SAMY&DENIS

GUIDE OFFICIEL DU JEU

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda™

SAMY&DENIS



SAMY&DENIS

ENTRAÎNEMENT 4
CHANT DE L'ENFANT DE DRAGON 4
ENTRAÎNEMENT - 1RE PARTIE : CRÉATION DU PERSONNAGE 5
BIENVENUE EN BORDECIEL 5
CHOIX DE LA RACE 5
1RE PARTIE : LES RACES DE BORDECIEL 5
2E PARTIE : AVANTAGES RACIAUX 6
COMPÉTENCES ET ATOUTS 9
PRÉSENTATION DES COMPÉTENCES 9
AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES : LIVRES DE COMPÉTENCE 12
AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES : AUGMENTATIONS 12
CONSTELLATIONS DE COMPÉTENCES 13
COMPÉTENCES DE COMBAT : LA VOIE DE LA PUISSANCE 13
COMPÉTENCES DE DISCRÉTION : LA VOIE DE L'OMBRE 17
COMPÉTENCES DE MAGIE : LA VOIE DE LA SORCELLERIE 20
ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES 23
INTRODUCTION 23
ENTRAÎNEMENT - 2E PARTIE : COMBAT, DÉVELOPPEMENT ET ARTISANAT 29
PROGRESSION DU PERSONNAGE 29
AMÉLIORATION AU COMBAT 29
CRIS ET AUTRES POUVOIRS 32
MALADIES 36
LYCANTHROPIE 37
VAMPIRISME 38
CRIMES ET CHÂTIMENTS 39
ARTISANAT 41
ALCHIMIE 41
ENCHANTEMENT 43
FORGEAGE 47
AUTRES ACTIVITÉS ARTISANALES 51
ENTRAÎNEMENT - 3E PARTIE : À L'AVENTURE DANS BORDECIEL 55
LES CHÂTELLERIES DE BORDECIEL 55
EXPLORATION DE DONJON 56
AUTRES SITES DIGNES D'INTÉRÊT 58
MARQUES NOIRES 60
LIVRES 60
AMÉLIORER VOTRE RÉPUTATION DANS BORDECIEL 61
ACOLYTES 62
SERVICES, OBJETS DE COLLECTION ET OBJETS INTÉRESSANTS 67

L'INVENTAIRE 70
SORTS, ARMES, ARMURES ET OBJETS 70
ARMES, ARMURES ET OBJETS 74
ARTISANAT : ALCHIMIE 81
ARTISANAT : ENCHANTEMENTS 86
AUTRES OBJETS 91

LE BESTIAIRE DE BORDECIEL 101
INFORMATIONS 101

QUÊTES 117
QUÊTE PRINCIPALE 117
INTRODUCTION 117
QUÊTES DISPONIBLES 117
QUÊTE PRINCIPALE : ACTE I 117
LIBÉRATION 117
AVANT LA TEMPÊTE 120
TERTRE DES CHUTES TOURMENTÉES 122
L'ÉLÉVATION DU DRAGON 124
L'ART DE LA VOIX 125
LA CORNE DE JURGEN PARLEVENT 128
UNE LAME DANS L'OMBRE 130
QUÊTE PRINCIPALE : ACTE II 131
IMMUNITÉ DIPLOMATIQUE 131
COINCÉ DANS LA SOURICIÈRE 135
LE MUR D'ALDUIN 138
LA GORGE DU MONDE 139
SAVOIR ANCIEN 141
LE TRÉPAS D'ALDUIN 144
QUÊTE PRINCIPALE : ACTE III 145
LE DÉCHU 145
PAARTHURNAX 147
LA SAISON ÉTERNELLE 148
LE REPAIRE DU MONSTRE 150
SOVNGARDE 152
LA CHASSE AU DRAGON 153
ÉPILOGUE 154
QUÊTES DES COMPAGNONS 155
INTRODUCTION 155
PRENEZ LES ARMES 157
UNE QUESTION D'HONNEUR 158
LA MAIN D'ARGENT 159
DETTE DE SANG 161
PURE VENGEANCE 162
GLOIRE FUNÈBRE 162
QUÊTES INDIVIDUELLES DES COMPAGNONS 164
PHASE INITIALE : EXTERMINATION ANIMALE (I) 164
PHASE INITIALE : EXTERMINATION ANIMALE (II) 165
PHASE INITIALE : MERCENARIAT 165
PHASE INITIALE : LA DÉFENSE DE BORDECIEL 165
PHASE INITIALE : HÉRITAGE DE FAMILLE 166
PHASE INITIALE : CRIMINEL EN FUITE 166
PHASE INITIALE : MISSION DE SAUVETAGE 166
DEUXIÈME PHASE : AU COEUR DE LA CIBLE 167
DEUXIÈME PHASE : LE VOL DES PLANS 167
DEUXIÈME PHASE : RÉCUPÉRATION 168
PHASE FINALE : LES TOTEMS D'HIRCINE 168
PHASE FINALE : PURETÉ 168
PHASE FINALE : LES CHERCHEURS DE DRAGONS 169
QUÊTES DE L'ACADÉMIE DE FORTDHIVER 170
INTRODUCTION 170
PREMIÈRES LEÇONS 173
SOUS SAARTHAL 174
LES LIVRES PERDUS 176
LES MEILLEURES INTENTIONS 178
VOIR L'INVISIBLE 179
ÉTAT D'URGENCE 181
LE BÂTON DE MAGNUS 182
L'OEIL DE MAGNUS 184
QUÊTES INDIVIDUELLES DE L'ACADÉMIE 185
LE PRIX DE L'ACADÉMIE 185
L'ALAMBIC DE TOLFDIR 185
PERTE D'ÉQUILIBRE 186
VOYAGE ENCHANTÉ 186
RÉAPPROVISIONNEMENT SPIRITUEL 186
LIVRES PRÉCIEUX 187
LES RÉFLEXIONS DE SHALIDOR 187
LE CRÉATEUR D'ATRONACHS 188
NOMS OUBLIÉS 189
RÉPLIQUE 189
MAGE RENÉGAT 189
L'ENTREPRISE D'ARNIEL 190
QUÊTES INDIVIDUELLES D'APPRENTI 192
ENTRAÎNEMENT DE BRELYNA 192
L'EXPÉRIENCE DE J'ZARGO 192
LA DEMANDE D'ONMUND 192
QUÊTES DE RITUELS 193
RITUEL DE DESTRUCTION 193
RITUEL D'ILLUSION 193
RITUEL DE CONJURATION 194
RITUEL DE GUÉRISON 195
RITUEL D'ALTÉRATION 195
QUÊTES DE LA GUILDE DES VOLEURS 196
INTRODUCTION 196
AFFLUX D'IMMIGRANTS 200
ENTRAÎNEMENT 200
AUTRES AVANTAGES 200
QUÊTES DISPONIBLES 201
LA SUPERCHERIE DE BRYNJOLF 201
LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES 202
SANS AMBIGUÏTÉ 204
DÉCOURAGEMENT 206
L'IMPRUDENCE DE L'AMATEUR 208
LE SILENCE EST D'OR 210
OBSCURES RÉPONSES 211
LA POURSUITE 214
LA TRINITÉ RESTAURÉE 216
AVEUGLEMENT 217
VISION NOCTURNE 218
QUÊTES INDIVIDUELLES DE LA GUILDE DES VOLEURS 220
TOUS LES MOYENS SONT BONS 220
RÉPARATIONS 222
MARQUES NOIRES 222
MONTÉE DE SUCRELUNE 223
ÉCHANGE D'ARMURE 223
LARCINS 223
PRÉSENTATION 224
MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES DE DELVIN 224
MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES 224
MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES DE VEX 225
QUÊTES D'INFLUENCE URBAINE 225
FAIRE PROGRESSER LA GUILDE ET GAGNER DE L'INFLUENCE 225
LE BON CÔTÉ DES CHOSES 226
LE SLOAD DOUILLET 227
UNE AMNISTIE MÉRITÉE 228
LES OMBRES DE L'AUTOMNE 229
QUÊTES D'INFLUENCE URBAINE : RÉCOMPENSES ULTIMES 230
QUÊTE DE CHEF : UNE NOUVELLE DIRECTION 231
LES QUÊTES DE LA CONFRÉRIE NOIRE 232
INTRODUCTION 232
ASSASSINATS : APERÇU TACTIQUE 233
ENTRAÎNEMENT 233
QUÊTES ET MISSIONS DISPONIBLES 233
LES ALÉAS DU VOYAGE 234
LA FIN DE L'INNOCENCE 235
MAUVAISES FRÉQUENTATIONS 236
SANCTUAIRE 237
CONDAMNÉ À MORT 238
CHUCHOTEMENTS DANS L'OBSCURITÉ 239
RÉVÉLATION 240
JUSQU'À CE QUE LA MORT NOUS SÉPARE 241
UN PLAN MACHIAVÉLIQUE 243
COMMENT SOIGNER LA FOLIE 244
FATALE RECETTE 246
L'ASSASSINAT D'UN EMPIRE 247
LA MORT INCARNÉE 248
GLOIRE À SITHIS ! 250
QUÊTE DE LA CONFRÉRIE NOIRE : CONTRATS PARALLÈLES 252
CONTRATS PARALLÈLES : 1ÈRE PARTIE 252
CONTRATS PARALLÈLES : 2E PARTIE 253
CONTRATS PARALLÈLES : 3E PARTIE 253
CONTRATS PARALLÈLES : 4E PARTIE 254
CONTRATS PARALLÈLES : 5E PARTIE 254
CONTRATS PARALLÈLES : 6E PARTIE 255
ANÉANTISSEZ LA CONFRÉRIE NOIRE ! 255
ON N'EST BIEN QUE CHEZ SOI 256
QUÊTES INDIVIDUELLES DE LA CONFRÉRIE NOIRE 257
L'HONNEUR DE LA FAMILLE 257
LES PRÉDICTIONS DE LA DÉLICATE 257
BIENVENUE DANS LA CONFRÉRIE 259
LE RETOUR DE CICÉRON 259
LONGUE VIE À LA CONFRÉRIE NOIRE 259
LE TRÉSOR DU TORTIONNAIRE : 1ÈRE, 2E, 3E ET 4E PARTIES 260
QUÊTES DE LA GUERRE CIVILE 261
PRÉSENTATION GÉNÉRALE 261
PRÉSENTATION : LÉGION IMPÉRIALE 262
PRÉSENTATION : LA RÉBELLION DES SOMBRAGES 263
QUÊTES DE LA GUERRE CIVILE : IMPÉRIAUX 264
DANS LA LÉGION 264
SIÈGES : APERÇU TACTIQUE 264
LA COURONNE D'OS 266
UN MESSAGE POUR BLANCHERIVE 267
LA DÉFENSE DE BLANCHERIVE 268
LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL – FALSIFICATION 270
LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT DUNSTAD 271
LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) – UN LOURD TRIBUT 272
LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT TIREMURAILLE 274
LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) – SAUVETAGE À FORT KASTAV 275
LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT AMOL 276

SAMY&DENIS

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (CONCLUSION)
LA BATAILLE DE VENDEAUME 277
QUÊTES DE LA GUERRE CIVILE : SOMBRAGES 279
AVEC LES SOMBRAGES 279
LA COURONNE D'OS 280
UN MESSAGE POUR BLANCHERIVE 281
LA BATAILLE DE BLANCHERIVE 282
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL – SAUVETAGE À FORT NÉOGRAD 284
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – UN LOURD TRIBUT 286
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT GARDESOL 287
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – FALSIFICATION 288
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT BUSARD 290
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT HRAGGSTAD 291
LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (CONCLUSION) – LA BATAILLE DE SOLITUDE 291
QUÊTES DES DAEDRA 293
INTRODUCTION 293
L'ÉTOILE NOIRE 294
L'APPEL DE BOÉTHIA 296
UN DAEDRA POUR AMI 297
LA QUÊTE DE L'EXTRAORDINAIRE 299
UN SOIR AU CLAIR DE LUNE 301
LA TRIBU MAUDITE 303
LES FRAGMENTS DU PASSÉ 305
LA PORTE MURMURANTE 308
LA LUMIÈRE DE L'AUBE 309
LA MAISON DES HORREURS 310
LE GOÛT DE LA MORT 312
LE SEUL REMÈDE 314
UNE NUIT MÉMORABLE 316
LA FOLIE INCARNÉE 318
LA FIN DU CAUCHEMAR 319
QUÊTES D'AUTRE FACTION 322
INTRODUCTION 322
QUÊTES DISPONIBLES 322
INTRODUCTION 322
QUÊTES DES GRISES-BARBES 322
RÉVÉLATIONS DES MURS DE MOTS 323
MÉDITATIONS SUR LES MOTS DE PUISSANCE 323
QUÊTES DES LAMES 323
INTRODUCTION 323
LA RECONSTITUTION DES LAMES 324
TUEUR DE DRAGON 324
RECHERCHES DRACONIENNES 324
LA TRAQUE DU DRAGON 325
QUÊTES DE L'ACADÉMIE DES BARDES 325
L'ACADÉMIE DES BARDES 325
À PETIT FEU 326
LE LUTH DE FINN 328
LA FLÛTE DE PANTEA 328
LE TAMBOUR DE RJORN 329
QUÊTES DU TEMPLE 330
INTRODUCTION 330
LES AUTELS DE BORDECIEL 331
QUÊTES DISPONIBLES 331
LE COEUR DE DIBELLA 331
LE LIVRE D'AMOUR 333
LES BIENFAITS DE LA NATURE 335
QUÊTES PARALLÈLES 336
LES LIENS DU MARIAGE 336
QUÊTES PARALLÈLES 339
INTRODUCTION 339
DU SANG SUR LA GLACE 339
UNE LÉGENDE INTERDITE 342
LA CONSPIRATION DES PARJURES 346
LA MINE DE CIDHNA 348
LA GRIFFE D'OR 350
UN MOMENT DE BESOIN 352
LES ÉPREUVES SACRÉES DE KYNE 354
REPOSE EN PAIX 355
EXTINCTION DES FEUX 357
L'HOMME QUI CRIAIT AU LOUP 359
LE RÉVEIL DE LA REINE-LOUVE 360
PORTÉ DISPARU 361
CHOSE PROMISE 363
NIRNROOT CRAMOISIE 364
RÉSISTANCE À L'EST 365
JUSQU'AU LEVER DU JOUR 367
PROFONDEURS INSONDABLES 368
LA FIOLE BLANCHE 369
RAFISTOLAGE DE FIOLE 370
COLLECTION D'INSECTES 371
LES MAINS DU FORGERON 372
LA GRANDE CHASSE AU TRÉSOR DE BORDECIEL 373
LES MASQUES DES PRÊTRES-DRAGONS 375
QUÊTES DE DONJONS ET AUTRES ACTIVITÉS 377
INTRODUCTION 377
ANGARVUNDE : MEDRESI DRAN ET LES MORTS ERRANTS 377
ANSILVUND : UN AMOUR PAR-DELÀ LA MORT 378
CAMP D'ANGI : SANG-FROID, VITESSE ET PRÉCISION 378
SOMMET DU BARDE : SAUTER D'ABORD, OBSERVER ENSUITE 379
GROTTE DU CAP AVEUGLE : MELKA ET PETRA 379
TOUR CLAIR-OBSCUR : REPENTIR 379
FORELHOST : ASSIÉGEZ LE CULTE DU DRAGON 380
PHARE D'HIVERONDE : CE QUI REPOSE SOUS TERRE 381
CRYPTE DE GIVRELAC : LA DAME PÂLE 381
RUINES DE LA GRANDE PORTE : LE PARCHEMIN D'ANSKA 382
TOMBEAU D'HILLGRUND : CULTE ANCESTRAL 383
ARQUEBRUMES : OUBLIER FJOLA 383
GROTTE DE VERTEMOUSSE : LE CHASSEUR ET LA PROIE 384
NCHUAND-ZE L: L'EXPÉDITION PERDUE 384
NILHEIM : L'ESCROQUERIE DE NILHEIM 385
RAGNVALD : LES GARDIENS D'OTAR 385
CAIRN DU REBELLE : LA LÉGENDE DE L'AIGLE CARMIN 386
TERTRE DE VOILÂTRE : LE SPECTRE DE WILHELM 386
CAMP DE L'ARBRE ENDORMI : LE SECRET DE L'ARBRE ENDORMI 387
SANCTUAIRE DE MÉRIDION : LE SAUVEUR DE SELVENI NETHRI 387
CAP DE TREVA : INFILTRATION 388
VALTHUME : LES TROIS RÉCEPTACLES 388
VOLUNRUUD : LA LOI DU SILENCE 389
TERTRE D'YNGOL : SUR LES RIVAGES D'UNE MER DE FANTÔMES 389
ACTIVITÉS DES DONJONS 390
OBJECTIFS SECONDAIRES 392
OBJECTIFS SECONDAIRES : DIVERS AUBERGISTES 392
OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE D'HAAFINGAR 392
OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE DE HJAALMARCHE 393
OBJECTIFS SECONDAIRES : LE CLOS 393
OBJECTIFS SECONDAIRES : FORTDHIVER 393
OBJECTIFS SECONDAIRES : LA CREVASSE 394
OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE DE BLANCHERIVE 395
OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE D'ESTEMARCHE 396
OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE D'ÉPERVINE 396
OBJECTIFS SECONDAIRES : LA BRÈCHE 397
SERVICES 399
1RE PARTIE : SERVICES D'ACTIVITÉ 399
2E PARTIE : SERVICES AUX HABITANTS D'UNE VILLE 401
INITIATION À L'ARTISANAT 403
3E PARTIE : LES MISSIONS DE THANE 404
INTERACTIONS ET RENCONTRES 406
INTERACTIONS 406
RENCONTRES 409
L'ATLAS DE BORDECIEL 414
UN APERÇU DES TERRES SEPTENTRIONALES DE TAMRIEL 414
CHÂTELLERIE 1 : HAAFINGAR 415
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 415
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 415
LIEUX PRINCIPAUX 417
LIEUX SECONDAIRES 417
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : SOLITUDE 417
LIEUX PRINCIPAUX 423
LIEUX SECONDAIRES 434
CHÂTELLERIE 2 : HJAALMARCHE 436
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 436
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 436
LIEUX PRINCIPAUX 438
LIEUX SECONDAIRES 438
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : MORTHAL 438
LIEUX PRINCIPAUX 440
LIEUX SECONDAIRES 452
CHÂTELLERIE 3 : LE CLOS 454
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 454
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 454
LIEUX PRINCIPAUX 456
LIEUX SECONDAIRES 456
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : AUBÉTOILE 456
LIEUX PRINCIPAUX 458
LIEUX SECONDAIRES 473
CHÂTELLERIE 4 : FORTDHIVER 475
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 475
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 475
LIEUX PRINCIPAUX 477
LIEUX SECONDAIRES 477
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : FORTDHIVER 477
ACADÉMIE DE FORTDHIVER 479
LIEUX PRINCIPAUX 481
LIEUX SECONDAIRES 495
CHÂTELLERIE 5 : LA CREVASSE 498
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 498
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 498
LIEUX PRINCIPAUX 500
LIEUX SECONDAIRES 500
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : MARKARTH 500
LIEUX PRINCIPAUX 508
LIEUX SECONDAIRES 523
CHÂTELLERIE 6 : BLANCHERIVE 526
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 526
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 526
LIEUX PRINCIPAUX 528
LIEUX SECONDAIRES 528
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : BLANCHERIVE 528
LIEUX PRINCIPAUX 533
LIEUX SECONDAIRES 544
CHÂTELLERIE 7 : ESTEMARCHE 547
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 547
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 547
LIEUX PRINCIPAUX 549
LIEUX SECONDAIRES 549
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : VENDEAUME 549
LIEUX PRINCIPAUX 554
LIEUX SECONDAIRES 568
CHÂTELLERIE 8 : ÉPERVINE 571
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 571
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 571
LIEUX PRINCIPAUX 573
LIEUX SECONDAIRES 573
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : ÉPERVINE 573
LIEUX PRINCIPAUX 575
LIEUX SECONDAIRES 590
CHÂTELLERIE 9 : LA BRÈCHE 594
PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE 594
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 594
LIEUX PRINCIPAUX 596
LIEUX SECONDAIRES 596
CAPITALE DE CHÂTELLERIE : FAILLAISE 596
LIEUX PRINCIPAUX 604
LIEUX SECONDAIRES 624
GRIFFENOIRE ET AUTRES ROYAUMES 627
INTRODUCTION 627
SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION 627
LIEUX PRINCIPAUX 628
ANNEXES 632
ANNEXE I : SUCCÈS ET TROPHÉES 632
ANNEXE II : COMMERÇANTS 634
ANNEXE III : AUTELS 636
ANNEXE IV : ARMES UNIQUES 637
ANNEXE V : ARMURES ET OBJETS UNIQUES 638
ANNEXE VI : LIVRES DE COMPÉTENCE 641
ANNEXE VII : AUTRES RÉFÉRENCES 644
LA LANGUE DRACONIQUE 645
L'ALPHABET DRACONIQUE 645
INDEX 648

SAMY&DENIS

CHANT DE L'ENFANT DE DRAGON

(Refrain)
Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin,
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal !
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan,
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal !
(Refrain)
L'Enfant de dragon, l'Enfant de dragon, sur son honneur a juré,
De tenir le mal éloigné !
Les plus féroces ennemis mis en déroute par son cri,
Enfant de dragon, pour ta bénédiction nous venons prier !
Huzrah nu, kul do od, wah aan bok lingrah vod,
Ahrk fin tey, boziik fun, do fin gein !
Wo lost fron wah ney dov, ahrk fin reyliik do jul,
Voth aan suleyk wah ronit faal krein !
Alors, écoutez, fils de la neige, à la nuit des temps, il y a fort longtemps, L'histoire héroïque qui résonne en Bordeciel !
Avec dans ses veines le sang des dragons autant que celui des hommes, Son pouvoir rivalisait avec celui du soleil !
Ahrk fin zul, rok drey kod, nau tol morokei frod,
Rul lot Taazokaan motaad voth kein !
Sahrot Thu'um, med aan tuz, vey zeim hokoron pah,
Ol fin Dovahkiin komeyt ok rein !
Et la Voix, il fit entendre, sur ce champ de gloire,
Quand Tamriel fut agitée par la guerre !
Le puissant Thu'um faucha ses ennemis comme une lame,
Quand l'Enfant de dragon rugit naguère !
(Refrain)
Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin,
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal !
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan,
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal !
(Refrain)
L'Enfant de dragon, l'Enfant de dragon, sur son honneur a juré,
De tenir le mal éloigné !
Les plus féroces ennemis mis en déroute par son cri,
Enfant de dragon, pour ta bénédiction nous venons prier !
Ahrk fin Kel lost prodah, do ved viing ko fin krah,
Tol fod zeymah win kein meyz fundein !
Alduin, feyn do jun, kruziik vokun staadnau,
Voth aan bahlok wah diivon fin lein !
Et les Parchemins ont prédit la venue des ailes noires dans le froid,
Quand la guerre sera de nouveau déclarée !
Alduin, le fléau des rois, ancienne ombre libérée,
Dont la faim dévorante pourrait le monde avaler !
Nuz aan sul, fent alok, fod fin vul dovah nok,
Fen kos nahlot mahfaeraak ahrk ruz !
Paaz Keizaal fen kos stin nol bein Alduin jot,
Dovahkiin kos fin saviik do muz !
Mais un jour viendra où le dragon noir, enfin,
Sera réduit au silence à tout jamais !
Et Bordeciel sera délivré de l'ombre d'Alduin,
Enfant de dragon, tu l'auras sauvé !
(Refrain)
Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin,
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal !
Ahrk fin norok paal graan fodnust vok zin dro zaan,
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal !
(Refrain)
L'Enfant de dragon, l'Enfant de dragon, sur son honneur a juré,
De tenir le mal éloigné !
Les plus féroces ennemis mis en déroute par son cri,
Enfant de dragon, pour ta bénédiction nous venons prier !

SAMY&DENIS

ENTRAÎNEMENT - 1RE PARTIE : CRÉATION DU PERSONNAGE

BIENVENUE EN BORDECIEL

La section Création du personnage du chapitre Entraînement a été conçue pour vous apporter des conseils tactiques, tout en suivant l'ordre des décisions que vous aurez à prendre lors de vos aventures sur les terres sauvages de Bordeciel. Nous commencerons par vous révéler les pouvoirs inhérents à chaque race. Puis, nous étudierons minutieusement les 18 compétences (et les atouts qui leur sont associés). Vous apprendrez ainsi l'effet de chacun des atouts, comment les augmenter et quels atouts choisir suivant votre style de jeu. Pour finir, nous présenterons plusieurs modèles de personnages : des explorateurs d'exception taillés pour un rôle spécifique ou des héros de renom qui allient les meilleures combinaisons d'atouts et d'équipement pour s'inscrire dans un style de jeu particulier.

ASTUCE Veuillez lire le manuel d'instructions qui vous a été fourni avec le jeu et familiarisez-vous avec les bases de cette aventure. Ce chapitre suppose que vous avez déjà lu et assimilé les informations contenues dans le manuel.

CHOIX DE LA RACE

1RE PARTIE : LES RACES DE BORDECIEL

En commençant votre aventure en Bordeciel, le mot d'ordre des Elder Scrolls reste profondément vrai : "vous êtes ce que vous jouez". Bien que les statistiques soient en défaveur d'un Sorcier Orque ou d'un Voleur Haut-Elfe, étant donné leurs bonus de compétences de départ et leurs pouvoirs raciaux, cela n'a pas grande importance sur le long terme : optez pour la race qui vous correspond, sans vous préoccuper des statistiques et des capacités.

Vous pouvez compenser les faibles valeurs de départ en utilisant les compétences que vous souhaitez améliorer ; les compétences qui vous font défaut n'ont qu'un léger retard et se corrigent facilement. Aucune race ne présente de carences intrinsèques qui pourraient vous empêcher de devenir le héros de votre choix.

Toutefois, vous pouvez tirer votre épingle du jeu en choisissant une race en particulier. Pour les aventuriers qui visent à tirer avantage du moindre élément, il leur sera utile de connaître les bonus des compétences améliorées inhérents à chacune des races au départ. Ils apprécieront également de comprendre les pouvoirs propres à chacune des races, et ainsi mieux choisir telle ou telle façon de jouer.

Pour résumer, cette section vous révèle les races les plus adaptées à votre plaisir de jeu, que vous ayez envie de manier des armes de corps à corps, d'user de magie, de recourir à la discrétion ou à tous ces styles combinés.

Avantages des compétences raciales

Le tableau suivant contient les valeurs des compétences de départ pour chacune des races. Considérez celles qui ont une valeur élevée (en prenant 15 comme valeur de référence). Une valeur de 20 indique une compétence améliorée pour la race. Une valeur de 25 correspond à sa compétence principale.

RACE	FORGEAGE	ARMURE LOURDE	PARADE	ARMES À DEUX MAINS	ARMES À UNE MAIN	ARCHERIE	ARMURE LÉGÈRE	FURTIVITÉ	CROCHETAGE	VOL À LA TIRE	ÉLOQUENCE	ALCHIMIE	ILLUSION	CONJURATION	DESTRUCTION	GUÉRISON	ALTÉRATION	ENCHANTEMENT
Argonien	15	15	15	15	15	15	20	20	25	20	15	15	15	15	15	20	20	15
Bréton	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	20	25	15	20	20	15
Elfe noir	15	15	15	15	15	15	20	20	15	15	15	20	20	15	25	15	20	15
Haut-Elfe	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	25	20	20	20	20	20
Impérial	15	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	25	15	20
Khajiit	15	15	15	15	20	20	15	25	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15
Nordique	20	15	20	25	20	15	20	15	15	15	20	15	15	15	15	15	15	15
Orque	20	25	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20
Rougegarde	20	15	20	15	25	20	15	15	15	15	15	15	15	15	20	15	20	15
Elfe des bois	15	15	15	15	15	25	20	20	20	20	15	20	15	15	15	15	15	15

REMARQUE Prenons un exemple: si vous décidiez de choisir un Khajiitt, vous recevriez un bonus +5 pour vos compétences armes à une main, archerie, crochetage, vol à la tire et alchimie, ainsi qu'un bonus +10 en furtivité.

Remarques sur le choix du sexe : Il n'existe aucune différence entre les hommes et les femmes, quelle que soit la race. Ils partagent les mêmes valeurs de départ en termes de compétences, sorts, pouvoirs et capacités. En résumé, vous êtes libre de créer le personnage de votre choix, sans la moindre pénalité.

SAMY&DENIS

Sorts, pouvoirs raciaux et capacités de départ

Outre un léger avantage dans la valeur de certaines compétences, chaque race dispose au départ de son propre lot de sorts, de pouvoirs inhérents (lui apportant un bonus exclusif, comme la capacité de regagner de la magie ou d'en absorber) et de capacités raciales innées, telle que la résistance aux dégâts de glace. Un aperçu tactique pour chacune des races vous est présenté ci-dessous.

REMARQUE **Réactions face à une race :** La race que vous choisirez aura un impact sur les discours de bienvenue que vous adresseront les habitants de Bordeciel ou sur les commentaires qu'ils lanceront lorsque vous passerez à côté d'eux.

Races et jouabilité : Votre race peut avoir une légère influence sur le jeu, mais cela reste très rare. Voici une liste d'exemples :

Lorsque que vous infiltrez l'Ambassade du Thalmor en étant habillé avec la robe de cette faction de Hauts-Elfes, les Hauts-Elfes (et, dans une moindre mesure, les autres Elfes) auront plus de facilité à se faufiler discrètement que les membres des autres races.

Les Orques sont les bienvenus dans les forteresses orques de Bordeciel. Les représentants des autres races, quant à eux, doivent prouver qu'ils sont dignes d'y entrer.

Les possibilités de réponse dans certains dialogues peuvent varier en fonction de la race et de la situation.

Vous serez averti si votre race joue un rôle pertinent lors d'une interaction. Mais pas d'inquiétude : votre race ne vous fermera jamais aucune porte. Elle peut même se révéler être un atout au moment où vous vous y attendrez le moins !

Argonien

Compétences améliorées : +10 en crochetage, +5 en vol à la tire, furtivité, armure légère, altération et guérison

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Bénédiction du Hist. Vous régénérez votre santé 10x plus rapidement pendant 60 secondes.

Capacités raciales : résistance de 50 % aux maladies, respiration sous l'eau

Meilleure orientation : Voleur (défensif)



Un Argonien



Une Argonienne

On ne sait, ni ne comprend que peu de choses sur les créatures reptiliennes du Marais noir. Après des années passées à défendre leurs frontières, les Argoniens sont devenus des maîtres de la guérilla. Grâce à leurs capacités naturelles, ils sont à l'aise sur terre comme dans l'eau. Ils se sont parfaitement adaptés aux dangereux marais de leur terre natale et ont développé une immunité naturelle aux maladies, véritable fléau pour de nombreux explorateurs de la région.

ASTUCE Lorsque vous êtes sur le point de mourir, la Bénédiction du Hist est une fabuleuse capacité qui vous permet de récupérer très rapidement. Comme c'est un pouvoir, vous pouvez même l'activer tout en continuant d'attaquer : vous n'avez besoin d'aucune concentration.

La résistance aux maladies permet de réduire les chances de contracter une maladie venant d'un piège ou d'un animal ; elle n'a aucune incidence sur l'effet des maladies que vous pourriez déjà avoir contractées. D'une manière générale, les maladies ne représentent pas un véritable danger dans Skyrim, mais elles peuvent vous affaiblir si vous les laissez s'accumuler. Rendez-vous régulièrement auprès d'un autel et tout ira bien.

La respiration aquatique vous évite tout risque de noyade. Vous ne passerez que très peu de temps sous l'eau, mais cette capacité pourrait vous permettre d'atteindre un trésor englouti ou d'explorer plus facilement les épaves.

Bréton

Compétences améliorées : +10 en conjuration, +5 en illusion, guérison, éloquence, alchimie et altération

Sorts de départ : flammes, soin, conjuration de familier

Pouvoir racial : Peau de dragon. Vous absorbez 50 % de la magie issue des sorts pendant 60 secondes.

Capacité raciale : 25 % de résistance à la magie

Meilleure orientation : Mage (défensif)



Un Bréton



Une Brétonne

Les Brétons ont un lien étroit et instinctif avec le surnaturel et les forces instables de la magie. Bon nombre de grands sorciers sont originaires de la province de Haute-Roche. Outre la grande maîtrise des sorts, de l'enchantement et de l'alchimie inhérente à leur race, même les plus humbles Brétons de Haute-Roche peuvent se vanter de leur résistance élevée à la magie.

ASTUCE Les Brétons sont de redoutables adversaires pour les autres mages, qui craignent leur Peau de dragon et leur Résistance magique. Ces deux capacités restent même des atouts majeurs dans la dernière partie du jeu.

La Résistance magique augmente vos chances de survie face à des lanceurs de sort ennemis et la Peau de dragon vous assure de garder une réserve de magie, vous permettant ainsi de vous protéger derrière des sorts de protection.

SAMY&DENIS

Elfe noir

Compétences améliorées : +10 en destruction, +5 en altération, illusion, furtivité, armure légère et alchimie

Sorts de départ : flammes, étincelles, soin

Pouvoir racial : Ire ancestrale. Vous créez une aura enflammée qui inflige 10 points de dégâts à tous les ennemis à proximité pendant 60 secondes.

Capacité raciale : 50 % de résistance au feu

Meilleure orientation : Nocturlame (Mage/Voleur)



Un Elfe noir



Une Elfe noire

Dans l'Empire, on les appelle communément les "Elfes noirs", mais dans leur terre natale de Morrowind, ils se surnomment les "Dunmers". Ils ont la peau sombre et les yeux rouges ; ils allient une puissante intelligence à un corps d'athlète, ce qui fait d'eux des guerriers et des sorciers hors pair. Sur le champ de bataille, les Elfes noirs se caractérisent par l'alliance talentueuse et équilibrée de leurs épéistes, archers et sorciers de guerre.

ASTUCE L'Ire ancestrale est une version moins puissante d'Aura enflammée, un sort de destruction de niveau spécialiste. Efficace dans les premiers niveaux (où vous affrontez de nombreux ennemis au corps à corps), il perd de son intérêt une fois que vous pourrez lancer le sort par vous-même. Il est également peu utile si vous comptez jouer un personnage qui se bat à distance, comme un archer ou un mage pur et dur.

La résistance au feu est très utile contre les atronachs de feu, les lanceur de sorts de feu et les dragons cracheurs de feu. Le feu n'est pas l'apanage d'un seul type d'ennemi : il est donc difficile d'anticiper l'utilisation de cette capacité. Vous ne pouvez pas vraiment l'activer de manière stratégique.

Haut-Elfe

Compétences améliorées : +10 en illusion, +5 en altération, conjuration, destruction, guérison et enchantement

Sorts de départ : flammes, furie, soin

Pouvoir racial : Régalien. Pendant 60 secondes, vous régénérez 25 % de votre maximum de magie par seconde.

Capacité raciale : Magie du régalien (+50 points de magie)

Meilleure orientation : Mage (offensif)



Un Haut-Elfe



Une Haute-Elfe

Les Hauts-Elfes, ou Altmers, sont un peuple fort, de grande taille et à la peau dorée, originaire de l'Archipel de l'automne. La langue commune de l'Empire, le Tamrielic, est inspirée par leur langage et leur écriture, et de nombreux courants artistiques, métiers d'artisanat ou idées scientifiques de l'Empire sont dérivés de la culture des Hauts-Elfes. Ce peuple est à l'origine du Domaine Aldmeri et ses agents, les Thalmor, ne sont guère appréciés par les Nordiques de Bordeciel.

ASTUCE Régalien vous permet de récupérer rapidement votre magie dans les moments les plus critiques et donc de continuer à lancer des sorts. Quel que soit votre niveau, ce pouvoir est une véritable aubaine pour tout mage.

La Magie du régalien équivaut à gagner cinq niveaux directement. Elle permet à tout mage de prendre une longueur d'avance et peut-être d'éviter un corps à corps hasardeux.

Impérial

Compétences améliorées : +10 en guérison, +5 en destruction, enchantement, armes à une main, parade et armure lourde

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Voix de l'empereur. Apaise les personnes à proximité pendant 60 secondes.

Capacité raciale : Chance impériale. Rajoute une petite quantité d'or à la plupart des contenants.

Meilleure orientation : Mage-guerrier (Mage/Guerrier)



Un Impérial



Une Impériale

Originaires de la province civilisée et cosmopolite de Cyrodiil, les Impériaux sont des personnes instruites au langage châtié. Bien qu'ils soient moins imposants physiquement que les autres races, les Impériaux se sont révélé être d'excellents diplomates et commerçants. Ces traits de caractère, alliés à leurs remarquables capacités en infanterie légère, leur ont permis de gouverner un empire qui s'étend sur le continent depuis des siècles.

ASTUCE Centrée sur votre position, la Voix de l'empereur est une version moins puissante de Pacification, un sort d'illusion de niveau expert. Il peut se révéler très puissant lorsque vous êtes entouré par une horde d'ennemis, mais ne vous sera pas d'une grande utilité contre des petits groupes ou des ennemis à distance.

La Chance impériale vous permet de récupérer une petite quantité d'or supplémentaire dans la plupart des coffres que vous trouverez. Bien que ce bonus soit faible (10 pièces au maximum), il s'accumule sur le temps. Cependant, il existe bien des manières de récupérer de l'argent en Bordeciel.

SAMY&DENIS

Khajiit

Compétences améliorées : +10 en furtivité, +5 en crochetage, vol à la tire, alchimie, armes à une main, archerie

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Nyctalopie. Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.

Capacité raciale : Griffes (dégâts à mains nues x4)

Meilleure orientation : Voleur (offensif)



Un Khajiit



Une Khajiit

Les Khajiits sont originaires de la province d'Elsweyr et leurs représentants comptent de nombreuses espèces : être proches des Elfes, "hommes jaguars" (cathay-rath) et majestueux Senche. L'espèce la plus répandue, les suthay-raht, est intelligente, rapide et agile. De nombreux Khajiits préfèrent attaquer avec leurs griffes plutôt qu'avec des armes. Leur agilité naturelle et leurs mains habiles font d'eux d'excellents voleurs.

ASTUCE La Nyctalopie vous confère la vision nocturne. Celle-ci vous permet de voir dans les environnements sombres, sans l'aide d'une source lumineuse qui pourrait révéler votre présence. Ceci vous sera parfois utile, mais en général les donjons sont suffisamment éclairés pour vous en sortir sans y avoir recours. Contrairement à la plupart des pouvoirs, vous pourrez utiliser Nyctalopie plusieurs fois par jour, sans aucune restriction.

Les griffes vous apportent un immense avantage lors des combats à mains nues ou des bagarres. Couplée notamment avec Poings de fer, l'atout d'Armure lourde, cette capacité permet à vos combats à mains nues de durer plus longtemps. N'oubliez pas que le combat à mains nues n'est pas une compétence et que vous ne progresserez pas en l'utilisant. Vous y aurez généralement recours lors des bagarres occasionnelles. Cependant, si vous souhaitez incarner un personnage bagarreur, cette compétence est faite pour vous.

