOUS ! Le sang des compagnons massacrés de Dibella crie vengeance. Vengeance ! Qui fera sienne cette croisade ? Amour et compassion ! Vous croyez que je suis fou ? Et qui sera le prochain à tomber sous les coups de la vengeance sanglante d'Umaril ?

Les Huit et l'Unique ont besoin d'un champion, d'un Divin Croisé ressuscité. Pélinal Blancserpent avait anéanti les ennemis des hommes et des dieux. Qui va revendiquer ses reliques et combattre pour la vraie foi ? Il y a des maîtres de la connaissance parmi vous, mais vous avez la tête si lourde de savoir que vous n'êtes plus capables de lever les yeux vers le ciel afin d'y voir les vérités qui y sont inscrites ! Il fut découpé en huit, Pélinal, brave parmi les hommes. Mais, bien que taillé en pièces, il nous a mis en garde ! Écoutez-le !

Umaril est de retour, comme la tête de Pélinal l'avait prédit au Taureau de Kyne dans les anciens temps de Cyrodiil. Qui suivra la route du pèlerin, sur la trace des chevaliers du passé ? La marée de sang ne fait que monter ! Personne ne désire donc endosser cette croisade ? Personne n'est prêt à fouler la Voie du Pèlerin ? Oh malheureuse Tamriel ! Où donc est le Divin Croisé qui te sauvera, en ces jours de mesquines querelles et d'hommes indignes ?

Umaril... oui, vos enfants connaissent ce nom si vous l'ignorez. Le redoutable châtelain de la légende terrifiante. Pensiez-vous que c'était un mythe ? Qu'il était mort ? N'avez-vous pas entendu l'Abadal-a ? Pélinal nous l'a dit : "Prenez garde, Morihaus, prenez garde ! Prévoyant la mort, je sais que mon ennemi est toujours vivant. Quelle amère vérité à emporter dans la tombe... Que ne suis-je mort en croyant à la victoire. Bien qu'il fût rejeté au-delà des portes des ténèbres, il reviendra. Soyez vigilants ! Je ne peux plus protéger les hommes du châtimement d'Umaril." Ainsi parla Pélinal à l'heure de sa mort.

Le Dépouillé est venu quand les portes ont été fracturées ! Sa malveillance insigne résistera aux armes, sauf à celles de son ancien ennemi, le Blanc Serpent !

La porte ouverte ne regarde point qui la franchit. Notre ancien ennemi est revenu de la nuit des temps, pour exercer sa vengeance sur les dieux. Les dieux, les Huit Serviteurs de Saint Pélinal quand il terrassa Umaril le Dépouillé...

N'y a-t-il donc personne pour entendre les mises en garde ? Personne pour voir que la Roue est en train de se briser ? Les Huit et l'Unique accordent leur faveur aux vertueux ! Mais il n'en reste plus guère ! Le voleur a trouvé la serrure inviolable ! Le guerrier a rencontré l'ennemi invincible ! Le magicien, l'incantation qu'il ne peut prononcer ! Voici véritablement l'ère du Serpent et du néant qui l'accompagne ! Les gardiens sont tombés et il ne reste plus personne pour veiller sur ceux dont ils avaient la charge. Les cieux sont à présent sous la coupe des Princes du Chaos !

Et Talos dit à Arctus, "Unissons-nous pour renforcer ce trône, ce pays, ce peuple. Qu'ils soient glorieux sous les cieux !" Ne ferez-vous point de même, enfants de Cyrodiil ? Non, je le vois clairement ! Vous avez regardé ailleurs quand les feux scintillaient. À présent vous vous sentez perdus parce qu'ils sont éteints ! Seule la mort attend Tamriel ! La mort et l'oubli !

"Tout acte n'est qu'une puce dérisoire dans le pelage du loup du néant." Ce sont ces hérésies qui vous font tomber en disgrâce ! Honte à vous, peuple de Cyrodiil, et honte aux enfants que vous jetez volontairement dans la gueule de la destruction !

Le sentez-vous, peuple de Cyrodiil ? La gemme rouge est tout près ! La Grande Âme parle ! Al-Esh est proche ! Mère de l'Empire ! Elle pleure pour ceux qui sont tombés pour Cyrod et pour tous ses enfants qui trouvent en elle leur foyer, car vraiment, elle est notre mère à tous ! La Reine des Étoiles vous le demande à tous : où sont ses descendants ? Où sont les braves qui marcheront dans ses pas ? Sur quel sang le dragon exerce-t-il son ascendant ? Alessia ! Réman ! Talos ! Ils appellent à grands cris le sang pareil au leur pour ranimer le pacte du dragon ! Prenez vos couteaux ! N'y a-t-il donc personne pour entendre les mises en garde ? Personne pour voir que la Roue est en train de se briser ?