Nordique

Compétences améliorées : +10 en armes à deux mains, +5 en armes à une main, parade, forgeage, éloquence, armure légère

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Cri de guerre. Les ennemis à proximité fuient pendant 30 secondes

Capacité raciale : 50 % de résistance à la glace

Meilleure orientation : Guerrier (offensif)



Un Nordique



Une Nordique

Les natifs de Bordeciel sont des hommes de grande taille et aux cheveux clairs. Violents et courageux au combat, ce sont également des commerçants et des explorateurs ingénieux et audacieux. Puissants, obstinés et coriaces, les Nordiques sont réputés pour leur résistance au froid, même d'origine magique. La violence fait partie intégrante de leur culture ; les Nordiques se réjouissent à l'idée de se jeter férocement dans la bataille, ce qui perturbe et consterne leurs ennemis.

ASTUCE Le Cri de guerre est une version moins puissante d'Hystérie, un sort d'illusion de niveau maître. Très efficace contre des hordes d'ennemis faibles, il vous permet de profiter de précieuses secondes pour récupérer, vous repositionner ou fuir avant la reprise du combat. Utile dans certaines situations, il ne joue que rarement un rôle décisif lors des combats.

La résistance à la glace est utile contre les atronachs de glace, les lanceurs de sorts de glace et les dragons de glace. Elle se révélera être une alliée précieuse dans les nombreuses tombes et cryptes de Bordeciel, où les draugr morts-vivants utilisent principalement cette école de magie.

Orque

Compétences améliorées : +10 en armure lourde, +5 en forgeage, armes à une main, armes à deux mains, parade et enchantement

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Berserker. Pendant 60 secondes, vous subissez la moitié des dégâts et en infligez le double dans les combats au corps à corps.

Capacité raciale : aucune

Meilleure orientation : Guerrier (défensif)



Un Orque



Une Orque

Ces grands barbares des monts de Wrothgarian et la Queue de dragon sont réputés pour leur courage inébranlable à la guerre et pour leur solide endurance face à l'adversité. Jadis, les autres nations et races de Tamriel craignaient et haïssaient les Orques, mais ces derniers sont lentement parvenus à se faire accepter dans l'Empire. Les armuriers orques sont très recherchés en raison de la qualité de leurs créations et les guerriers orques, portant des armures lourdes, comptent parmi les meilleurs soldats de l'Empire.

ASTUCE Berserker est la seule capacité raciale des Orques, mais quelle capacité ! Durant une minute, vous pouvez devenir une force invincible et dévastatrice. Très utile au combat pour foncer dans une horde d'ennemis faibles ou pour affronter un puissant dragon, cette capacité est un atout majeur à tout niveau.

SAMY&DENIS

Rougegarde

Compétences améliorées : +10 en armes à une main, +5 en archerie, parade, forgeage, destruction et altération

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Poussée d'adrénaline. Votre vigueur se régénère 10x plus rapidement pendant 60 secondes.

Capacité raciale : +50 % en résistance aux poisons

Meilleure orientation : Magisfer (Guerrier/Mage), Attaque à deux armes



Un Rougegarde



Une Rougegarde

Incontestablement les guerriers les plus talentueux de Tamriel et originaires de Lenclume, les Rougegardes à la peau sombre et aux cheveux raides, semblent être nés pour le combat. Cependant, ne les imaginez pas comme des soldats disciplinés. Leur fier et féroce esprit indépendant fait d'eux d'excellents éclaireurs, escarmoucheurs ou explorateurs. Les Rougegardes sont capables d'adapter leurs tactiques au coeur du combat et de passer d'une arme à l'autre comme personne, usant de leur arc, leur épée, leurs sorts ou bouclier.

ASTUCE La Poussée d'adrénaline est l'équivalent de la Bénédiction du Hist ou du Régalien, mais appliquée à la vigueur. Bien que ceci soit moins utile que la récupération de santé ou de magie, il vous permettra d'enchaîner vos puissantes attaques dans un combat difficile. Vous pourrez également l'utiliser pour fuir en courant si nécessaire.

La Résistance au poison est utile contre les rares pièges à gaz toxique ou la poignée d'ennemis qui utilise du poison (les Parjures, les Falmers, les chaurus et les Araignées). Elle ne s'utilise donc qu'en de rares occasions, comme la plupart des capacités.

Elfe des bois

Compétences améliorées : +10 en archerie, +5 en furtivité, crochetage, vol à la tire, armure légère et alchimie

Sorts de départ : flammes, soin

Pouvoir racial : Manipulation d'animal. L'animal en cible devient votre allié pendant 60 secondes.

Capacité raciale : 50 % de résistance aux maladies et aux poisons

Meilleure orientation : Voleur (Archer)



Un Elfe des bois



Une Elfe des bois

Ce sont les habitants des forêts occidentales de Val-Boisé. Dans l'Empire, on les appelle les "Elfes des bois", mais ils se surnomment eux-mêmes les Bosmers ou le peuple de l'Arbre endormi. Les Elfes des bois sont habiles et vifs, physiquement et intellectuellement. Leur nature curieuse et leur agilité naturelle font d'eux d'excellents éclaireurs, agents ou voleurs et aucun être de Tamriel ne saurait rivaliser avec leurs talents d'archer.

ASTUCE La Manipulation d'animal ne marche que sur une seule cible, mais elle est un équivalent puissant du cri Allégeance animale. Seule contrainte... elle ne s'applique qu'aux animaux. Très utile à l'extérieur ou dans les tanières et les cavernes où résident des animaux, elle ne vous sera d'aucune utilité dans la plupart des donjons.

La Résistance aux poisons et aux maladies est un mélange de la résistance aux maladies des Argoniens et de la résistance aux poisons des Rougegardes. Tout comme ces capacités, elle peut être utile dans certaines occasions, mais ne jouera aucun rôle décisif la plupart du temps.

COMPÉTENCES ET ATOUTS

Cette section est sans nulle doute la plus importante en termes de développement du personnage. Elle vous détaille chacun des atouts et compétences du jeu, tout en vous apportant des conseils sur le choix des atouts selon votre style de jeu. Souvenez-vous : vous êtes ce que vous jouez. Vous pouvez développer les compétences de votre choix, à tout moment. Ne pensez pas être "condamné" à suivre une voie que vous auriez choisi d'emprunter par le passé.

PRÉSENTATION DES COMPÉTENCES

Effets des compétences

Bordeciel regroupe 18 compétences, organisées en trois grands groupes : le combat, la magie et la discrétion. En augmentant une compétence, vous améliorerez son effet principal ; vous accéderez également aux atouts de cette compétence et ainsi bénéficierez de nouvelles compétences ou bonus très puissants.

À quoi sert chacune des compétences ? Les effets principaux sont listés ci-dessous :

COMPÉTENCES DE COMBAT : LA VOIE DE LA PUISSANCE

✓	NOM DE LA COMPÉTENCE	EFFETS PRINCIPAUX
	Forgeage	Améliore la valeur et les propriétés des objets que vous améliorez.
	Armure lourde	Réduit les dégâts subis lorsque vous portez une armure lourde.
	Parade	Réduit les dégâts subis et la déstabilisation lorsque vous bloquez les attaques.
	Armes à deux mains	Augmente les dégâts que vous infligez avec les armes à deux mains.
	Armes à une main	Augmente les dégâts que vous infligez avec les armes à une main.
	Archerie	Augmente les dégâts que vous infligez avec les arcs.

SAMY&DENIS

COMPÉTENCES DE DISCRÉTION : LA VOIE DE L'OMBRE

✓	COMPÉTENCE	EFFETS PRINCIPAUX
☐	Armure légère	Réduit les dégâts que vous subissez lorsque vous portez une armure légère.
☐	Furtivité	Améliore votre capacité à passer inaperçu lorsque vous utilisez en furtivité.
☐	Crochetage	Augmente vos chances de réussite lors du crochetage d'une serrure. Augmente notamment la taille de la bonne position de crochetage et réduit vos chances de casser un crochet.
☐	Vol à la tire	Augmente vos chances de réussite lors d'un vol à la tire.
☐	Éloquence	Vous permet de bénéficier de bons prix lorsque vous achetez ou vendez des objets. Améliore également vos réussites en (Persuasion), (Pot-de-vin) et (Intimidation) dans les dialogues.
☐	Alchimie	Augmente la puissance des potions et des poisons que vous préparez.

COMPÉTENCES DE MAGIE : LA VOIE DE LA SORCELLERIE

✓	COMPÉTENCE	EFFETS PRINCIPAUX
☐	Illusion	Réduit le coût des sorts d'illusion.
☐	Conjuration	Réduit le coût des sorts de conjuration.
☐	Destruction	Réduit le coût des sorts de destruction.
☐	Guérison	Réduit le coût des sorts de guérison.
☐	Altération	Réduit le coût des sorts d'altération.
☐	Enchantement	Augmente la puissance des objets que vous enchantez.

Amélioration des compétences : utilisation d'une compétence

Avec *The Elder Scrolls*, vous êtes ce que vous jouez. Dans Skyrim, l'évolution de vos compétences et votre progression dans les niveaux sont déterminées par l'utilisation des compétences. Ce système garde un oeil sur les actions que vous réalisez et augmente vos compétences en conséquence. Vous n'avez pas besoin de comprendre ses mécanismes de fonctionnement : jouez simplement avec les compétences qui vous plaisent et vous les améliorerez automatiquement. Toutefois, si vous voulez savoir comment atteindre le maximum des possibilités de votre personnage, vous devriez lire ce qui suit.

Qu'est-ce que l'utilisation des compétences ?

Chacune des 18 compétences "guette" l'apparition en jeu d'événements particuliers. Lorsqu'un de ces événements se produit, la compétence gagne des points, proportionnellement à l'importance de cet événement. Cette importance dépend de la nature de l'événement, comme expliqué en détail ci-dessous.

Lorsque les points d'une compétence atteignent un certain palier, la compétence augmente. Ces paliers suivent un modèle exponentiel. Pour passer une compétence de 40 à 41, il vous faudra utiliser cette compétence un plus grand nombre de fois ou participer à des événements plus importants que ceux requis pour passer de 20 à 21.

Chaque fois que vous améliorerez une compétence, vous gagnerez des points qui rapprocheront votre personnage du niveau supérieur. Le nombre de ces points dépend du niveau de la compétence ainsi améliorée. En élevant une compétence de 40 à 41, vous vous rapprocherez plus rapidement du niveau supérieur qu'en augmentant une compétence de 20 à 21.

Gardez en tête deux règles importantes :

Vos compétences ne s'amélioreront que si vous les utilisez de manière efficace. Voici une liste d'exemples :

- ◊ Ne frappez pas dans le vide avec votre épée, car vous n'améliorerez en rien votre compétence d'armes à une main. Frappez plutôt des ennemis.
- ◊ N'invoquez pas en boucle un atronach, car vous n'améliorerez en rien votre compétence de conjuration. Utilisez plutôt l'atronach dans un combat.
- ◊ Ne vous contentez pas de parler à tout le monde pour améliorer votre éloquence. Il vous faudra acheter et vendre des objets ou réussir des dialogues spéciaux.

D'une manière générale, vos compétences augmenteront plus vite si vous les utilisez dans des situations difficiles. Voici une liste d'exemples :

- ◊ Votre compétence d'archerie augmentera plus rapidement si vous utilisez des arcs plus puissants, pour des dégâts plus conséquents.
- ◊ Votre compétence d'illusion augmentera plus rapidement si vous lancez des sorts plus complexes.
- ◊ Votre compétence de crochetage augmentera plus rapidement si vous crochetez des coffres plus difficiles.

Amélioration des compétences : s'entraîner

Durant votre périple, vous croiserez parfois des personnes qui ont consacré leur vie à la maîtrise d'une compétence précise. Ces êtres sont tout particulièrement talentueux et en leur parlant, vous pourrez leur demander de vous entraîner dans la compétence en question. La plupart d'entre eux se feront une joie de transmettre leur savoir... mais cela aura un prix.

Un titre est associé à chacun des professeurs en fonction de son niveau de compétence, à savoir Spécialiste, Expert et Maître :

Les professeurs spécialistes vous permettent d'améliorer votre compétence jusqu'à 50.

Les professeurs experts vous permettent d'améliorer votre compétence jusqu'à 75.

Les professeurs maîtres vous permettent d'améliorer votre compétence jusqu'à 90.

Même les plus talentueux professeurs de Bordeciel ne pourront vous entraîner au-delà de 90. Vous ne pourrez atteindre 100 qu'en comptant sur vous-même !

Le coût de l'entraînement d'une compétence est calculé selon votre niveau actuel dans cette compétence. La compétence du professeur n'a aucune incidence. Cependant, les professeurs experts et maîtres sont bien souvent les membres d'une faction et n'accepteront de vous entraîner que si vous êtes un membre doté d'une bonne réputation. Rejoindre une faction n'est généralement pas chose compliquée. Si vous voulez profiter des enseignements d'un professeur en particulier (ou de plusieurs professeurs), vous devriez envisager d'accomplir les quêtes de cette faction le plus tôt possible (même si vous n'aviez pas prévu de le faire).

En travaillant avec un professeur, vous augmenterez votre compétence à chaque entraînement. Vous pouvez recommencer le processus jusqu'à 5 fois, avec n'importe quelle combinaison de professeurs, avant de devoir passer au niveau supérieur. Vous pourrez alors retourner auprès d'un professeur et payer pour cinq nouveaux points de compétence. Si vous passez un niveau lors de votre entraînement, vous devrez atteindre le niveau suivant avant de pouvoir reparler au professeur et ainsi vous entraîner de nouveau.

Example: rentabiliser votre entraînement



Runil se fait un plaisir de vous enseigner ses connaissances en conjuration, mais pas gratuitement.

Vous désirez améliorer votre compétence de conjuration (qui est de 20). Rendez-vous donc auprès de Runil, le professeur spécialiste, dans le cimetière d'Épervine. Il vous propose de vous entraîner pour 250 pièces d'or. Acceptez son offre pour recevoir un point de compétence. À votre niveau, vous pouvez encore vous entraîner quatre fois avec lui, en échange d'une quantité croissante d'or. Quand vous aurez terminé, votre compétence sera de 25 et vous aurez dépensé 1 350 pièces d'or. Il vous faudra alors passer au niveau supérieur avant de pouvoir vous entraîner de nouveau. Vous auriez pu recevoir le même entraînement auprès de Phinis Gestor (Académie de Fortdhiver) ou Falion (dans Morthal), voire des trois professeurs en même temps. Cependant, vous n'auriez jamais pu entraîner votre compétence au-delà de 25.

Si votre objectif (évitons d'utiliser le mot "obsession") est d'augmenter vos compétences préférées, rendez régulièrement visite aux professeurs concernés, de préférence après un passage au niveau supérieur. Pour de meilleurs résultats, entraînez-vous et utilisez la compétence pour l'augmenter le plus rapidement possible. Pensez à faire la tournée des professeurs pour améliorer plusieurs compétences !

Certains professeurs peuvent également devenir des acolytes et une poignée d'entre eux sont même candidats au mariage !

SAMY&DENIS

Les professeurs de Bordeciel

Compétences de combat : la voie de la puissance

Forgeage


Professeur spécialiste : Ghorza, à Markath.


Professeur expert : Balimund, à Faillaise.


Professeur maître : Eorlund Grisetoison, à Blancherive.

Armure lourde


Professeur spécialiste : Hermir Coeurfort, à Vendeaume.


Professeur expert : Gharol de Dushnikh Yal, à la Crevasse.


Professeur maître: Farkas des Compagnons, à Blancherive.

Parade

Il n'existe aucun professeur spécialiste pour cette compétence.


Professeur expert : Njada Bras-de-Pierre des Compagnons, à Blancherive.


Professeur maître : Larak de Mor Khazgur, à la Crevasse.

Armes à deux mains

Il n'existe aucun professeur spécialiste pour cette compétence.


Professeur expert : Torbjorn Brise-Bouclier, à Vendeaume.


Professeur maître : Vilkas des Compagnons, à Blancherive.

Armes à une main


Professeur spécialiste : Amren, à Blancherive.


Professeur expert : Athis des Compagnons, à Blancherive.


Professeur maître : Burguk de Dushnikh Yal, à la Crevasse.

Archerie


Professeur spécialiste : Faendal, à Rivebois.


Professeur expert : Aela la Chasseuse des Compagnons, à Blancherive.


Professeur maître : Niruin de la Guilde des voleurs, à Faillaise.

Compétences de discrétion : la voie de l'ombre

Armure légère


Professeur spécialiste : Explore-les-Marais, à Vendeaume.


Professeur expert : Grelka, à Faillaise.


Professeur maître : Nazir de la Confrérie noire.

Furtivité


Professeur spécialiste : Khayla des caravanes khajiits.


Professeur expert : Garvey, à Markath.


Professeur maître : Delvin Mallory de la Guilde des voleurs, à Faillaise.

Crochetage

Il n'existe aucun professeur spécialiste pour cette compétence.


Professeur expert : Majhad des caravanes khajiits.


Professeur maître : Vex de la Guilde des voleurs, à Faillaise.

Vol à la tire


JProfesseur spécialiste : Ahkari des caravanes khajiits.


Professeur expert : Silda l'Invisible, à Vendeaume.


Professeur maître : Vipir de la Guilde des voleurs, à Faillaise.

Éloquence


Professeur spécialiste n°1 : Dro'marash des caravanes khajiits.


Professeur spécialiste n°2 : Revyn Sadri, à Vendeaume.


Professeur expert : Ogmund le Skald, à Markath.


Professeur maître : Giraud Germane de l'Académie des bardes, à Solitude.

Alchimie


Professeur spécialiste : Lami, à Morthal.


Professeur expert : Arcadia, à Blancherive.


Professeur maître : Babette de la Confrérie noire.

Compétences de magie : la voie de la sorcellerie

Illusion

Il n'existe aucun professeur spécialiste pour cette compétence.


Professeur expert : Atub de Largashbur, à la Brèche.


Professeur maître : Drevis Neloren de l'Académie de Fortdhiver.

Conjuration


Professeur spécialiste : Runil, à Épervine.


Professeur expert : Phinis Gestor de l'Académie de Fortdhiver.


Professeur maître : Falion, à Morthal.

Destruction


Professeur spécialiste : Wuunferth le Mort, à Vendeaume.

Professeur expert : Sybille Stentor, à Solitude.

Professeur maître : Faralda de l'Académie de Fortdhiver.

Guérison

Professeur expert : Carcette la gardienne, au Bastion des Vigiles.

Professeur expert : Colette Marence de l'Académie de Fortdhiver.

Professeur maître : Danica Pure-Source, à Blancherive.

Altération

Professeur spécialiste : Melaran, à Solitude.

Professeur expert : Dravynea du Bosquet de Kyne, à Estemarche.

Professeur maître : Tolfdir de l'Académie de Fortdhiver.

Enchantement

Il n'existe aucun professeur spécialiste pour cette compétence.

Professeur expert : Sergius Turrianus de l'Académie de Fortdhiver.

Professeur maître : Hamal, à Markath.

Les professeurs de compétences liés aux quêtes ou situés à des endroits particuliers de l'Atlas sont référencés plus loin dans ce guide.

SAMY&DENIS

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES : LIVRES DE COMPÉTENCE

Les portes d'Oblivion (Conjuration), un des cinq exemplaires connus.



Disséminés dans tout Bordeciel, les livres de compétence sont rares et ne traitent chacun que d'une seule compétence bien précise. En lisant chacun de ces livres pour la première fois, la compétence concernée augmentera de 1. Chaque compétence dispose de cinq livres distincts, ayant chacun leur propre titre (pour un total de 90 titres). Un collectionneur méticuleux peut ainsi augmenter chacune de ses compétences de cinq points.

Il convient de noter que chacun de ces livres existe en plusieurs exemplaires dans le monde (3 à 5 généralement). Toutefois, vous ne prendrez un point qu'à la première lecture d'un livre. Relire un livre, ou un autre de ses exemplaires, n'aura aucun effet.

Prenons un exemple. Les joueurs qui visent à améliorer leur compétence Furtivité devraient partir à la recherche des livres suivants : Trois voleurs (quatre exemplaires), 2920, vifazur, v8 (quatre exemplaires), Témoin sacré (quatre exemplaires), La légende de la maison Krately (trois exemplaires) et Le lecteur de la cuisine rouge (cinq exemplaires). Il existe donc au total 20 exemplaires pour les livres de compétence concernant la furtivité et cinq points à gagner en lisant pour la première fois un exemplaire de chacun des tomes.

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES : AUGMENTATIONS

Une amulette de Dibella, qui ajoute 15 à votre éloquence.



Il existe bien des manières d'augmenter temporairement vos compétences (ou leurs effets principaux) :

- S'équiper d'un objet enchanté qui augmente cette compétence.
- Boire une potion qui donne un coup de fouet à cette compétence.
- Obtenir la bénédiction d'un autel ou tout autre bonus temporaire lié à cette compétence.

Prenons un exemple :Vous avez une éloquence de 40, mais vous espérez tirer un meilleur prix des objets que vous vous apprêtez à vendre. Vous pourriez partir à la recherche de moyens d'augmenter définitivement votre compétence, en participant à certains dialogues, en vous entraînant ou en lisant des livres de compétence. Vous pouvez également vous équiper de l'amulette de Dibella (+15 en éloquence), prier à l'autel de Dibella (prix 10 % plus avantageux), donner une pièce d'or à un mendiant pour recevoir le don de la charité (+10 en éloquence) et boire une potion de volubilité (+20 en éloquence). Ensuite, rendez-vous auprès de n'importe quel commerçant et dépouillez-le de ses pièces d'or.

Conseils sur l'amélioration des compétences

Vous cherchez à améliorer vos compétences ? Lisez attentivement les conseils suivants :

D'une manière générale, il convient d'augmenter vos compétences tout en avançant dans les niveaux, sans chercher à contourner l'évolution normale du jeu d'une façon ou d'une autre. En effet, cela ne pourrait que compliquer votre aventure, étant donné que vous ne possédez ni les tactiques, ni l'équipement requis pour survivre face à des ennemis d'un niveau plus élevé.

Il n'existe pas de niveau "maximum" à proprement parler (par exemple, le niveau 50). Cependant, si vous parveniez à augmenter toutes vos compétences jusqu'à 100, vous finiriez par atteindre le niveau 80 (environ). À chaque passage au niveau supérieur, vous ne pouvez choisir qu'un seul atout et il existe plus de 200 atouts liés aux compétences. Par conséquent, ne vous mettez pas en tête de tous les obtenir, cela est parfaitement impossible. Concentrez-vous plutôt sur l'amélioration des compétences qui vous intéressent véritablement et ignorez les atouts qui ne vous apporteraient aucun avantage (même s'ils sont présents dans une compétence que vous avez l'habitude d'utiliser).

Statistiquement, il convient de garder les livres de compétence pour les niveaux supérieurs, lorsque l'effort à fournir ou le coût de l'entraînement sont particulièrement élevés. Cependant, ce conseil se révèle difficile à suivre en pratique, puisque vous lisez automatiquement un livre de compétence lorsque vous le ramassez et qu'il vous est impossible de savoir à l'avance ce que contient le livre récupéré. À moins que vous n'ayez pour objectif de monter chacune des compétences jusqu'à 100, vous ne devriez pas vous préoccuper de tout cela.

Si vous êtes proche du niveau suivant et que vous cherchez à augmenter une compétence d'un ou deux points, voici quelques options :

Entraînement : Si vous avez suffisamment d'argent, l'entraînement est toujours la meilleure option. Si ce n'est pas le cas, essayez de vous entraîner dans une compétence que vous auriez peu utilisée, le prix en sera moindre (même si cela ne vous aidera que très peu à passer au niveau supérieur).

N'y aurait-il pas un livre de compétence que vous n'auriez pas encore lu ?

Peut-être possédez-vous des ingrédients à tester ? Notamment dans les faibles niveaux de compétence, votre Alchimie augmente rapidement. Il vous suffit de manger des ingrédients et découvrir leur effet principal.

Avez-vous beaucoup d'ingrédients ? Vous pourriez peut-être créer quelques potions. Essayez de voir si l'alchimie peut être utilisée !

Possédez-vous des lingots ou des matériaux de forgeage ? Vous pourriez peut-être forger ou améliorer un objet. Jouez du marteau avec le forgeage.



SAMY&DENIS

CONSTELLATIONS DE COMPÉTENCE

Cette longue section est consacrée à l'étude de toutes les constellations de compétence. Elles sont organisées en suivant un code de couleur. Les compétences de combat : la voie de la puissance sont en rouge, les compétences de discrétion : la voie de l'ombre sont en vert et les compétence de magie : la voie de la sorcellerie sont en bleu.

Trois catégories d'atouts méritent une précision :

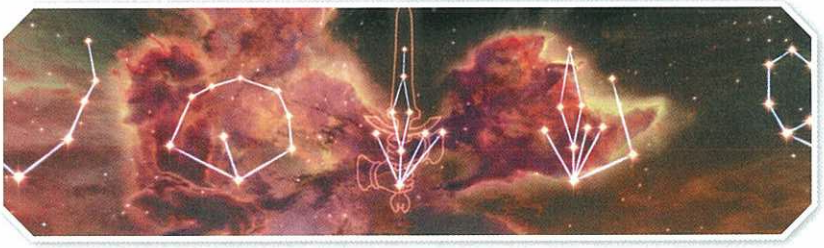
Atouts d'amélioration de compétence : De nombreuses constellations contiennent un atout qui vous permet simplement d'améliorer l'effet principal de la compétence concernée (par exemple, Défense de plume améliore l'armure légère, Poids lourd améliore l'armure lourde, Discrétion assurée améliore la furtivité, etc.). Choisir ces atouts équivaut à recevoir instantanément de nombreux points pour cette compétence. Ces atouts ne sont peut-être pas aussi "spectaculaires" ou puissants que d'autres, mais ils restent une valeur sûre vers laquelle s'orienter.

Atouts de niveau de magie : Les cinq écoles de magie ont chacune une série d'atouts à "niveau" (Novice, Apprenti, Spécialiste, Expert et Maître) qui réduisent de manière significative le coût des sorts de cette école. Ces atouts sont essentiels pour utiliser efficacement la magie et devraient être la priorité de tout mage digne de ce nom.

Atouts pluri-niveaux : Certains atouts peuvent être sélectionnés à plusieurs reprises afin d'augmenter leur effet. Ces bonus ne sont pas cumulables. Prenons un exemple : l'atout niveau 1 de Poids lourd pour l'armure lourde augmente la valeur d'armure de 20 % et le niveau 2 augmente la valeur d'armure de 40 %. Après avoir pris le niveau 2 de Poids lourd, vous aurez un bonus de 40 %, et non de 60 %.

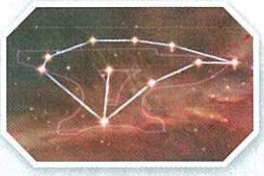
REMARQUE ★ = Ce symbole indique les meilleurs ou les plus intéressants atouts d'une constellation de compétence.

COMPÉTENCES DE COMBAT : LA VOIE DE LA PUISSANCE



Nombre total d'atouts pour les compétences de combat : 91

Forgeage



Constellation : la voie de la puissance

Atouts disponibles : 10

Le forgeage est l'art de créer ou d'améliorer les armes et les armures. Les établis du forgeage comprennent la forge, la meule (pour les armes) et l'établi (pour les armures). Toute amélioration réalisée avec un de ces éléments améliorera votre compétence de forgeage, ce montant étant déterminé par la valeur de l'objet créé ou amélioré. Pour augmenter cette compétence le plus rapidement possible, forgez vos propres objets avant de les améliorer. Vous pouvez améliorer n'importe quel objet sans prendre aucun atout. Il vous faudra cependant des atouts pour les objets avancés, tels que les armes et armures dwemers ou d'ébonite.

Bien qu'ils ne participent pas directement à l'amélioration de la compétence, l'extraction, la fonderie et le tannage vous fournissent les matières premières pour le forgeage. Le forgeage s'allie parfaitement avec l'enchantement, puisqu'il vous fournit des objets à enchanter. Pour de plus amples détails sur ces métiers, consultez la section Artisanat en page 41.

Vos priorités dans les atouts de forgeage sont évidentes : souhaitez-vous fabriquer ou améliorer des armures légères, telles que les armures elfiques, d'écailles, de verre ou draconiques ? Ou préférez-vous des armures lourdes telles que les armures d'acier, dwemers, orques, d'ébonite, daedra ou pendragon ? Concentrez-vous sur la partie de la constellation qui vous intéresse le plus.

1. FORGE D'ACIER
Permet de créer des armures et des armes d'acier aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 20

2. FORGERON D'ENCHANTEMENT ★
Vous permet d'améliorer les armes et armures magiques.
Nécessite : Forgeage 60

Un des atouts de forgeage les plus utiles, notamment si vous voulez également améliorer l'enchantement. Si votre compétence en enchantement est faible, vous pouvez améliorer une pièce d'équipement avec un puissant enchantement, mais une faible valeur d'armure. Ceci vous permettra de la garder viable sur le long terme ou d'améliorer un objet déjà très intéressant. Si vous êtes un artisan maître, vous pourrez fabriquer votre propre équipement à partir de lambeaux, l'enchanter, le tremper avant de vous en équiper ou de le vendre à fort profit.

3. FORGE ELFIQUE
Permet de créer des armes et armures elfiques aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 40 et Forge d'acier

4. ARMURES SUPÉRIEURES
Permet de créer des armures d'écailles et de plates aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 50 et Forge elfique

5. FORGE DE VERRE
Permet de créer des armes et armures de verre aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 70 et Armures supérieures

6. FORGE DWEMER ★
Permet de créer des armes et armures dwemers aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 30 et Forge d'acier

Lors de votre exploration des ruines dwemers, vous découvrirez pléthore de ferrailles dwemers pouvant être fondues en lingots. Profitez ainsi gratuitement d'une jolie source de matières premières en vue d'améliorer votre forgeage. Avec cet atout, vous pourrez fabriquer de meilleurs (et donc de plus précieux) objets dwemers à partir de ces lingots. Vous améliorerez ainsi plus rapidement votre compétence forgeage et réaliserez un profit non négligeable.

7. FORGE ORQUE
Permet de créer des armes et armures orques aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 50 et Forge dwemer

8. FORGE D'ÉBONITE
Permet de créer des armes et armures d'ébonite aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 80 et Forge orque

9. FORGE DAEDRA
Permet de créer des armures draconiques aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 100, Forge de verre OU Forge daedra

Les armes et les armures daedra ne sont pas disponibles auprès des commerçants. Votre seul moyen d'en obtenir est de les trouver ou de les fabriquer.

10. ARMURIER DRACONIQUE
Permet de créer des armures draconiques aux forges, et de multiplier par deux leur efficacité.
Nécessite : Forgeage 100, Forge de verre OU Forge daedra

Les armures pendragon et draconique ne sont pas disponibles auprès des commerçants. Votre seul moyen d'en obtenir est de les trouver ou de les fabriquer.

SAMY&DENIS

Armure lourde



Constellation : la voie de la puissance
Atouts disponibles : 12

Armure lourde vous permet d'utiliser plus efficacement les armures de fer, d'acier, dwemers, orques, d'ébonite, pendragon et daedra. Les armures lourdes vous offrent une excellente protection, bien que leur poids vous ralentisse et réduit la quantité d'objets que vous pourrez transporter. Les équipements ultimes d'armure lourde sont tout particulièrement rares et vous devriez envisager d'utiliser le forgeage pour fabriquer vos propres armures en temps voulu.

Votre compétence d'armure lourde augmente lorsque vous portez une armure lourde, d'un montant calculé suivant les dégâts initiaux du coup reçu. Si vous portez plus d'une pièce de ce type d'armure, la valeur de l'attaque reçue sera divisée entre les différentes pièces avant d'être prise en compte pour votre utilisation de la compétence. En d'autres termes, plus vous portez de pièces d'armure lourde, plus leur seront assignés de dégâts et plus rapidement vous augmenterez ainsi cette compétence.

La constellation de l'armure lourde est organisée suivant deux thèmes principaux. L'arc de gauche est consacré aux atouts peu communs ou à utiliser dans des situations bien particulières. L'arc de droite, quant à lui, fait la part belle aux atouts statistiquement puissants, pour les puristes de l'armure lourde.

1-5. POIDS LOURD (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : augmente de 20 % la valeur d'armure de votre armure lourde.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : augmente de 40 % la valeur d'armure de votre armure lourde.
Nécessite : Armure lourde 20 et Poids lourd 1
Niveau 3 : augmente de 60 % la valeur d'armure de votre armure lourde.
Nécessite : Armure lourde 40 et Poids lourd 2
Niveau 4 : augmente de 80 % la valeur d'armure de votre armure lourde.
Nécessite : Armure lourde 60 et Poids lourd 3
Niveau 5 : augmente de 100 % la valeur d'armure de votre armure lourde.
Nécessite : Armure lourde 80 et Poids lourd 4

6. POINGS DE FER

Les attaques à mains nues aves des gantelets d'armure lourde infligent leur valeur d'armure en dégâts supplémentaires.
Nécessite : Armure lourde 30 et Poids lourd 1

Bien que les combats à mains nues n'augmentent aucune de vos compétences, cet atout peut être une option intéressante, notamment pour les Khajiits (dont la capacité raciale Griffes améliore également les attaques à mains nues). Cet atout permet également de remporter bien plus facilement la victoire lors des bagarres.

7. PANOPLIE LOURDE ★

25 % de bonus d'armure en cas d'équipement d'une armure lourde complète (casque, plastron, gants et bottes).
Nécessite : Armure lourde 30 et Poids lourd 1

Ce bonus se cumule avec Poids lourd et Panoplie légère. Un atout incontournable pour quiconque cherche à porter une armure lourde.

8. AMORTISSEMENT

Permet de subir uniquement la moitié des dégâts lors de chutes en cas d'équipement d'une armure lourde complète (casque, plastron, gants et bottes).
Nécessite : Armure lourde 50 et Poings de fer

À prendre si vous aimez grimper sur les montagnes et vous balader sur les rochers sans vous soucier des dégâts de chute.

9. INÉBRANLABLE

-50 % de déséquilibre en cas d'équipement d'armure lourde uniquement.
Nécessite : Armure lourde 50 et Panoplie lourde

10. CONDITIONNEMENT

Les armures que vous revêtez ne pèsent rien et ne ralentissent pas vos déplacements.
Nécessite : Armure lourde 70 et Amortissement

Conditionnement réduit le poids des armures lourdes que vous portez (sans pour autant modifier le poids des armures dans votre inventaire) et élimine le ralentissement de votre déplacement induit par l'armure lourde. Si cet atout vous plaît, mais que vous n'avez pas spécialement envie de prendre Poings de fer et Amortissement pour l'atteindre, essayez plutôt la capacité Pierre du Destrier (venant d'une des Pierres dressées). L'effet obtenu sera identique et ne vous coûtera aucun atout.

11. PANOPLIE LÉGÈRE

+25 % de bonus d'armure en cas d'équipement d'un ensemble d'armure lourde uniforme.
Nécessite : Armure lourde 70 et Inébranlable

Ce bonus se cumule avec Poids lourd et Panoplie lourde. Il est difficile de réunir une panoplie complète d'armure lourde dans la dernière partie du jeu (à moins que vous n'ayez amélioré votre forgeage). Assurez-vous donc d'avoir un ensemble d'armure lourde uniforme avant de prendre cet atout.

12. COUPS RENVOYÉS

10 % de toute attaque au corps à corps est renvoyée à l'attaquant en cas d'équipement d'une armure lourde complète (casque, plastron, gants et bottes).
Nécessite : Armure lourde 100 et Panoplie légère

Parade



Constellation : la voie de la puissance
Atouts disponibles : 13

La parade est l'art de dévier les attaques d'un ennemi avec votre bouclier ou votre arme. Votre parade réduit les dégâts reçus, ainsi que votre déstabilisation lorsque vous parez une attaque. Votre compétence augmente lorsque vous réussissez à parer une attaque (calculé en fonction des dégâts initiaux de cette attaque) ou lorsque vous frappez un ennemi avec une arme ou un bouclier.

Votre parade avec des armes à une main ou à deux mains peut également être améliorée grâce à votre compétence parade et à de nombreux atouts de parade. Vous n'avez pas besoin de porter un bouclier pour bénéficier de cette compétence. Cependant, si vous utilisez une seconde arme ou un sort avec votre main gauche, vous ne pourrez pas réaliser de parade.

Dans la constellation de parade, l'arc de gauche vous propose des atouts pour réduire les dégâts lorsque vous portez un bouclier. L'arc de droite, quant à lui, dispose d'atouts centrés sur la frappe et la frappe puissante. Ces deux derniers points s'appliquent aussi bien aux armes qu'aux boucliers.

1-5. DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE (5 NIVEAUX)

Niveau 1 : la parade est plus efficace de 20 %.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : la parade est plus efficace de 25 %.
Nécessite : Parade 20 et Défense impénétrable 1
Niveau 3 : la parade est plus efficace de 30 %.
Nécessite : Parade 40 et Défense impénétrable 2
Niveau 4 : la parade est plus efficace de 35 %.
Nécessite : Parade 60 et Défense impénétrable 3
Niveau 5 : la parade est plus efficace de 40 %.
Nécessite : Parade 80 et Défense impénétrable 4

6. FLÈCHES DÉVIÉES

Lorsque vous parez avec un bouclier, les flèches qui frappent celui-ci n'infligent pas de dégâts.
Nécessite : Parade 30 et Défense impénétrable 1

Cet atout réduit les dégâts que vous recevez en approchant des archers, mais devient moins efficace lorsque vous engagez l'ennemi. En effet, au corps à corps, votre bouclier peut ne pas être placé sur la trajectoire des flèches.

7. FRAPPE PUISSANTE

Permet d'infliger une Frappe puissante.
Nécessite : Parade 30 et Défense impénétrable 1

Cet atout vous donne accès à une nouvelle attaque, la Frappe puissante, capable d'envoyer valser vos ennemis. Elle tiendra une place de choix dans votre arsenal, notamment si vous aimez jouer avec une arme et un bouclier.

8. RÉFLEXES

Lorsque vous parez une attaque puissante ennemie, le temps ralentit.
Nécessite : Parade 30 et Défense impénétrable 1

Réflexes vous permet de réagir et d'éviter une attaque, voire même de riposter avec une frappe.

9. FRAPPE MORTELLE

Les frappes infligent cinq fois plus de dégâts.
Nécessite : Parade 50 et Frappe puissante

Bien que cet effet semble alléchant, il faut savoir que les frappes basiques n'infligent que peu de dégâts. Le bonus en dégâts de votre bouclier aura certes un impact sur votre ennemi, mais il reste bien plus rapide de le tuer avec votre arme.

10. PROTECTION ÉLÉMENTALE ★

Parer avec un bouclier réduit de 50 % les dégâts imminents de feu, de glace et de foudre.
Nécessite : Parade 50 et Flèches déviées

Cet atout est particulièrement efficace contre les mages. Combinez-le avec la Résistance magique des Bretons ou les atouts de résistance à la magie d'altération et vous serez quasiment invincible. Les sorts ennemis ne seront alors plus un danger pour vous !

11. COURIR EN BLOQUANT

Permet de se déplacer plus rapidement avec un bouclier levé.
Nécessite : Parade 70 et Protection élémentale

Courir en bloquant vous aide à vous rapprocher d'un mage ou d'un archer au loin. Vous pourrez ainsi couvrir plus de surface lorsque vous réaliserez une Charge couverte.

12. FRAPPE DE DÉSARMEMENT ★

Chances de désarmer l'adversaire lors d'une frappe puissante.
Nécessite : Parade 70 et Frappe mortelle

La Frappe de désarmement vous donne une chance de désarmer un ennemi lorsque celui-ci réalise une attaque puissante. Bien que la plupart des ennemis aient une arme de secours (le plus souvent des dagues), ils perdront une grande partie de leur puissance. D'une manière générale, un ennemi désarmé est plus facile à tuer. Cet atout est très utile, du moins jusqu'à ce que vous appreniez le bien plus fiable Cri de désarmement. Consultez la section Cris pour savoir comment l'obtenir. Vous devriez peut-être ignorer cet atout si le Cri vous devenait plus utile.

13. CHARGE COUVERTE

Courir le bouclier levé renverse la plupart des cibles.
Nécessite : Parade 100, Courir en bloquant OU Frappe de désarmement

La Charge couverte est un excellent moyen de vous frayer un chemin afin de fuir un groupe d'ennemis qui vous entourait. Elle vous permet également de vous accorder de précieuses secondes au milieu d'une grande bataille afin de récupérer.

SAMY&DENIS

Armes à deux mains



Constellation : la voie de la puissance
Atouts disponibles : 19

La compétence Armes à deux mains régit l'utilisation des armes imposantes, telles que les grandes épées, les haches de combat et les marteaux de guerre. Les personnages qui ont augmenté cette compétence libéreront des attaques plus mortelles et plus puissantes. Pour améliorer cette compétence, frappez les ennemis avec une arme à deux mains. La compétence augmente suivant les dégâts que vous infligez (sans les bonus apportés par les enchantements) et non suivant le nombre de coups que vous assénez. Vous prendrez ainsi le même nombre de points en tuant un type d'ennemi, indépendamment du nombre de coups portés.

Quelques atouts dans la constellation Armes à deux mains améliorent une certaine catégorie d'armes. Si vous avez pour habitude d'utiliser la meilleure arme trouvée (indépendamment de sa catégorie), il est plus sage d'investir dans d'autres atouts : mieux vaut avoir un bonus continu qu'un atout qui ne vous sera utile que de temps en temps.

1-5. BARBARE (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : les armes à deux mains infligent 20 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : les armes à deux mains infligent 40 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Armes à deux mains 20 et Barbare 1
Niveau 3 : les armes à deux mains infligent 60 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Armes à deux mains 40 et Barbare 2
Niveau 4 : les armes à deux mains infligent 80 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Armes à deux mains 60 et Barbare 3
Niveau 5 : les armes à deux mains infligent deux fois plus de dégâts.
Nécessite : Armes à deux mains 80 et Barbare 4

À chaque niveau, cet atout vous apporte un bonus de +20 % en dégâts pour votre arme à deux mains. Ce bonus est très puissant, faisant de cet atout votre principale priorité dès que vous atteignez le niveau de compétence requis.

6. POSITION DU CHAMPION ★

Les attaques puissantes avec une arme à deux mains consomment 25 % de vigueur en moins.
Nécessite : Armes à deux mains 20 et Barbare 1

En pratique, cet atout vous permet d'asséner plus d'attaques puissantes. Les armes à deux mains excellent en attaques puissantes dévastatrices. Cet atout est donc un bon investissement.

7-9. BLESSURE FATALE (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : Les attaques à la grande épée ont 10 % de chances d'infliger des dégâts critiques.
Nécessite : Armes à deux mains 30 et Barbare 1
Niveau 2 : Les attaques à la grande épée ont 15 % de chances d'infliger des dégâts critiques.
Nécessite : Armes à deux mains 60 et Blessure fatale 1
Niveau 3 : Les attaques à la grande épée ont 20 % de chances d'infliger des dégâts critiques.
Nécessite : Armes à deux mains 90 et Blessure fatale 2

Lorsqu'une arme réalise un coup critique, elle inflige 50 % de dégâts supplémentaires, plus pour les niveaux 2 et 3. Statistiquement, le niveau 1 de cet atout augmente de 5 % la moyenne des dégâts que vous infligez sur une certaine période. Ce chiffre est de 15 % pour le niveau 3. Cette augmentation des dégâts n'est pas négligeable, mais Barbare reste une meilleure option.

10-12. BROYEUSE (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : les attaques à la hache de combat infligent des dégâts persistants supplémentaires.
Nécessite : Armes à deux mains 30
Niveau 2 : les attaques à la hache de combat infligent plus de dégâts persistants.
Nécessite : Armes à deux mains 60 et Broyeuse 1
Niveau 3 : les attaques à la hache de combat infligent encore plus de dégâts persistants.
Nécessite : Armes à deux mains 90 et Broyeuse 2

Les dégâts persistants dépendent de la hache. D'une manière générale, cet atout permet à chacun de vos coups d'ajouter 1 à 3 points de dégâts par seconde, pour une durée de 3 à 6 secondes. Plus le niveau est élevé, plus ces valeurs augmentent. Le saignement équivaut grossièrement à du poison persistant, mais sur une plus courte durée.

13-15. BRISE-CRÂNE (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : les attaques au marteau de guerre ignorent 25 % de l'armure.
Nécessite : Armes à deux mains 30
Niveau 2 : les attaques au marteau de guerre ignorent 50 % de l'armure.
Nécessite : Armes à deux mains 60 et Brise-crâne 1
Niveau 3 : les attaques au marteau de guerre ignorent 75 % de l'armure.
Nécessite : Armes à deux mains 90 et Brise-crâne 2

Cet atout n'a aucun effet sur les ennemis sans armure, mais il vous aidera à vous débarrasser d'un ennemi doté d'une lourde armure, comme la plupart des boss.

16. COUP DÉVASTATEUR

Les attaques de puissance sans déplacement infligent 25 % de dégâts supplémentaires, avec une chance de décapiter vos ennemis.
Nécessite : Armes à deux mains 50 et Position du champion

Ce bonus de dégâts est tout particulièrement dévastateur et fiable. La décapitation ajoute une petite touche grotesque, très appréciable visuellement. Cependant, elle ne se déclenche que si votre attaque a déjà tué l'ennemi (cet atout ne vous permet pas d'infliger une mort subite).

17. GRANDE CHARGE CRITIQUE

Permet d'effectuer, en courant, une attaque puissante avec une arme à deux mains infligeant le double de dégâts critiques.
Nécessite : Armes à deux mains 50 et Position du champion

Cet atout est moins puissant qu'il n'y paraît. Le bonus "double de dégâts critiques" ne s'applique que si vous réalisez un dégât critique en premier lieu, et (plus important) vous ne devez pas oublier de l'utiliser si vous voulez qu'il soit efficace. Prenez cet atout si vous aimez foncer comme un fou sur vos ennemis avant de les découper.

18. BALAYAGE

Une attaque latérale puissante avec une arme à deux mains permet de frapper toutes les cibles se trouvant devant vous.
Nécessite : Armes à deux mains 70, Coup dévastateur OU Grande charge critique

Cet atout est l'allié idéal pour vous débarrasser d'une rangée d'ennemis en un seul coup.

19. MAÎTRE DE GUERRE

Toute attaque puissante reculée a 25 % de chances de paralyser la cible.
Nécessite : Armes à deux mains 100, Balayage

Armes à une main



Constellation : la voie de la puissance
Atouts disponibles : 21

La compétence Armes à une main régit l'utilisation des armes telles que les épées, les haches de guerre, les masses et les dagues. Les personnages entraînés dans cette compétence peuvent infliger des coups mortels. Pour améliorer cette compétence, frappez les ennemis avec une arme à une main. La compétence augmente suivant les dégâts que vous infligez (sans les bonus apportés par les enchantements) et non suivant le nombre de coups que vous assénez. Vous gagnerez ainsi autant de points en tuant un bandit en dix coups de dague qu'en le tuant avec trois coups de masse.

Quelques atouts dans la constellation Armes à une main améliorent une certaine catégorie d'armes. Si vous avez pour habitude d'utiliser la meilleure arme trouvée (indépendamment de sa catégorie), il est plus sage d'investir dans d'autres atouts : mieux vaut avoir un bonus fiable qu'un atout qui ne vous sera utile que de temps en temps.

1-5. HOMME D'ARMES (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : les armes à une main infligent 20 % de dégâts en plus.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : les armes à une main infligent 40 % de dégâts en plus.
Nécessite : Armes à une main 20 et Homme d'armes 1
Niveau 3 : les armes à une main infligent 60 % de dégâts en plus.
Nécessite : Armes à une main 40 et Homme d'armes 2
Niveau 4 : les armes à une main infligent 80 % de dégâts en plus.
Nécessite : Armes à une main 60 et Homme d'armes 3
Niveau 5 : les armes à une main infligent deux fois plus de dégâts.
Nécessite : Armes à une main 80 et Homme d'armes 4

À chaque niveau, cet atout vous apporte un bonus de +20 % en dégâts pour votre arme à une main. Ce bonus est très puissant, faisant de cet atout votre principale priorité dès que vous atteignez le niveau de compétence requis.

6. POSITION DE COMBAT ★

Les attaques puissantes avec une arme à une main consomment 25 % de vigueur en moins.
Nécessite : Armes à une main 20 et Homme d'armes 1

En réduisant votre coût en vigueur, cet atout vous permet de réaliser un plus grand nombre d'attaques puissantes ou de frappes. Cet atout est un excellent investissement, notamment si vous portez deux armes à une main. En effet, ce bonus se marie très bien avec les atouts Enchaînement à deux armes et Coups sauvages à deux armes.

7-9. FINE LAME (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : les attaques à l'épée ont 10 % de chances d'infliger des dégâts critiques.
Nécessite : Armes à une main 30 et Homme d'armes 1
Niveau 2 : les attaques à l'épée ont 15 % de chances d'infliger des dégâts critiques.
Nécessite : Armes à une main 60 et Fine lame 1
Niveau 3 : les attaques à l'épée ont 20 % de chances d'infliger encore plus de dégâts critiques.
Nécessite : Armes à une main 90 et Fine lame 2

SAMY&DENIS

Lorsqu'une arme réalise un coup critique, elle inflige 50 % de dégâts supplémentaires, plus pour les niveaux 2 et 3. Statistiquement, le niveau 1 de cet atout augmente de 5 % la moyenne des dégâts que vous infligez sur une certaine période. Ce chiffre est de 15 % pour le niveau 3. Cette augmentation des dégâts n'est pas négligeable, mais Homme d'armes reste une meilleure option.

10-12. BRISE-OS (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : les attaques à la masse d'armes ignorent 25 % de l'armure.
Nécessite : Armes à une main 30 et Homme d'armes 1
Niveau 2 : les attaques à la masse d'armes ignorent 50 % de l'armure.
Nécessite : Armes à une main 60 et Brise-os 1
Niveau 3 : les attaques à la masse d'armes ignorent 75 % de l'armure.
Nécessite : Armes à une main 90 et Brise-os 2

Cet atout n'a aucun effet sur les ennemis sans armure, mais il vous aidera à vous débarrasser d'un ennemi doté d'une lourde armure, comme la plupart des boss.

13-15. HACHE SANGLANTE (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : les attaques à la hache de guerre infligent des dégâts persistants supplémentaires.
Nécessite : Armes à une main 30 et Homme d'armes 1
Niveau 2 : les attaques à la hache de guerre infligent plus de dégâts persistants.
Nécessite : Armes à une main 60 et Hache sanglante 1
Niveau 3 : les attaques à la hache de guerre infligent encore plus de dégâts persistants.
Nécessite : Armes à une main 90 et Hache sanglante 2

Les dégâts persistants dépendent de la hache. D'une manière générale, cet atout permet à chacun de vos coups d'ajouter 1 à 3 points de dégâts par seconde, pour une durée de 3 à 6 secondes. Plus le niveau est élevé, plus ces valeurs augmentent. Le saignement équivaut grossièrement à du poison persistant, mais sur une plus courte durée.

16-17. ENCHAÎNEMENT À DEUX ARMES (2 NIVEAUX)

Niveau 1 : les attaques à deux armes sont plus rapides de 20 %.
Nécessite : Armes à une main 30 et Homme d'armes 1
Niveau 2 : les attaques à deux armes sont plus rapides de 35 %.
Nécessite : Armes à une main 50 et Enchaînement à deux armes 1

18. CHARGE CRITIQUE

Permet d'effectuer, en courant, une attaque puissante avec une arme à une main infligeant le double de dégâts critiques.
Nécessite : Armes à une main 50 et Position de combat

Il vous faudra toujours réaliser un coup critique en premier lieu pour bénéficier du bonus de dégâts apporté par cet atout. Vous lui trouverez un intérêt si vous aimez foncer comme un fou sur vos adversaires, si vous avez appris les atouts de Fine lame ou si vous utilisez deux armes (puisque vous augmenterez vos chances de réaliser un coup critique avec au moins une de ces armes).

19. ATTAQUE SAUVAGE

Les attaques de puissance sans déplacement infligent 25 % de dégâts supplémentaires, avec une chance de décapiter vos ennemis.
Nécessite : Armes à une main 50 et Position de combat

Ce bonus de dégâts est tout particulièrement dévastateur, mais il ne se déclenche que si votre attaque a déjà tué l'ennemi. Se tenir au-dessus des corps décapités de vos victimes est néanmoins un bon moyen d'étancher votre soif de sang !

20. COUPS SAUVAGES À DEUX ARMES ★

Les attaques de puissance à deux mains infligent 50 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Armes à une main 70 et Enchaînement à deux armes 1

Si vous comptez utiliser deux armes, cet atout est fait pour vous. Il est plus puissant qu'Attaque sauvage ou Charge critique, et se cumule avec les deux pour transformer vos attaques puissantes en de véritables fléaux.

21. COUP PARALYSANT

Toute attaque puissante reculée a 25 % de chances de paralyser la cible.
Nécessite : Armes à une main 100, Attaque sauvage OU Charge critique

Le Coup paralysant est une puissante capacité... si vous pensez à l'utiliser. Lorsque vos ennemis sont paralysés, vous infligerez des dégâts dévastateurs (vous aurez même de très bonnes chances de les tuer) avant qu'ils n'aient le temps de récupérer. Cependant... avez-vous vraiment recours aux attaques puissantes reculées ?

Archerie



Constellation : la voie de la puissance
Atouts disponibles : 16

L'archerie est la compétence et la formation requises pour pouvoir utiliser efficacement un arc au combat. Plus votre compétence est améliorée, plus vous décocherez de flèches mortelles. La compétence d'archerie augmente lorsque vous blessez un ennemi avec un arc et des flèches. La valeur de cette augmentation est calculée suivant les dégâts que vous infligez (sans les bonus apportés par les enchantements). Bien évidemment, seuls les tirs qui atteignent leur cible seront pris en compte.

1-5. DÉCOUVERT (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : les arcs infligent 20 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : les arcs infligent 40 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Archerie 20 et Découvert 1
Niveau 3 : les arcs infligent 60 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Archerie 40 et Découvert 2
Niveau 4 : les arcs infligent 80 % de dégâts supplémentaires.
Nécessite : Archerie 60 et Découvert 3
Niveau 5 : les arcs infligent deux fois plus de dégâts.
Nécessite : Archerie 80 et Découvert 4

À chaque niveau, cet atout vous apporte un bonus de +20 % en dégâts pour votre arc. Ce bonus est très puissant, faisant de cet atout votre principale priorité dès que vous atteignez le niveau de compétence requis.

6-8. TIR CRITIQUE (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : +10 % de chances de porter un coup critique infligeant des dégâts supplémentaires.
Nécessite : Archerie 30 et Découvert 1
Niveau 2 : +15 % de chances de porter un coup critique infligeant 25 % de dégâts critiques supplémentaires.
Nécessite : Archerie 60 et Tir critique 1
Niveau 3 : +20 % de chances de porter un coup critique infligeant 50 % de dégâts critiques supplémentaires.
Nécessite : Archerie 90 et Tir critique 2

Lorsqu'une arme réalise un coup critique, elle inflige 50 % de dégâts supplémentaires. Statistiquement, le niveau 1 de cet atout augmente de 5 % la moyenne des dégâts que vous infligez sur une certaine période. Ce chiffre est de 15 % pour le niveau 3. Cette augmentation des dégâts n'est pas négligeable, mais Découvert reste une meilleure option.

9. OEIL DE LYNX ★

Appuyer sur Parade en cours de visée permet d'effectuer un zoom.
Nécessite : Archerie 30 et Découvert 1

Cet atout vous permet de garder une très bonne précision lorsque vous attaquez des ennemis de plus loin. Il est ainsi un excellent choix pour les archers furtifs : vous n'aurez peut-être le droit qu'à un seul tir, assurez-vous de faire mouche !

10-11. STABILITÉ (2 NIVEAUX)

Niveau 1 : zoomer avec un arc ralentit le temps de 25 %.
Nécessite : Archerie 40 et Oeil de lynx
Niveau 2 : zoomer avec un arc ralentit le temps de 50 %.
Nécessite : Archerie 60 et Stabilité 1

Cet atout réduit les chances de voir votre cible se déplacer lors de la préparation d'un tir furtif et vous permet également d'assurer la réussite d'un tir puissant. Il est tout particulièrement efficace contre les dragons en vol ; vous devrez toujours anticiper la trajectoire de votre tir (à savoir, anticiper la position de la créature lorsque la flèche arrivera à sa hauteur, et non viser l'endroit où elle se trouve au moment de tirer). Cependant, cet atout augmentera considérablement vos chances de la toucher.

12. CHASSEUR ÉCONOME

Permet de récupérer deux fois plus de flèches sur les cadavres.
Nécessite : Archerie 50 et Tir critique 1

Optez pour cet atout si vous manquez régulièrement de flèches ou si vous utilisez beaucoup de flèches de qualité supérieure. Si vous n'utilisez principalement que les flèches de fer ou d'acier, orientez votre choix sur un autre atout : elles sont si répandues et si peu onéreuses qu'il serait inutile d'en récupérer deux fois plus.

13. FLÈCHE DÉSTABILISANTE ★

Les flèches déstabilisent une fois sur deux tous les adversaires, à l'exception des plus grands.
Nécessite : Archerie 50 et Oeil de lynx

La Flèche déstabilisante est étonnamment puissante : vous parviendrez souvent à tirer une ou deux flèches sur un ennemi avant qu'il n'ait le temps de se relever. La déstabilisation interrompra également la charge ou la parade d'un ennemi, vous offrant le champ libre le temps d'un instant. Lorsque toutes vos tentatives sont un échec, vous pourrez également profiter de ces quelques secondes pour vous écarter de votre adversaire.

14. TRAQUEUR

Permet de se déplacer plus rapidement avec un arc à la main.
Nécessite : Archerie 60 et Chasseur économe

15. TIR RAPIDE

+30 % de rapidité à dégainer un arc.
Nécessite : Archerie 70 et Flèche déstabilisante

16. BLOCAGE

15 % de chances de paralyser la cible pendant quelques secondes.
Nécessite : Archerie 100, Tir rapide OU Traqueur

Grâce à Blocage, chacun de vos tirs aura une chance de paralyser vos adversaires. Ceci est très utile à courte et moyenne portée. En effet, vous pourrez ainsi tenir un ennemi à l'écart, le temps de l'achever. Son utilité à longue distance est plus contestable ; les ennemis tombent à la renverse une fois paralysés, ce qui ne facilite pas (voire réduit à néant) vos chances de les atteindre à une telle distance.

SAMY&DENIS



Nombre total d'atouts pour les compétences de discrétion : 74

Armure légère



Armure légère vous permet d'utiliser plus efficacement les armures en peau, en cuir, elfiques, de verre et draconiques. Offrant également un bon compromis entre poids, protection et mobilité, Armure légère est conseillée aux personnages furtifs ou à ceux utilisant toute autre forme de protection (telle un bon bouclier ou une protection temporaire) pour améliorer leurs défenses.

Constellation : la voie de l'ombre
Atouts disponibles : 10

Votre compétence d'armure légère augmente lorsque vous portez une armure légère, d'un montant calculé suivant les dégâts initiaux du coup reçu. Si vous portez plus d'une pièce de ce type d'armure, la valeur de l'attaque reçue sera divisée entre les différentes pièces avant d'être prise en compte pour votre utilisation de la compétence. En d'autres termes, plus vous portez de pièces d'armure légère, plus de dégâts leur seront assignés et vous augmenterez ainsi plus rapidement cette compétence.

1-5. DÉFENSE DE PLUME (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : augmente la valeur d'armure des armures légères de 20 %.
Nécessite : aucune condition
Niveau 1 : augmente la valeur d'armure des armures légères de 40 %.
Nécessite : Armure légère 20 et Défense de plume 1
Niveau 1 : augmente la valeur d'armure des armures légères de 60 %.
Nécessite : Armure légère 40 et Défense de plume 2
Niveau 1 : augmente la valeur d'armure des armures légères de 80 %.
Nécessite : Armure légère 60 et Défense de plume 3
Niveau 1 : augmente la valeur d'armure des armures légères de 100 %.
Nécessite : Armure légère 80 et Défense de plume 4

6. TENUE LÉGÈRE ★

+25 % de bonus d'armure en cas d'équipement d'une armure légère complète (casque, plastron, gants et bottes).
Nécessite : Armure légère 30 et Défense de plume 1

Ce bonus se cumule avec Défense de plume et Panoplie légère ; un atout incontournable pour quiconque cherche à porter une armure légère.

7. LIBERTÉ DE MOUVEMENT

Les armures légères que vous revêtez ne pèsent rien et ne ralentissent pas votre déplacement.
Nécessite : Armure légère 50 et Tenue légère

Cet atout réduit le poids des armures légères que vous portez (il ne change en rien le poids des armures dans votre inventaire) et élimine le ralentissement de vos déplacements induit par l'armure légère. Si vous hésitez à prendre cet atout, essayez la capacité Pierre du Destrier (venant d'une des Pierres dressées). L'effet obtenu sera quasiment identique et ne vous coûtera aucun atout.

8. MARCHEVENT

La vigueur régénère trois fois plus vite en cas d'équipement d'une armure légère complète (casque, plastron, gants et bottes).
Nécessite : Armure légère 60 et Liberté de mouvement

9. PANOPLIE LÉGÈRE

25 % de bonus d'armure supplémentaire en cas d'équipement d'un ensemble d'armure légère uniforme.
Nécessite : Armure légère 70 et Tenue légère

Ce bonus se cumule avec Défense de plume et Tenue légère. Assurez-vous d'avoir un ensemble d'armure légère uniforme avant de prendre cet atout.

10. MOUVEMENT HABILE

10 % de chances d'éviter tous les dégâts d'une attaque au corps à corps en cas d'équipement d'une armure légère complète (casque, plastron, gants et bottes).
Nécessite : Armure légère 100, Marchevent OU Panoplie légère

Cet atout vous confère 10 % de chances d'éviter les dégâts d'un coup en cas d'équipement d'une armure légère complète. Ce bonus est intéressant, mais imprévisible. Si la chance est de votre côté, il pourrait vous permettre d'échapper à une attaque mortelle... ou pas.

Furtivité



La furtivité consiste à se déplacer sans être vu ni entendu. Cette compétence s'améliore lorsque vous arrivez à passer furtivement près de quelqu'un, ou bien lorsque vous réussissez une attaque furtive. Utiliser la furtivité dans un lieu vide ou bien sans vous déplacer ne vous apporte rien, vous devez vous accroupir et passer furtivement près de quelqu'un qui peut vous détecter. Éviter de vous faire détecter est également crucial : au moment où vous vous faites repérer, votre tentative de furtivité échoue et vous ne pouvez plus tenter d'attaque furtive (jusqu'à ce que vous vous cachiez à nouveau).

Constellation : la voie de l'ombre
Atouts disponibles : 13

1-5. FURTIVITÉ (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : vous êtes 20 % plus difficile à détecter en furtivité.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : vous êtes 25 % plus difficile à détecter en furtivité.
Nécessite : Furtivité 20, Discrétion 1
Niveau 3 : vous êtes 30 % plus difficile à détecter en furtivité.
Nécessite : Furtivité 40, Discrétion 2
Niveau 4 : vous êtes 35 % plus difficile à détecter en furtivité.
Nécessite : Furtivité 60, Discrétion 3
Niveau 5 : vous êtes 40 % plus difficile à détecter en furtivité.
Nécessite : Furtivité 80, Discrétion 4

Cet atout vous permet de passer beaucoup plus facilement près de vos ennemis sans vous faire repérer. Le premier niveau de cette compétence (+20 %) est absolument crucial pour pouvoir utiliser efficacement la furtivité. Les niveaux suivants ont des rendements décroissants mais restent un bon choix si vous vous concentrez sur la discrétion et si vous trouvez que vous vous faites repérer trop facilement. Même si la discrétion n'est pas votre domaine de prédilection, n'hésitez pas à prendre l'atout Discrétion de base au cas où vous devriez un jour vous échapper furtivement d'une situation dangereuse.

6. COUP DANS LE DOS

Les attaques furtives portées à l'aide d'armes à une main font maintenant six fois plus de dégâts.
Nécessite : Furtivité 30, Discrétion 1

Coup dans le dos multiplie les dégâts de votre attaque furtive (jusqu'à 6x les dégâts normaux). Si vous êtes assez doué pour passer furtivement derrière les ennemis, les tuer en un seul coup devient envisageable, surtout pour les plus faibles d'entre eux.

7. PAS DE LOUP

-50 % du bruit généré par l'armure.
Nécessite : Furtivité 30, Discrétion 1

Cet atout est intéressant à bas niveau mais il l'est beaucoup moins plus tard, quand il est éclipsé par Silence, l'équipement enchanté par le silence ou le sort de Silence (compétence en illusion), lesquels vous permettent tous de vous déplacer sans le moindre bruit.

8. VISÉE MORTELLE ★

Les attaques furtives à l'arc infligent maintenant trois fois plus de dégâts.
Nécessite : Furtivité 40, Coup dans le dos

Visée mortelle augmente les dégâts furtifs infligés par les arcs (de 2x à 3x). Les dégâts supplémentaires sont notables, bien qu'inférieurs au bonus du Coup dans le dos.

9. PIED LÉGER

Vous ne déclenchez pas les pièges au sol.
Nécessite : Furtivité 40, Pas de loup

Cet atout offre un dilemme intéressant. Il a des avantages : vous n'aurez plus à vous inquiéter de presque la moitié des pièges que vous rencontrez. En revanche, vos ennemis et vos acolytes peuvent toujours les déclencher, ce qui, de façon générale, vous donne moins d'avertissements que vous n'en auriez normalement. De plus, vous ne pouvez plus délibérément utiliser des pièges pour tuer des ennemis, ce qui limite vos options et prive certaines de leur intérêt ludique. Réfléchissez donc à deux fois avant de choisir cet atout ou bien restez simplement sur vos gardes et évitez les pièges au sol.

10. LAME D'ASSASSIN

Les attaques furtives portées à l'aide de dagues font maintenant quinze fois plus de dégâts.
Nécessite : Furtivité 50, Visée mortelle

Cet atout n'affecte que les dagues mais il les rend nettement plus efficaces lors des attaques furtives. Grâce à lui, les dagues infligent

SAMY&DENIS

environ deux fois les dégâts de l'attaque furtive d'une arme de taille standard comme une masse ou une épée. C'est une sérieuse amélioration et une bonne raison de choisir les dagues, tout du moins pour votre premier coup.

11. ROULADE SILENCIEUSE

Courir en furtivité fait exécuter une roulade avant silencieuse.
Nécessite : Furtivité 50, Pied léger

La Roulade silencieuse vous permet de vous mettre rapidement à couvert en mode furtif, bien que l'absorption de votre vigueur vous empêche de faire des roulades sur de longues distances.

12. SILENCE

Que vous marchiez ou que vous couriez, la détection n'est pas affectée.
Nécessite : Furtivité 70, Roulade silencieuse

Cet atout vous donne un effet permanent de Silence. Toutefois, comme vous pouvez bénéficier du même effet via un sort ou une pièce d'armure enchantée, réfléchissez bien avant de dépenser une de vos sélections d'atouts là-dessus.

13. GUERRIER DE L'OMBRE

S'accroupir vous fait quitter le combat pendant un court moment et force les adversaires distants à chercher une cible.
Nécessite : Furtivité 100, Silence

Guerrier de l'ombre peut vous donner une chance de récupérer ou de fuir rapidement si votre tentative de furtivité a très mal tourné. Cet atout est plus efficace s'il y a une certaine distance entre vous et votre ennemi. En l'utilisant juste devant lui, vous ne manquerez pas de vous faire repérer à nouveau immédiatement.

Crochetage



Constellation : la voie de l'ombre
Atouts disponibles : 11

Crochetage vous permet d'ouvrir plus rapidement, plus facilement et en cassant moins de crochets, les portes et les contenants verrouillés. Cette compétence augmente lorsque vous crochetez une porte, un contenant ou un déclencheur de piège, en fonction de la difficulté du verrou. Elle augmente également (légèrement) si vous cassez un crochet. Par conséquent, si vous essayez d'ouvrir un verrou difficile et que vous échouez, vous y gagnez quand même un peu.

Les atouts Crochetage de niveau novice, apprenti, spécialiste, expert ou maître réduisent la difficulté de crochetage des verrous des niveaux correspondants. Cela permet de casser moins de crochets mais, en fonction de votre compétence de Crochetage et de votre talent naturel pour le crochetage, il se peut que vous n'en ayez pas besoin.

Remarque : la légendaire Clé squelette vous donne le formidable atout Incassable quand vous l'avez en votre possession. Vous devez toutefois rendre la Clé squelette au cours de la quête principale de la Guilde des voleurs. Tant que vous l'avez, profitez-en pour déverrouiller tous les verrous d'expert ou de maître que vous souhaitez et augmentez ainsi rapidement le niveau de votre compétence Crochetage.

1. VERROUS DE NOVICE

Les verrous de novice sont beaucoup plus faciles à ouvrir.
Nécessite : aucune condition

2. VERROUS D'APPRENTI

Les verrous d'apprenti sont beaucoup plus faciles à ouvrir.
Nécessite : Crochetage 25, Verrous de novice

3. MAINS LESTES

Permet de crocheter les serrures sans se faire repérer.
Nécessite : Crochetage 40, Verrous d'apprenti

Mains lestes vous permet de crocheter des verrous sans qu'un crime ne soit détecté. C'est parfois utile pour pénétrer dans une maison ou ouvrir un contenant sans attirer trop d'attention. L'intrusion et le vol restent néanmoins détectables.

4. CLÉ DE CIRE

Vous donne automatiquement un double de la clé d'un verrou crocheté (s'il en existe).
Nécessite : Crochetage 50, Mains lestes

En substance, cet atout vous permet de rouvrir automatiquement la plupart des portes que vous avez déjà ouvertes auparavant. Cela peut être utile si vous trouvez quelques riches maisons que vous pouvez cambrioler de façon répétée (après le remplacement de leurs trésors), ou si vous vous retrouvez dans un donjon que vous avez déjà visité.

5. VERROUS DE SPÉCIALISTE

Les verrous de spécialiste sont beaucoup plus faciles à ouvrir.
Nécessite : Crochetage 50, Verrous d'apprenti

6. CHERCHEUR D'OR ★

Permet de trouver davantage d'or dans les coffres.
Nécessite : Crochetage 60, Verrous de spécialiste

Chercheur d'or ajoute une quantité d'or notable dans la plupart des coffres (jusqu'à +100 pièces d'or par coffre). Cet effet est cumulable avec le talent racial Chance impériale, mais il lui est nettement supérieur.

7. CHASSEUR DE TRÉSOR ★

+50 % de chances de trouver un trésor spécial.
Nécessite : Crochetage 70, Chercheur d'or

Cet atout augmente nettement votre chance de trouver des butins spéciaux dans certains coffres, en particulier les grands coffres. De quel type de butin s'agit-il ? Vous pouvez vraiment trouver n'importe quoi, de l'épée en fer à la cuirasse pendragon. C'est toujours un coup de chance mais cela signifie que vous pouvez parfois obtenir quelque chose qui sera bien meilleur que n'importe quel objet accessible par des moyens plus légaux. Est-ce que vous êtes en veine aujourd'hui ?

8. VERROUS D'EXPERT

Les verrous d'expert sont beaucoup plus faciles à ouvrir.
Nécessite : Crochetage 75, Verrous de spécialiste

9. SERRURIER

Le crochetage commence près de la position d'ouverture de serrure.
Nécessite : Crochetage 80, Verrous d'expert

10. INCASSABLE

Les outils de crochetage sont indestructibles.
Nécessite : Crochetage 100, Serrurier

Avec cet atout, et assez de patience, vous pouvez finir par crocheter n'importe quel verrou de coffre en un seul geste. Prenez-le et vous n'aurez plus besoin de l'atout Verrous de maître.

11. VERROUS DE MAÎTRE

Les verrous de maître sont beaucoup plus faciles à ouvrir.
Nécessite : Crochetage 100, Verrous d'expert

Vol à la tire



Constellation : la voie de l'ombre
Atouts disponibles : 12

Le vol à la tire est l'art délicat de débarrasser une cible de son or et de ses objets de valeur sans qu'elle ne s'en rende compte. Cette compétence augmente à chaque fois que vous réussissez à voler un objet, en fonction de la valeur de celui-ci. Si vous échouez dans le vol à la tire, vous ne recevrez aucune récompense pour votre tentative. Évidemment, c'est sans doute le cadet de vos soucis à ce moment-là...

À leurs plus hauts niveaux, les atouts Vol à la tire, Subtilisation et Grand escamoteur vous permettent de voler des armes et des pièces d'armure alors qu'elles sont équipées par une créature. Bien que cela constitue un très bon tour pour un assassin furtif, il y a probablement d'autres moyens efficaces pour éliminer un ennemi difficile que de le déshabiller pour pouvoir le poignarder dans le dos...

1-5. MAIN LESTE (5 NIVEAUX)

Niveau 1 : bonus de 20 % pour le vol à la tire. Le poids de l'objet et sa valeur influent sur les chances de réussite.
Nécessite : aucune condition

Niveau 2 : bonus de 40 % pour le vol à la tire. Le poids de l'objet et sa valeur influent sur les chances de réussite.
Nécessite : Vol à la tire 20, Main leste 1

Niveau 3 : bonus de 60 % pour le vol à la tire. Le poids de l'objet et sa valeur influent sur les chances de réussite.
Nécessite : Vol à la tire 40, Main leste 2

Niveau 4 : bonus de 80 % pour le vol à la tire. Le poids de l'objet et sa valeur influent sur les chances de réussite.
Nécessite : Vol à la tire 60, Main leste 3

Niveau 5 : bonus de 100 % pour le vol à la tire. Le poids de l'objet et sa valeur influent sur les chances de réussite.
Nécessite : Vol à la tire 80, Main leste 4

6. VOLEUR NOCTURNE

+25 % de chance de réussir un vol à la tire si la cible est endormie.
Nécessite : Vol à la tire 20

Voleur nocturne rend le vol à la tire sur une personne endormie beaucoup plus facile. Trouvez où vos victimes se reposent, cachez-vous à proximité, attendez la tombée de la nuit puis volez-les à loisir. Cumulable avec Main leste.

7. ARGENT FACILE

Rend le vol d'or à la tire plus facile de 50 %.
Nécessite : Vol à la tire 40, Voleur nocturne

8. EMPOISONNÉ

Blessez vos ennemis en toute discrétion en plaçant du poison dans leurs poches.
Nécessite : Vol à la tire 40, Voleur nocturne

C'est un bon moyen de saper la force d'un ennemi et cela permet de tuer immédiatement beaucoup de civils. La tactique est particulièrement adaptée pour certains assassinats de la Confrérie noire.

9. GRANDES POCHES ★

La capacité de portage augmente de 100 points.
Nécessite : Vol à la tire 50, Voleur nocturne

Augmente de 100 points votre poids transportable. C'est très utile à n'importe quel personnage, surtout si vous avez négligé votre vigueur lors des augmentations de niveau.

10. MAÎTRE DES CLÉS

Le vol de clés à la tire ne rate jamais.
Nécessite : Vol à la tire 60, Argent facile

L'or et les objets, c'est bien. Les clés, c'est parfois encore mieux. Surtout quand vous connaissez un bon receleur (dévalisez la maison d'une personne aisée en son absence et le butin sera souvent bien plus important que tout ce que cette personne porte sur elle). Si vous avez besoin d'un receleur pour vos objets volés, rejoignez la Guilde des voleurs ou bien prenez l'atout Receleur de la compétence Éloquence.

11. SUBTILISATION

Permet de voler les armes équipées.
Nécessite : Vol à la tire 70, Argent facile

12. GRAND ESCAMOTEUR

Permet de voler les objets équipés.
Nécessite : Vol à la tire 100, Subtilisation

SAMY&DENIS

Éloquence



Éloquence vous permet de marchander, soudoyer, persuader et d'intimider d'autres personnes au gré de votre volonté. Plus votre éloquence est élevée, meilleurs sont les prix qu'on vous propose pour acheter ou vendre des objets, et plus grandes sont vos chances de succès lors des défis de dialogue. Votre compétence Éloquence ne nécessite aucun effort particulier pour être augmentée : elle augmente naturellement lorsque vous vendez des objets à un marchand (en fonction de la valeur de l'objet), ou bien lorsque vous réussissez un défi de persuasion ou d'intimidation (en fonction de sa difficulté).

Constellation : la voie de l'ombre
Atouts disponibles : 13

1-5. NÉGOCIATION (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : les prix d'achats et de vente sont plus intéressants de 10 %.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : les prix d'achats et de vente sont plus intéressants de 15 %.
Nécessite : Éloquence 20, Négociation 1
Niveau 3 : les prix d'achats et de vente sont plus intéressants de 20 %.
Nécessite : Éloquence 40, Négociation 2
Niveau 4 : les prix d'achats et de vente sont plus intéressants de 25 %.
Nécessite : Éloquence 60, Négociation 3
Niveau 5 : les prix d'achats et de vente sont plus intéressants de 30 %.
Nécessite : Éloquence 80, Négociation 4

Négociation améliore significativement les prix qu'on vous propose dans les magasins, bien que le rendement soit décroissant une fois passé le premier niveau. Même si vous n'avez pas prévu de vous concentrer sur l'éloquence, le premier niveau de cet atout vaut la peine d'être choisi.

6. CHARME

Prix 10 % moins cher avec les personnes de l'autre sexe.
Nécessite : Éloquence 30, Négociation 1

Charme vous permet d'obtenir des prix légèrement plus intéressants auprès de certains marchands. Bien que ses effets puissent s'améliorer au fil du temps, essayez d'en tirer profit en trouvant les marchands du bon sexe. Cumulable avec Négociation.

7. CORRUPTION

Permet de soudoyer les gardes pour qu'ils regardent ailleurs.
Nécessite : Éloquence 30, Négociation 1

Cet atout vous permet de soudoyer les gardes pour qu'ils laissent passer vos crimes non violents. Le crime n'est pas oublié mais vous ne vous faites simplement pas arrêter tout de suite. Si vous êtes déjà membre de la Guilde des voleurs, vous pouvez faire cela gratuitement, nul besoin de dépenser un atout là-dessus. Cela n'a également aucun intérêt si vous êtes un citoyen de Bordeciel qui respecte la loi.

8. COMMERÇANT ★

Permet de vendre n'importe quel type d'objet à n'importe quel commerçant.
Nécessite : Éloquence 50, Charme

L'atout Commerçant accélère nettement le processus de vente de votre butin car vous n'avez plus besoin d'aller voir plusieurs vendeurs pour tout vendre.