Vous vous penchez sur les parchemins poussiéreux de la connaissance. Vous étudiez les généalogies et les lignées. Cherchez-vous la vérité dans le sang ? Il en contient en effet une certaine, mais pas celle que vous croyez ! La vérité est inscrite dans le sang des innocents, ici, dans la Chapelle de l'Amour ! Savez-vous lire les runes ? "As oiobala Umarile, Ehnada racuvar" ! Une

malédiction pour tous ceux qui ont des yeux pour voir et des oreilles pour entendre ! Y a-t-il encore quelqu'un parmi vous qui comprenne la langue ancienne ? "Par le pouvoir éternel d'Umaril, les dieux mortels seront jetés à terre."

Qui égalera les exploits de messire Amiel et de ses compagnons, qui terrassèrent le dragon d'Elenglynn afin de reprendre la Cuirasse du Croisé ?

Impressionnant non ?

Bref, il vous suffit de lui parler ... Il est affolé : Saint Pélinal avait prophétisé le retour d'Umaril et le revoilà aujourd'hui ! Il vous explique que le seul moyen de le vaincre à nouveau est de retrouver les Reliques du Croisé ayant appartenu à Pélinal.

Cependant, avant cela, il vous faut l'accord des Neuf Divins. Il vous demande si vous êtes méritant ... Évidemment que non, vous vous moquez de la gloire ! Il vous conseille alors de faire un pèlerinage auprès des neuf Autels. Il vous donne une carte pour les trouver ^^



Il est fort probable que vous rencontriez Messire Roderic et son écuyer Lathon sur la route de Bravil : Messire Roderic fait le même pèlerinage que vous et va prier à l'Autel de Zénithar ^^ vous le retrouverez plus tard au cours du jeu :-)

2 - Sanctuaire des croisés

Après avoir prié sur les neufs sanctuaires, une vision vous vient : vous voilà dans le ciel (admirez la superbe vue ^^) face à face avec Pélinal Blancserpent Le Divin Croisé ! Il ne sait pas où sont ses Reliques mais il vous aide en vous orientant vers son sanctuaire à Vanua.

Sur place, vous trouvez le squelette de Messire Amiel, le fondateur de l'Ordre des Neuf. Prenez tout sur lui : sa bague, sa clé et son journal 📖 : il parle du Heaume du Croisé ... il devrait être dans le coin ^^ : il faut passer par les Catacombes pour accéder au Heaume.

En effet, Pélinal fut enterré avec son Heaume dans son sanctuaire.

Le fait de lire le journal, une quête s'enclenche "Prieuré des Neuf", où Messire Amiel y a placé la Cuirasse du Croisé : vous irez après avoir trouvé le Heaume ^^

3 - Prieuré des Neufs (début)

Maintenant que vous avez le Heaume, direction votre futur QG pour récupérer la Cuirasse ^^

Là bas, dans la maison, vous remarquez l'emblème des Chevaliers des Neuf par terre : vous pouvez utiliser la bague pour ouvrir le passage secret qui vous mènera à la Crypte ^^

Le fantôme d'Amiel est là et vous accueille : pour être digne de porter la Cuirasse du Croisé, vous devrez combattre les 8 Chevaliers fantômes présents !

La Cuirasse du Croisé avait été trouvée par les Messires Amiel, Torolf et Caius dans la tanière du Dragon d'Elenglynn. C'est Messire Amiel qui la porta avant de la cacher dans le Prieuré des Neuf peu de temps avant sa mort.

Tous ces fantômes sont les anciens membres de l'Ordre des Chevaliers avant qu'il ne soit dissout. En leur parlant, vous en apprenez beaucoup et sur eux, et sur les Reliques du Croisé.

Messire Casimir vous parle des Gantelets du Croisé ce qui déclenche la quête "La Pitié de Stendarr". Il vous explique qu'il avait trouvé les gants et qu'il les portait. Mais son arrogance va lui coûter cher : alors qu'un mendiant lui demandait l'aumône à la Chapelle de Stendarr à Chorrol, il a vu rouge et l'a tué ! Ça n'a pas plus à Stendarr : non seulement il a perdu les gants qui sont tombés net, mais en plus il n'a jamais pu les ramasser tellement ils étaient devenus très lourds. Depuis lui et ses descendants supportent une malédiction étrange où la fatigue est telle qu'ils finissent par mourir.