9. PERSUASION

Les tentatives de persuasion sont plus faciles de 30 %.
Nécessite : Éloquence 50, Corruption

Cet atout augmente votre score effectif d'Éloquence dans le cadre des défis de persuasion. Cela est rarement nécessaire mais peut s'avérer utile si vous êtes en difficulté sur ces défis.

10. INTIMIDATION

L'intimidation réussit deux fois mieux.
Nécessite : Éloquence 70, Persuasion

Comme la Persuasion, cet atout augmente votre score effectif d'Éloquence dans le cadre des défis d'intimidation. Il est lui aussi rarement nécessaire et il n'y a pas vraiment de raison de prendre celui-ci et Persuasion, à moins d'être très un puriste du jeu de rôle.

11. INVESTISSEMENT

Permet d'investir 500 pièces d'or auprès d'un marchand afin qu'il dispose d'une réserve d'or permanente plus importante.
Nécessite : Éloquence 70, Commerçant

Augmente de façon permanente la quantité d'or dont les commerçants disposent pour faire commerce avec vous. Associé à l'atout Commerçant, cela facilite la vente de votre butin à un seul et même commerçant, réduisant ainsi le temps passé entre deux quêtes.

12. RECELEUR

Permet d'échanger des objets volés avec tous les commerçants auprès desquels vous avez investi.
Nécessite : Éloquence 90, Investissement

Si vous faites déjà partie de la Guilde des voleurs, vous n'aurez peut-être pas besoin d'un autre Receleur. Cela rendra toutefois plus pratique la vente de vos objets en augmentant le nombre de receleurs auquel vous avez accès.

13. MAÎTRE COMMERÇANT

Chaque marchand du monde gagne 1 000 pièces d'or pour le marchandage.
Nécessite : Éloquence 100, Receleur

Alchimie



Alchimie vous permet de préparer de puissantes potions et des poisons mortels. Leurs effets sont déterminés par les ingrédients que vous utilisez mais leur puissance est calculée grâce à votre compétence Alchimie. Cette compétence augmente lorsque vous découvrez l'effet d'un nouvel ingrédient ou lorsque vous réussissez à préparer une potion (en fonction de la valeur de la potion). Elle augmente également un peu si vous essayez de préparer une potion mais que vous échouez. Vous perdrez peut-être les ingrédients mais la tentative n'aura pas été totalement inutile.

Constellation : la voie de l'ombre
Atouts disponibles : 15

Le chapitre consacré à l'artisanat, qui commence à la page 41, comprend des informations détaillées sur le système d'Alchimie, dont une liste complète des ingrédients et de leurs effets.

1-5. ALCHIMISTE (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : la puissance des potions et des poisons que vous confectionnez est augmentée de 20 %.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : la puissance des potions et des poisons que vous confectionnez est augmentée de 40 %.
Nécessite : Alchimie 20, Alchimiste 1
Niveau 3 : la puissance des potions et des poisons que vous confectionnez est augmentée de 60 %.
Nécessite : Alchimie 40, Alchimiste 2
Niveau 4 : la puissance des potions et des poisons que vous confectionnez est augmentée de 80 %.
Nécessite : Alchimie 60, Alchimiste 3
Niveau 5 : la puissance des potions et des poisons que vous confectionnez est doublée.
Nécessite : Alchimie 80, Alchimiste 4

6. MÉDECINE

Les potions que vous préparez et qui restaurent la santé, la magie ou la vigueur sont plus puissantes de 25 %.
Nécessite : Alchimie 20, Alchimiste 1

Médecine est cumulable avec l'atout Alchimiste pour rendre vos potions de restauration nettement plus puissantes.

7. BIENFAITEUR

La magnitude des potions que vous mélangez avec des effets bénéfiques augmente de 25 %.
Nécessite : Alchimie 30, Médecine 1

Bienfaiteur est cumulable avec les atouts Alchimiste et Médecine mais améliore une plus grande variété de potions que ce dernier.

8. EMPOISONNEUR

L'efficacité des poisons que vous confectionnez est augmentée de 25 %.
Nécessite : Alchimie 30, Médecine 1

9-11. GOÛTEUR (3 NIVEAUX)

Niveau 1 : manger un ingrédient permet d'en révéler les deux premiers effets.
Nécessite : Alchimie 50, Bienfaiteur
Niveau 2 : manger un ingrédient permet d'en révéler les trois premiers effets.
Nécessite : Alchimie 70, Goûteur 1
Niveau 3 : manger un ingrédient permet d'en révéler tous les effets.
Nécessite : Alchimie 90, Goûteur 2

L'atout Goûteur vous permet de mieux connaître les effets des ingrédients en les mangeant. Si vous ne vous intéressez pas à la sélection et à l'association des ingrédients, cela peut vous aider à apprendre les effets plus rapidement. N'oubliez cependant pas qu'il y a un tableau complet des effets des ingrédients au chapitre Inventaire, et que vous n'avez pas besoin de découvrir les effets d'un ingrédient (dans le jeu) pour l'utiliser dans une potion ou dans un poison.

12. POISON CONCENTRÉ

Les poisons appliqués sur les armes durent pendant deux fois plus de coups.
Nécessite : Alchimie 60, Empoisonneur

Puisque les poisons ne durent généralement qu'un coup, Poison concentré double de façon effective la force de tous vos poisons. C'est un atout qui vaut vraiment la peine si vous utilisez fréquemment des poisons.

13. MAIN VERTE ★

Deux ingrédients se récupèrent sur les plantes.
Nécessite : Alchimie 70, Poison concentré

Cet atout double les ingrédients végétaux dont vous disposez. Plus d'ingrédients, cela signifie plus de possibilités de confection de potions et de poisons, ce qui permet à votre compétence Alchimie d'augmenter encore plus vite. À moins d'acheter tous vos ingrédients dans des magasins, c'est un atout qu'il est recommandé de choisir dès que possible.

14. SANG DU SERPENT

+50 % à la résistance au poison
Nécessite : Alchimie 80, Goûteur 1 OU Poison concentré

Augmente votre résistance au poison, ce qui est utile face aux Falmers, chaurus et autres givrépeires. Cela est cumulable avec tout talent racial dont vous pouvez disposer.

15. PURETÉ

Tous les effets négatifs disparaissent des potions créées, tout comme les effets positifs dans les poisons créés.
Nécessite : Alchimie 100, Sang du serpent

Pureté "fait le ménage" dans vos résultats d'Alchimie si c'est nécessaire. Néanmoins, pour obtenir l'effet que vous souhaitez, il se peut que vous ayez de meilleurs résultats en trouvant une meilleure combinaison d'ingrédients.

SAMY&DENIS



Total des atouts pour toutes les compétences magiques : 86

Illusion



Constellation : voie de la magie
Atouts disponibles : 13

La magie d'illusion manipule les esprits de ceux qui vous entourent, elle peut les plonger dans la folie ou encore les pousser à fuir de terreur. Illusion offre également plusieurs sorts utiles à un personnage qui utilise la discrétion, tels qu'Invisibilité et Silence. Votre compétence Illusion augmente lorsque vous réussissez à lancer un sort d'illusion sur une cible valide. Ainsi, par exemple, vous n'obtenez rien si vous lancez Peur sur un personnage immunisé contre ce sort, ou bien Invisibilité s'il n'y a personne pour vous voir.

De nombreux atouts d'illusion sont conçus pour vous aider à surmonter la plus grande limite de la magie d'illusion : la restriction de niveau qui s'applique aux personnes pouvant être affectées par vos sorts. Consultez la liste de sorts pour connaître les restrictions de niveau individuelles sur chaque sort, et le bestiaire pour apprendre à identifier les ennemis par niveau.

1. ILLUSION DE NOVICE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau novice.
Nécessite : aucune condition

2. ANIMAGE

Les sorts d'illusion fonctionnent à présent sur des animaux de niveau plus élevé.
Nécessite : Illusion 20, Illusion de novice

Les sorts d'illusion affectent maintenant les animaux jusqu'à 8 niveaux au-dessus de la limite habituelle du sort. Cumulable avec tous les autres atouts.

3. DOUBLE ILLUSION ★

Double illusion surcharge les effets d'un sort d'illusion pour en faire un sort plus puissant encore.
Nécessite : Illusion 20, Illusion de novice

Utiliser la double illusion fait plus que doubler la durée de vos sorts d'illusion et leur permet d'affecter des cibles deux fois plus fortes que la limite de niveau habituelle autorisée par le sort. Cela augmente grandement l'efficacité de tous les sorts d'illusion, surtout avant que vous ne commenciez à choisir des atouts dans ce domaine pour augmenter les restrictions de niveau. Fonctionne également bien pour les sorts liés à la discrétion (Invisibilité, Silence), qui sont susceptibles de vous faire repérer si leurs effets disparaissent trop rapidement.

4. ILLUSION D'APPRENTI ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau apprenti.
Nécessite : Illusion 25, Illusion de novice

5. REGARD HYPNOTIQUE

Les sorts apaisants affectent les adversaires plus puissants. Ils peuvent se cumuler aux sorts Prestidigitateur et Animage.
Nécessite : Illusion 30, Illusion de novice

Les sorts apaisants affectent maintenant les ennemis jusqu'à 8 niveaux au-dessus de la limite habituelle du sort. Cumulable avec tous les autres atouts.

6. PRESTIDIGITATEUR

Tous les sorts d'illusion affectent les personnages de plus haut niveau.
Nécessite : Illusion 40, Animage

Les sorts d'illusion affectent maintenant les personnages jusqu'à 10 niveaux au-dessus de la limite habituelle du sort. Cumulable avec tous les autres atouts.

7. ILLUSION DE SPÉCIALISTE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau spécialiste.
Nécessite : Illusion 50, Illusion d'apprenti

8. ÉPOUVANTE

Les sorts de peur affectent les adversaires plus puissants. Ils peuvent se cumuler aux sorts Prestidigitateur et Animage.
Nécessite : Illusion 50, Regard hypnotique

Les sorts de peur affectent maintenant les ennemis jusqu'à 10 niveaux au-dessus de la limite habituelle du sort. Cumulable avec tous les autres atouts.

9. SORTS DISCRETS

Les autres n'entendent pas les sorts que vous lancez, quelle que soit l'école de magie.
Nécessite : Illusion 50, Prestidigitateur

Un excellent choix pour tous les personnages qui se concentrent sur la discrétion et touchent un peu à la magie, ou bien pour tout mage intéressé par la discrétion. Grâce à cet atout, vous pouvez lancer des sorts comme Peur ou Frénésie tout en restant caché, ou bien relancer le sort Invisibilité si ses effets disparaissent prématurément.

10. RAGE

Les sorts de frénésie affectent les adversaires plus puissants. Ils peuvent se cumuler aux sorts Prestidigitateur et Animage.
Nécessite : Illusion 70, Épouvante

Les sorts de frénésie affectent maintenant les ennemis jusqu'à 12 niveaux au-dessus de la limite habituelle du sort. Cumulable avec tous les autres atouts.

11. ILLUSION D'EXPERT ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau expert.
Nécessite : Illusion 75, Illusion de spécialiste

12. MAÎTRE DE L'ILLUSION ★

Les sorts d'illusion affectent les morts-vivants, les Daedra et les automates.
Nécessite : Illusion 90, Rage OU Sorts discrets

13. ILLUSION DE MAÎTRE

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'illusion de niveau maître.
Nécessite : Illusion 100, Illusion d'expert

Conjuration



Constellation : voie de la magie
Atouts disponibles : 16

Les sorts de conjuration vous permettent de réveiller les morts, d'invoquer des créatures d'Oblivion, de faire apparaître des armes liées et de piéger les âmes de vos ennemis vaincus. Votre compétence Conjuration augmente lorsque vous lancez un sort de conjuration et que vous l'utilisez efficacement : en envoyant votre créature au combat, en infligeant des dégâts avec une arme liée ou en réussissant à piéger une arme.

1. CONJURATION DE NOVICE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau novice.
Nécessite : aucune condition

2. LIAISON MYSTIQUE

Les armes liées infligent davantage de dégâts.
Nécessite : Conjuration 20, Conjuration de novice

Augmente de 50 % les dégâts des armes liées. Si vous vous en servez, c'est une amélioration notable.

3. DOUBLE CONJURATION

Lancer un double sort de conjuration permet d'obtenir des effets encore plus durables.
Nécessite : Conjuration 20, Conjuration de novice

Double conjuration augmente la durée de vos sorts de conjuration, pas leur puissance. C'est utile si vous réveillez fréquemment des morts, vous en profiterez ainsi plus longtemps avant qu'ils ne soient réduits en cendres, mais c'est moins efficace si vous invoquez principalement des créatures car elles peuvent toujours être rappelées si le combat s'éternise.

4. CONJURATION D'APPRENTI ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau apprenti.
Nécessite : Conjuration 25, Conjuration de novice

5-6. INVOCATEUR (2 NIVEAUX)

Niveau 1 : permet d'invoquer des atronachs ou des morts-vivants de deux fois plus loin.
Nécessite : Conjuration 30, Conjuration de novice
Niveau 2 : permet d'invoquer des atronachs ou des morts-vivants de trois fois plus loin.
Nécessite : Conjuration 70, Invocateur 1

Cet atout vous permet d'invoquer des atronachs ou des morts-vivants depuis une certaines distance. Cela a tendance à être moins utile dans les couloirs étroits des donjons mais fonctionne très bien

SAMY&DENIS

en extérieur, où vous pouvez "lancer" un atronach loin devant vous et le laisser faire des ravages dans les rangs ennemis avant de vous approcher (ou bien rester à couvert et laisser votre créature se battre pour vous).

7. VOLEUR D'ÂME

Les armes liées lancent Piège spirituel sur les cibles.
Nécessite : Conjuration 30, Liaison mystique

Lance Piège spirituel sur les cibles touchées par vos armes liées. Si vous vous intéressez à l'enchantement et que vous gardez à disposition un stock de pierres spirituelles vides, c'est une formidable combinaison. Toutefois, assurez-vous d'avoir une gemme correspondant à la créature que vous tuez, mieux vaut ne pas piéger l'âme de ce ragnard dans une gemme spirituelle magistrale. Consultez le chapitre Enchantement pour en savoir plus sur les gemmes spirituelles

8. ATROMANCIE

Double la durée des atronachs conjurés.
Nécessite : Conjuration 40, Invocateur 1

Encore une fois, la durée de vos créatures conjurées est rarement un problème, car vous pouvez les invoquer à nouveau si nécessaire.

9. NÉCROMANCIE

Les morts-vivants restent ranimés plus longtemps.
Nécessite : Conjuration 40, Conjuration de novice

Comme les morts-vivants se désintègrent quand votre sort prend fin, Nécromancie augmente nettement l'efficacité de ces sorts. Afin d'obtenir de meilleurs résultats, prenez la Double conjuration et lancez votre sort deux fois pour une durée encore plus grande !

10. CONJURATION DE SPÉCIALISTE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau spécialiste.
Nécessite : Conjuration 50, Conjuration d'apprenti

11. LIEN CONDAMNATOIRE

Les armes liées permettent de bannir les créatures en cours d'invocation et de prendre le contrôle de celles déjà invoquées.
Nécessite : Conjuration 50, Voleur d'âme

Lien condamnatoire fonctionne comme une version plus puissante des sorts Péril des morts ou Expulsion de Daedra. C'est une bonne alternative aux versions de ces sorts qui n'affectent qu'une seule cible, car ce lien peut s'utiliser de façon répétée et sans dépenser de points de magie.

12. ÂMES ENTÉNÉBRÉES

Les morts-vivants ranimés disposent de 100 points de santé supplémentaires.
Nécessite : Conjuration 70, Nécromancie

Augmente la santé de vos morts-vivants, ce qui vous permet de profiter un peu plus longtemps de leur "nouvelle vie"...

13. CONJURATION D'EXPERT ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau expert.
Nécessite : Conjuration 75, Conjuration de spécialiste

14. ÉNERGIE ÉLÉMENTALE ★

Les atronachs conjurés sont 50 % plus puissants.
Nécessite : Conjuration 80, Atromancie

Énergie élémentale rend tous les atronachs, y compris les esclaves élémentaux de niveau supérieur, beaucoup plus puissants sans augmenter le coût de lancement du sort.

15. CONJURATION DE MAÎTRE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de conjuration de niveau maître.
Nécessite : Conjuration 100, Conjuration d'expert

16. ÂMES JUMELLES ★

Vous pouvez invoquer deux atronachs ou zombies ranimés à vos côtés.
Nécessite : Conjuration 100, Âmes jumelles OU Énergie élémentale

Âmes jumelles vous permet d'avoir deux créatures invoquées ou ranimées (ou une de chaque) à vos côtés en même temps. Ajoutez un acolyte à votre groupe et peu d'ennemis seront en mesure de s'approcher de vous !

Destruction



Constellation : voie de la magie
Atouts disponibles : 17

La magie de destruction maîtrise les forces élémentales du feu, de la glace et de la foudre pour annihiler vos ennemis. Cette compétence s'améliore lorsque vous infligez des dégâts aux ennemis avec des sorts de destruction, en fonction de la quantité de dégâts infligés. Vous obtenez la même augmentation en tuant un troll de glace avec une Tempête de feu qu'en tuant dix d'entre eux avec dix Éclairs foudroyants, et aucune augmentation du tout si le sort rate sa cible.

En plus de ses dégâts indiqués, chaque élément a son propre effet naturel : les sorts de flamme mettent le feu à vos ennemis (infligeant des dégâts dans le temps), les sorts de glace ralentissent vos ennemis et font chuter leur vigueur, enfin les sorts de foudre drainent leurs points de magie.

1. DESTRUCTION DE NOVICE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau novice.
Nécessite : aucune condition

2. DOUBLE DESTRUCTION ★

Lancer un double sort de destruction permet d'obtenir des effets encore plus puissants.
Nécessite : Destruction 20, Destruction de Novice

Double destruction fait plus que doubler les dégâts de vos sorts de destruction. C'est un excellent choix, surtout dans les premiers niveaux, où infliger des dégâts supplémentaires avec Flammes ou Froid mordant fait parfois la différence entre rester en vie et mourir.

3. DESTRUCTION D'APPRENTI ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau apprenti.
Nécessite : Destruction 25, Destruction de Novice

4-5. FLAMMES DÉVORANTES (2 NIVEAUX)

Niveau 1 : les dégâts des sorts de feu augmentent de 25 %.
Nécessite : Destruction 30, Destruction de Novice
Niveau 2 : les dégâts des sorts de feu augmentent de 50 %.
Nécessite : Destruction 60, Flammes dévorantes 1

6-7. GEL PÉNÉTRANT (2 NIVEAUX)

Niveau 1 : les dégâts des sorts de froid augmentent de 25 %.
Nécessite : Destruction 30, Destruction de Novice
Niveau 2 : les dégâts des sorts de froid augmentent de 50 %.
Nécessite : Destruction 60, Gel pénétrant 1

8-9. FOUDRE DÉCHAÎNÉE (2 NIVEAUX)

Niveau 1 : les dégâts des sorts de foudre augmentent de 25 %.
Nécessite : Destruction 30, Destruction de Novice
Niveau 2 : les dégâts des sorts de foudre augmentent de 50 %.
Nécessite : Destruction 60, Foudre déchaînée 1

10. IMPACT

La plupart des sorts de destruction déstabilisent l'adversaire en cas de double lancement.
Nécessite : Destruction 40, Double destruction

Impact ajoute un effet déstabilisant à la plupart des doubles sorts. Flammes, Froid mordant et Étincelles n'en font toutefois pas partie, vous ne pourrez donc pas déstabiliser à volonté. Cet effet reste néanmoins puissant et vous permet de ralentir un ennemi qui essaie d'engager le combat avec vous, ou bien vous donne une chance de vous enfuir si vous êtes n'êtes plus en position de force.

11. MAÎTRE DES RUNES

Permet de placer des runes cinq fois plus loin.
Nécessite : Destruction 40, Destruction d'apprenti

Les sorts de rune vous permettent de créer des pièges que les ennemis peuvent déclencher. Grâce à l'atout Maître des runes, vous pouvez placer ces runes beaucoup plus loin, ce qui vous permet aisément de les lancer en travers du chemin d'un ennemi ou de les placer près d'un piège existant (afin de créer une "zone mortelle") sans vous faire repérer.

12. DESTRUCTION DE SPÉCIALISTE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau spécialiste.
Nécessite : Destruction 50, Destruction d'apprenti

13. FLAMMES INTENSES

Les dégâts de feu provoquent la fuite de la cible si ses points de santé sont en dessous de 20 %.
Nécessite : Destruction 50, Flammes dévorantes 1

Bien sûr, le temps que cet atout fasse effet, votre ennemi était déjà quasi mort... mais voir un adversaire en flammes se jeter en hurlant du haut d'une falaise n'a pas de prix.

14. PROFONDE CONGÉLATION

Les dégâts de glace paralysent la cible si ses points de santé sont en dessous de 20 %.
Nécessite : Destruction 60, Gel pénétrant 1

Profonde congélation paralyse les ennemis qui sont déjà en mauvaise santé, vous permettant de les achever en toute impunité ou de vous occuper de menaces plus pressantes. Cet atout empêche souvent un ennemi de terminer sa dernière attaque (ou ses deux dernières attaques), ce qui peut parfois vous sauver la vie si votre santé est également basse.

15. DÉSINTÉGRATION

Les dégâts de foudre désintègrent la cible si ses points de santé sont en dessous de 15 %.
Nécessite : Destruction 70, Foudre déchaînée 1

Désintégration augmente de façon notable les dégâts que vous vous infligez, en vous permettant de tuer instantanément un ennemi si vos sorts de foudre font baisser sa santé en dessous de 15 %. En termes d'efficacité pure, il s'agit du meilleur des trois atouts liés à un niveau de santé réduit.

16. DESTRUCTION D'EXPERT ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau expert.
Nécessite : Destruction 75, Destruction de spécialiste

17. DESTRUCTION DE MAÎTRE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de destruction de niveau maître.
Nécessite : Destruction 100, Destruction d'expert

SAMY&DENIS

Guérison



Les sorts de guérison utilisent l'énergie vitale, ils vous permettent de vous soigner et de soigner vos compagnons, de renvoyer les morts-vivants d'où ils viennent et de créer des barrières de protection. Votre compétence Guérison augmente lorsque vous utilisez ces sorts de manière efficace : pour soigner des dégâts, renvoyer les morts-vivants ou vous protéger pendant un combat. Elle n'augmente pas si vous soignez quelqu'un qui a déjà toute sa santé, ou si vous lancez Péril des morts alors qu'il n'y a pas de morts-vivants alentour.

Constellation : voie de la magie
Atouts disponibles : 13

1. GUÉRISON DE NOVICE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau novice.
Nécessite : aucune condition

2. RÉGÉNÉRATION ★

L'efficacité des sorts de soin augmente de 50 %.
Nécessite : Guérison 20, Guérison de novice

Régénération rend tous les sorts de soin plus efficaces. Cet atout ne nécessite que peu de compétence et vaut la peine d'être choisi assez tôt, lorsque le sort de concentration Soin est encore votre unique sort de guérison. Les quelques points de santé supplémentaires gagnés peuvent vous sortir d'une situation délicate au combat.

3. DOUBLE GUÉRISON

Lancer un double sort de guérison permet d'obtenir des effets encore plus puissants.
Nécessite : Guérison 20, Guérison de novice

Double l'efficacité de certains sorts de guérison (Soin, Protections) et la durée d'autres sorts (Péril des morts). Toutefois, à part dans les situations les plus extrêmes, vous aurez généralement plus d'intérêt à mettre une autre arme dans votre seconde main qu'un deuxième sort de guérison.

4. GUÉRISON D'APPRENTI ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau apprenti.
Nécessite : Guérison 25, Guérison de novice

5-6. REGAIN (2 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : la magie se régénère 25 % plus vite.
Nécessite : Guérison 30, Guérison de novice
Niveau 2 : la magie se régénère 50 % plus vite.
Nécessite : Guérison 60, Regain 1

Voici un formidable atout pour tous les mages. Après tout, qui peut résister à un bonus de points de magie ? C'est également un bon choix pour les non mages qui veulent tout de même utiliser la magie de temps à autre, puisqu'il aide à compenser le regain de magie dont ils ne bénéficient pas car ils ne portent pas la robe.

7. RÉPIT ★

Les sorts de guérison redonnent également de la vigueur.
Nécessite : Guérison 40, Guérison de novice

Répit est idéal pour les guerriers mais moins efficace pour les mages purs car ils utilisent moins la vigueur, à part pour s'enfuir en courant.

8. GUÉRISON DE SPÉCIALISTE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau spécialiste.
Nécessite : Guérison 50, Guérison de spécialiste

9. ABSORPTION DE PROTECTION

Les protections rechargent vos points de magie lorsqu'elles sont touchées par des sorts.
Nécessite : Guérison 60, Guérison de novice

Cet atout permet à vos Protections d'absorber 25 % des points de magie provenant des sorts que vous subissez. C'est pratique si vous utilisez beaucoup les Protections, car les points de magie supplémentaires vous aident à compenser leur coût et vous permettent de les maintenir plus longtemps.

10. NÉCROMAGE

Tous les sorts sont plus efficaces contre les morts-vivants.
Nécessite : Guérison 70, Régénération

Nécromage améliore tous vos sorts, pas seulement les sorts de type Péril des morts. Ceux qui ont une durée la voient rallongée de 50 % et ceux qui ont une magnitude sont plus forts de 25 %. Ainsi, vos sorts de destruction infligent désormais 25 % de dégâts supplémentaires aux morts-vivants.

11. GUÉRISON D'EXPERT ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau expert.
Nécessite : Guérison 75, Guérison de spécialiste

12. TROMPE-LA-MORT

Octroie automatiquement 250 points de santé une fois par jour si vous tombez sous les 10 %.
Nécessite : Guérison 90

Sorte de "vie supplémentaire", Trompe-la-mort est un pouvoir passif et gratuit qui s'active automatiquement pour vous rendre des points de santé quand vous en avez le plus besoin. Le niveau de Guérison nécessaire est élevé mais, si vous l'atteignez, cet atout vaut clairement le détour.

13. GUÉRISON DE MAÎTRE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts de guérison de niveau maître.
Nécessite : Guérison 100, Guérison d'expert

Altération



Les sorts d'altération manipulent le monde physique et ses propriétés naturelles. Cette école propose des sorts parmi les meilleurs sorts de défense disponibles (les sorts de "chair"), ainsi qu'une grande variété de sorts utilitaires tels que Respiration aquatique, Télékinésie et Paralysie. Votre compétence Altération augmente lorsque vous lancez un sort d'altération utile sur une cible valide. Par exemple, vous ne recevez rien si vous lancez Corps de chêne mais n'engagez pas le combat, si vous lancez Respiration aquatique sans vous baigner, ou si vous lancez Détection des vivants s'il n'y a personne alentour.

Constellation : voie de la magie
Atouts disponibles : 14

1. ALTÉRATION DE NOVICE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau novice.
Nécessite : aucune condition

2. DOUBLE ALTÉRATION

Lancer un double sort d'altération permet d'obtenir des effets encore plus puissants.
Nécessite : Altération 20, Altération de novice

Cet atout double la durée de la plupart des sorts d'altération. Cela affecte principalement les sorts de chair, surtout dans les premiers niveaux, n'oubliez donc pas de les utiliser assez souvent et de vérifier que vous avez besoin de cette durée supplémentaire avant de choisir cet atout.

3. ALTÉRATION D'APPRENTI ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau apprenti.
Nécessite : Altération 25, Altération de novice

4-6. ARMURE MAGIQUE (3 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : les sorts de protection comme Corps de pierre sont deux fois plus puissants en cas d'absence d'armure.
Nécessite : Altération 30, Altération d'apprenti
Niveau 2 : les sorts de protection comme Corps de pierre sont 2,5 fois plus puissants en cas d'absence d'armure.
Nécessite : Altération 50, Altération d'apprenti
Niveau 3 : les sorts de protection comme Corps de pierre sont trois fois plus puissants en cas d'absence d'armure.
Nécessite : Altération 70, Altération d'apprenti

L'atout Armure magique augmente significativement l'efficacité des sorts de chair si vous ne portez pas d'armure. Si vous souhaitez vous concentrer sur ces sorts comme premier moyen de défense, cet atout est incroyablement utile. Néanmoins, soyez bien sûr d'accepter la restriction "aucune armure" avant d'investir dans celui-ci.

7-9. RÉSISTANCE MAGIQUE (3 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : permet de parer 10 % des effets d'un sort.
Nécessite : Altération 30, Altération d'apprenti
Niveau 2 : permet de parer 20 % des effets d'un sort.
Nécessite : Altération 50, Altération d'apprenti
Niveau 3 : permet de parer 30 % des effets d'un sort.
Nécessite : Altération 70, Altération d'apprenti

Ces atouts sont un excellent moyen d'améliorer votre défense contre la magie, que ce soit à la place, ou en complément, des sorts de protection utilisant la guérison. C'est un choix fiable pour tout lanceur et plus particulièrement pour les Bretons car il se cumule à leur résistance raciale à la magie.

10. ALTÉRATION DE SPÉCIALISTE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau spécialiste.
Nécessite : Altération 50, Altération d'apprenti

11. CONSTANCE

Les sorts d'altération durent plus longtemps.
Nécessite : Altération 70, Altération de spécialiste

Constance augmente de 50 % la durée de tous les sorts d'altération. À ce niveau de l'arbre des compétences d'altération, vous avez peut-être commencé à essayer des sorts tels que Paralysie, pour lesquels une plus longue durée peut définitivement faire la différence. Si vous prévoyez de l'utiliser souvent, ou si vous avez besoin de sorts de chair qui durent encore plus longtemps, cela vaut la peine de choisir Constance (et éventuellement Double altération en prime) pour optimiser les effets de chaque sort.

12. ALTÉRATION D'EXPERT ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau expert.
Nécessite : Altération 75, Altération de spécialiste

13. ATRONACH

Absorbe 30 % de la magie de tous les sorts dont vous êtes la cible.
Nécessite : Altération 100, Altération d'expert

Cet atout est intéressant si vous trouvez que vous manquez encore de points de magie aux niveaux élevés.

14. ALTÉRATION DE MAÎTRE ★

Divise par deux le coût de points de magie des sorts d'altération de niveau maître.
Nécessite : Altération 100, Altération d'expert

SAMY&DENIS

Enchantement



Constellation : voie de la magie
Atouts disponibles : 13

Enchantement vous permet d'enchanter vos propres armes et armures magiques. Votre compétence Enchantement augmente dès que vous enchantez ou désenchantez un objet (en fonction de la valeur de l'enchantement) et lorsque vous rechargez un objet enchanté.

Bien qu'il soit au départ plus difficile à améliorer que Forgeage ou Alchimie, Enchantement est particulièrement puissant car il vous permet d'optimiser votre potentiel en utilisant la bonne combinaison d'enchantements. Si vous voulez vous intéresser à Enchantement plus tard, cela vaut la peine de désenchanter les objets magiques que vous avez déjà trouvés afin d'améliorer votre compétence Enchantement et d'apprendre une large variété d'effets. Vous pouvez également développer votre compétence Forgeage pour vous assurer un stock d'armes et d'armures avec lesquelles vous pourrez travailler. Consultez le chapitre Artisanat, à partir de la page 41, pour plus d'informations.

1-5. ENCHANTEUR (5 NIVEAUX) ★

Niveau 1 : les nouveaux enchantements sont 20 % plus forts.
Nécessite : aucune condition
Niveau 2 : les nouveaux enchantements sont 40 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 20, Enchanteur 1
Niveau 3 : les nouveaux enchantements sont 60 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 40, Enchanteur 2
Niveau 4 : les nouveaux enchantements sont 80 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 60, Enchanteur 3
Niveau 5 : les nouveaux enchantements sont 100 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 80, Enchanteur 4

L'atout Enchanteur augmente la force de l'ensemble de vos enchantements. Il permet aux armes d'utiliser moins de charge à chaque coup et rend les enchantements d'armure plus puissants. Avec 20 % par niveau, il est presque aussi efficace que les autres atouts d'enchantement et utilisable dans beaucoup plus de cas. N'hésitez pas à monter de niveau dans cet atout dès que votre niveau de compétence le permet.

6. ÂME FÉCONDE

Les gemmes spirituelles fournissent 250 points d'énergie en plus pour recharger les objets.
Nécessite : Enchantement 20, Enchanteur 1

7. ENCHANTEUR DE FEU

Les enchantements de feu sur les armes et armures sont 25 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 30, Enchanteur 1

Les atouts Enchanteur de feu, de glace et de foudre améliorent vos enchantements dans leurs éléments respectifs. Bien que leurs effets s'appliquent à la fois sur les armes et sur les armures, ils sont plus importants sur les armes. Étant donné que vous n'avez besoin que d'une arme à la fois, vous avez peut-être intérêt à choisir l'atout Enchanteur de feu assez tôt et à garder les deux autres pour plus tard.

8. ENCHANTEUR DE GLACE

Les enchantements de glace sur les armes et armures sont 25 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 40, Enchanteur de feu

9. SIPHON SPIRITUEL

Les coups de grâce aux créatures, pas aux personnages, capturent 5 % de l'âme de la victime, permettant de recharger l'arme.
Nécessite : Enchantement 40, Âme féconde

10. ENCHANTEMENTS PRATIQUES

Les enchantements de compétence sur les armures sont 25 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 50, Enchanteur 1

11. ENCHANTEUR DE FOUDRE

Les enchantements de foudre sur les armes et armures sont 25 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 50, Enchanteur de glace

12. ENCHANTEMENTS ESSENTIELS

Les enchantements de santé, de magie et de vigueur sur les armures sont 25 % plus forts.
Nécessite : Enchantement 70, Enchantements pratiques

13. EFFET SUPPLÉMENTAIRE ★

Vous pouvez enchanter deux fois un même objet.
Nécessite : Enchantement 100, Enchanteur de foudre OU Enchantements essentiels

Effet supplémentaire vous permet d'appliquer deux enchantements sur un même objet. Vous pouvez enchanter doublement tout ce que vous possédez et vous constaterez que votre niveau de puissance a considérablement augmenté !

ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES

INTRODUCTION

Les exemples de personnages qui suivent forment une galerie de portraits d'aventuriers aguerris, dont les races, les compétences, les atouts et l'équipement ont été choisis pour optimiser leur efficacité. Ils portent des titres tels que "Mage-guerrier", "Berserker" ou "Assassin", mais ces étiquettes ne font que décrire leurs spécialités, elles n'apparaissent pas dans le jeu. De fait, vous pouvez littéralement créer le type de personnage que vous souhaitez, vous concentrer sur n'importe quelle combinaison de compétences et d'atouts, porter et utiliser n'importe quelle arme ou n'importe quel sort. Enfin, vous pouvez choisir le type de réaction de votre personnage face aux ennemis et aux citoyens de ce monde. Toutefois, si cette très grande liberté de choix vous dépasse un peu, les archétypes qui suivent constituent un bon point de départ.

Bien que ces archétypes aient été préparés pour exceller dans leur style de jeu spécifique, vous êtes libre de les modifier pour les adapter à des compétences ou à des centres d'intérêt qui vous sont propres. Ils sont là pour vous aider à comprendre comment les choix que vous faites affectent votre personnage et vous guident dans le développement effectif d'un style de jeu. N'oubliez pas de recouper les informations qui suivent avec celles du chapitre sur les compétences, les atouts, les objets et les acolytes pour en apprendre plus.

Légende des archétypes de personnages

Titre : le style de jeu que le personnage met en avant.

Race : la race du personnage, choisie afin de mettre l'accent sur son style de jeu.

Genre : il n'a aucune influence sur le personnage, à part dans quelques rares cas de réactions de citoyens.

Préférences statistiques : comment distribuer les bonus de santé, de magie et de vigueur quand vous changez de niveau.

Compétences primaires : deux compétences clés qui dictent le style de jeu du personnage, elles doivent être augmentées aussi vite que possible.

Compétences secondaires : deux autres compétences qui sont importantes pour le personnage et qui doivent être fortement améliorées.

Capacité de pierre : quelle pierre du pouvoir vous devriez visiter pour recevoir une capacité.

Atouts essentiels : les atouts essentiels au développement du personnage. Veillez à vous les procurer dès qu'ils sont disponibles. Une fois les atouts essentiels en votre possession, intéressez-vous aux autres atouts de vos compétences primaires, puis à ceux de vos compétences secondaires.

Armes : le type de combat pour lequel ce personnage est le plus adapté (corps à corps, sorts, arc et flèches).

Armure : le type de tenue et/ou d'armure que vous devez vous procurer (ou confectionner).

Acolyte : un acolyte ou mercenaire qui complète ce style de jeu.

Conseil de l'archétype : des conseils et des schémas utiles à votre progression dans le monde de Bordeciel.

SAMY&DENIS

Le guerrier



Race : Nordique
Genre : masculin
Préférences statistiques : Santé 60 % / Vigueur 40 %
Compétences primaires : Armes à une main, Parade
Compétences secondaires : Armure légère, Archerie
Capacité de pierre : Pierre du guerrier
Atouts essentiels :
- Homme d'armes
- Position de combat
- Frappe puissante
- Frappe de désarmement
- Protection élémentale
- Défense de plume

Armes : arme à une main et bouclier, arc et flèches pour le soutien.

Armure : armure légère (avec le bouclier en défense), une armure lourde ne ferait que vous alourdir.

Acolyte : vous pouvez concentrer l'attention de vos ennemis au combat, prenez donc un acolyte qui combat à distance pour optimiser votre potentiel de dégâts. Marcurio et Jenassa sont tous les deux de bons choix.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant que Nordique, vous commencez avec des bonus dans vos compétences les plus critiques, et avec des capacités raciales qui vous aident à réussir au milieu des combats.

Avant chaque combat, faites rapidement le point sur la zone et décidez de l'endroit où vous souhaitez engager le combat. Prévoyez assez de place pour manoeuvrer mais ne laissez pas vos ennemis vous encercler. Votre bouclier est inutile contre les attaques par derrière.

Tenez votre position et laissez l'ennemi venir à vous. Utilisez votre arc pour quelques tirs à distance avant de repasser à la combinaison arme/bouclier (passez de l'un à l'autre via les favoris).

Retenez l'attention de vos adversaires. S'ils commencent à cibler votre acolyte, éliminez-les rapidement afin que votre compagnon puisse se remettre à attaquer.

N'hésitez pas à vous replier si vous vous sentez en danger, ou si les ennemis commencent à vous attaquer par le flanc. Un seuil de porte ou une pièce étroite ne laissent pas beaucoup de place pour manoeuvrer mais ils vous permettront de vous occuper d'un seul ennemi à la fois.

Si vous vous retrouvez encerclé, utilisez votre Cri de guerre pour disperser vos ennemis et profiter de quelques secondes de récupération et de repositionnement.

Maîtrisez le rythme du combat et apprenez à utiliser votre attaque, votre attaque puissante ainsi que votre coup de bouclier pour obtenir l'effet maximum.

Les atouts à une main tels qu'Homme d'armes et Position de combat vous permettent d'infliger plus de dégâts mais n'oubliez pas de prendre aussi des atouts de parade : Frappe puissante, Frappe de désarmement et Protection élémentale sont tous trois critiques pour profiter au maximum du potentiel de votre bouclier.

Si vous réussissez à parer les attaques, vous n'encaisserez pas beaucoup de dégâts, ce qui fait de l'armure légère un bon choix pour garder sa mobilité au combat. Si vous êtes en difficulté, vous avez toujours la possibilité de passer à une armure lourde.

Même si vous ne prenez pas beaucoup d'atouts en archerie, c'est toujours une bonne idée de garder un arc à portée de main pour débusquer des ennemis ou éliminer un tireur isolé.

La Pierre du guerrier est un très bon choix car elle aide trois de vos quatre compétences principales à augmenter plus rapidement.

Le mage



Race : Haut-Elfe
Genre : féminin
Préférences statistiques : Magie 80 % / Santé 20 %
Compétences primaires : Destruction, Conjuration
Compétences secondaires : Illusion, Guérison
Capacité de pierre : Pierre du mage
Atouts essentiels :
- Atouts liés au niveau de lancement de sorts
- Double destruction
- Flammes dévorantes, Gel pénétrant ou Foudre déchaînée
- Invocateur
- Énergie élémentale
- Double illusion

Armes : sorts

Armure : robe de mage. Prenez toujours la robe qui a le meilleur taux de régénération des points de magie. Ensuite, cherchez plus d'équipement pour améliorer votre régénération, augmenter votre total de points de magie ou bien réduire le coût des sorts.

Acolyte : gardez un guerrier portant une armure lourde à vos côtés pour maintenir les ennemis à distance. Vorstag et Lydia sont tous les deux de bons choix, surtout au début.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant que sorcier Haut-Elfe, vous avez plus de points de magie au départ que n'importe quelle autre race et vous pouvez maintenir cet avantage en vous concentrant sur les bonus de points de magie quand vous montez en niveau.

Lorsque même cela ne suffit pas, utilisez votre pouvoir de race Régalien pour continuer à lancer des sorts au cours des combats les plus longs. Régalien est votre assurance-vie. Assurez-vous que ce soit toujours votre pouvoir actif (et un de vos favoris) à moins que vous n'ayez besoin d'utiliser autre chose, pour ensuite y revenir quand vous avez terminé.

Préparez-vous pour chaque bataille en invoquant une créature puis engagez le combat avec votre meilleur sort de destruction à distance.

Au combat, préparez-vous à passer le plus clair de votre temps à lancer des sorts de destruction et de guérison.

Apprenez à connaître les points forts de chaque sort de destruction et sachez les utiliser efficacement.

Profitez des avantages des effets secondaires des sorts : arrosez une pièce de flammes pour mettre le feu à vos ennemis, ou bien touchez un ennemi avec de la glace à distance pour le ralentir, ce qui vous permettra de continuer à lancer des sorts pendant qu'il lutte pour se déplacer.

Lorsque vous n'utilisez pas de double sort, gardez une protection en main pour dévier les coups et vous protéger des sorts ennemis.

Il s'agit d'un personnage puissant mais fragile. Bien que vous disposiez d'une grande quantité de points de magie pour lancer des sorts dévastateurs, votre santé est basse et vos défenses sont faibles, ce qui vous expose à de gros risques en cas d'attaque directe.

Laissez votre acolyte et vos créatures invoquées distraire les ennemis et encaisser les dégâts pendant que vous vous occupez un par un de chaque adversaire. Si votre créature invoquée est détruite, invoquez-la de nouveau immédiatement.

Surveillez bien votre santé et lancez Soin ou Soin rapide dès que c'est nécessaire, ou bien buvez une potion (n'oubliez pas que vous pouvez mettre les potions dans vos favoris).

Si un ennemi arrive à vous engager au corps à corps, regardez sa santé et décidez rapidement si vous allez garder votre protection et maintenir votre attaque ou bien passer à la vitesse supérieure en lançant Double destruction (pour l'achever rapidement), Peur (pour le faire fuir) ou Calme (pour pouvoir vous échapper).

En cas de doute, n'oubliez pas que votre robe est plus légère que l'armure de votre ennemi. Prenez vos jambes à votre cou pour vous en sortir indemne ou bien faites une retraite tactique pour mettre de la distance entre l'adversaire et vous afin d'avoir le temps de terminer un autre sort.

En raison de votre faible niveau de santé et de votre besoin de points de magie toujours grandissant, vous devrez utiliser des potions plus souvent que la plupart des autres personnages. Pour cette raison, pensez à choisir Alchimie pour compléter ce que vous trouvez dans les donjons et économiser votre or.

Comme tout bon mage, achetez des livres de sorts ! Cela doit toujours rester votre priorité d'achat. Rejoignez l'Académie de Fortdhiver assez tôt pour accéder plus facilement aux meilleurs marchands de sorts.

La Pierre du mage est un très bon choix pour ce personnage car elle vous permet d'augmenter rapidement vos compétences et de maîtriser une grande variété de sorts dans toutes les disciplines.

SAMY&DENIS

L'archer



Race : Elfe des bois

Genre : masculin

Préférences statistiques : Santé 80 % / Vigueur 20 %

Compétences primaires : Archerie, Furtivité

Compétences secondaires : Armure légère, Parade

Capacité de pierre : Pierre du voleur

Atouts essentiels :

- Découvert
- Oeil de lynx
- Flèche déstabilisante
- Tir rapide
- Discrétion assurée
- Visée mortelle

Armes : arc et flèches, les meilleurs que vous pouvez vous payer. L'idéal est de trouver un arc enchanté par le feu, la glace ou la foudre pour infliger encore plus de dégâts. Gardez une arme à une main en renfort.

Armure : armure légère, pour une protection qui permet de conserver vitesse et discrétion.

Acolyte : si vous voulez un choix agressif, prenez Jenassa ou Faendal. Pour quelqu'un de plus robuste, essayez un guerrier comme Vorstag ou Argis.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant qu'Elfe des bois, vous excellez au tir à l'arc, avec des bonus dans toutes vos compétences critiques.

Si vous repérez un ennemi, accroupissez-vous directement en mode discrétion, puis approchez-vous de lui et engagez le combat avec une attaque furtive pour infliger un maximum de dégâts.

Utilisez votre arc exclusivement pour augmenter votre compétence Archerie aussi vite que possible. Lorsqu'un ennemi arrive à votre hauteur, frappez-le avec votre arc puis repliez-vous et continuez à tirer.

Tous les atouts d'Archerie sont intéressants pour l'archer furtif. Le vrai choix ne consiste pas à savoir quels atouts prendre, mais plutôt quand les prendre.

Dès que votre compétence vous le permet, prenez toujours Découvert. Un bonus de dégâts de 20 % par tir est trop intéressant pour que vous vous en passiez.

Vous voulez tirer encore mieux ? Choisissez Oeil de lynx et Stabilité.

Besoin d'infliger plus de dégâts ? Prenez Visée mortelle et Flèche déstabilisante.

Ne négligez pas non plus votre compétence Furtivité. Entraînez-vous à vous approcher discrètement de vos ennemis, même les plus faibles, ou bien votre compétence ne sera peut-être pas assez élevée pour vous aider quand vous en avez vraiment besoin.

Prenez Armure légère pour gagner en protection sans sacrifier votre capacité à vous déplacer discrètement. Cela ne handicapera votre mobilité que légèrement, vous permettant d'esquiver ou de reculer en continuant de tirer sur un ennemi particulièrement coriace.

Parade est un bon choix pour une autre compétence. Bien que vous ne puissiez pas profiter de ses atouts liés au bouclier, Frappe puissante et Frappe de désarmement fonctionnent tout aussi bien avec un arc et vous donnent la possibilité de tirer une dernière fois à bout portant.

Les bonus statistiques sont moins importants pour votre personnage que pour la plupart des autres car un grand nombre de vos ennemis ne vous atteindra jamais au corps à corps. Une santé élevée ne fait jamais de mal mais pensez aussi à prendre un peu de vigueur pour pouvoir frapper quand vous en avez vraiment besoin.

Lorsque vous attaquez un camp en extérieur ou une redoute, trouvez un prédateur à proximité et utilisez Manipulation d'animal sur lui. Si votre premier tir n'est pas suffisant pour éliminer les sentinelles, votre nouveau loup de compagnie, ou votre ours, sauront sans doute se charger du travail, ou au moins les tenir à distance.

La Pierre du voleur s'accorde bien avec le tireur. En effet, elle aide vos compétences Furtivité et Armure légère à suivre le rythme de votre Archerie et à rester efficaces.

Le berserker



Race : Orque

Genre : masculin

Préférences statistiques : Santé 50 % / Vigueur 50 %

Compétences primaires : Armes à deux mains, Armure lourde

Compétences secondaires : Forgeage, Parade

Capacité de pierre : Pierre du seigneur

Atouts essentiels :

- Barbare
- Position du champion
- Poids lourd
- Panoplie lourde
- Inébranlable
- Frappe puissante

Armes : arme à deux mains, la plus puissante que vous trouverez.

Armure : armure lourde, pour plus de défense.

Acolyte : trouvez un acolyte de corps à corps qui pourra combattre à vos côtés : Stenvar fait un bon choix agressif, alors que Belrand offre plus de polyvalence. Lors des combats dans la nature, prenez aussi un compagnon animal. Vigile et Meeko vous aideront tous les deux à distraire vos ennemis.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant qu'Orque, vous disposez de solides bonus de compétence et vous utilisez le terrible pouvoir Berserk.

Chargez et frappez fort. Vos attaques sont lentes mais elles sont dévastatrices, déstabilisant les ennemis et infligeant de très gros dégâts.

Les attaques puissantes sont essentielles pour une utilisation efficace des armes à deux mains. Renforcez donc votre vigueur et prenez des atouts qui les améliorent, en particulier Position du champion.

Le plus grand risque que vous courez au milieu du combat est de vous faire encercler. Gardez un acolyte ou un compagnon animal près de vous pour diviser les rangs de vos ennemis et pouvoir en affronter un nombre raisonnable à la fois.

Si vous vous retrouvez encerclé, invoquez votre pouvoir Berserk pour augmenter votre résistance et obtenir le bonus de dégâts nécessaire pour vous frayer un chemin à travers eux.

Ce n'est pas un berserker traditionnel : au lieu de lui faire porter peaux de bête et peintures de guerre, habillez votre guerrier d'une armure lourde complète pour compenser l'absence de bouclier ou de sort protecteur. Si vous choisissez les bons atouts d'Armure lourde, vous pourrez ignorer jusqu'aux coups les plus puissants.

La Pierre du seigneur améliore encore plus vos défenses. Elle vous permet d'endurer tout ce que vos adversaires ont à vous proposer.

N'oubliez pas que bloquer une attaque avec votre arme compte comme une parade. Même si les atouts liés au bouclier ne vous seront pas utiles, vous pouvez tout de même tirer profit d'atouts comme Frappe puissante ou Frappe de désarmement.

Étant donné que votre style de combat repose exclusivement sur vos armes et votre armure, Forgeage constitue une excellente compétence de soutien en vous permettant de forger et d'améliorer vous-même votre équipement.

SAMY&DENIS

Le magisfer



Race : Elfe noir

Genre : féminin

Préférences statistiques : Santé 40 % / Magie 30 % / Vigueur 30 %

Compétences primaires : Armes à une main, Destruction

Compétences secondaires : Armure légère, Illusion

Capacité de pierre : Pierre de l'amant

Atouts essentiels :

- Homme d'armes
- Position de combat
- Atouts liés au niveau de destruction
- Flammes dévorantes, Gel pénétrant ou Foudre déchaînée
- Impact
- Défense de plume

Armes : arme à une main et sorts

Armure : armure légère pour la rapidité et la mobilité. Pour obtenir les meilleurs résultats, cherchez une armure enchantée qui augmente votre maximum et votre taux de régénération de points de magie.

Acolyte : si vous voulez un ami pour encaisser les dégâts, trouvez un guerrier comme Lydia ou Vorstag. Pour un soutien plus à distance, prenez Jenassa ou Marcurio.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant qu'Elfe noir, vous devrez peut-être travailler un peu plus pour augmenter votre compétence Armes à une main (qui commence sans bonus), mais vos autres compétences forment un très bon ensemble.

Un Magisfer est un personnage polyvalent qui passe des armes aux sorts et inversement en fonction de la situation, générant des faiblesses chez l'ennemi afin de les exploiter plus agressivement.

Utilisez des sorts de destruction pour affaiblir les ennemis à distance avant qu'ils ne vous atteignent au corps à corps. Frappez les plus faibles avec des sorts de feu pour faire baisser rapidement leurs points de santé, utilisez la glace sur les ennemis plus puissants pour ralentir leur approche et ciblez les mages avec des sorts de foudre.

Au corps à corps, votre meilleure défense est une bonne attaque.

Assez tôt, aspergez vos ennemis de Flammes et d'Étincelles avec une main tout en les découpant avec votre arme. Vous serez surpris par la vitesse à laquelle ils tombent.

Au fil du temps, il devient de plus en plus important de déstabiliser les ennemis. Prenez Position de combat (qui vous permet d'utiliser Attaque puissante plus souvent) et aussi Impact (pour que vos sorts déstabilisent l'adversaire).

Utilisez votre pouvoir racial, Ire ancestrale, pour infliger encore plus de dégâts au corps à corps. Aux niveaux supérieurs, les sorts de destruction de type Aura sont les plus puissants mais Ire ancestrale vous sera toujours utile si vous devez conserver des points de magie.

En plus de vous concentrer principalement sur l'attaque, apprenez un sort de protection pour mieux vous défendre contre les mages combattants, ou bien un sort de chair (Corps de chêne, Corps de fer, etc.) pour un renfort d'armure contre ceux qui frappent fort. Les deux compléteront vos défenses sans vous ralentir.

Essayez d'équilibrer vos compétences Armes à une main et Destruction. Si l'une des deux prend trop de retard, elle ne pourra peut-être pas vous être utile quand vous en aurez le plus besoin.

Ne négligez pas non plus les atouts d'Armure légère. Sans bouclier ni parade, vous dépendez de votre armure et de vos sorts pour assurer votre protection.

Les sorts d'illusion tels que Peur ou Frénésie sont utiles pour perturber de grands groupes d'ennemis. Ils vous permettent de vous concentrer sur chaque ennemi un par un sans vous faire déborder.

Étant donné que vos compétences sont si variées, la Pierre de l'amant est un bon choix pour les faire toutes progresser rapidement. Si vous remarquez qu'une d'elle est à la traîne, passez à une pierre plus spécifique (guerrier, mage ou voleur) pour retrouver un équilibre.

Le nécromancien



Race : Bréton

Genre : masculin

Préférences statistiques : Magie 70 % / Santé 30 %

Compétences primaires : Conjuration, Illusion

Compétences secondaires : Altération, Guérison

Capacité de pierre : Pierre du rituel

Atouts essentiels :

- Atouts liés au niveau de lancement de sorts
- Double conjuration
- Nécromancie
- Âmes enténébrées
- Liaison mystique
- Armure magique

Armes : sorts, armes liées

Armure : robe de mage. Prenez toujours la robe qui a le meilleur taux de régénération des points de magie. Ensuite, cherchez plus d'équipement pour améliorer votre régénération, augmenter votre total de points de magie ou bien réduire le coût des sorts.

Acolyte : trouvez un acolyte robuste et infligeant de gros dégâts, il pourra vous fournir des cadavres à ranimer. Stenvar ou Ahtar sont de bons choix.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant que Bréton, vous disposez de forts bonus de compétence et d'une formidable résistance à la magie.

Préparez-vous pour chaque combat en lançant vos meilleurs sorts de chair (Corps de chêne, Corps de fer, etc.). Au début, il vous faudra peut-être attendre quelques secondes pour récupérer des points de magie, mais cela devient moins problématique quand vos points de magie augmentent.

La nécromancie a un défaut principal : il vous faut des cadavres frais à ranimer. Quand vous vous apprêtez à combattre, considérez rapidement vos options et décidez comment vous allez procéder :

S'il y a le moindre cadavre alentour, exploitez-le ! Ranimez le mort et votre zombie tout neuf se lancera dans la bataille avant vous.

Contre un groupe d'ennemis, essayez un sort d'illusion comme Frénésie. Il se peut bien qu'ils s'entretuent, vous fournissant ainsi de la chair à zombie.

Vous pouvez également conjurer une arme liée et attaquer. Collaborez avec votre acolyte pour éliminer rapidement le premier ennemi et le ranimer, puis occupez-vous des autres avec votre nouvel allié.

N'ayant que vos sorts de chair pour vous protéger, vous êtes exposé à des dégâts au corps à corps. Si un ennemi se jette sur vous, utilisez des sorts d'illusion comme Peur ou Calme pour arrêter son attaque et vous échapper, ou bien conjurez une arme liée pour régler rapidement son cas.

Face à des mages, faites appel à votre pouvoir Peau de dragon pour transformer leurs sorts en points de magie et les utiliser pour lancer vos propres sorts. Si vous voulez être encore plus résistant, lancez une protection qui, combinée à votre résistance naturelle à la magie, vous rendra presque invulnérable.

Si un combat met trop longtemps à se terminer, ruez-vous au centre du champ de bataille et invoquez le pouvoir de la Pierre du rituel pour ranimer d'un coup tous les cadavres alentour, créant ainsi une armée de zombies capable de reprendre le dessus sur vos adversaires !

Une fois le combat terminé, votre travail ne l'est pas encore. Ranimez un dernier zombie avant de partir. Vous ne savez jamais ce qui vous attend au coin du bois.

Comme tout bon mage, achetez des livres de sorts ! Cela doit toujours rester votre priorité d'achat. Rejoignez l'Académie de Fortdhiver assez tôt pour accéder plus facilement à tous les meilleurs marchands de sorts.

SAMY&DENIS

L'assassin



Race : Khajiit
Genre : féminin
Préférences statistiques : Santé 60 % / Magie 20 % / Vigueur 20 %
Compétences primaires : Furtivité, Armes à une main
Compétences secondaires : Alchimie, Vol à la tire
Capacité de pierre : Pierre de l'ombre
Atouts essentiels :

- Discrétion assurée
- Coup dans le dos
- Lame d'assassin
- Homme d'armes
- Enchaînement à deux armes
- Coups sauvages à deux armes

Armes : armes doubles à une main (passez aux dagues une fois que vous avez pris Lame d'assassin). Gardez un arc à disposition pour les situations où vous ne pouvez pas vous échapper discrètement, ainsi que pour désorienter les ennemis.

Armure : armure légère, pour une protection qui permet de conserver vitesse et discrétion.

Acolyte : aucun. Ou alors prenez un guerrier comme Iona ou Vorstag, mais laissez-le attendre à distance en cas de besoin. La furtivité est une affaire assez délicate comme ça pour avoir à se soucier d'un acolyte.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant que Khajiit, vous commencez avec les compétences Furtivité et Armes à une main, nécessaires pour devenir un assassin efficace. Pour le soutien, vous bénéficiez en outre de bonus pour vos compétences Archerie, Alchimie et Crochetage.

Pour vous, chaque rencontre est une nouvelle énigme à résoudre. Si vous repérez un ennemi, commencez par vous accroupir en mode furtif puis cherchez un moyen de passer dans son dos pour lui donner le coup dans le dos fatal.

Lorsque vous attaquez un camp extérieur ou des ruines, vous aurez sans doute plus de chances de réussir de nuit, l'obscurité permettant de mieux se cacher. La météo a elle aussi son importance. Une nuit orageuse permet d'être plus discret qu'une nuit claire.

Dans les donjons, cherchez des chemins alternatifs pour prendre le dessus sur vos ennemis.

Dans les cryptes et les catacombes, votre talent pour la discrétion devrait vous permettre de passer près des Draugr sans déranger toute la troupe. N'hésitez toutefois pas à lancer une attaque préventive, peu de choses sont aussi satisfaisantes que de tendre une embuscade à un ennemi avant que celui-ci ne le fasse.

Furtivité est la plus cruciale de vos compétences. Au début, il vous sera peut-être difficile de vous approcher d'un ennemi sans vous faire repérer mais vous devez vous entraîner sans relâche ! Vous serez surpris de constater à quel point vous pouvez éviter la détection quand votre compétence sera assez élevée.

En tant qu'assassin, il vous faut une attaque rapide et puissante pour toucher vos ennemis avant qu'ils ne puissent riposter. Prenez des atouts en Armes à une main et Furtivité pour augmenter autant que possible les dégâts que vous infligez.

Alchimie est une très bonne compétence de soutien. Grâce aux poisons, chaque coup porté compte, alors que les potions peuvent restaurer votre santé et consolider vos défenses plutôt faibles. N'oubliez pas d'ajouter potions et poisons à vos favoris.

Vol à la tire mérite également le détour. Avec votre compétence furtivité élevée, vous ne devriez pas avoir de mal à vous dissimuler des villageois (ce qui augmente vos chances de réussite). Dans les niveaux plus bas, vous pouvez dérober des objets pour gagner un peu d'or ou bien, à l'occasion, un trésor enchanté. Toutefois, la vraie récompense arrive aux niveaux supérieurs, quand vous pouvez voler les armes et l'armure de vos ennemis avant de les poignarder dans le dos.

Utilisez votre pouvoir racial Nyctalopie dès que vous avez besoin d'une meilleure visibilité. C'est un pouvoir idéal pour les personnages furtifs : il est gratuit, sans restriction et totalement silencieux.

Le pouvoir de la Pierre de l'ombre vous permet d'utiliser gratuitement Invisibilité, une fois par jour. Même si vous apprenez le sort Invisibilité, cela peut s'avérer utile car vous avez une chance de vous désengager du combat et de prendre la fuite, ou bien de préparer une nouvelle attaque furtive.

Le mage-guerrier



Race : Impérial
Genre : masculin
Préférences statistiques : Magie 60 % / Santé 40 %
Compétences primaires : Destruction, Guérison
Compétences secondaires : Illusion, Armure lourde
Capacité de pierre : Pierre de l'apprenti
Atouts essentiels :

- Atouts liés au niveau de lancement de sorts
- Double illusion
- Double destruction
- Flammes dévorantes
- Gel pénétrant ou Foudre déchaînée
- Regain
- Poids lourd

Armes : sorts complétés par un bâton ou une arme à une main, selon le besoin.
Armure : armure lourde, de préférence enchantée pour augmenter vos points et votre régénération de magie.
Acolyte : en tant que lanceur de sort qui sait se débrouiller au corps à corps, vous pouvez choisir parmi la plupart des acolytes pour compléter vos compétences. Belrand ou Stenvar sont de bons choix si vous voulez un compagnon de corps à corps agressif.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant qu'Impérial, vous avez le bon équilibre entre compétences magiques et martiales pour réussir dans le rôle du mage-guerrier.

La profession de mage-guerrier, très respectée dans tout Tamriel, combine la puissance et la polyvalence de la magie avec la résistance d'un guerrier. Bien que la magie soit votre discipline de prédilection, vous êtes assez solide pour le corps à corps s'il devient nécessaire.

En tant que mage-guerrier, vous pouvez choisir votre propre façon de gérer les combats :

Utilisez des sorts de destruction pour faire mal à vos ennemis à distance, ou bien les attirer vers vous et les achever avec un double sort.

Utilisez des sorts de guérison pour vous maintenir en bonne santé ou pour renforcer vos alliés.

Utilisez des protections pour vous défendre face aux mages, tout en contrant leur magie élémentale avec la vôtre.

Utilisez des sorts d'illusion pour affaiblir et perturber les groupes d'ennemis à distance.

Essayez-vous à la Conjuration pour profiter d'alliés ou ranimer les morts. Vous pouvez aussi utiliser Altération pour une défense au corps à corps encore plus solide.

Privés des bénéfices d'une robe enchantée, vos points de magie se régénèrent bien plus lentement que ceux d'un mage pur, ce qui limite durement votre capacité à lancer des sorts. Encore une fois, vous avez deux options :

Prenez plus de bonus de points de magie en montant de niveau pour augmenter votre maximum de points.

Investissez dans (ou fabriquez) une armure et des objets qui fortifient vos points de magie ou leur régénération.

Prenez la gamme de sorts de Guérison des atouts de Regain, ce qui augmente votre taux de régénération.

Profitez de la puissance de la Pierre de l'apprenti pour augmenter le taux de régénération de vos points de magie et compensez votre faible résistance à la magie par d'autres objets ou protections.

Gardez toujours un bâton, des parchemins ou une arme de corps à corps comme soutien, au cas où.

Destruction est votre principal moyen de faire mal à vos ennemis. Augmentez votre niveau en Destruction dès que possible, et occupez-vous aussi de tout autre atout qui peut vous aider à infliger plus de dégâts.

Guérison vous fait bénéficier de protections magiques pour compléter votre armure et de sorts de soin pour donner des forces à vos alliés ou à vous-même.

Les sorts d'illusion vous permettent de perturber de plus grands groupes d'ennemis et de renforcer vos compagnons au combat.

L'armure lourde est ce qui fait la différence entre un mage-guerrier et n'importe quel autre lanceur de sorts. Malgré l'importance de l'atout Poids lourd, vous aurez sans doute besoin de gagner des niveaux dans les atouts de lancement de sorts avant de vous concentrer sur les atouts d'Armure lourde.

Si vous vous retrouvez encerclé, n'oubliez pas d'utiliser votre Voix de l'empereur pour pacifier les ennemis proches, ce qui vous laissera du temps pour effectuer une retraite tactique.

Vous pouvez également envisager de choisir une autre race : un mage-guerrier Bréton peut bénéficier de la Pierre de l'apprenti de façon moins pénalisante en raison de sa résistance innée à la magie, alors qu'un mage-guerrier Haut-Elfe commencera avec plus de points de magie et bénéficiera de son pouvoir racial Régalien.

SAMY&DENIS

Le derviche



Race : Rougegarde

Genre : féminin

Préférences statistiques : Santé 60 % / Vigueur 40 %

Compétences primaires : Armes à une main, Armure lourde

Compétences secondaires : Archerie, Enchantement

Capacité de pierre : Pierre du destrier

Atouts essentiels :

- Homme d'armes
- Position de combat
- Enchaînement à deux armes
- Coups sauvages à deux armes
- Poids lourd
- Panoplie lourde

Armes : armes à une main (une dans chaque), arc et flèches pour le soutien.

Armure : armure lourde pour une défense maximale.

Acolyte : vous pouvez vous en sortir par vous-même au corps à corps, choisissez donc un combattant à distance comme Marcurio ou Illia pour vous soutenir.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant que Rougegarde, le bonus de votre compétence Arme à une main est augmenté par un style de combat basé sur le maniement de deux armes à la fois, faisant de vous une tornade destructrice au corps à corps.

Choisissez comment gérer chaque combat.

Dans certains cas, vous aurez plus intérêt à vous ruer sur l'ennemi pour engager le combat au plus vite, avant que ses défenses ne soient opérationnelles.

À d'autres moments, vous pourrez avoir besoin de trouver une position de défense (comme un seuil de porte ou un endroit en hauteur) et laisser vos ennemis venir à vous. Utilisez un arc pour attirer vos ennemis puis changez d'armes à leur approche.

Attaquez sans relâche. Les atouts d'Arme à une main comme Enchaînement à deux armes vous permettent de frapper plus vite, alors que Coups sauvages à deux armes améliore la force de votre double attaque

Comme vous ne pouvez pas parer en tenant deux armes, choisissez l'armure lourde pour un maximum de protection. Vous apprécierez la résistance supplémentaire qu'elle vous procure au combat.

L'enchantement est particulièrement efficace pour un guerrier portant deux armes à la fois, car vous pouvez appliquer un enchantement différent sur chacune des armes, ou bien doubler un enchantement pour un effet plus puissant. Vous pouvez aussi envisager de prendre Forgeage pour fabriquer et améliorer vos propres armes et armures.

Au début, la Pierre du destrier est un très bon choix pour compenser le poids et les pénalités de mouvement de l'armure lourde. Si vous décidez de prendre l'atout d'Armure lourde Conditionnement, passez à la Pierre du seigneur ou à celle de la dame et vous bénéficierez de bonus de combat plus actifs.

N'oubliez pas votre pouvoir Poussée d'adrénaline, qui peut rapidement vous rendre votre vigueur pendant une bataille au long cours, vous laissant ainsi enchaîner un maximum d'attaques puissantes.

Le renégat



Race : Argonien

Genre : féminin

Préférences statistiques : Santé 40 % / Magie 40 % / Vigueur 20 %

Compétences primaires : Furtivité, Illusion

Compétences secondaires : Archerie, Armes à une main

Capacité de pierre : Pierre du serpent

Atouts essentiels :

- Discrétion assurée
- Atouts liés au niveau d'illusion
- Double illusion
- Sorts discrets
- Découvert
- Homme d'armes

Armes : sorts, arc et flèches, arme à une main pour le soutien.

Armure : armure légère, de préférence enchantée pour améliorer votre nombre de points de magie et leur régénération.

Acolyte : cherchez un archer discret comme Jenassa ou Faendal.

COMMENT JOUER CET ARCHÉTYPE :

En tant qu'Argonien, vos capacités naturelles vous fournissent des bases solides pour un personnage versé dans la discrétion, même si vos compétences magiques prendront un peu plus de temps à se développer.

Le rôdeur est un hybride, empruntant au mage et au voleur. Moins spécialisé que la plupart des autres archétypes, il offre une grande polyvalence et constitue un choix ludique si vous aimez jouer avec vos ennemis plutôt que leur sauter directement dessus.

Lorsque vous repérez un ennemi, accroupissez-vous en mode furtif et approchez-vous pour évaluer la situation. Vous avez toute une gamme d'options à votre disposition :

Lancez Invisibilité et Silence pour passer devant vos ennemis sans vous faire repérer.

Lancez Frénésie ou Peur pour les perturber et les désorienter.

Tirez une flèche bien placée pour attirer l'attention d'un ennemi et l'amener dans un piège.

Ciblez un ennemi à distance puis engagez le combat avec une attaque furtive dévastatrice.

Glissez-vous dans son dos et poignardez-le pour des dégâts maximum.

Une fois le combat commencé, n'hésitez pas à attaquer avec votre arc ou votre lame. Si vous voulez vous en prendre directement à un ennemi, dégainez une deuxième arme pour infliger encore plus de dégâts.

Si vous perdez le contrôle, vous avez encore d'autres tours dans votre sac :

Lancez Peur pour faire fuir vos ennemis, puis criblez-les de flèches pendant leur fuite.

Lancez Calme pour arrêter le combat un instant : profitez-en pour absorber une potion ou faire une retraite tactique.

Faites appel au pouvoir de la Pierre du serpent pour paralyser un ennemi et lui faire totalement quitter le combat. Cela vous laisse le temps de vous soigner, de vous occuper d'autres ennemis... ou bien de massacrer le premier, maintenant sans défense, à votre guise.

Votre pouvoir Bénédiction du Hist est une formidable capacité raciale, capable de vous faire revenir alors que vous étiez aux portes du royaume des morts. Laissez-lui quelques secondes pour faire effet, puis replongez-vous au coeur du combat.

Avec une telle variété de tactiques disponibles, vous pourrez trouver une solution à chaque défi. Concentrez-vous sur les atouts d'amélioration de base pour chaque compétence (Discrétion, niveaux d'Illusion, Homme d'armes et Découvert) pour faire en sorte que chaque tactique reste viable. Ensuite, diversifiez-vous en fonction de ce qui vous semble le plus utile.

S'il vous reste des atouts à prendre, essayez Crochetage ou Vol à la tire pour profiter de vos bonus de compétence raciaux et peaufiner votre arsenal de furtivité.

SAMY&DENIS

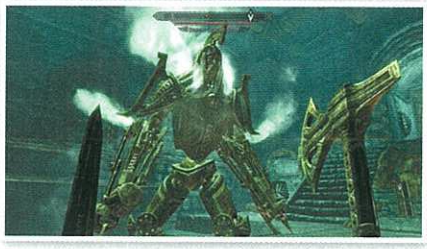
ENTRAÎNEMENT - 2E PARTIE : COMBAT, DÉVELOPEMENT, ET ARTISANAT

Cette partie présente la grande diversité d'actions et d'activités possibles en Bordeciel. Vous y trouverez des conseils sur la façon d'améliorer votre personnage en le faisant monter de niveau, d'importants détails tactiques concernant les différents aspects du combat et de l'exploration (dont les cris), ainsi qu'une revue détaillée du système d'artisanat.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Monter de niveau - Conseils

Arrangez-vous pour monter de niveau pendant un combat particulièrement difficile, comme indiqué ci-dessous.



À mesure que vos compétences augmentent, vous pouvez graduellement progresser pour gagner un niveau. Plusieurs aspects de cette opération nécessitent quelques précisions :

Améliorez ce que vous utilisez : les compétences s'améliorent naturellement à mesure que vous les utilisez. Inutile de faire un effort particulier pour en faire progresser une que vous ne prévoyez pas d'utiliser, ça ne fera pas monter votre personnage plus rapidement et ça ne le rendra ni plus fort, ni plus efficace.

Utilisez ce que vous améliorez : lorsque vous choisissez des atouts, assurez-vous d'en bénéficier au maximum. Par exemple, n'achetez pas d'atouts de Magie de niveau Spécialiste tant que vous ne disposez pas de sorts de ce niveau. De même, évitez les atouts d'Enchantement à moins de prévoir d'enchanter quelque chose dans l'immédiat.

Patience et atouts : si vous n'avez aucune certitude quant à l'atout à choisir lorsque vous montez de niveau ou s'il vous manque quelques points de compétence pour obtenir un atout que vous voulez absolument, il est préférable de garder ce choix pour plus tard. Cela vous donne davantage de souplesse et vous permet de changer d'avis. N'oubliez pas : lorsque vous choisissez un atout, ce choix est irréversible !

Pensez tactique quand vous montez de niveau : lorsque vous montez de niveau, vous récupérez l'intégralité de votre santé, de votre magie et de votre vigueur. Cela peut vous sauver la vie si vous vous retrouvez à court de potions pendant un combat difficile. Par exemple, si vous gagnez un niveau en explorant un donjon, attendez donc le dernier combat (ou le combat le plus difficile). Inversement, il n'y a aucun intérêt à stocker les niveaux : pour commencer à progresser vers le niveau supérieur, vous devez valider le niveau précédent.

AMÉLIORATION AU COMBAT

Vous devriez avoir maintenant acquis des compétences qui vous permettent d'éliminer des ennemis à l'aide d'attaques au corps à corps, à distance ou magiques. Cette partie indique des conseils sur la façon d'optimiser votre potentiel de combat, quelle que soit la façon dont vous souhaitez combattre vos ennemis.

Conseils

N'oubliez pas d'utiliser vos cris ou vos pouvoirs, ils peuvent faire pencher la balance en votre faveur au combat !



Alors que vous commencez votre découverte du royaume, vous pouvez trouver le nombre de choix qui s'offrent à vous quelque peu impressionnant. Pensez alors aux conseils suivants, ils vous permettront de profiter pleinement des terres sauvages de Bordeciel !

Ménagez vos ressources : vos trois statistiques (santé, magie et vigueur) sont les seules ressources que vous devez ménager. Si vous foncez tête baissée au combat (et utilisez ainsi de la vigueur), relancez vos sorts juste avant de vous jeter dans la mêlée (et utilisez ainsi de la magie) ou repartez vous battre juste après un combat difficile sans faire de pause pour récupérer de la santé, vous vous retrouverez rapidement en difficulté. Arrêtez-vous un moment et attendez d'avoir récupéré totalement ces trois statistiques avant de poursuivre (vous pouvez avaler une potion au passage).

Pensez à vos cris et à vos pouvoirs : si vos armes, sorts ou votre bouclier captent la majeure partie de votre attention, n'oubliez pas que vous avez une troisième option à votre disposition. Les cris et les pouvoirs comptent parmi les plus dévastateurs de vos talents. Ils ne coûtent rien et peuvent largement faire pencher la balance en votre faveur au combat. Pensez bien à les mettre dans vos favoris et n'oubliez jamais ceux à votre disposition. Ensuite, utilisez-les lorsque vous avez besoin d'un coup de pouce offensif.

Objets à utiliser : vous éprouvez des difficultés contre un groupe d'ennemis particulièrement retors ? Arrêtez-vous un moment pour fouiller dans votre inventaire et voyez si vous avez quelque chose qui peut vous aider. Il peut s'agir d'une potion fortifiante ou de guérison, d'un poison à appliquer sur votre arme ou d'un parchemin conférant un puissant effet magique. Ne conservez pas vos parchemins, utilisez-les !

Effets actifs : il est facile d'oublier une dégénérescence que vous avez contractée quelques heures auparavant ou de ne pas remarquer lorsqu'une bénédiction ou un bienfait s'est dissipé. Vérifiez régulièrement les Effets actifs dans le menu de magie pour savoir ce qui vous renforce ou vous handicape.

Menu des favoris : détaillé plus loin dans ce chapitre, le menu des favoris vous permet non seulement de changer rapidement d'arme et de sorts mais le seul fait de l'ouvrir met le jeu en pause sans masquer ce que vous voyez à l'écran, vous donnant le temps de planifier votre prochaine action.

Faites fréquemment des sauvegardes : même si le jeu enregistre votre progression automatiquement, il est toujours prudent d'effectuer une sauvegarde avant de tenter une action dangereuse, comme traverser en courant un couloir hérissé de lames oscillantes ou explorer un tombeau particulièrement sinistre.

Réglez la difficulté : le menu Système > Paramètres > Jouabilité vous permet de modifier à tout moment la difficulté du jeu, même en plein combat. Si vous avez vraiment du mal ou si vous trouvez le jeu trop facile, réglez la difficulté comme bon vous semble.

Combat au corps à corps

Pour optimiser votre potentiel de combat au corps à corps, choisissez une arme qui vous plaît, habituez-vous à son rythme, améliorez les atouts associés et essayez d'en trouver (ou d'en forger) une qui soit la plus puissante possible. Si vous avez du mal à éliminer vos ennemis, apprenez à riposter et à contrer leurs attaques.

Choisissez votre arme : très tôt au cours de vos aventures, essayez plusieurs types d'armes et de styles de combat pour trouver ce qui vous convient le mieux. Vous préférez les armes à une ou à deux mains ? Si vous avez une préférence pour celles à une main, que voulez-vous mettre dans votre autre main : un bouclier, un sort, une deuxième arme ? Ensuite, que choisir : dagues (plus rapides mais infligeant moins de dégâts), épées, haches ou masses d'armes (plus lentes mais plus dévastatrices) ? Une fois que vous avez trouvé ce qui vous convient le mieux, choisissez les atouts associés à votre style de combat.

SAMY&DENIS

Rythme du combat : une fois que vous avez jeté votre dévolu sur une arme ou un style de combat, entraînez-vous à trouver une tactique. N'oubliez pas que votre adversaire et vous disposez d'une attaque normale, d'une attaque puissante (gardez le bouton d'attaque enfoncé pour lancer une attaque plus lente mais plus dévastatrice), d'un blocage (levez le bouclier pour dévier un coup ennemi) et d'une frappe (frappez votre adversaire avec un bouclier ou le plat d'une arme). Essayez de comprendre le temps que peut prendre chacune de ces actions avec l'arme de votre choix ainsi que le temps que cela prend à votre ennemi. Quand vous aurez amélioré votre sens du timing, vous pourrez décider plus judicieusement si vous devez attaquer ou vous défendre lors d'un combat et choisir votre tactique de manière plus stratégique.

Observez et contrez : le combat implique autre chose que le simple fait d'attaquer. Vous pouvez éliminer plus rapidement vos adversaires et de manière plus efficace en observant leurs actions et en choisissant le contre le plus approprié.

Bloquez si votre adversaire utilise une attaque normale.