Messire Henrik vous dit qu'il a trouvé et bien caché le Bouclier du Croisé à Fort Bulwark. Il vous explique que cette relique est celle de Julianos, Dieu de la Sagesse et de la Logique. La quête "Sagesse de Temps" s'enclenche ^^

Messires Torolf, Gregory et Amiel ne vous disent rien de particulier.

Messire Caius vous dit qu'il est responsable de la trahison de Messire Berich ...

Messire Juncan vous dit d'aller voir Kinareth dans son sanctuaire afin qu'elle vous remette les Bottes du Croisé si elle vous en juge digne : cela déclenche la quête "Fureur de la Nature".

Messire Ralvas a passé sa vie à tenter de récupérer la Masse du Croisé (il en est mort d'ailleurs). Il vous explique que elle est à la Chapelle de Zénithar, à Leyawiin : en priant sur la tombe de Saint Kaladas, on peut récupérer les Bottes mais il faut "marcher dans la foi" ... Mais si vous l'interrogez sur Zénithar, retenez bien ce qu'il vous explique : *"Des Divins initiaux, on considère que Zénithar est le plus proche du royaume mortel. Selon certaines légendes, Zénithar entretient des liens étroits avec Kynareth, ce que tendent à conforter les interactions entre les royaumes des deux dieux. Les artisans voués à Zénithar sont capables de créer et de tirer profit des matériaux fournis par le monde naturel de Kynareth. Tous deux oeuvrent en harmonie, le monde naturel répondant aux besoins des artisans. Nul ne saurait vénérer Zénithar sans reconnaître le pouvoir de Kynareth."* C'est pourtant clair ^^ : la quête "Le Chemin du Juste" s'enclenche alors ^^

Après leur avoir parlé, vous en apprenez un tout petit peu sur un certain Messire Berich qui aurait trahi l'Ordre. C'est vrai que normalement, l'Ordre est composé de Neuf Chevaliers représentant les Neufs Divins mais le fantôme de Berich n'est pas là ...

4 - Fureur de la nature

Cette quête va vous permettre de récupérer les Bottes du Croisé créées par Kynareth. Elle est la Déesse de l'Air ; c'est la divinité des cieux, des vents, des éléments et des esprits invisibles du royaume des airs. Elle est également la sainte protectrice des marins et des voyageurs.

Vous devez aller au Sanctuaire de Kynareth. Sur place, Avita Vesnia vous dira d'aller au Bosquet Sacré de la grande forêt et vous donnera un ti indice : celui de respecter et de craindre la nature. En effet, la nature est le domaine de Kynareth et toutes les créatures vivantes sont sous sa garde !

L'épreuve de Kynareth est simple : il suffit de laisser l'ours Gardien de la Forêt tranquille et de ne pas vous défendre ^^ ainsi la porte de la grotte s'ouvrira et les Bottes gardées par deux sprigganes seront à vous !

Comme je reçois des mails de personne qui ne trouvent pas son sanctuaire, n'oubliez pas une chose simple : pensez à cliquer sur "carte" dans votre journal de quêtes et le sanctuaire sera au niveau de la flèche !

5 - La sagesse des temps

Cette quête va vous permettre de récupérer le Bouclier du Croisé créé par Julianos, Dieu de la Sagesse et de la Logique ; c'est la divinité de la littérature, de la loi, de l'histoire, de la magie, de l'enchantement et de l'alchimie.

Vous devez vous rendre à Fort Bulwark. L'endroit est habité par des prestidigitateurs eux aussi à la recherche de la Relique. Le chemin dans le fort est relativement linéaire, vous ne pouvez pas tourner en rond. Vous allez rencontrer trois épreuves "de Sagesse et de Logique" très simples à déchiffrer ^^

Tout d'abord vous serez face à une grille devant laquelle quatre rangées de quatre dalles bizarres sont placées. Vous l'avez compris : il faut marcher sur les bonnes dalles pour que la grille s'ouvre. Peu avant, si vous avez tout fouillé, vous voyez une salle sur la gauche de votre plan : une note de prestidigitateur est posée sur la table. Cette note vous dit *"La porte menant aux niveaux inférieurs ne nous empêche plus de passer. Observez les bougies le long des murs si vous voulez passer."*

Effectivement sur le côté de chaque rangée de dalle, vous voyez des bougies :

- Première rangée : une seule bougie = marcher sur la dalle de gauche.
- Deuxième rangée, deux bougies = marcher sur la dalle du milieu.
- Troisième rangée, trois bougies = marcher sur la dalle de droite.
- Quatrième et dernière rangée, une bougie = marcher sur la dalle de gauche.