Frappez si votre adversaire utilise une attaque puissante, cela vous permettra de l'interrompre rapidement et de le déséquilibrer.



Infligez une attaque puissante si votre adversaire bloque, pour percer ses défenses et le déséquilibrer.



Effectuez une attaque rapide si votre adversaire est déséquilibré pour lui infliger davantage de dégâts.



Sorts d'Aura : la série de sorts d'Aura (Destruction - Aura enflammée, Aura glaciale et Aura foudroyante) est idéale si vous prévoyez de combattre au corps à corps, même si vous êtes un guerrier s'intéressant peu à la magie. Ces sorts vous permettent en effet d'infliger des dégâts à vos adversaires aussi bien à l'aide de vos armes qu'avec les effets magiques de l'Aura, sans pour autant y prêter d'attention particulière (ni dépenser de magie). En outre, ces sorts ne blessent pas vos acolytes et vous n'avez donc pas besoin de faire particulièrement attention à ces derniers dans les endroits exigus.

Combat à distance

Attaque de dragon : si vous vous focalisez uniquement sur le combat au corps à corps, vos options contre les dragons seront limitées.



Que vous soyez un archer accompli ou que vous appreniez à tirer une flèche de feu pour la première fois, il est toujours utile de disposer d'une attaque à distance.

Arc de secours : il est toujours prudent de garder un arc et des flèches sous la main, même si vous ne prévoyez pas particulièrement de vous spécialiser dans le tir à l'arc. On ne sait jamais quand on risque de rencontrer un dragon ou quand on a besoin d'affaiblir de loin un ennemi particulièrement coriace.

Récupérez des flèches : assurez-vous de disposer de flèches chaque fois que vous devez utiliser votre arc. Elles ne pèsent rien et vous n'avez aucune raison de ne pas ramasser toutes celles que vous trouvez. Rien n'est plus frustrant que de se retrouver à court de flèches au beau milieu d'un donjon, surtout si votre spécialité est l'Archerie.

Pensez à utiliser vos frappes : n'oubliez pas que vous pouvez frapper avec votre arc. Cela vous donne généralement suffisamment de temps pour tirer une dernière flèche ou pour vous enfuir pendant que votre ennemi récupère, vous permettant de vous repositionner et de tirer à nouveau.

Atouts de puissance : les atouts d'Archerie ont un effet significatif sur le combat à distance, vous donnant la possibilité de zoomer, de ralentir le temps et de déséquilibrer vos adversaires après un coup réussi. Se spécialiser uniquement en Archerie peut se révéler être une manière très satisfaisante de jouer et facilite grandement la chasse de gibiers particulièrement farouches, comme les élans ou les cerfs.

Combat à distance uniquement : assez rarement, vous pourrez rencontrer des adversaires qui ne peuvent être blessés à l'aide d'armes au corps à corps. Dans ces cas-là, il est impératif de posséder un arc et des flèches (sauf si vous disposez de sorts permettant d'infliger des dégâts à distance).

Tactiques de combat

Un équipement adéquat : assurez-vous de vous équiper de la manière la plus appropriée possible. Si vous vous décidez pour l'Archerie, l'Attaque à deux armes ou tout autre style de combat agressif, l'attaque sera votre meilleure défense. Cherchez alors des armes et des armures enchantées qui augmentent les dégâts que vous pouvez infliger. Il est souvent intéressant de s'équiper d'une pièce d'armure plus faible si elle dispose d'un enchantement qui augmente les dégâts que vous infligez.

Préparez des poisons : les poisons sont une manière efficace d'augmenter rapidement les dégâts que vous infligez. Gardez-en sous la main (dans vos favoris) lorsque vous affrontez des guerriers en armure lourde ou des magiciens utilisant des sorts de protection : même si votre arme n'inflige pas tout le potentiel de dégâts dont elle est capable, le poison s'en chargera.

Vitesse et évitement : utilisez la vitesse à votre avantage. Si vous portez une armure légère ou des robes, vous êtes plus agile que la plupart de vos adversaires et cela vous permet d'éviter leurs attaques puissantes (puis de riposter) ou de vous enfuir rapidement si vous avez besoin de récupérer un peu.

Tentatives de déséquilibre : un ennemi déséquilibré est beaucoup plus facile à éliminer à l'aide d'un enchaînement rapide de coups. Les attaques puissantes et les frappes déséquilibrent la plupart des adversaires mais pensez à chercher d'autres moyens d'y parvenir (le cri Déferlement, par exemple).

Combat magique

Réveillez les morts : quoi de plus satisfaisant que de ressusciter des ennemis fraîchement tués et de les faire attaquer leurs propres compagnons !



Les cinq écoles de magie offrent une grande diversité de sorts offensifs et défensifs vous permettant d'écraser vos adversaires, de vous protéger ou d'améliorer d'autres styles de combat.

L'approche mixte : en Bordeciel, vous n'avez pas besoin d'être un magicien pur et dur pour lancer des sorts. N'importe quel guerrier peut profiter d'un allié conjuré, d'un sort de guérison ou d'une aura élémentale. Les voleurs, de leur côté, peuvent profiter des avantages de l'Invisibilité. Même si vous ne prévoyez pas de vous spécialiser en magie, cherchez des sorts pouvant améliorer votre style de combat.

Lancement de sorts - Niveaux d'atouts : chaque école de magie présente une série d'atouts possédant plusieurs "niveaux" (Novice, Apprenti, Spécialiste, Expert et Maître) qui réduisent largement le coût des sorts de cette école. Ces atouts sont primordiaux pour l'utilisation de sorts de l'école correspondante et tout mage qui se respecte doit en faire sa première priorité.

Sorts offensifs

Apprenez à connaître votre zone d'effet : de nombreux sorts infligent des dégâts dans une large zone. Si ceux-ci ne vous touchent pas, ce n'est pas le cas pour vos acolytes aussi utilisez vos sorts de manière à éviter toutes *conséquences involontaires*. Vous pouvez aussi, si votre unique acolyte est un

SAMY&DENIS

atronach invoqué, utiliser autant que vous le voulez des sorts correspondant à l'élément de ce dernier (puisqu'il y est immunisé).

Posez vos propres pièges : les pièges runiques vous permettent de tirer profit de votre environnement. Installez-en un dans un espace restreint que vos adversaires doivent traverser ou lâchez-en un dans une salle derrière laquelle vous prévoyez de battre en retraite en cas de difficultés lors d'un combat. Vous pouvez également les lancer directement sur vos ennemis (sachez toutefois que vos autres sorts sont beaucoup moins coûteux).

Invoquez des murs : bien que relativement faibles au départ, les sorts de murs deviennent extrêmement puissants aux niveaux plus élevés. Vous pouvez les lancer aux pieds de draugr qui s'éveillent pour les tuer avant même qu'ils ne soient en état de se battre ou battre en retraite derrière un mur que vous lancez devant vous. Vos adversaires fonceront alors sans discernement dans votre zone de dégâts.

Conjurez des compagnons : invoquez une créature ou ressuscitez un zombie avant de vous lancer dans un combat que vous savez difficile. Lorsque vous invoquez une créature, choisissez celle qui correspond le mieux à la situation : vous avez besoin des compétences de combat à distance d'un atronach de feu ou de la puissance au corps à corps d'un atronach de glace ? Lorsque vous ressuscitez un zombie parmi les adversaires récemment tués, choisissez-en un que vous n'avez pas encore fouillé... les zombies sont, comme tout le monde, plus puissants lorsqu'ils sont armés et revêtent une armure.

Sorts défensifs

Apprenez à connaître vos défenses : les sorts de protection (guérison) et ceux de chair (invocation) offrent des possibilités défensives pour les lanceurs de sorts. Les protections requièrent de la concentration (utilisant une main) et affichent un coût par seconde, mais ils sont plus efficaces contre les sorts. Les sorts de chair ont un coût initial plus élevé, mais ne nécessitent aucune concentration. Utilisez les protections contre les magiciens et les sorts de chair contre les adversaires combattant au corps à corps (ou les deux lors de combats importants ou variés pour lesquels vous avez besoin de davantage de protection).

Préparez-vous à vous guérir : il existe toute une variété de sorts de guérison que vous pouvez choisir, certains soignant d'un coup une importante quantité de santé, d'autres guérissant progressivement et d'un coût inférieur. La plupart ne soignent que vous, mais d'autres peuvent également soigner vos acolytes. Apprenez plusieurs de ces sorts (sans oublier de les mettre dans vos favoris) afin de vous préparer à toute situation.

Apprenez des sorts adaptés à des situations spécifiques : vous voulez vous enfoncer dans les profondeurs d'une crypte draugr ? Choisissez Péril des morts ou Détection des morts. Vous prévoyez d'explorer l'épave d'un navire ? Choisissez Respiration aquatique pour vous faciliter la vie. Quels que soient vos besoins, vous trouverez probablement un sort qui rend votre exploration plus simple ou plus divertissante.

Combat en Furtivité



Un bon coup dans le dos, surgi de l'obscurité : les aventuriers qui préfèrent la Furtivité cherchent à tuer leurs adversaires à l'aide d'attaques rapides impossibles à anticiper.

Si vous aimez rester dans l'ombre, espérant traverser les lignes ennemies (ou passer un garde vigilant) sans vous faire repérer ou si vous guettez l'occasion de bondir sur un adversaire sans méfiance pour l'assassiner, suivez attentivement les conseils suivants :

Utilisez la perspective appropriée : il est beaucoup plus facile d'utiliser la Furtivité en vue objective, cela vous permet de voir les patrouilles ennemies plus facilement qu'en vue subjective.

Restez hors de vue : la ligne de vue est, de loin, le facteur le plus important pour déterminer si un ennemi peut ou non vous voir. Restez donc derrière les murs ou à couvert, hors de vue. Il va sans dire que l'utilisation du mode Furtivité (accroupi) est impérative.

Utilisez la magie : les sorts Invisibilité et Silence vous dissimulent aux yeux et aux oreilles de vos ennemis, rendant la Furtivité beaucoup plus facile. Apprenez ces sorts, récupérez des potions d'Invisibilité ainsi que de l'équipement enchanté du sort Silence pour améliorer vos chances de bien réussir votre Furtivité et en faire profiter vos acolytes. Vous pouvez aussi vous débrouiller sans personne.

Attirez vos ennemis : vos ennemis quittent leur poste lorsqu'ils entendent du bruit, comme l'impact d'une flèche. Visez attentivement pour les attirer à découvert, pour avoir une chance d'infliger une attaque furtive, de tirer une deuxième flèche (cette fois, en visant l'ennemi lui-même) ou de passer sans vous faire repérer.

Attirez vos ennemis dans des pièges ! Tirez une flèche près d'un piège, l'ennemi ira voir de quoi il en retourne et peut s'y faire prendre en le déclenchant. Combinez cette tactique avec un sort de piège runique pour créer des zones véritablement mortelles.

> **REMARQUE** **Coups finaux :** chaque arme au corps à corps permet un coup final aussi spectaculaire que répugnant. Bien que rien ne garantisse son exécution, le meilleur moyen pour le déclencher consiste à effectuer une attaque puissante sur le dernier ennemi d'un combat. Cela dit, ce coup ne présente aucun avantage tactique dans la mesure où il n'inflige aucun dégât supplémentaire... mais il est extrêmement satisfaisant !

Choisir ses favoris

Le système de favoris vous permet de passer moins de temps à fouiller votre inventaire au profit du temps passé au combat. Grâce aux favoris, vous pouvez changer rapidement et très facilement d'arme, de sort et de tenue, mais aussi mettre en accès rapide un pouvoir, une potion ou un parchemin lorsque le besoin s'en fait sentir. La gestion de l'inventaire pouvant s'avérer fastidieuse, ce système vous permet de combattre plus efficacement : vous n'hésiterez plus à changer d'équipement dans la mesure où cela ne vous prendra que quelques secondes.

> **ASTUCE** Le menu des favoris vous permet également de mettre en raccourci les objets que vous utilisez le plus fréquemment. Les joueurs sur console peuvent utiliser les boutons Gauche et Droite pour mettre un objet en favori, ceux sur PC pourront faire de même en utilisant les chiffres (1 à 8). Appuyez ensuite sur ce bouton dans le jeu pour utiliser l'objet ou vous en équiper instantanément.

Voici quelques conseils supplémentaires concernant la sélection des favoris les plus efficaces :

Combat au corps à corps : assurez-vous de mettre l'arme (ou les armes) que vous utilisez dans vos favoris. Si vous utilisez une arme à une main, pensez à y mettre aussi un bouclier. Si vous disposez d'armes enchantées que vous n'utilisez qu'occasionnellement (armes équipées des enchantements Capture d'âme ou Paralysie, par exemple), il est également judicieux de les mettre dans les favoris.

Combat à distance : mettez toujours un arc dans vos favoris. Même un magicien peut en avoir besoin pour combattre un dragon. Si votre spécialité est l'Archerie, vous pouvez également mettre dans les favoris les différents types de flèches que vous utilisez (les moins bonnes pour éliminer les ennemis habituels et les meilleures pour combattre les dragons ou les monstres de fin de donjon, particulièrement dangereux).

Sorts : assurez-vous de mettre vos sorts offensifs et défensifs les plus utilisés dans les favoris, sans oublier votre meilleur sort de guérison. Les guerriers ont également intérêt à y ajouter leur sort d'Aura pour ne pas oublier de l'utiliser. Les voleurs y mettront Invisibilité ainsi que Silence, et les magiciens, tous les éléments-clés de leur arsenal.

Cris et pouvoirs : n'oubliez évidemment pas d'ajouter vos cris et vos pouvoirs dans vos favoris. Le pouvoir inhérent à votre race et le pouvoir Pierre dressée sont tous deux essentiels ! N'oubliez pas non plus d'y ajouter les cris que vous utilisez le plus fréquemment.

Armures et tenues : selon votre style de jeu, vous trouverez utile d'ajouter votre armure et vos différents vêtements dans vos favoris. Les voleurs trouveront particulièrement pratique d'y mettre un ensemble d'armure ou de vêtements qu'ils utilisent en Furtivité... et un autre à revêtir lorsqu'ils sont découverts !

Objets : ajoutez également un ensemble de potions de guérison dans les favoris, afin de pouvoir rapidement les utiliser au combat sans avoir à fouiller en catastrophe dans votre Inventaire. Il est recommandé aux guerriers de faire de même avec les potions de vigueur (et aux magiciens de les imiter avec les potions de magie).

Activités : n'oubliez pas de mettre dans vos favoris les objets correspondant à votre activité actuelle. Si vous explorez un donjon, mettez en favori une torche ou un bâton pour vous éclairer. Lorsque vous cherchez un trésor enfoui, mettez en favori la carte correspondante afin de pouvoir vous y référer plus rapidement.

SAMY&DENIS

CRIS ET AUTRES POUVOIRS

Les Nordiques ont développé une forme de magie spirituelle unique, appelée "L'art de la Voix". Se considérant comme les enfants du ciel, ils estiment que le souffle et la voix d'un Nordique constituent son essence vitale. Par l'utilisation de la Voix, ce pouvoir peut s'articuler sous la forme d'un Thu'um (ou cri). Les cris peuvent s'utiliser pour affûter des armes, frapper des ennemis à distance ou ordonner au temps de s'arrêter. Les Maîtres de la Voix sont appelés les Parleurs et leur puissance est légendaire. Les plus puissants d'entre eux sont incapables de parler sans provoquer d'immenses dégâts et doivent constamment rester bâillonnés, réduits à communiquer uniquement par le langage des signes et l'écriture de runes.

REMARQUE Les Mots de puissance utilisés dans les cris sont de vrais mots tirés de l'ancienne langue des dragons. Par exemple, le cri Paix de Kyne fait appel aux mots correspondant à "Kyne", "Paix" et "Confiance". Vous apprendrez ces mots dans leur contexte grâce à d'anciennes inscriptions figurant sur des Murs de mots, disséminés dans tout Bordeciel. Pour en savoir plus sur leur signification cachée et pour consulter des versions traduites de ces inscriptions, reportez-vous au Glossaire de la langue draconique, qui commence à la page 645.

La règle du Thu'um

Un cri consiste à énoncer un ou plusieurs Mots de puissance dans un certain ordre pour obtenir un effet magique spécifique. Chaque cri dispose d'un effet unique, comme invoquer ou contrôler une créature, frapper des adversaires d'un coup puissant pour les étourdir ou les désarmer, ou encore faire appel à un orage. Il s'agit, d'une certaine manière, de talents spéciaux très puissants qu'il est recommandé d'utiliser fréquemment. En tant qu'Enfant de dragon, vous disposez ainsi d'un don incroyable d'une extrême rareté !

Concernant les cris, quelques points généraux importants sont à garder à l'esprit :

Chaque cri se compose de trois Mots de puissance.

Vous apprendrez la majeure partie de ces Mots en les absorbant, un par un, sur les Murs de mots disséminés dans tout Bordeciel. Vous en apprendrez d'autres lors de la Quête principale, surtout auprès des Grises-barbes du Haut Hrothgar. Les Mots de puissance s'obtiennent toujours dans l'ordre de la phrase finale de trois mots correspondante, aussi l'ordre dans lequel vous trouvez les Murs de mots importe peu.

Lorsque vous apprenez un Mot, vous devez le débloquer, ce qui requiert une Âme de dragon... que vous ne pouvez obtenir qu'en tuant des dragons. Le retour des dragons ne démarrant réellement qu'après la Quête principale : L'élévation du dragon, vous devez accomplir cette dernière pour commencer à débloquer les Mots et utiliser les cris.

Vous devez trouver une Âme de dragon pour chaque Mot à débloquer. Il vous suffit de trouver et de débloquer le premier Mot d'un cri pour utiliser ce dernier, mais chaque mot supplémentaire vous permettra d'invoquer une version plus puissante de ce cri.

Vous connaissez les trois Mots de cinq cris ? Vous allez donc devoir absorber l'âme de quinze dragons pour pouvoir tous les débloquer. C'est un gros défi, aussi choisissez avec précaution les cris dont vous avez réellement besoin et utilisez avec discernement les Âmes de dragon que vous trouvez. Par exemple, le cri Aura de perception (qui permet de pister les mouvements d'un ennemi) est très utile pour un assassin, mais l'est moins pour un berserker qui fonce tête baissée au combat.

Vous pouvez ajouter les cris à vos favoris, afin de pouvoir passer de l'un à l'autre (et de les employer selon les situations) vite et facilement.

Chaque cri possède trois niveaux qui correspondent aux Mots de puissance que vous avez débloqués :

Niveau 1 : appuyez sur le bouton. Un seul mot. Expirez. C'est le cri le plus faible, mais c'est celui qui prend le moins de temps à recharger.

Niveau 2 : gardez le bouton brièvement enfoncé puis relâchez-le. Deux mots. Inspirez, puis expirez. C'est le cri de puissance intermédiaire.

Niveau 3 : maintenez le bouton enfoncé. Trois mots. Inspirez, inspirez encore, puis expirez. C'est le cri le plus puissant, mais c'est celui qui prend le plus de temps à recharger.

Plus vous gardez le bouton de cri enfoncé, plus le cri est puissant. Lorsque vous lancez un cri, votre Thu'um (puissance de cri) se vide, se remplissant ensuite lentement sur votre boussole. Lorsque cette dernière passe d'un bleu sombre clignotant pour revenir au gris, cela signifie que vous pouvez crier à nouveau.

ASTUCE Si vous n'avez pas trouvé ou débloqué les trois Mots d'un cri, garder le bouton enfoncé utilise le cri le plus puissant que vous avez débloqué.

Exemple de cri : Souffle glacé



Vous commencez par apprendre le premier Mot de ce cri, "Fo" (glace), sur un Mur de mots. En poursuivant vos aventures, vous apprenez ensuite "Krah" (froid) puis "Diin" (geler). En faisant usage de trois Âmes de dragon pour débloquer ces trois Mots, vous pourrez utiliser la version faible, intermédiaire ou puissante de ce cri.

Cri faible : pour hurler "Fo !", appuyez sur le bouton de cri.

Cri intermédiaire : pour hurler "Fo, Krah !", maintenez le bouton de cri brièvement enfoncé puis relâchez-le.

Cri puissant : pour hurler "Fo, Krah, Diin !", maintenez le bouton de cri enfoncé.

Mots de puissance



Certains Murs de mots de Bordeciel se trouvent en extérieur, comme celui de Cisaille.



Cela dit, la plupart des Murs de mots sont cachés dans les profondeurs de donjons oubliés, comme celui qui se trouve au Labyrinthe.

Cette partie répertorie tous les cris disponibles. Chaque nom est suivi des trois Mots qui le composent, de l'endroit où vous pouvez les apprendre, des quêtes associées à ces lieux, ainsi que de notes et de conseils pour utiliser chacun de ces cris. Un tableau complet des cris et de statistiques détaillées se trouve à la fin de cette partie.

Allégeance animale



Mots de puissance : Raan (animal) – Mir (allégeance) – Tah (meute)

Emplacements du Mur de mots :

Angarvunde (la Brèche) - Quête de donjon : Medresi Dran et les morts errants.
Ascension des anciens (Châtellerie d'Épervine) - Repaire de dragon.
Tombeau d'Ysgramor (Châtellerie de Fortdhiver) - Quêtes des Compagnons : Gloire funèbre.

Description : un cri de détresse lancé aux bêtes sauvages qui viendront vous défendre férocement.

Notes : ce cri appelle tous les animaux à proximité qui viennent alors combattre à vos côtés pendant un court moment. Vous pouvez les attaquer sans rompre cet effet et il est alors facile de les tuer avant que le cri ne se dissipe. Ce cri n'affecte ni les créatures invoquées (comme les familiers) ni les créatures déjà sous le contrôle de quelqu'un d'autre (comme les animaux contrôlés par les spriggans).

Aura de perception



Mots de puissance : Laas (vie) – Yah (chercher) – Nir (chasser)

Emplacements du Mur de mots :

Pic du Mistral (la Brèche) - Repaire de dragon.
Valthume (la Brèche) - Quête de donjon : Les trois réceptacles. Repaire de prêtre-dragon.
Volunruud (le Clos) - Quête de la Confrérie noire : Révélation, Quête de donjon : La loi du silence.

SAMY&DENIS

Description : votre Voix n'est pas un cri, mais un murmure qui révèle la force vitale de tout ce qui vous entoure.

Notes : pendant un court moment, ce cri vous permet de voir une aura apparaître autour de toute créature vivante ou morte-vivante, même à travers les murs. Il est silencieux et ne permet donc pas à vos ennemis de vous repérer. Particulièrement utile pour les voleurs, les archers et les assassins.

Corps éthéré



Mots de puissance : Feim (disparaître) – Zii (esprit) – Gron (lier)

Emplacements du Mur de mots :

Tertre de Ferlié (Châtellerie de Fortdhiver)
Redoute de la Vallée perdue (la Crevasse)
Ustengrav (Hjaalmarche) - Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent.

Description : le Thu'um porte jusque dans le Néant, vous conférant une forme qui ne peut blesser ni être blessée.

Notes : lorsque vous êtes en forme éthérée, vous êtes invulnérable et ne pouvez ni attaquer ni lancer de sorts, mais votre magie et votre vigueur se régénèrent. Ce cri vous donne quelques secondes pour vous enfuir en sécurité ou vous repositionner lors d'un combat difficile. Vous pouvez également l'utiliser pour éviter la plupart des pièges sans craindre de subir des dégâts.

Allié draconique



Mots de puissance : Od (neige) – Ah (chasseur) – Viing (aile)

Emplacements du Mur de mots :

Aucun. Ce cri s'apprend lors de la Quête principale : Le déchu.

Description : Odahviing ! Entends ma Voix et viens à moi. J'invoque ta présence car j'ai besoin de ton aide.

Notes : ce cri invoque Odahviing, un dragon, pour qu'il combatte à vos côtés lors de la Quête principale : Le déchu. Une fois la Quête principale terminée, vous pouvez continuer à invoquer Odahviing pour qu'il vienne à votre aide (dans la plupart des zones extérieures). Notez que ce cri n'a aucun effet tant que vous n'utilisez pas les trois Mots qui le composent.

Allié héroïque



Mots de puissance : Hun (héros) – Kaal (champion) – Zoor (légende)

Emplacements du Mur de mots :

Aucun. Vous apprenez ce cri à la fin de la Quête principale.

Description : les valeureux guerriers de Sovngarde entendent votre Voix et traversent le temps et l'espace pour combattre à vos côtés.

Notes : chaque niveau de ce cri invoque un héros de Sovngarde différent, disposant d'un équipement et de talents qui lui sont propres. Choisissez celui qui correspond le mieux au combat en cours. "Hun", le premier Mot, invoque Gormlaith Lame-Dorée, qui est équipé d'un arc, d'une épée, d'un bouclier et qui dispose de quelques cris.

"Hun, Kaal" invoque Felldir l'Ancien, qui manie une grande épée et dispose d'un certain nombre de cris infligeant des dégâts.

"Hun, Kaal, Zoor" invoque Hakon le Borgne, qui manie une hache d'armes et utilise des cris au corps à corps.

Ciel dégagé



Mots de puissance : Lok (ciel) – Vah (printemps) – Koor (été)

Emplacements du Mur de mots :

Aucun. Vous apprenez ce cri auprès des Grises-barbes lors de la Quête principale : La Gorge du monde.

Description : les éléments de Bordeciel eux-mêmes s'inclinent devant votre Thu'um, qui fait disparaître brouillard et désagréments climatiques.

Notes : outre le fait d'attirer le beau temps et de disperser le brouillard, ce cri permet de dissiper également les pièges libérant un gaz empoisonné.

Désarmement



Mots de puissance : Zun (arme) – Haal (main) – Viik (défaite)

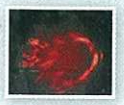
Emplacements du Mur de mots :

Pic d'Antésang (Hjaalmarche) - Repaire de dragon.
Repaire de Brisargent (le Clos).
Sanctuaire de Voilneige (Châtellerie de Fortdhiver) - Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or.

Description : le cri est plus fort que l'acier et vous permet d'arracher l'arme de la main de votre adversaire.

Notes : ce cri affecte uniquement les ennemis jusqu'à un certain niveau, mais ses versions plus puissantes permettent de désarmer des adversaires de plus haut niveau. Reportez-vous au tableau à la fin de cette partie pour plus de détails. Notez que certains ennemis ne peuvent pas être désarmés.

Cri intimidant



Mots de puissance : Faas (peur) – Ru (courir) – Maar (terreur)

Emplacements du Mur de mots :

Rocher de la mégère (la Crevasse) - Quête des Daedra : Les fragments du passé.
Le Labyrinthe (Hjaalmarche) - Dans le Dédale de Shalidor.
Cap de Languemorte (la Brèche) - Repaire de dragon.

Description : ... et les faibles redouteront le Thu'um et s'enfuiront de terreur.

Notes : ce cri affecte uniquement les ennemis jusqu'à un certain niveau, mais ses versions plus puissantes permettent d'affecter des adversaires de plus haut niveau. Reportez-vous au tableau à la fin de cette partie pour plus de détails.

Fendragon



Mots de puissance : Joor (mortel) – Zah (limité) – Frul (temporaire)

Emplacements du Mur de mots :

Aucun. Ce cri s'apprend lors de la Quête principale : Le trépas d'Alduin.

Description : votre Voix ébranle jusqu'à l'âme même du dragon et le force à se poser.

Notes : ce cri est extrêmement utile lorsque vous combattez Alduin ou tout autre dragon, surtout si vous préférez les affronter au corps à corps.

Furie élémentale



Mots de puissance : Su (air) – Grah (combat) – Dun (grâce)

Emplacements du Mur de mots :

Cratère Dent-de-Dragon (la Crevasse) - Repaire de dragon.
Ruines de Primortis (Haafingar) - Quête des Daedra : La lumière de l'aube.
Bastion d'Hurlevent (Châtellerie d'Épervine).

Description : le Thu'um donne à votre bras la vitesse du vent et vous permet de frapper à un rythme plus soutenu.

Notes : ce cri ne dure qu'un court moment, mais augmente les dégâts que vous infligez de 30 à 70 %. Si vous calculez bien le moment de son utilisation, vous pouvez infliger de sérieux dégâts.

Souffle ardent



Mots de puissance : Yol (feu) – Toor (incinération) – Shul (soleil)

Emplacements du Mur de mots :

Cairn des poussiéreux (Châtellerie de Blancherive) - Quête des Compagnons : Une question d'honneur.
Gorge de Scindepierre (Châtellerie d'Épervine).
Gorge du monde (Châtellerie de Blancherive) - Quête principale : La Gorge du Monde.

Description : inspirez de l'air, expirez des flammes et laissez l'enfer incandescent du Thu'um se déchaîner.

Notes : Souffle ardent inflige de graves dégâts d'un coup et enflamme vos adversaires. Très utile contre les ennemis déjà vulnérables aux dégâts de feu (comme les vampires ou les atronachs de glace).

Souffle glacé



Mots de puissance : Fo (glace) – Krah (froid) – Diin (geler)

Emplacements du Mur de mots :

Crête de l'ossuaire (Estemarche) - Repaire de dragon.
Folgunthur (Hjaalmarche) - Quête parallèle : Une légende interdite.
Autel de Volciel (Hjaalmarche) - Repaire de dragon.

Description: votre souffle est de glace, votre Thu'um, un blizzard.

Notes : Souffle glacé inflige à peu près les mêmes dégâts que Souffle ardent, mais de manière progressive. Par ailleurs, il ralentit vos adversaires au lieu de les enflammer. C'est un cri très utile si vos ennemis sont plus vulnérables à la glace qu'au feu (comme les atronachs de feu) ou si vous voulez profiter de l'effet de ralentissement.

Cri de glace



Mots de puissance : Iiz (glace) – Slen (chair) – Nus (statue)

Emplacements du Mur de mots :

Crypte de Givrelac (le Clos) - Quête de donjon : La Dame Pâle.
Mont Anthor (Châtellerie de Fortdhiver) - Repaire de dragon.
Saarthal (Châtellerie de Fortdhiver) - Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal, Quête parallèle : Une légende interdite.

Description : votre Thu'um glace votre adversaire instantanément.

Notes : ce cri prend la forme d'une vague de froid qui congèle vos adversaires sur place. Les victimes de ce cri sont enfermées dans un cube de glace et totalement paralysées, subissant des dégâts progressifs de glace. Si un ennemi sous l'effet de ce cri est frappé par une attaque, la glace se brise et permet à la victime de s'en remettre. Utilisez ce cri pour mettre un ou plusieurs adversaires momentanément hors de combat ou pour infliger quelques attaques supplémentaires avant que votre ennemi ne puisse récupérer.

SAMY&DENIS

Paix de Kyne



Mots de puissance : Kaan (Kyne) – Drem (paix) – Ov (confiance)

Emplacements du Mur de mots :

Ragnvald (la Crevasse) - Repaire de prêtre-dragon.
Vif de Rannveig (Châtellerie de Blancherive).
Tertre de Voilâtre (la Brèche) - Quête de donjon : Les hurlements de Wilhelm.

Description : la Voix apaise les animaux sauvages et leur fait perdre tout désir de combattre ou de fuir.

Notes : ce cri affecte uniquement les animaux sauvages et sa zone d'effet ainsi que sa durée augmentent à plus haut niveau. Il vous permet d'explorer une tanière sans avoir à combattre ou à pacifier ses occupants, puis de les éliminer l'un après l'autre.

Marque mortelle



Mots de puissance : Krii (tuer) – Lun (sangsue) – Aus (souffrir)

Emplacements du Mur de mots :

Tour d'Automnelle (la Brèche) - Repaire de dragon.
Sanctuaire de la Confrérie noire (Châtellerie d'Épervine).
Grotte oubliée (le Clos) - Quête parallèle : La Fiole blanche.

Description : parlez et laissez votre Voix semer le chaos dans le coeur de votre ennemi, dont l'armure et la force vitale sont affaiblies.

Notes : ce cri affaiblit l'armure de votre adversaire et lui inflige des dégâts progressifs, vous permettant de l'abattre plus rapidement. Très utile sur les monstres de fin de donjon.

Ralenti



Mots de puissance : Tiid (temps) – Klo (sable) – Ul (éternité)

Emplacements du Mur de mots :

Vileserre (la Crevasse) - Quête liée de la Confrérie noire : La diseuse de bonne aventure.
Korvanjund (le Clos) - Quête de la guerre civile : La Couronne d'os.
Le Labyrinthe (Hjaalmarche) - Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus, repaire de dragon.

Description: hurlez sur le temps et pliez-le à votre volonté pour suspendre tout mouvement autour de vous.

Notes : ce cri vous permet de gagner un peu de temps que vous pouvez utiliser pour faire ce que vous voulez : vous précipiter à l'attaque d'un ennemi sans défense, viser posément un adversaire pour l'abattre d'une flèche ou semer facilement quelqu'un qui vous poursuit. Ce cri est très, très utile...

Tourmente



Mots de puissance : Strun (tempête) – Bah (colère) – Qo (foudre)

Emplacements du Mur de mots :

Forelhost (la Brèche) - Repaire de prêtre-dragon.
Ruines de la Grande porte (le Clos) - Repaire de prêtre-dragon.
Skuldafn (autre royaume) - Quête principale : Le repaire du monstre, repaire de prêtre-dragon.

Description : un cri lancé vers le ciel, un hurlement dans les nuages qui réveille la force dévastatrice de la foudre de Bordeciel.

Notes : invoque un puissant orage qui se déchaîne sur quelque chose ou quelqu'un. Fonctionne uniquement à l'extérieur. Absolument fantastique contre les dragons mais méfiez-vous toutefois : la foudre peut tuer des civils ou vos acolytes.

Télékinésie



Mots de puissance : Zul (voix) – Mey (fou) – Gut (loin)

Emplacements du Mur de mots :

Cisaille (le Clos) - Repaire de dragon et de prêtre-dragon.

Description : le Thu'um retentit mais sa source est inconnue, forçant vos adversaires à partir à sa recherche.

Notes : ce cri ne produit aucun son à l'endroit où vous vous trouvez mais projette votre voix vers une cible choisie. Les ennemis entendent le bruit et vont voir de quoi il en retourne, vous permettant de les éloigner de leur poste ou de les attirer dans des pièges ou autres zones dangereuses. Extraordinairement utile quand vous vous déplacez en Furtivité. Télékinésie est unique en son genre, dans le sens où son Mur de mots vous apprend d'un coup les trois Mots du cri.

Déferlement



Mots de puissance : Fus (force) – Ro (équilibre) – Dah (pousser)

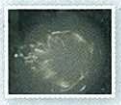
Emplacements du Mur de mots :

Tertre des chutes tourmentées (Châtellerie d'Épervine) - Quête principale :
Tertre des chutes tourmentées, Quête parallèle : La Griffe d'or.
Haut Hrothgar (Châtellerie de Blancherive) - Quête principale : L'art de la Voix. Vous apprenez les deuxième et troisième Mots auprès des Grises-barbes.

Description : votre Voix n'est que pure puissance et repousse tout ce qui se trouve sur votre chemin, objets comme créatures.

Notes : ce cri déséquilibre les ennemis ou les envoie en l'air, leur infligeant quelques dégâts légers au passage. Visez bien pour les pousser dans des pièges ou lancez une attaque rapide au corps à corps ou à distance juste derrière pour tirer profit du déséquilibre.

Impulsion



Mots de puissance : Wuld (tourbillon) – Nah (furie) – Kest (tempête)

Emplacements du Mur de mots :

Répit des morts (Hjaalmarche) - Quête de l'Académie des bardes : À petit feu.
Haut Hrothgar (Châtellerie de Blancherive) - Quête principale : L'art de la Voix. Appris auprès des Grises-barbes.
Volskygge (Haafingar) - Repaire de prêtre-dragon.

Description : le Thu'um plonge en avant en vous transportant comme une tempête furieuse.

Notes : ce mouvement en avant s'avère utile pour atteindre des rebords ou des plateformes autrement inaccessibles.

Tableau des cris

Le tableau suivant est un résumé de tous les cris et de leurs effets.

CRIS

✓	NOM DU CRI	MOT	TEMPS DE RÉCUPÉRATION	DESCRIPTION	QUÊTE/ RESTRICTION SPÉCIALE
☐	Allégeance animale	Raan	50	Commande aux animaux, petite zone d'effet, niveau max : 20, 30 secondes	
☐		Mir	60	Commande aux animaux, zone d'effet intermédiaire, niveau max : 20, 45 secondes	
☐		Tah	70	Commande aux animaux, grande zone d'effet, niveau max : 20, 60 secondes	
☐	Aura de perception	Laas	30	Détection des vivants et des morts, 10 secondes	
☐		Yah	40	Détection des vivants et des morts, 20 secondes	
☐		Nir	50	Détection des vivants et des morts, 30 secondes	
☐	Corps éthéré	Feim	20	Forme éthérée, 8 secondes	
☐		Zii	30	Forme éthérée, 13 secondes	
☐		Gron	40	Forme éthérée, 18 secondes	
☐	Allié draconique	Od	5	-Aucun effet-	Appris lors de la Quête principale : Le déchu
☐		Ah	5	-Aucun effet-	Appris lors de la Quête principale : Le déchu
☐		Viing	300	Invoque Odahviing	Appris lors de la Quête principale : Le déchu
☐	Allié héroïque	Hun	180	Invoque Gormlaith, 1 minute	Appris lors de la Quête principale : Épilogue
☐		Kaal	180	Invoque Felldir, 1 minute	Appris lors de la Quête principale : Épilogue
☐		Zoor	180	Invoque Hakon, 1 minute	Appris lors de la Quête principale : Épilogue
☐	Ciel dégagé	Lok	5	Dissipe les nuages, 25 secondes	Appris lors de la Quête principale : La Gorge du Monde
☐		Vah	10	Dissipe les nuages, 40 secondes	Appris lors de la Quête principale : La Gorge du Monde
☐		Koor	15	Dissipe les nuages, 60 secondes	Appris lors de la Quête principale : La Gorge du Monde
☐	Désarmement	Zun	30	Désarme l'adversaire, niveau max : 12	
☐		Haal	35	Désarme l'adversaire, niveau max : 20	
☐		Viik	40	Désarme l'adversaire, niveau max : 30	
☐	Intimidation	Faas	40	Peur, niveau max : 7	
☐		Ru	45	Peur, niveau max : 15	
☐		Maar	50	Peur, niveau max : 24	

SAMY&DENIS

✓	NOM DU CRI	MOT	TEMPS DE RÉCUPÉRATION	DESCRIPTION	QUÊTE/ RESTRICTION SPÉCIALE
☐	Fendragon	Joor	10	Oblige les dragons à atterrir, 15 secondes	Appris lors de la Quête principale : Le trépas d'Alduin
☐		Zah	12	Oblige les dragons à atterrir, 18 secondes	Appris lors de la Quête principale : Le trépas d'Alduin
☐		Frul	15	Oblige les dragons à atterrir, 22 secondes	Appris lors de la Quête principale : Le trépas d'Alduin
☐	Furie élémentale	Su	30	Augmente la vitesse d'attaque (x 1,3), 15 secondes	
☐		Grah	40	Augmente la vitesse d'attaque (x 1,5), 15 secondes	
☐		Dun	50	Augmente la vitesse d'attaque (x 1,7), 15 secondes	
☐	Souffle ardent	Yol	30	Souffle de feu, 50 points de dégât de feu	
☐		Toor	50	Souffle de feu, 70 points de dégât de feu	
☐		Shul	100	Souffle de feu, 90 points de dégât de feu	
☐	Souffle glacé	Fo	30	Souffle de glace, 10 points de dégât de glace/seconde pendant 5 secondes, ralentissement	
☐		Krah	50	Souffle de glace, 14 points de dégât de glace/seconde pendant 5 secondes, ralentissement	
☐		Diin	100	Souffle de glace, 18 points de dégât de glace/seconde pendant 5 secondes, ralentissement	
☐	Cri de glace	Iiz	60	Paralysie de froid, 2 points de dégât de glace/seconde, 15 secondes	
☐		Slen	90	Paralysie de froid, 2 points de dégât de glace/seconde, 30 secondes	
☐		Nus	120	Paralysie de froid, 2 points de dégât de glace/seconde, 60 secondes	
☐	Paix de Kyne	Kaan	40	Calme les animaux, petite zone d'effet, niveau max : 20, 60 secondes	

✓	NOM DU CRI	MOT	TEMPS DE RÉCUPÉRATION	DESCRIPTION	QUÊTE/ RESTRICTION SPÉCIALE
☐		Drem	50	Calme les animaux, zone d'effet intermédiaire, niveau max : 20, 120 secondes	
☐		Ov	60	Calme les animaux, grande zone d'effet, niveau max : 20, 180 secondes	
☐	Marque mortelle	Krii	20	-25 d'armure, 1 point de dégât/seconde, 60 secondes	
☐		Lun	30	-50 d'armure, 2 points de dégât/seconde, 60 secondes	
☐		Aus	40	-75 d'armure, 3 points de dégât/seconde, 60 secondes	
☐	Ralenti	Tiid	30	Ralentit le temps (de 70 %), 8 secondes	
☐		Klo	45	Ralentit le temps (de 80 %), 12 secondes	
☐		Ul	60	Ralentit le temps (de 90 %), 16 secondes	
☐	Tourmente	Strun	300	Invoque une tempête, 60 secondes	
☐		Bah	480	Invoque une tempête, 120 secondes	
☐		Qo	600	Invoque une tempête, 180 secondes	
☐	Télékinésie	Zul	30	Télékinésie	
☐		Mey	15	Télékinésie	
☐		Gut	5	Télékinésie	
☐	Déferlement	Fus	15	Force implacable (faible), 2 points de dégât	Appris au Tertre des chutes tourmentées
☐		Ro	20	Force implacable (intermédiaire), 5 points de dégât	Appris lors de la Quête principale : L'art de la Voix
☐		Dah	45	Force implacable (puissante), 10 points de dégât	Appris lors de la Quête principale : L'art de la Voix
☐	Impulsion	Wuld	20	Course effrénée (courte)	
☐		Nah	25	Course effrénée (intermédiaire)	
☐		Kest	35	Course effrénée (longue)	

Autres pouvoirs et talents

Pouvoirs

En tant qu'Enfant de dragon, les cris constituent vos pouvoirs les plus nombreux, mais il existe d'autres talents que vous pouvez obtenir lors de vos aventures en Bordeciel :

Les pouvoirs de race, décrits dans ce chapitre.