Ensuite vous rencontrerez un prisonnier Messire Thedret. Il ne peut pas vous accompagner car il est trop faible mais vous donne la solution pour l'énigme suivante : *"Quand les yeux des gardiens se poseront sur vous, Julianos vous montrera sa bienveillance."* Donc dans la salle avec les quatre statues : il vous suffit de faire en sorte qu'elles regardent toute vers le centre en actionnant les manivelles.

La troisième et dernière énigme est plus sympathique. Vous avez un coffre au milieu qui vous donne un objet que vous devrez remettre dans le bon coffre (ceux sous les statues !). Si vous vous trompez, pas de panique ! L'objet reviendra dans le coffre du milieu ! Si vous l'avez mis dans le bon coffre, la statue se retourne et le coffre se met à briller. Pour savoir quel coffre veut quel objet, quand vous prenez un des objets de Rodgar, marchez ensuite sur la dalle et un hologramme apparaîtra d'un objet devant la bonne statue aléatoirement, donc devant le bon coffre dans lequel il doit être placé. C'est vraiment pas compliqué mais pour les impatients, voici l'ordre en se plaçant en haut des escaliers, le coffre derrière soi, en regardant la porte d'entrée, de gauche à droite : Pierre, Heaume, Gobelet, Épée, Livre, Marteau, Crâne et Gemme.

Comme je reçois des mails de personne qui ne trouvent pas le fort, là encore n'oubliez pas une chose simple : pensez à cliquer sur "carte" dans votre journal de quêtes et le sanctuaire sera au niveau de la flèche !

6 - La pitié de Stendarr

Cette quête va vous permettre de récupérer les Gantelets du Croisé créés par Stendarr, Dieu de la Justice et de la Compassion ; c'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.

Arelthur, responsable de la Chapelle de Stendarr à Chorrol, vous explique qu'il est impossible de déplacer les Gantelets du Croisé. Il vous suggère de rencontrer un descendant de Messire Casimir, Kellen, atteint à son tour de la fameuse malédiction. En fait, Arelthur vous a menti : il sait comment guérir Kellen, en ayant de la pitié et en prenant son mal ! Il vous suffit alors de prier à l'autel de la chapelle : Stendarr vous donnera un sort d'Imposition des Mains pour guérir Kellen. Vous serez alors maudit à sa place par la Malédiction du Consumé mais vous pourrez prendre les Gantelets !

Quand vous guérissez Kellen, il est si heureux qu'il court partout c'est sympa ^^

Cette malédiction va un peu vous ralentir par la suite : votre fatigue sera beaucoup plus lente à remonter ce qui est parfois ... problématique durant les combats LOL,

Pas de panique, cette malédiction disparaît dès que vous aurez terminé cette quête en totalité (à la mort d'Umaril) !!!

7 - Le chemin du juste

Cette quête va vous permettre de récupérer la Masse du Croisé créée par Zénithar, Dieu des Marchands et saint protecteur des affaires et du commerce ; c'est la divinité de la richesse, de la communication et de tout ce qui a attiré au travail et aux échanges commerciaux.

Rendez-vous à la chapelle de Zénithar à Leyawiin. Carodus Oholin vous accueille ... vos exploits vous précèdent LOL

Il vous faudra aller prier sur le tombeau de Saint Kaladas (attention les lieux sont infestés de spectres beurk) et vous serez transporté là où a été placée la masse. Maintenant souvenez-vous de ce que vous a dit Messire Ralvas *"Nul ne saurait vénérer Zénithar sans reconnaître le pouvoir de Kynareth."* Eh oui ! Pour *"marcher dans la foi"*, il vous faut porter l'œuvre de Kynareth : les Bottes ! Un chemin se dessine alors et la Masse est à vous ^^

En ressortant de la Crypte, vous devrez vous battre contre des auroriens ! Mais Carodus Oholin sera là pour vous aider ^^

8 - Le Prieuré des Neufs (fin)

Vous avez récupéré la Cuirasse, le Heaume, les Bottes, le Bouclier, les Gantelets et la Masse, BRAVO ^^

9 - Le fidèle écuyer

Quand vous reviendrez au Prieuré des Neufs, Lathon l'écuyer de Messire Roderic, vous explique que son Maître est décédé ! En fait, Messire Roderic a fait des recherches sur Messire Berich. Sa tombe est dans la Grotte d'Underpall. Il savait que Messire Berich avait trouvé les Jambières et l'Épée du Croisé et il espérait les récupérer sur place mais ... le fantôme du Seigneur Vlindrel (Messire Berich) garde les artefacts et a tué Messire Roderic avec l'Épée du Croisé !

Il vous donne les Jambières qu'il a réussi à prendre. Il vous demande que vous le fassiez Chevalier et souhaite vous accompagner à Underpall pour aller chercher l'épée devenue maudite.

Si vous discutez avec les chevaliers fantômes dans la crypte, vous apprenez que Messire Amiel avait tenté de convaincre Messire Berich de ne pas partir en guerre avec les Reliques qu'il possédait (les Jambières et l'Épée). Mais devant son refus, Messire Caius s'en est mêlé, et lui et Messire Berich se sont battus : Messire Caius est mort d'un coup de l'Épée du Croisé ! Voilà l'incident qui a dissout l'Ordre et voilà pourquoi cette Épée est devenue maléfique.

En plus, le Prieuré a changé : tout est meublé et éclairé ^^ Messires Thedret et Carodus sont là. Aredur et Avita Vesnia sont là et vous demandent de les faire Chevaliers ^^

10 - L'Épée du Croisé

Messire Lathon va vous accompagner là bas, à Underpall. Vous trouverez la dépouille de Messire Roderic (Messire Lathon récitera d'ailleurs une prière). Le spectre du Seigneur Vlindrel vous attend avec l'épée mais ne se laissera pas faire lol.

Cependant l'épée est corrompue de part les actes de Berich de son vivant. Il faut à nouveau la bénir par son créateur Arkay à la chapelle à Cheydínhal. Vous serez accueilli là bas par trois Auroriens mais bon, vous avez vu pire !!!!

Arkay, créateur de l'Épée, est le Dieu du Cycle de la Vie et de la Mort ; c'est la divinité associée aux enterrements et à la ronde des saisons.

Il ne vous reste plus qu'à revenir au Prieuré où le Prophète vous attend ^^

Si vous allez dans la Crypte, Messire Berich sera là, heureux que vous lui ayez libéré son âme :-)

11 - La bénédiction de Talos

Dans la chapelle, trois nouvelle recrue inconnue sont là : Geimund et son frère Gukimír ainsi que Brellín vous demandent d'accepter de les faire chevaliers.

Puis le prophète vous explique que malgré les huit Reliques vous ne pourrez toujours pas battre définitivement Umaril (Pélinéal a échoué avec ses reliques, vous échouerez donc aussi). MAIS entre temps, Tiber Septim s'est élevé ! Les Huit sont devenus les Neuf !

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'Ysmír, le Dragon du Nord, il est également le saint protecteur des héros lancés dans une quête !

Ainsi vous recevez la Bénédiction de Talos, celle qui changera tout, celle qui vous permettra de tuer l'âme d'Umaril.

12 - Umaril le dépouillé

Partez alors avec vos hommes (et femme lol) vers Garlas Malatar ! Dans la seconde salle, vous devrez détruire l'orbe sinon les Auroriens n'arrêteront pas d'apparaître.

Puis continuez vers Umaril : sa forme physique est facile à combattre.

Ensuite utilisez la Bénédiction de Talos : elle va vous tuer pour vous permettre de combattre l'âme d'Umaril (ce qui sera un peu moins simple ^^) mais vous ramènera à la vie dans la Crypte du Prieuré :-). Messire Thedret vous accueille à votre réveil, il est si surpris et si heureux de vous revoir vivant qu'il court l'annoncer aux autres Chevaliers !