Les pouvoirs de la Pierre dressée, décrits dans ce chapitre.

Les pouvoirs de vampire, décrits dans ce chapitre.

Les pouvoirs de loup-garou, décrits dans ce chapitre.

Les pouvoirs de Rossignol, décrits à la fin de la série des Quêtes de la Guilde des voleurs, page 220.

Le pouvoir de la Confrérie noire, que vous obtenez en récompense de la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare, décrite page 241.

Talents

La plupart des talents spéciaux s'obtiennent en récompense de quêtes ou en accomplissant des actions spécifiques. Généralement, ils apparaissent dans votre liste d'effets actifs. Certains sont affichés de manière explicite (via une boîte de dialogue et/ou du texte à l'écran) et d'autres non. Certains ne sont même pas visibles du tout, aussi pensez à retenir leurs effets et leur durée lorsque vous les obtenez.

TALENTS PERMANENTS (ATOUTS)

✓	NOM	DESCRIPTION	QUÊTE ASSOCIÉE
☐	Agent de Dibella	+10 % aux dégâts au corps à corps infligés aux personnes du sexe opposé.	Quête du temple : Le coeur de Dibella
☐	Agent de Mara	+15 % de résistance à la magie.	Quête du temple : Le livre d'amour
☐	Savoir ancestral	+25 % à l'armure si vous portez une armure dwemer complète. Votre compétence de Forgeage augmente 15 % plus rapidement.	Quête parallèle : Profondeurs insondables
☐	Autorité de l'archimage	Tarifs plus intéressants auprès des membres de l'Académie (50 % auprès d'Enthir, 10 % auprès des autres).	Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
☐	Égide de l'assassin	+25 % à l'armure si vous portez l'armure complète de la Confrérie noire.	Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire
☐	Palliatif draconique	Vous subissez 25 % de dégâts au corps à corps en moins lorsque vous combattez des dragons.	Quête des Lames : Recherches draconniennes
☐	Esprit éternel	En état de Corps éthéré, votre vitesse de régénération de santé augmente de 25 %.	Quête des Grises-barbes : Méditations sur les Mots de puissance
☐	Avantage de force	Vos chances de subir un déséquilibre diminuent de 25 % et celles de vos ennemis augmentent de 25 %.	Quête des Grises-barbes : Méditations sur les Mots de puissance
☐	Don d'éloquence	Votre compétence Éloquence augmente 15 % plus rapidement.	Quête de l'Académie des bardes : À petit feu
☐	Égide du Rossignol	+25 % d'armure si vous portez une armure de Rossignol complète.	Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée
☐	Chance du pilleur	Chances de trouver des pierres précieuses supplémentaires dans les coffres.	Quête de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons
☐	Repos du marin	Les sorts de guérison rendent 10 % de santé en plus.	Quête de donjon : Ce qui repose sous terre
☐	Heureux hasard de Sinderion	Lorsque vous concoctez une potion, vous avez 25 % de chances supplémentaires d'en créer une deuxième identique.	Quête parallèle : Nirnroot cramoisie
☐	Feu intérieur	Le cri Souffle ardent inflige 25 % de dégâts supplémentaires.	Quête des Grises-barbes : Méditations sur les Mots de puissance

SAMY&DENIS

TALENTS TEMPORAIRES (BIENFAITS)			
✓	NOM	DESCRIPTION	ACTIVITÉ ASSOCIÉE
	Voix du ciel	Les animaux ne vous attaquent pas et ne s'enfuient pas en votre présence, dure 1 jour.	Accomplissez le pèlerinage des Sept mille marches (lieu secondaire [6.X]).
	Le don de la charité	+10 en Éloquence, dure 1 heure.	Donnez une pièce à n'importe quel mendiant.
	Tueur de dragon	+10 % de chances de coup critique contre les dragons, dure 5 jours.	Quête des Lames : Tueur de dragon
	Repos	Toutes les compétences augmentent 5 % plus rapidement, dure 8 heures.	Dormez dans n'importe quel lit.
	Repos réparateur	Toutes les compétences augmentent 10 % plus rapidement, dure 8 heures.	Dormez dans un lit qui vous appartient ou que vous louez.
	Réconfort	Toutes les compétences augmentent 15 % plus rapidement, dure 8 heures.	Dormez au même endroit que votre conjoint.

MALADIES

Attraper une maladie : saleté de vermine !



Une harfreuse vous a donné un coup de griffe ? Mmmh... vous avez peut-être contracté la dégénérescence !

Partir à l'aventure peut s'avérer dangereux, particulièrement lorsque cela implique de combattre des ennemis contaminés. Chaque fois que l'un d'eux vous frappe, vous avez une chance de contracter la maladie qu'il porte. Si vous avez un taux de résistance à la maladie (grâce à votre race ou à votre équipement), cette chance diminue mais dans la plupart des cas, les chances de contracter une maladie sont d'environ 5 à 10 % par blessure que vous subissez. Le tableau suivant répertorie les maladies possibles, leurs effets et la façon de les contracter.

✓	NOM	EFFET	SOURCE DE LA MALADIE
	Ataxie	Crochetage et Vol à la tire plus difficiles de 25 %.	Pièges, ragnards
	Fièvre anémiante	-25 en vigueur.	Pièges, ours
	Dégénérescence	-25 en magie.	Pièges, harfreuses
	Tueur de dragon	+10 % de chances de coup critique contre les dragons.	Quête des Lames : Tueur de dragon, dure pendant cinq jours.
	Atonie	Vitesse de récupération de vigueur réduite de 50 %.	Pièges, chaurus
	Ankylose	Efficacité des armes au corps à corps réduite de 25 %.	Pièges, loups, renards
	Sanguinare vampiris	-25 en santé, progresse jusqu'au vampirisme.	Vampires
	Stupeur	Vitesse de récupération de magie réduite de 50 %.	Pièges, smilodons

REMARQUE La plupart des pièges ont une chance de vous infliger une maladie aléatoire.

Soigner les maladies : avec des potions

Boire une potion médicinale est le moyen le plus rapide et le plus facile de vous guérir d'une maladie. Vous pouvez en acheter dans de nombreux magasin, en trouver dans la nature ou en fabriquer vous-même.

Soigner les maladies : les autels de Bordeciel



Au Temple des huit Divins de Solitude. Seul Talos, dont le culte est interdit par les Thalmor, n'est pas vénéré ici.

La plupart des habitants de Bordeciel embrassent la religion des Divins. Vous trouverez des autels qui leur sont consacrés un peu partout dans la région, dans les villes, les différents sites et même dans les terres sauvages (leurs emplacements sont indiqués dans l'Atlas). Prier à un autel vous guérit de toutes les maladies que vous pouvez avoir contractées et vous permet d'obtenir une bénédiction unique qui dure huit heures. Vous ne pouvez bénéficier que d'une seule bénédiction à la fois et aller prier à un autre autel supprimera toute bénédiction déjà en cours.

ATTENTION ! Le culte de Talos est l'un des principaux facteurs de la guerre civile qui fait actuellement rage en Bordeciel. Il a été interdit dans les régions contrôlées par l'Empire, mais vous trouverez des autels qui lui sont consacrés dans les forteresses des Sombrages. Si ces derniers sont victorieux, le culte de Talos sera à nouveau autorisé dans les villes de Bordeciel.



Akatosh : guérison de toutes les maladies, vitesse de régénération de la magie augmentée de +10 %.



Arkay : guérison de toutes les maladies, santé +25.



Dibella : guérison de toutes les maladies, éloquence +10.



Julianos : guérison de toutes les maladies, magie +25.



Kynareth : guérison de toutes les maladies, vigueur +25.



Mara : guérison de toutes les maladies, effet des soins +10 %.



Stendarr : guérison de toutes les maladies, efficacité des parades +10 %.



Talos : guérison de toutes les maladies, récupération des cris +20 %.



Zénithar : guérison de toutes les maladies, tarifs réduits de 10 % (marchandage).

REMARQUE Il existe d'autres autels (comme celui d'Azura ou de Boéthia), mais ceux-ci ne sont pas liés aux Neuf Divins, uniquement aux Quêtes des Daedra.

SAMY&DENIS

Soigner les maladies : autres moyens

Les vigiles de Stendarr sont un ordre religieux relativement nouveau. Adeptes zélés du dieu de la justice et de la compassion, ils cherchent à éradiquer les abominations comme les vampires ou les loups-garous et à purger le pays du culte des Daedra. Si vous en rencontrez dans l'une de leurs forteresses (comme le Bastion des Vigiles [3.09] ou le Cristal de Stendarr [9.46]), ou n'importe où ailleurs dans la région, vous pouvez leur demander de soigner vos maladies.

REMARQUE Le processus de transformation en vampire ou en loup-garou guérit également toutes les maladies que vous pourriez avoir contractées... même si celles-ci sont alors le cadet de vos soucis.

LYCANTHROPIE

Contracter la lycanthropie



Féroce loup-garou, prédateur d'une puissance et d'une musculature impressionnantes.

Les loups-garous sont des lycanthropes : des hommes et des femmes qui peuvent se transformer en puissantes créatures semblables à des loups. Certains voient cela comme une bénédiction, une façon d'externaliser la force et la férocité de la bête qui sommeille en eux, mais d'autres considèrent cette maladie comme une malédiction, une déformation de leur volonté et de leur nature. Pour d'autres enfin, c'est un mode de vie et rien de plus.

La lycanthropie ne peut se contracter qu'au cours du rituel sanglant qui a lieu lors de la Quête des Compagnons : La Main d'argent. Votre première transformation est particulièrement violente, vous forçant à errer dans les rues de Blancherive, pourchassant les habitants qui s'enfuient devant vous, terrorisés. Bientôt, vous perdez connaissance et à partir de ce moment-là, vous parvenez à mieux contrôler votre nature animale.

Forme bestiale

Lorsque vous devenez un loup-garou, vous gagnez un nouveau pouvoir appelé Forme bestiale. Ce dernier vous permet de vous transformer en loup-garou une fois par jour. Lorsque la transformation est achevée, vous conservez cette forme 2 min 30 (temps réel), période que vous pouvez prolonger si vous vous approchez d'un cadavre et l'activez pour vous en repaître. Ce macabre festin vous rend 50 points de santé et ajoute 30 secondes à la durée de votre apparence de loup-garou.

◊ Avantages de Forme bestiale :

Votre santé maximum augmente de 100 points, mais ne se régénère pas.

Votre vigueur maximum augmente également de 100 points.

Votre vitesse de course est plus rapide (plus encore qu'un cheval au galop !).

Les loups vous considèrent comme l'un des leurs et ne vous attaquent pas.

Tout crime commis sous la forme d'un loup-garou ne compte pas comme ceux commis sous votre forme "normale", avec une exception (voir ci-dessous).

◊ Bien sûr, il y a aussi des inconvénients :

Vous ne pouvez pas fouiller les cadavres de ceux que vous tuez.

Vous ne pouvez ni ramasser ni utiliser les objets que vous trouvez (y compris les clés, ce qui peut être bloquant dans certains donjons).

Vous ne pouvez ni vous équiper de vos armes, sorts, objets, équipements, cris ou pouvoirs habituels ni les utiliser (d'ailleurs, vous ne pouvez même pas ouvrir le menu Inventaire).

Votre forme massive peut vous poser problème lorsque vous devez vous glisser dans des passages étroits.

Vous ne pouvez parler à personne, même aux autres Compagnons.

Vous terrorisez les habitants de Bordeciel. Certains s'enfuient devant vous mais d'autres, plus braves (ou plus fous), osent vous tenir tête et vous attaquent.

Si quelqu'un est témoin de votre transformation (dans un sens ou dans l'autre), cette dernière est considérée comme un crime majeur (consultez la section Crimes et châtiments, page 39).

ASTUCE Si vous souhaitez reprendre forme humaine à tout moment, il vous suffit d'attendre (ou d'utiliser le système d'attente).

Pouvoirs

En tant que loup-garou, vous obtenez un ensemble impressionnant de bonus au combat :

Augmentation des dégâts au corps à corps : lorsque vous êtes en Forme bestiale, vous pouvez attaquer avec vos griffes. Pour chaque coup réussi, vous infligez 20 points de dégâts à votre adversaire et ces dommages augmentent à plus haut niveau :

Base :	20
Niveaux 11 à 15 :	+5
Niveaux 16 à 20 :	+15
Niveaux 21 à 25 :	+25
Niveaux 26 à 30 :	+30
Niveaux 31 à 35 :	+35
Niveaux 36 à 40 :	+40
Niveaux 41 à 45 :	+50
Niveaux 45 et plus :	+60

Immunité aux maladies : vous affichez une immunité à toutes les maladies, tant sous votre forme humaine que sous votre Forme bestiale. Entre autres, cela vous protège de la sanguinare vampiris (la maladie des vampires), vous permettant de combattre les vampires sans avoir à vous préoccuper des risques de devenir l'un d'eux.

De plus, la première fois que vous vous transformez en loup-garou, toutes les maladies que vous pouviez avoir contractées disparaissent, y compris la sanguinare vampiris et le vampirisme total. Vous ne pouvez pas être à la fois loup-garou et vampire.

Meilleure dextérité : en Forme bestiale, vous pouvez courir à quatre pattes à une vitesse impressionnante et sauter beaucoup plus loin que la normale.

Forcené : en tant que loup-garou, vous n'obtenez jamais de bonus en vous reposant.

Pouvoirs de loup-garou : en Forme bestiale, vous pouvez avoir recours à plusieurs pouvoirs propres à votre condition, qu'on appelle les hurlements. Vous pouvez utiliser ces derniers aussi souvent que vous le souhaitez tant que vous êtes en loup-garou. Le hurlement par défaut inspire la peur dans le coeur des hommes. Toutefois, en accomplissant la Quête liée des Compagnons : Les totems d'Hircine, vous pouvez obtenir des Totems qui vous permettent d'échanger ce hurlement contre un autre pouvoir. Vous pouvez changer de hurlement aussi souvent que vous le souhaitez, mais un seul est actif à la fois. Vous trouverez plus d'informations à la page 168.

Hurlement initial : vous inspirez de la peur aux adversaires à proximité jusqu'au niveau 25, dure 30 secondes.

Hurlement de Totem : Détection des vivants dans une zone importante autour de vous, dure 60 secondes.

Hurlement de Totem : invoque deux loups qui combattent à vos côtés.

Bague d'Hircine : pendant la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune (page 301), vous obtenez la Bague maudite d'Hircine. Si cette malédiction n'a aucun effet sur la plupart des humains, elle fait prendre aux lycanthropes leur Forme bestiale de manière aléatoire ! Il est donc recommandé d'achever rapidement cette quête, sans quoi vous risquez de prendre votre Forme bestiale au mauvais moment ! La malédiction disparaît à la fin de la quête.

La Bague d'Hircine (qu'elle soit maudite ou non) vous permet de prendre votre Forme bestiale une fois de plus par jour.

Devenir un loup-garou

Vous avez la chance que vos frères et soeurs d'armes des Compagnons soient là pour vous aider à accepter votre nouvelle forme et que la lycanthropie ne soit pas affectée par les phases des lunes. Ainsi, vous pouvez conserver cet état et utiliser vos pouvoirs de loup-garou pour le reste de vos aventures. Faites appel à la Forme bestiale lorsque vous avez besoin de vitesse et de force ou quand vous affrontez un grand nombre d'ennemis peu coriaces.

SAMY&DENIS

Guérir de sa lycanthropie

À la fin de la série de Quêtes des Compagnons, la Quête liée : Pure vengeance devient disponible (voir page 168) pour les aventuriers qui souhaitent se débarrasser de leur condition de loup-garou. Au cours de cette quête, vous devez couper la tête d'une sorcière de Glenmoril, l'apporter dans les profondeurs du Tombeau d'Ysgramor, attirer l'esprit du loup hors de votre corps et le vaincre. Une fois le rituel achevé, votre guérison est permanente et vous ne pourrez plus contracter à nouveau la lycanthropie.

Pouvoirs de loup-garou

Le tableau suivant répertorie tous les pouvoirs des loups-garous.

✓	NOM	DESCRIPTION	UNE FOIS PAR JOUR ?	NOTES ET RESTRICTIONS
☐	Forme bestiale	Transformation en loup-garou.	Oui	Partie de la Quête des Compagnons : La Main d'argent.
☐	Bague d'Hircine	Transformation en loup-garou.	Oui	La Bague d'Hircine fonctionne uniquement si vous êtes déjà lycanthrope et vous permet de vous transformer une fois de plus par jour. Récompense pour la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune
☐	Hurlement de rage	Inspire la peur aux ennemis à proximité jusqu'au niveau 25, 30 secondes.	Non	Forme bestiale uniquement, hurlement par défaut.
☐	Flair de la bête	Détection des vivants dans une zone importante, 60 secondes.	Non	Forme bestiale uniquement, remplace Hurlement de rage, disponible après la Quête liée des Compagnons : Les totems d'Hircine.
☐	Ameutement	Invoque deux loups qui combattent à vos côtés.	Non	Forme bestiale uniquement, remplace Hurlement de rage, disponible après la Quête liée des Compagnons : Les totems d'Hircine.

VAMPIRISME

Contracter le vampirisme



Un vampire détesté, attaquant avec Ponction de vie.

Affronter ceux qui se nourrissent du sang des vivants présente un certain nombre de dangers. Outre leur visage terrifiant, leurs esclaves zombies et leurs compétences de combat au corps à corps ou magique, les vampires disposent d'un talent unique de Ponction de vie. Non seulement ce dernier peut rapidement vous vider de votre santé tout en les soignant, mais chaque fois qu'ils l'utilisent sur vous, vous avez dix pour-cent de chances de contracter la *sanguinare vampiris*, une maladie qui finit par vous transformer en vampire.

Après un combat contre des vampires, vérifiez la liste de vos effets actifs. Si vous y voyez la sanguinare vampiris, buvez rapidement une potion médicinale ou dépêchez-vous de trouver un autel pour vous soigner. À mesure que la maladie progresse, un message s'affiche à l'écran, au crépuscule, indiquant "Vous sentez une étrange soif poindre à mesure que le soleil se couche" et une deuxième notification à l'aube qui suit "Vous vous sentez de plus en plus faible à mesure que le soleil se lève". Après trois jours de ce traitement, la maladie s'empare totalement de vous et vous transforme en vampire.

Étapes du vampirisme





Lorsque vous devenez un vampire, votre apparence se modifie.

En tant que vampire, vous devez vous nourrir de sang humain. Le vampirisme présente quatre étapes distinctes, en fonction du temps qui s'est écoulé depuis votre dernier... repas. Plus le temps s'écoule, plus les avantages et les inconvénients de votre condition s'accentuent. Pour survivre en tant que vampire, il est évidemment indispensable de bien connaître ces avantages et ces inconvénients.

Avantages

- **Immunité aux maladies :** vous affichez une immunité aux maladies. Toute maladie que vous pouviez avoir contractée est instantanément guérie lorsque vous devenez vampire.
- **Immunité aux poisons :** vous affichez une immunité totale à toute forme de poison.
- **Influence nocturne :** les sorts d'illusion que vous lancez ont une puissance accrue de 25 %.
- **Marche silencieuse :** lorsque vous êtes en Furtivité, vous êtes plus difficile à détecter de 25 %.
- **Résistance à la glace :** selon l'étape de votre vampirisme, vous affichez une meilleure résistance au froid :
  - **Étape 1 :** résistance à la glace de 25 %.
  - **Étape 2 :** résistance à la glace de 50 %.
  - **Étape 3 :** résistance à la glace de 75 %.
  - **Étape 4 :** résistance à la glace de 100 %.

Inconvénients

- **Haine,** étapes 1, 2 et 3 : les habitants et les gardes de Bordeciel ne se rendent pas compte que vous êtes vampire, mais peuvent remarquer (dans 25 % des cas) que vous avez l'air très "pâle" ou "affamé".
- **Haine,** étape 4 : tous les habitants et les gardes savent ce que vous êtes et vous attaquent à vue.
- **Vulnérabilité au soleil :** lorsque vous vous trouvez en extérieur entre 5 h du matin et 7 h du soir, vos santé, magie et vigueur ne se régénèrent pas. Leur valeur maximum est également réduite :
  - **Étape 1 :** santé, magie et vigueur réduites de 15 points.
  - **Étape 2 :** santé, magie et vigueur réduites de 30 points.
  - **Étape 3 :** santé, magie et vigueur réduites de 45 points.
  - **Étape 4 :** santé, magie et vigueur réduites de 60 points.
- **Vulnérabilité au feu :** selon les étapes de votre vampirisme, vous affichez également une vulnérabilité au feu :
  - **Étape 1 :** vulnérabilité au feu de 25 %.
  - **Étape 2 :** vulnérabilité au feu de 50 %.
  - **Étape 3 :** vulnérabilité au feu de 75 %.
  - **Étape 4 :** vulnérabilité au feu de 100 %.

Pouvoirs

À mesure que votre vampirisme progresse, vous obtenez un ensemble de talents supplémentaires incroyablement puissants :

- **Étape 1 :**

  Vue de vampire : pendant une minute, vous voyez mieux dans les environnements sombres. Vous pouvez utiliser ce pouvoir aussi souvent que vous le souhaitez, il n'affiche aucun coût.

  Festin vampirique : sort de destruction spécial, Festin vampirique absorbe sur votre cible 2 points de santé par seconde.

  Serviteur de vampire : une fois par jour, vous pouvez ressusciter une créature morte pour qu'elle combatte à vos côtés pendant 60 secondes. Ne fonctionne que sur les créatures de niveau 6 maximum.

SAMY&DENIS

◊ **Étape 2 :**

Tous les pouvoirs de l'étape 1, plus :

Séduction du vampire : les créatures et les gens de niveau 8 maximum ne vous combattent pas et ne s'enfuient pas pendant 30 secondes.

Festin vampirique : passe à 3 points de santé absorbés par seconde.

Serviteur de vampire : affecte désormais les créatures de niveau 13 maximum.

◊ **Étape 3 :**

Tous les pouvoirs des étapes 1 et 2, plus :

Festin vampirique : passe à 4 points de santé absorbés par seconde.

Serviteur de vampire : affecte désormais les créatures de niveau 21 maximum.

◊ **Étape 4 :**

Tous les pouvoirs des étapes 1, 2 et 3, plus :

Étreinte de l'ombre : une fois par jour, vous pouvez invoquer ce pouvoir pour obtenir la Vue et l'Invisibilité de vampire pendant 3 minutes.

Festin vampirique : passe à 5 points de santé absorbés par seconde.

Serviteur de vampire : affecte désormais les créatures de niveau 30 maximum.

Conserver son vampirisme : se nourrir

En tant que vampire, la seule façon vous permettant de survivre dans une société normale consiste à vous nourrir. Se repaître du sang des vivants peut toutefois se révéler bien difficile : vous devez trouver un humain endormi (un habitant ou un garde, ce sont les plus faciles - cela dit, un soldat, un bandit ou un sorcier endormi fonctionne aussi), puis les activer pour boire leur sang. Lorsque vous vous nourrissez, la maladie repasse à l'étape 1.

Devenir un vampire

Mis à part la panique et l'agressivité que vous inspirez en tant que vampire lorsque vous atteignez l'étape 4 de la maladie, le principal problème est votre faiblesse face à la lumière du soleil et au feu. Minimisez les risques en explorant des catacombes souterraines et des donjons pendant la journée, et écumez les campagnes la nuit. Vous pouvez également tirer de la puissance de la Pierre de la Dame (voir Pierres dressées, page 59), qui contrebalance le manque de régénération de santé et de vigueur pendant la journée.

Si vous prévoyez de laisser la maladie progresser, tout commerce devient alors difficile. Apprenez à fabriquer vous-même vos potions et votre équipement, essayez d'être aussi autonome que possible. Lorsque vous devez interagir avec les autres, trouvez-vous un site éloigné pour vous nourrir, puis retournez à la ville la plus proche pour faire ce que vous avez à faire avant que la maladie ne progresse à nouveau.

En tant que vampire, vous recevez un certain nombre de bonus qui améliorent vos talents de Furtivité. Le vampirisme est ainsi une bénédiction pour les voleurs, les archers et les assassins. Il est aussi beaucoup plus facile d'explorer les ruches falmers (puisque vous affichez une immunité aux poisons des Falmers, de leurs chaurus et de leurs araignées), les ruines nordiques (puisque les draugr utilisent presque exclusivement une magie de glace) et les repaires de vampires (puisque vous n'avez plus à redouter de contracter leur maladie). Vous avez également un énorme avantage lorsque vous combattez des dragons de glace, même si cet avantage est contrebalancé par votre vulnérabilité extrême face aux dragons de feu. Gardez quelques potions de résistance au feu sous la main, au cas où...

Guérir de son vampirisme

Il n'existe que deux façons de vous soigner de cette maladie.

Comme mentionné précédemment, vous pouvez contracter la lycanthropie. Le rituel sanglant qui vous transforme en loup-garou vous soigne de toutes les maladies que vous pouvez avoir contractées, même d'un vampirisme total. Bien sûr, vous avez alors un léger problème de pilosité à résoudre...

Vous pouvez aussi aller voir Falion, un magicien de Morthal, la capitale de la Châtellerie de Hjaalmarche et accomplir la Quête parallèle : Jusqu'au lever du jour. Consultez la page 367 pour plus d'informations.

REMARQUE Le vampirisme peut être contracté plusieurs fois.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Lorsque vous explorez les neuf châtelleries de Bordeciel, il arrivera au cours de vos aventures que vous commettiez un crime et que votre tête soit mise à prix. Qu'il s'agisse du vol d'une pomme sur l'étal d'un marchand ou d'une agression en règle contre un garde de Faillaise, il est prudent de connaître les lois qui gèrent de tels actes... pour mieux en tirer profit.

Châtelleries et activités criminelles

La leçon la plus importante à retenir est sans doute que chacune des neuf châtelleries possède son propre registre de criminalité et de primes. Il est tout à fait possible que votre tête soit mise à prix dans la Châtellerie d'Haafingar, sans qu'aucune menace ne pèse sur vous dans la Châtellerie voisine de Hjaalmarche, où l'on vous considère encore comme quelqu'un au-dessus de tout soupçon.

Vos actions ne sont considérées comme criminelles que si elles affectent un personnage non hostile ou ses possessions. Se défendre n'est jamais considéré comme un crime et vous pouvez tout à fait riposter dans les cas suivants :

Si l'on vous attaque en premier alors que vous n'avez aucunement provoqué votre adversaire.
Si vous avez accepté un duel ou une bagarre au cours d'une conversation.
Si vous attaquez un ennemi, peu importe qui a attaqué l'autre en premier.



Crimes courants

Les points suivants indiquent les catégories habituelles des crimes que vous avez des chances de commettre ainsi que les primes correspondantes :

✓	CRIME	PRIME
☐	Effraction. Pénétrer dans une zone qui vous est interdite. Selon le niveau de sécurité, vous recevrez souvent un avertissement vous demandant de quitter les lieux avant que votre acte ne soit considéré comme un crime.	5 pièces d'or
☐	Faire les poches d'un garde ou d'un civil en vous faisant repérer. Regarder leur inventaire n'est pas considéré comme un crime, il faut vraiment que vous y preniez quelque chose.	25 pièces d'or
☐	Vol. Prendre un objet affichant "Vol".	La moitié de la valeur de l'objet
☐	Vol. Voler un cheval. La prime se cumule chaque fois que vous montez le cheval volé.	50 (chaque fois)
☐	Agression. Agresser un garde ou un civil avec vos poings, vos armes ou vos sorts.	40
☐	Meurtre. Tuer un garde ou un civil.	1 000
☐	S'évader de prison après une arrestation.	100

Crimes inhabituels

La liste suivante répertorie les manières les plus... *discutables* de voir votre tête mise à prix :

✓	CRIME	PRIME
☐	**(Vampirisme) :** se repaître du sang d'un garde ou d'un civil en vous faisant repérer.	40
☐	**(Vampirisme) :** lorsque vous atteignez l'étape 4 de la maladie et devenez un vampire à part entière, tous les gardes et les civils vous sont hostiles. Riposter dans ce cas est considéré comme un crime et la prime se cumule normalement.	
☐	**(Lycanthropie) :** prendre votre Forme bestiale ou reprendre votre forme normale devant un garde ou un civil.	1 000
☐	**(Lycanthropie) :** lorsque vous êtes en loup-garou, tous les gardes et civils vous sont hostiles. Toutefois, riposter n'est pas considéré comme un crime (puisqu'ils ne vous reconnaissent pas) et la prime ne se cumule donc pas.	
☐	**(Cannibalisme) :** se repaître d'un cadavre en portant l'Anneau de Namira est considéré comme une agression.	40

REMARQUE Pour plus d'informations sur ces cas particuliers, consultez la partie traitant du vampirisme (page 38), de la lycanthropie (page 37) et de la Quête des Daedra : Le goût de la mort (page 312).

SAMY&DENIS

> La prime liée à tout crime commis par un acolyte vous affecte automatiquement, utiliser quelqu'un pour faire le sale boulot ne vous aidera pas à sauver votre réputation. **ATTENTION !**

Témoins et représailles

Les crimes ne sont un problème que si quelqu'un vous voit les commettre. Le prix de votre tête est le fait des témoins de vos actes et, selon la situation, il peut s'avérer nécessaire de "réduire au silence" toute personne ayant... assisté à vos activités criminelles. Par exemple, si vous agressez un habitant de Faillaise (+40 de prime) et si vous tuez les témoins avant qu'ils ne fassent état de votre acte (+1 000 de prime), tant que personne d'autre n'est témoin du meurtre, aucune prime ne sera ajoutée. Bien sûr, il arrive qu'une tentative d'annuler votre prime après l'avoir augmentée échoue. Si vous essayez de tuer un garde et que trois autres vous voient, ces derniers risquent fort de vous sauter dessus !

Si vous laissez trop de temps s'écouler, les témoins dénoncent votre crime et les tuer ne suffit plus à réduire la prime qui pèse sur vous. Agissez donc rapidement si vous prévoyez de vous débarrasser d'eux.

Maintenant que vous savez tout cela, vous comprenez qu'éliminer les témoins d'un crime n'est intéressant que s'il y en a peu (voire aucun, c'est encore mieux). Commettre un crime à l'intérieur d'un bâtiment permet de repérer facilement tout témoin potentiel. Si votre crime n'est pas un acte de violence (un vol, par exemple), essayez d'entrer sans vous faire repérer ou agissez la nuit, quand les gens ont de bonnes chances de dormir.

Actions et réactions des gardes

Réactions : lorsqu'un garde vous voit commettre un crime ou entend un témoin appeler à l'aide, il réagit de l'une des manières suivantes :

- Pour les crimes mineurs (vol à la tire, vol ou effraction), il tentera de vous arrêter.
- Pour les crimes majeurs (agression ou meurtre), il vous attaquera. Si vous vous rendez (en rengainant votre arme), il tentera de vous arrêter.
- Pour les crimes graves (évasion de prison, vampirisme ou lycanthropie), il vous attaquera.

Vos actions : si un garde tente de vous arrêter et si vous réussissez à lui glisser entre les doigts (en vous enfuyant par une porte de sortie ou en vous cachant dans un bâtiment, par exemple), vous pouvez tenter les actions suivantes :

- Si la prime qui pèse sur vous est faible (moins de 3 000 pièces d'or), vous pouvez attendre une journée environ pour que la situation se calme puis revenir sur les lieux du crime et vous rendre. Vous serez alors en état d'arrestation.
- Si la prime est importante (plus de 3 000 pièces d'or), évitez le plus possible la civilisation. Vagabondez pendant quelques jours dans la nature, et un percepteur de prime s'approche de vous. Il vous propose de payer votre prime. Ne l'attendez pas, continuez de vous déplacer.

Éviter la prison

La façon dont vous agissez avec les gardes affecte largement la prime promise pour votre capture. Une fois que vous lancez la conversation, vos options sont les suivantes :

1. **Payer une amende** dont le montant est égal à votre prime, si vous en avez les moyens. Tout objet volé est confisqué et vous vous retrouvez à l'entrée de la prison.
2. **Accepter d'aller en prison**, où vous pouvez purger votre peine ou tenter de vous évader. Voir ci-dessous pour plus d'informations sur vos possibilités une fois en prison.
3. **Résister à l'arrestation** si vous souhaitez vous enfuir en force. C'est également ce qui se passe si vous souhaitez mettre fin à la discussion avec un garde.
4. **Soudoyer le garde**. Cette possibilité n'est disponible que si vous n'êtes pas en train de commettre une effraction et si l'une des conditions suivantes est respectée :
   - Vous avez commis uniquement des crimes mineurs et disposez de l'atout Pot-de-vin de la compétence Éloquence.
   - Vous êtes membre de la Guilde des voleurs.
   - Vous n'avez ni soudoyé ni persuadé un autre garde au cours des dernières 24 heures.

   Si vous donnez un pot-de-vin, vous n'êtes plus en état d'arrestation et vous pouvez conserver les objets volés éventuels. Cependant, votre prime a toujours cours et, si vous parlez au même garde (ou à n'importe quel autre), cela signifie que vous vous rendez et le garde tentera alors de vous arrêter.
5. **Persuader le garde.** Si votre compétence Éloquence a une valeur d'au moins 75, si vous n'êtes pas en train de commettre une effraction, si vous n'avez commis que des crimes mineurs et si vous n'avez ni soudoyé ni persuadé d'autres gardes au cours des dernières 24 heures, vous pouvez convaincre le garde de ne pas tenir compte de vos crimes. Cette option n'apparaît que si toutes ces conditions sont réunies.

   La persuasion réussit alors de la même manière qu'un pot-de-vin : vous n'êtes plus en état d'arrestation et vous pouvez conserver les objets volés éventuels. Cependant, votre prime a toujours cours et, si vous parlez au même garde (ou à n'importe quel autre), cela signifie que vous vous rendez et le garde tentera alors de vous arrêter.

   Toutefois, vous n'avez pas besoin de payer lorsque vous persuadez quelqu'un, ce qui en fait une possibilité moins chère si vous avez la compétence appropriée au niveau demandé.
6. **Payer le garde**, si vous êtes membre de la Guilde des voleurs et si vous avez terminé la Quête d'influence urbaine correspondant à la châtellerie dans laquelle vous avez commis le crime.

   Il existe quatre Quêtes d'influence urbaine (détaillées page 225) : pour Solitude (Haafingar), Markarth (la Crevasse), Blancherive (Châtellerie de Blancherive) et Vendeaume (Estemarche).

   La Guilde des voleurs est basée à Faillaise (la Brèche), il vous suffit donc d'en faire partie (lors de la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté) pour payer les gardes là-bas.

   Les quatre autres châtelleries ne disposent pas de Quêtes d'influence urbaine et cette possibilité n'y a donc pas cours : Morthal (Hjaalmarche), Aubétoile (le Clos), Fortdhiver (Châtellerie de Fortdhiver) ou Épervine (Châtellerie d'Épervine).

   Le prix à payer correspond toujours à la moitié de votre prime actuelle. L'opération supprime intégralement cette dernière et vous pouvez conserver les objets volés encore en votre possession, ce qui en fait une possibilité idéale si vous en avez les moyens.
7. **Invoquer votre privilège de thane.** Uniquement disponible si vous êtes thane dans une châtellerie particulière.

   Pour devenir thane de l'une des châtelleries (ou de plusieurs d'entre elles), il vous suffit d'accomplir la Mission de thane appropriée (voir page 404).

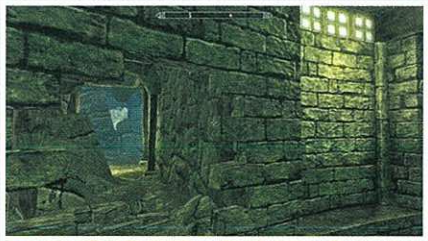
   Si votre prime est inférieure à 2 000 pièces d'or, vous pouvez rappeler aux gardes votre statut social pour les convaincre de ne pas tenir compte de vos forfaits. Cette possibilité ne fonctionne qu'une seule fois par châtellerie, aussi conservez-la pour quelque chose qui en vaille la peine !
8. **Guerre civile :** alors que la guerre civile fait rage, les châtelleries tombent soit aux mains de l'Empire, soit aux mains des Sombrages.

   Si votre faction prend contrôle d'une châtellerie, toute prime que vous pourriez avoir cumulée dans celle-ci est supprimée suite au changement de gouvernement. Si vous calculez bien votre coup, vous pouvez mettre un endroit à sac et vous enfuir dans une autre châtellerie juste avant que votre faction ne prenne le contrôle de la capitale où votre tête est mise à prix, puis y revenir une fois vos forfaits oubliés ! Vous trouverez plus d'informations sur la guerre civile à partir de la page 261.