Vous pourrez récupérer l'Épée d'Umaril en deux exemplaires (lors des deux combats quoi !) et cette claymore elfique est levellée :

NIVEAU	ENCHANTEMENT	Nb d'Ut	POIDS	DOMMAGES	VALEUR
1 - 5	Dégâts de froid 4 pts	125	26	12	40
6 - 8	Dégâts de froid 4 pts Réduction de fatigue 5 pts	71	30	14	80
9 - 11	Dégâts de froid 6 pts Réduction de fatigue 7 pts	62	42	16	130
12 - 14	Dégâts de froid 8 pts Réduction de fatigue 8 pts	58	42	18	310
15 - 17	Dégâts de froid 10 pts Réduction de fatigue 9 pts	59	48	20	600
18 - 20	Dégâts de froid 12 pts Réduction de fatigue 10 pts	57	64	22	1 150
21 - 23	Dégâts de froid 14 pts Réduction de fatigue 11 pts	56	60	24	2 200
+ 24	Dégâts de froid 16 pts Réduction de fatigue 12 pts	54	66	26	4 000

La race des hommes peut à nouveau dormir sereinement, personne ne viendra la réduire en esclavage ...

Vous avez du remarquer que ô miracle l'armure du croisé s'adapte à vos talents ! En effet, si votre talent d'armure légère est supérieur à celui d'armure lourde, l'Armure du Croisé sera légère et inversement ^^

Les anciens chevaliers, ceux qui ont suivis Amiel se retirent dans leurs tombes : vous pourrez prier auprès d'eux pour recevoir les bénédictions des Dieux (une à la fois ^^) :

- Messire Amiel donne la Bénédiction d'Alkatosh : 5 points de force
- Messire Caius donne la Bénédiction de Stendarr : 5 points de personnalité
- Messire Casimir donne la Bénédiction de Mara : 5 points d'endurance
- Messire Gregory donne la Bénédiction de Dibella : 5 points de personnalité
- Messire Henrick donne la Bénédiction de Julianos : 5 points d'intelligence
- Messire Juncan donne la Bénédiction de Kynareth : 5 points de rapidité
- Messire Ralvas donne la Bénédiction de Zenithar : 5 points de chance
- Messire Torolf donne la Bénédiction d'Arkay : 5 points de volonté

D'autre part, dans la Crypte, il y a un présentoir sur lequel vous pouvez déposer/reprendre les Reliques du Croisé. Ce socle est très important, j'm'explique ^^ . Tout d'abord, il répare et recharge les Reliques. MAIS c'est po tout ^^ Vous savez que dans Oblivion, les armes et armures, et particulièrement leurs enchantements, récupérés dans le jeu sont en fonction de votre niveau. Ainsi l'Épée du Croisé au niveau 5 n'aura pas les mêmes enchantements que si vous l'aviez trouvée au niveau 20 ! Ce socle a donc la particularité de remettre à niveau les enchantements des Reliques du Croisé en fonction de votre niveau YEAH :D

13 - Astuce ultime qui n'en est pas une mais que j'ai réussi à faire :-)

Il est possible que les Messires Aeldur, Geimond, Gukimir, Lathon, Brellin et Carodus ainsi que Dame Avita reviennent tous vivants de Garlas Malatar ... J'en ai bavé mais j'y suis arrivée ^^ et c'est sympa de tous les retrouver au Prieuré ^^

J'ai pris beaucoup de potion d'ensorcellement et j'ai utilisé un maximum la Bénédiction des Huit (donnée par les Jambière du Croisé) et le Toucher Miséricordieux (donné par les Gants du Croisé). Je les ai donc protégé et soigné le plus possible ^^

Je leur ai mis le bouclier avant d'engager l'attaque à l'extérieur des ruines. Puis, je les ai soignés au mieux. Ils possèdent tous de nombreuses potions de guérison sur eux et ils se soignent d'eux même quand les Auroriens sont tous morts.

Vous avez deux répits dans la bataille : quand vous avez à appuyer sur les boutons de commande qui ouvrent les grilles. Avant de les actionner, vérifier bien l'état de chacun d'entre eux et mettez-leur le bouclier.

Puis quand vous atteignez le second bouton de commande, courez ! Courez jusqu'à l'orbe le plus vite possible et détruisez-le avant que l'un d'entre eux ne meurt ^^

Ils vous attendront alors tous au Prieuré et vous acclameront :-)

Seul Messire Thedret est immortel, il ne fait que perdre conscience, il sera toujours là à votre réveil dans la Crypte.

Si la Dame ou un des Messire meurt, il sera remplacé dans le Prieuré par un PNJ nommé "Chevalier des Neuf". C'est pourquoi cette astuce est complètement inutile mais je tenais à ce que mes recrues ne meurent pas au combat !

Quand tout est fini, vous pourrez demander à l'un d'entre eux de vous accompagner dans vos aventures ^^