Par ailleurs, vous pouvez également devenir thane du nouveau jarl et profiter ainsi du privilège correspondant, si cela vous tente.

> Si rien de tout cela ne fonctionne et si vous ne vous rendez pas, le garde recevra du renfort et vous risquez fort de mourir au combat. Fuyez, rendez-vous ou poursuivez le combat. **ATTENTION !**

Purger une peine de prison



Un mur aux pierres branlantes peut vous permettre de vous évader de certaines prisons.



Mais pour ceux arrêtés à Markarth... sachez que personne ne s'évade de la Mine de Cidhna !

SAMY&DENIS

Si vous choisissez (volontairement ou non) de vous faire emprisonner, tout votre inventaire et les objets volés sont confisqués et placés respectivement dans le Coffre des effets personnels et le Coffre des preuves de la prison. On vous met ensuite dans une cellule avec uniquement des outils de crochetage dans votre inventaire. Vous pouvez alors :

1. **Purger votre peine :**

Activez le lit de votre cellule pour purger votre peine.

Dans la Mine de Cidhna, à Markarth, vous devez activer la pioche pour purger votre peine.

Si vous purgez votre peine, cela annule la progression d'un nombre aléatoire de compétences vers le niveau suivant. Le nombre de compétences ainsi pénalisées est déterminé par votre prime. Par exemple, un crime insignifiant (comme voler une potion) peut réinitialiser une seule compétence, alors qu'un meurtre ou deux risque bien de les réinitialiser toutes !

Notez que vous perdez uniquement la progression vers le niveau suivant et que vos compétences ne diminuent pas réellement. Par ailleurs, vous ne perdez pas la progression vers le niveau suivant de compétences ayant déjà augmenté. Cette peine n'a donc pas véritablement de lourdes conséquences, surtout à faible niveau.

Une fois que vous avez purgé votre peine, vous vous retrouvez à l'entrée de la prison et le contenu de votre inventaire vous est rendu (mais les objets volés restent dans le Coffre de preuves). Bien sûr, vous pouvez pénétrer à nouveau dans la prison et les récupérer en les volant, si vous le souhaitez (et si vous avez les compétences appropriées).

2. **Vous pouvez aussi tenter de vous évader.** Vos chances varient selon la prison :

Solitude (Haafingar), Blancherive (Châtellerie de Blancherive) et Faillaise (la Brèche) disposent de grandes prisons bien gardées. Vous pouvez toujours crocheter la porte de votre cellule et tenter de sortir en Furtivité si vous vous sentez à la hauteur. Les prisons de ces villes disposent également de passages secrets que vous pouvez emprunter pour vous évader sans vous faire voir, tant que vous faites attention. Cela ne fonctionne toutefois qu'une seule fois par prison (si vous vous retrouvez à nouveau dans la même prison, les gardes auront condamné ce passage). N'oubliez pas de récupérer vos objets dans le Coffre des effets personnels de la prison en sortant, que vous pouvez généralement atteindre par un trou percé dans le mur du passage secret.

Morthal (Hjaalmarche), Aubétoile (le Clos) et Épervine (Châtellerie d'Épervine) disposent de prisons rudimentaires. Pour vous en évader, crochetez la porte de votre cellule et débarrassez-vous de l'unique geôlier (mais faites vite avant que des renforts n'arrivent et n'oubliez pas de récupérer vos objets en sortant).

Fortdhiver (Châtellerie de Fortdhiver) dispose d'une prison appelée Le Trou, qui se trouve assez loin de la ville, parmi les icebergs de la Mer des Fantômes. Comme il sied à la ville qui héberge l'Académie de Fortdhiver, Le Trou dispose de geôliers très particuliers : des atronachs de glace ! Pour vous en évader, passez en force à travers ces créatures, puis traversez à la nage les eaux glaciales et les icebergs jusqu'à la terre ferme. Au Trou, le contenu de votre inventaire n'est pas confisqué, aussi ne perdez pas de temps à chercher un Coffre des effets personnels.

La prison de Vendeaume est plutôt rudimentaire mais elle dispose de deux geôliers très attentifs et ses Coffres des effets personnels et des preuves se trouvent à l'étage, dans un recoin du baraquement des gardes de la ville. Si vous essayez de vous échapper, attendez-vous à devoir combattre.

La prison de Markarth est la Mine de Cidhna. Personne ne s'évade de la Mine de Cidhna...

Crimes et guildes

L'ensemble des règles énoncées ci-dessus s'appliquent à toutes les châtelleries de Bordeciel, à l'exception des lieux contrôlés par les principales guildes. Les Compagnons de Blancherive, les mages de l'Académie de Fortdhiver, les voleurs de Faillaise et la Confrérie noire ont développé des façons très particulières de gérer les crimes commis par leurs membres. Par exemple, la Confrérie noire ne tient compte que des agressions commises contre d'autres de ses membres et impose une amende fixe pour de telles actions. Consultez les quêtes appropriées plus loin dans cet ouvrage pour obtenir toutes les informations nécessaires à ce sujet.

ATTENTION ! Lors de vos aventures, vous découvrirez que votre guilde encourage parfois (voire ordonne) de commettre des crimes. Souvenez-vous donc des tactiques ci-dessus avant de vous lancer dans des activités criminelles...

ARTISANAT

À part explorer les ruines à la recherche de trésors, il existe de nombreuses autres compétences qu'un aventurier en herbe se doit de développer. Ce chapitre vous indiquera ce que les compétences en alchimie, enchantement, forgeage et autres activités artisanales de moindre importance peuvent vous apporter.

ALCHIMIE

REMARQUE Pour en savoir davantage sur les atouts d'alchimie et sur l'amélioration de votre compétence Alchimie, consultez le chapitre Compétences et atouts, page 9.

Expériences alchimiques : présentation



Dans un laboratoire alchimique, associez les ingrédients pour créer des élixirs ou des poisons puissants.

L'alchimie est l'art d'associer les ingrédients pour en faire des potions aux effets bénéfiques ou des poisons débilitants. Pour maîtriser cette discipline, la clé est l'expérimentation : lorsque vous forgez ou enchantez un objet, vous savez déjà quel en sera le résultat ou le procédé de création ; les recettes ou les combinaisons de matériaux sont déjà édictées. Ce n'est pas le cas avec l'alchimie : vous travaillez généralement à l'aveuglette et la découverte d'une nouvelle potion aux effets puissants est en soi un grand moment.

En résumé : en alchimie il est nécessaire de **rechercher des ingrédients, en apprendre les effets,** et enfin **expérimenter leurs combinaisons avec d'autres ingrédients** pour en faire **potions et poisons.**

La recherche d'ingrédients

Le processus de recherche



Pour vivre de la terre, ne comptez pas seulement sur les récoltes : fouillez les moindres recoins de Bordeciel pour y trouver des ingrédients.

Bordeciel regorge d'ingrédients uniques. Ceux-ci peuvent être classés en trois principaux groupes : les ingrédients poussant dans la nature (fleurs, champignons et cultures), les ingrédients vivants (libellules ou papillons), et les ingrédients récupérés sur les cadavres ennemis (oreilles de Falmer, plumes d'harfreuses ou graisse de Troll). Tous ces éléments apparaissent dans le menu des ingrédients de votre inventaire.

SAMY&DENIS

ASTUCE Si vous choisissez de mettre l'accent sur votre compétence Alchimie, collectez tout ce que vous pouvez : cueillez les fleurs, attrapez les insectes, chassez et pêchez (mieux vaut attraper le poisson pendant que vous nagez plutôt qu'en lançant une ligne). Volez les ingrédients laissés aux abords des bâtiments si vous réussissez à vous faire la malle avec : les potions constituées d'ingrédients volés ne sont pas considérées comme volées. Plus vous avez d'ingrédients (et plus ils sont variés) plus vite votre compétence progressera.

Si la recherche d'ingrédients n'est pas votre fort, vous pouvez également les acquérir auprès des commerçants. Vous trouverez les meilleures sélections dans les échoppes d'alchimie, présentes dans toutes les grandes villes. Dans ce cas, pratiquer l'alchimie peut devenir une activité coûteuse.

Connaître les effets des ingrédients

Lorsque vous avez collecté un ingrédient, vous pouvez l'étudier dans votre inventaire. Vous remarquerez que, sous les indications de poids et de valeur, sont indiqués quatre effets (ou propriétés alchimiques) initialement inconnus. Votre tâche est de découvrir quels sont ces effets. Jusqu'alors, vos premières tentatives de création de potions seront peut-être hasardeuses.

Ingestion d'ingrédient : le meilleur moyen de découvrir les propriétés d'un ingrédient est encore de le manger ! Ce procédé révèle toujours le premier effet et, suivant vos atouts d'alchimie, il peut en révéler davantage. L'avantage de cette technique est de toujours faire apparaître la première propriété. L'inconvénient est que quelques rares éléments ne vous offrent aucun effet bénéfique direct.

Potions expérimentales : vous pouvez également découvrir les propriétés d'un ingrédient en vous lançant dans une potion. L'utilisation régulière d'un ingrédient vous permet de découvrir petit à petit ses effets et de découvrir les combinaisons possibles avec d'autres ingrédients.

Anti-sèche : sinon, consultez ce guide, qui liste les quatre propriétés alchimiques de chaque ingrédient trouvé en Bordeciel.

Exemple : orteil de géant



Après avoir mis à sac un camp de géants, vous prélevez trois orteils de géant sur les cadavres.

Il vous suffit d'en avaler un pour apprendre que leur premier effet est "dégât de vigueur". Un jeu d'enfant !

Si vous regagnez ensuite un laboratoire alchimique, tentez de l'associer à de la farine d'os, un autre ingrédient doté de l'effet "dégât de vigueur". Vous créez effectivement un poison de dégât de vigueur, mais puisque vous connaissiez déjà l'effet commun de ces deux ingrédients, vous n'apprenez rien de nouveau.

Vous décidez ensuite d'être un peu plus audacieux et vous le combinez avec du blé, un ingrédient dont vous ignorez tout. Bravo ! L'orteil de géant et le blé partagent deux effets communs : "Renfort de santé" (le deuxième effet de chaque ingrédient) et "Dégâts Vigueur Récupération" (troisième effet du blé et quatrième de l'orteil de géant). Vous avez découvert les quatre nouveaux effets et acquis une potion tout à fait utile, capable de fortifier votre santé en réduisant votre récupération.

Élaborer des potions

L'élaboration d'une potion s'effectue dans un laboratoire alchimique. Si vous comptez vous spécialiser en alchimie, mieux vaut vous trouver un laboratoire facile d'accès pour y venir fréquemment. Au début de votre aventure, le laboratoire alchimique situé dans l'Auberge du Géant endormi à Rivebois est un lieu idéal. Plus tard, achetez éventuellement une maison (voir page 404) afin d'accéder plus facilement à votre propre laboratoire alchimique et à de nombreux rangements pour vos ingrédients.

Sélection des ingrédients : dans le laboratoire alchimique, choisissez deux ingrédients distincts (il est impossible d'associer deux ingrédients identiques), et mélangez-les. Vous pouvez éventuellement ajouter un troisième ingrédient si vous le désirez (et si vous voulez pousser l'expérience plus loin).

Potions expérimentales : si vous ne connaissez aucun des effets partagés par les ingrédients, le laboratoire alchimique vous avertit qu'il s'agit d'une potion à "effet inconnu", mais libre à vous de tenter votre chance.

Lorsque vous combinez des ingrédients, le laboratoire alchimique vérifie la liste complète des effets des deux (ou trois) ingrédients. Si aucun de ces effets ne correspond, la création de potion échoue. S'il existe un effet commun ou plus, c'est une réussite.

Échec : si aucun effet ne correspond, vos ingrédients sont perdus et vous n'obtenez aucune potion, mais vous gagnez une légère amélioration de votre compétence d'alchimie. Le laboratoire alchimique garde en mémoire l'échec de la combinaison et la grise de manière à vous éviter une nouvelle déconvenue.

Réussite : si les effets correspondent, la potion ou le poison obtenu contient tous les effets communs, réunis sous une forme bien plus puissante que si vous aviez ingéré l'un des ingrédients. Chaque objet n'a généralement qu'un effet connu, mais vous pouvez ainsi obtenir deux, trois, voire quatre effets communs.

Potion ou poison ? : le mélange obtenu est considéré comme une potion si son effet primaire est bénéfique ou comme un poison si son effet primaire est nuisible. Certaines potions peuvent présenter des effets négatifs et certains poisons des effets positifs, même s'ils ne valent pas la peine d'être produits plus d'une fois durant vos expérimentations. L'atout de pureté vous permet d'annuler ces effets secondaires de vos mélanges, en créant des potions totalement positives et des poisons totalement négatifs.

Consultation des effets : le menu du laboratoire alchimique consigne toutes les données utiles : il sait de quels ingrédients vous disposez, les effets découverts et les combinaisons essayées sans succès. À partir de ces informations, il vous recommande même les ingrédients à combiner pour obtenir un résultat précis, comme la "Restauration de santé". Si ces recommandations sont utiles pour créer la potion dont vous avez précisément besoin, n'oubliez pas d'effectuer vos expériences afin de découvrir de nouveaux effets.

Exemple : potion de restauration de santé



Après avoir récupéré un Lys des cimes bleu (Restauration de santé, Renfort de conjuration, **Renfort de santé**, Dégâts Magie Récupération) et un champignon luisant (Pénalité de vigueur, **Renfort de santé**, Renfort de portage, Dégâts Vigueur Récupération), vous pouvez les combiner pour créer une **potion de renfort de santé**.

Alchimie avancée

Compétence Alchimie et création de potions

Votre compétence en alchimie améliore l'efficacité des potions et des poisons fabriqués :

- Si un effet ne possède qu'une magnitude (par exemple santé augmentée de 50 %), votre niveau de compétence l'augmente.
- Si un effet ne possède qu'une durée (par exemple, l'invisibilité pendant 30 secondes), votre niveau de compétence la prolonge.
- Si un effet possède une magnitude et une durée, seule l'une des deux valeurs augmente, jamais les deux. La durée augmente pour les potions et poisons affectant le taux de régénération ; pour tous les autres, c'est la magnitude.

En plus de votre compétence propre, les atouts présents dans l'arborescence alchimique augmentent considérablement l'efficacité des potions créées. Ce guide ne peut en fournir les données exactes en raison du nombre de facteurs pouvant affecter le potentiel de ces potions. Consultez les valeurs exactes dans le laboratoire alchimique pour voir ce que vous pouvez créer en fonction de votre compétence et de vos atouts actuels.

Votre compétence en alchimie augmente lorsque :

- Vous découvrez un nouvel effet d'un ingrédient.
- Vous fabriquez une potion avec succès.
- Vous essayez de fabriquer une potion, mais que c'est un échec (l'augmentation est faible).

Potions à trois ingrédients

Les potions composées de trois ingrédients ont plus de chances de réussir (avec 12 effets combinés, les chances d'au moins un effet commun sont supérieures). Elles ont cependant plus de chances de produire des résultats aux effets multiples, positifs comme négatifs. Vous pouvez aussi bien obtenir une excellente potion contenant trois ou quatre effets positifs, qu'un mélange bizarre de propriétés positives et négatives. Celles-ci sont toujours utiles lorsque vous essayez de découvrir rapidement les effets d'un ingrédient, mais il est aussi probable que le résultat obtenu soit inexploitable.

SAMY&DENIS

Après avoir récupéré un orteil de géant (**Pénalité de vigueur**, **Renfort de santé**, Renfort de portage, Pénalité de récupération de vigueur), de la mousse barbue (Pénalité de magie, **Renfort de santé**, Dégâts Magie Récupération, **Renfort d'arme à une main**) et un oeuf de fauvette (Restauration de santé, **Renfort d'arme à une main**, **Pénalité de vigueur**, Vulnérabilité à la magie), combinez-les pour fabriquer une potion. La potion obtenue possède trois effets communs : elle offrira donc Renfort de santé, Renfort d'arme à une main et Pénalité de vigueur.

Exemple : Potion de renfort de santé, de renfort d'arme à une main et de pénalité de vigueur



Recettes alchimiques et associations

Recettes pour débutants

Si vous commencez juste l'aventure, essayez les quelques potions suivantes :

✓	EFFET DE LA POTION	INGRÉDIENT 1	INGRÉDIENT 2†
	POTIONS LIÉES À LA SANTÉ		
	Restauration de santé	Lys des cimes bleu	Aile de papillon
	Renfort de santé	Orteil de géant	Mousse barbue
	Régénération de santé	Genièvres	Bernache nordique
	POTIONS LIÉES À LA MAGIE		
	Restauration de magie	Plantes grimpantes	Lys du Mont écarlate
	Renfort de magie	Lys du Mont écarlate	Coton sauvage
	Regain magique	Ail	Tas de sel
	POTIONS LIÉES À LA VIGUEUR		
	Restauration de vigueur	Oeuf de grive	Lys des cimes violet
	Renfort de vigueur	Ail	Lavande
	Récupération de vigueur	Abeille	Mora Tapinella
	POTIONS LIÉES À LA RÉSISTANCE		
	Résistance au feu	Amanite tue-mouches	Givreboises
	Résistance à la glace	Givreboises	Tige de chardon
	Résistance à la foudre	Poussière de lumière	Givreboises
	POTIONS FONCTIONNELLES		
	Invisibilité	Oeufs de chaurus	Nirnroot
	Respiration aquatique	Oeuf de poule	Bernache nordique
	POISONS		
	Pénalité de santé (faible)	Oreille de Falmer	Pied-de-lutin
	Pénalité de santé (élevée)	Oreille de Falmer	Poisson de rivière
	Pénalité de magie	Aile de papillon	Mousse barbue
	Paralysie	Racine de canis	Pied-de-lutin

Recettes pour experts

À un niveau plus élevé, lorsque vous possédez une plus grande variété d'ingrédients, vous pouvez commencer à concocter des potions aux effets plus complexes. En voici quelques exemples :

✓	EFFET DE LA POTION	INGRÉDIENT 1	INGRÉDIENT 2	INGRÉDIENT 3
	POTIONS À DOUBLE EFFET			
	Restauration de santé et Renfort de santé	Lys des cimes bleu	Blé	Aucun
	Invisibilité et Régénération de santé	Ailes de noctuelle	Poussière de vampire	Aucun
	Paralysie et Pénalité de santé	Racine de canis	Pied-de-lutin	Poisson de rivière
	POTIONS À TRIPLE EFFET			
	Renfort d'armure lourde, Renfort de parade, Résistance à la glace	Coeur de ronces	Écailles de poisson carnassier	Tige de chardon
	Renfort d'arme à une main, Renfort de furtivité, Renfort d'armure légère	Ruche vide	Plumes de faucon	Oeuf de fauvette
	Renfort de magie, Renfort de destruction, Restauration de magie	Coeur de ronces	Ectoplasme	Poussière de lumière
	Regain magique, Renfort de magie, Restauration de magie	Coeur de ronces	Raisin jazbay	Sucrelune
	POTIONS À QUADRUPLE EFFET			
	Regain magique, Résistance à la glace, Résistance au feu, Restauration de magie	Sels de feu	Sucrelune	Givreboises
	Invisibilité, Régénération de santé, Renfort d'armure légère, Potion médicinale	Plumes de faucon	Ailes de noctuelle	Poussière de vampire

REMARQUE († L'ordre dans lequel vous mélangez les ingrédients importe peu).

Veuillez consulter le chapitre Inventaire pour étudier les tableaux des ingrédients disponibles et de leurs propriétés (poids, valeur, effets). De plus, trois lieux où trouver chaque ingrédient (généralement en abondance) sont indiqués. Vous trouverez également une liste des effets alchimiques, révélant les effets de chaque ingrédient et les ingrédients correspondants à chaque effet.

ENCHANTEMENT

REMARQUE Pour en savoir davantage sur les atouts d'enchantement et sur l'amélioration de votre compétence Enchantement, consultez le chapitre Compétences et atouts, page 9.

Enchantement : présentation



Avec un Autel d'enchantement, les objets sont à la fois utilisés et transcendés en objets nouveaux et plus puissants.

L'enchantement nécessite des sacrifices à court terme pour être récompensé sur la durée. Les choix importants (et parfois les plus difficiles) que vous effectuez lors de ce procédé déterminent les objets créés et leur puissance.

En résumé : l'enchantement est l'art d'**habiter un objet** par des **enchantements magiques** consommant **de l'énergie spirituelle.** Cette action n'est cependant possible **qu'au détriment d'autres objets enchantés.**

SAMY&DENIS

Pour enchanter un objet, il vous faut :

- **Un enchantement :** avant de pouvoir imprégner un objet d'un enchantement, vous devez d'abord apprendre cet enchantement en désenchantant un objet doté du même effet fondamental.
- **Une gemme spirituelle remplie :** bien que les gemmes spirituelles remplies soient faciles à trouver lors de vos voyages, vous pouvez également en créer à partir d'une gemme spirituelle vide et d'un sort Capture d'âme (Conjuration) ou d'une arme enchantée avec ce même sort.
- **Un objet non enchanté :** s'ils sont faciles à trouver, vous pourriez avoir envie de forger les vôtres afin d'avoir toujours à disposition des objets à enchanter.
- **L'Autel d'enchantement :** pour enchanter un objet, vous aurez également besoin d'un Autel d'enchantement. Si vous souhaitez vous spécialiser en enchantement, trouvez un Autel d'enchantement rapide et facile d'accès et assurez-vous de vous y rendre régulièrement. Tout près de votre point de départ à Helgen se trouvent la Cabane d'Anise de l'autre côté de la rivière de Rivebois et le bureau de Farengar, dans le palais de Blancherive à Fort-Dragon. Plus tard, vous achèterez peut-être une maison dotée d'un Autel d'enchantement (voir page 404).

Désenchanter les objets

La seule manière d'apprendre de nouveaux enchantements est de désenchanter un objet enchanté. Le processus détruit l'objet original mais il vous enseigne l'enchantement fondamental de l'objet, à savoir sa capacité principale (par exemple Renfort de santé), et non sa valeur spécifique (renforce la santé de 50 %). Une fois l'enchantement appris, vous pouvez l'appliquer à tous les objets de votre choix.

Au départ, le désenchantement peut s'avérer une décision difficile, voire pénible à prendre, car les objets enchantés sont à la fois utiles et extrêmement précieux, tandis que l'enchantement ne crée rien par lui-même. Si vous trouvez des objets enchantés, utilisez-les plutôt que de les désenchanter à la hâte. Cependant lorsque vous cultivez un objet, ou que vous en trouvez un qui ne vous intéresse pas, envisagez de le désenchanter plutôt que de le vendre, c'est un investissement.

N'oubliez surtout pas : vous ne découvrez que l'enchantement fondamental (ou général) et non l'enchantement spécifique apparaissant sur l'objet. C'est pourquoi désenchanter un objet de valeur ne vous donne pas accès à un meilleur enchantement, comme le montrent les exemples suivants :

Exemple avec un objet : bottes dotées d'un renfort de furtivité



Bottes draconiques de furtivité absolue (valeur 2 614)



Bottes en peau de furtivité minime (valeur 797)

Ces deux objets, une fois désenchantés (et détruits) vous enseignent l'enchantement fondamental Renfort de furtivité.

Exemple avec une arme : armes dotées d'un siphon de santé



Marteau daedra de vampirisme (valeur 5 236)



Dague dwemer de recueil (valeur 324)

Ces deux armes, une fois désenchantées, vous permettent d'absorber l'enchantement fondamental Siphon de santé.

En conclusion : pour commencer, mieux vaut détruire un objet sans valeur qu'un objet plus précieux, surtout si vous souhaitez utiliser ou vendre l'objet de plus grande valeur.

Il existe cependant un avantage au désenchantement des objets de valeur : il contribue à augmenter votre compétence Enchantement, qui progresse d'autant plus rapidement suivant la valeur des objets désenchantés.

Si vous comptez vous spécialiser dans l'enchantement, désenchantez des objets enchantés sans attendre et souvent, tant que ces objets ne vous sont plus d'aucune utilité, pour étoffer rapidement votre répertoire d'effets. Si vous finissez par atteindre un niveau élevé d'enchantement (+20), vous souhaiterez peut-être désenchanter des objets de valeur supérieure pour décupler la progression de votre compétence. Vous ne pouvez apprendre un enchantement fondamental qu'une seule fois, ne vous attendez donc pas à atteindre un niveau astronomique.

REMARQUE Ne cherchez pas à désenchanter des quêtes ou des objets uniques ; ils n'apparaissent même pas dans le menu d'enchantement !

Gemmes spirituelles

Acquisition des gemmes spirituelles



Une collection de gemmes spirituelles, prêtes à être rassemblées et remplies.

Vous pouvez acquérir des gemmes spirituelles de diverses manières :

En achetant des gemmes spirituelles remplies : vous pouvez acheter des gemmes spirituelles remplies directement auprès des commerçants. Cette solution est cependant extrêmement coûteuse, car une gemme remplie coûte trois à quatre fois plus cher qu'une gemme vide de même taille.

En achetant des gemmes spirituelles vides : si vous avez besoin d'acheter une gemme spirituelle, mieux vaut en acheter une vide que vous remplirez vous-même. Bien que cela nécessite un peu plus de travail, l'économie réalisée vous permet d'y gagner (voire d'en tirer profit) sur l'objet à enchanter.

En trouvant des gemmes spirituelles : l'option encore plus avantageuse est de trouver (ou de voler) les gemmes spirituelles dont vous avez besoin.

Vous trouverez généralement des gemmes spirituelles dans toute cité dwemer, repaire de sorcier, antre de vampire ou ruine nordique. Vous en trouverez également sur les ennemis rencontrés dans ces zones (surtout les automates dwemers).

Vous trouverez de nombreuses gemmes spirituelles gratuites dans l'Académie de Fortdhiver.

Vous pouvez sinon les voler aux autres mages, comme aux mages de cour et aux mages de l'Académie.

Remplir les gemmes spirituelles



Un sort Capture d'âme réussi permet d'attraper l'essence d'un animal sauvage pour vos recherches magiques.

Pour emprisonner l'âme d'une créature dans une gemme spirituelle vide, vous aurez besoin de l'un ou l'autre des éléments suivants :

Le sort de capture d'âme : jetez ce sort sur une créature et tuez-la avant que l'effet ne se dissipe pour emprisonner son âme. Si vous entendez vous concentrer sur l'enchantement, assurez-vous d'acheter au plus tôt ce sort auprès de Farengar, mage de la cour de Blancherive.

Un enchantement de capture d'âme : si jeter un sort de capture d'âme vous est pénible, utilisez une arme enchantée avec ce sort. Il ne vous restera ensuite plus qu'à tuer la créature avec cette arme pour récupérer son âme. Vous pouvez évidemment enchanter une arme dans cet unique but ou en trouver une.

SAMY&DENIS

ASTUCE Lorsque vous remplissez une gemme spirituelle, certains points sont primordiaux :

- ◊ La plupart des gemmes spirituelles ne peuvent contenir que l'âme d'une créature, et non d'un humain (ou d'un membre d'une race humanoïde).
- ◊ Elles possèdent une limite précise. Pour emprisonner l'âme d'une créature plus puissante, il vous faudra une gemme plus grande.
- ◊ Après avoir achevé une créature dont vous avez capturé l'âme, son âme est immédiatement absorbée par la plus petite gemme spirituelle vide de votre inventaire (vous n'avez donc pas besoin de la sélectionner ou de l'équiper).
- ◊ Attention ! Si vous ne possédez aucune gemme spirituelle de la taille adéquate, l'âme est alors capturée par la gemme immédiatement supérieure. Cela vous permet certes d'absorber une âme, mais vous perdez cependant la valeur potentielle de cette gemme.
- ◊ Attention ! Si vous ne possédez aucune gemme spirituelle vide ou assez grande pour contenir l'âme de la créature, cette dernière sera perdue.
- ◊ En conclusion : suivez ces conseils, essayez de posséder plusieurs gemmes spirituelles de chaque taille et vérifiez fréquemment votre inventaire pour savoir ce que vous possédez, afin de ne pas risquer de gâcher ces objets rares et précieux que sont les gemmes spirituelles !
- ◊ Bien que rares, il existe aussi des gemmes spirituelles noires. Elles peuvent contenir une âme humaine, indépendamment de sa taille.
- ◊ Les morts-vivants (Draugr, squelettes), Daedra et automates dwemers (sphères dwemers, centurions) ne sont pas dotés d'une âme et ne peuvent ainsi être capturés.
- ◊ Les atronachs conjurés, zombies et automates dwemers (sphères dwemers, centurions) ne sont pas dotés d'une âme et ne peuvent ainsi être capturés.

ATTENTION ! Les gemmes spirituelles insignifiantes n'ont quasiment aucune valeur en matière d'enchantement : vous recevrez rarement plus d'un point ou deux de bonus. Gardez-les pour recharger vos armes et essayez d'utiliser au minimum une gemme spirituelle inférieure.

REMARQUE Si vous souhaitez savoir quelle gemme spirituelle utiliser sur une créature particulière, confrontez le niveau de créature que la gemme peut contenir (dans le tableau des gemmes spirituelles, dans le chapitre Inventaire, page 86), avec le niveau de la créature disponible dans le bestiaire de ce guide (page 101). Vous saurez alors quel type de gemme spirituelle correspond à vos besoins.

Objets non enchantés



Cette sélection d'armes convient parfaitement pour vos premières tentatives d'enchantements.

Vous pouvez obtenir des armes et armures non enchantées de trois manières :

En les achetant : c'est évidemment l'option la plus rapide et la plus directe, car la majorité des commerçants proposent à la vente une grande variété d'objets non enchantés. Cela dit, si vous espérez tirer profit de votre enchantement, vous aurez besoin d'un niveau élevé de compétence Éloquence (afin de négocier une remise sur les prix), ou la marge du commerçant (à la fois quand vous achetez l'objet d'origine et quand vous lui revendez sa version enchantée) donnera plus souvent lieu à une perte qu'à un profit.

En les trouvant : voilà une situation plus profitable. Il vous suffit de les récupérer lors de vos aventures.

En les forgeant : un véritable artisan doit penser à forger ses propres armes et armures (dans une forge), à les enchanter, à les améliorer (sur une meule ou un établi), puis à les revendre à profit. Si l'argent n'est pas votre principale préoccupation, le forgeage vous permet également de créer et d'enchanter l'objet de votre choix.

Enchantement

Enchanter une arme



L'indicateur lumineux d'une arme enchantée, rendue plus puissante par un enchanteur professionnel !

Vos préparatifs étant terminés, rendez-vous maintenant dans n'importe quel Autel d'enchantement avec les objets que vous souhaitez enchanter. Sélectionnez d'abord l'arme et la gemme spirituelle, puis choisissez l'enchantement. C'est une étape importante, car le type de gemme spirituelle utilisé a un impact notable sur votre décision suivante : la force de votre enchantement. N'oubliez pas, l'enchantement n'est qu'une question de choix !

Charges et armes enchantées

Toutes les armes enchantées possèdent des charges. Elles représentent la quantité d'énergie spirituelle restant dans l'arme. Lorsque toutes les charges d'une arme sont épuisées, l'enchantement de celle-ci prend fin (elle n'est alors plus qu'une arme normale ou non enchantée) jusqu'à ce qu'elle soit rechargée.

Gardez cette formule en mémoire : capacité de charge ÷ coût d'enchantement = Charges.

Capacité de charge : la capacité de charge d'un objet est déterminée par la force de l'âme utilisée au cours de l'enchantement. Par exemple, une gemme spirituelle magistrale contenant une âme magistrale a une plus grande capacité qu'une gemme spirituelle insignifiante contenant une âme insignifiante. Vous remarquerez que la capacité est déterminée par l'âme, non par la gemme : une gemme spirituelle magistrale contenant une âme insignifiante ne vaut pas mieux qu'une gemme spirituelle insignifiante contenant la même âme.

Coût d'enchantement : le coût d'enchantement de l'objet dépend de trois facteurs :

Puissance intrinsèque : certains enchantements sont simplement plus puissants (et donc plus chers) que d'autres.

Puissance choisie : lorsque vous sélectionnez un enchantement destiné à une arme, le curseur permet de déterminer son degré de puissance. Plus il est fort, plus il sera cher et moins il sera réutilisable.

Votre compétence d'enchantement : plus elle est élevée, moins l'enchantement vous coûtera et plus vous pourrez réutiliser l'objet.

L'âme et votre compétence d'enchantement déterminent également la puissance maximale de l'enchantement applicable à l'objet.

Le juste équilibre : ce choix ne dépend que de vous : faites des essais pour savoir ce qui correspond le mieux à votre style de jeu. Si vous conservez une grande quantité de gemmes spirituelles, recharger fréquemment votre arme ne sera pas un problème. Dans le cas contraire, ou si vous oubliez toujours de recharger votre arme, un enchantement plus faible, mais plus durable pourrait mieux vous convenir.

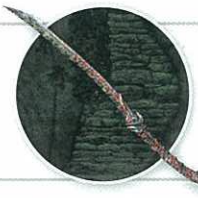
Recharger les armes

Pour recharger une arme enchantée, il vous faut une arme partiellement ou totalement déchargée, ainsi qu'une gemme spirituelle pleine. Sélectionnez l'arme dans votre inventaire, sélectionnez Recharger puis sélectionnez la gemme spirituelle désirée.

ASTUCE Recharger une arme enchantée fait légèrement progresser votre compétence en enchantement et constitue un bon moyen d'utiliser les gemmes spirituelles insignifiantes.

REMARQUE La charge maximum d'une arme est déterminée lors de sa fabrication. Il est impossible d'utiliser le procédé de rechargement pour augmenter la capacité de charge de l'arme ; toute charge supplémentaire (issue d'une gemme spirituelle comprenant davantage de charges que celle utilisée pour l'enchantement initial, par exemple) sera perdue.

SAMY&DENIS



Exemple avec une arme : espadon d'ébonite enchanté : le "Grand sommeil"

Après avoir fabriqué un espadon d'ébonite dans une forge (dégâts 22, poids 22, valeur 1 440), vous l'apportez à l'Autel d'enchantement. Choisissez une gemme spirituelle magistrale et l'enchantement Siphon de santé. Avec une compétence en enchantement de 55 et plusieurs atouts de même nature, vous pouvez choisir un niveau de puissance situé entre [Siphon de santé 1 - 800 charges] et [Siphon de santé 13 - 47 charges]. Si vous choisissez la version la plus puissante de l'effet, renommez l'objet et fabriquez-le. Vous possédez maintenant le "Grand sommeil" (dégâts 22, poids 22, valeur 2 304, absorbe 13 points de santé).

REMARQUE N'oubliez pas que votre version du "Grand sommeil" possède des statistiques différentes suivant votre compétence.

Enchanter une armure



Fabriquer une armure que vous enchanterez vous procurera la meilleure des tenues.

Pour enchanter une pièce d'armure, rendez-vous dans un Autel d'enchantement avec les objets nécessaires. Choisissez toujours en premier la pièce d'armure, puis l'enchantement et enfin la gemme spirituelle.

Restrictions d'enchantement : tous les enchantements d'armure ne peuvent être appliqués à toutes les pièces d'armure. Ces restrictions sont parfois logiques : le silence (ou mouvement silencieux) n'est applicable qu'aux bottes. La respiration aquatique fonctionne sur un casque, mais jamais sur des bottes. D'autres restrictions s'avèrent plus complexes et moins évidentes. Heureusement, le tableau d'enchantement pour armures, dans le chapitre Inventaire en liste tous les détails.

Puissance d'une armure enchantée : une fois la pièce d'armure sélectionnée et l'enchantement déterminé, vous devez encore choisir une gemme spirituelle. À la différence des armes enchantées, les armures enchantées ne possèdent pas de charges : l'armure vous garantit un bonus constant aussi longtemps que vous la portez. C'est alors la capacité de l'âme, combinée à votre compétence en enchantement, qui détermine la puissance de l'enchantement produit. En effet, votre compétence vous permet de tirer davantage de puissance d'une gemme spirituelle donnée.

ASTUCE N'oubliez pas que tous les bonus numériques issus des enchantements sont cumulables : vous pouvez augmenter n'importe quelle statistique en enchantant par exemple un casque et une armure avec le même enchantement. Ceci ne s'applique qu'aux enchantements dotés d'une valeur numérique ; il est par exemple impossible d'appliquer un enchantement de respiration aquatique sur deux pièces pour en retirer un bénéfice supplémentaire.



Exemple avec une armure : armure daedra enchantée : "mur d'Azura"

Après avoir fabriqué les pièces constituant l'armure daedra à la forge (armure 49, poids 50, valeur 3 200), vous la passez dans un Autel d'enchantement et choisissez l'enchantement Renfort de régénération. Il vous faut ensuite sélectionner une gemme spirituelle. Avec une compétence Enchantement de 55 et plusieurs atouts de même nature, une gemme spirituelle ordinaire vous procure [+5 % de régénération], une gemme spirituelle supérieure [+11 %] et une gemme spirituelle magistrale [+17 %]. Sélectionnez la gemme spirituelle magistrale, renommez l'objet et fabriquez-le. Vous possédez maintenant le "mur d'Azura" (armure 49, poids 50, valeur 3 842, la santé se régénère 17 % plus vite.)

Conseils

ASTUCE Si vous avez choisi de gagner de l'argent avec l'enchantement, essayez de trouver ou de fabriquer vous-même vos composants. Sinon la marge du commerçant sur l'objet et sur la gemme spirituelle annulera toute plus-value créée par l'enchantement.

Le niveau de votre personnage ainsi que l'objet que vous enchantez n'ont aucune incidence sur la puissance de l'enchantement. Vous pouvez appliquer le même enchantement à un casque de fer et à un heaume daedra.

Tous les enchantements d'armures sont cumulables, une cuirasse et des gantelets augmentant tous deux votre compétence Armure lourde de 10 % vous donneront donc, une fois combinés, un bonus de +20 %. Le cumul est particulièrement puissant avec les enchantements de résistance élémentale (au feu, à la glace ou à la foudre) : gardez quelques objets sous la main et équipez-les en cas d'attaque de dragon. N'oubliez pas que cette option est limitée : vous ne pouvez dépasser 85 % de résistance à la magie, au feu, à la glace ou à la foudre. Au-delà de ce pourcentage, tout bonus supplémentaire sera perdu.

Si vous maniez deux armes à la fois, n'oubliez pas de leur appliquer des enchantements complémentaires ! Deux Dégâts de feu, de glace ou de foudre causent un maximum de dégâts ; combinez aussi les enchantements Siphon de santé et Siphon de vigueur pour vous aider durant une bataille qui s'éternise.

Il est impossible d'enchanter vous-même des bâtons, des parchemins ou des livres de sorts.

Désenchantez les objets sans valeur. Si l'argent ne vous intéresse guère, désenchanter ces objets enchantés est toujours payant, car vous profiterez de leurs effets à posteriori. Si un objet enchanté est devenu inutile car il a épuisé toutes ses charges, pensez à le désenchanter plutôt qu'à le recharger : vous pouvez ainsi apprendre son effet et l'appliquer à un autre objet.

Pensez à la capture d'âme. En matière d'enchantement, le sort Capture d'âme est primordial et mieux vaut vous y atteler au plus tôt si vous comptez développer cette compétence. À condition de posséder les gemmes spirituelles adéquates, capturez toutes les âmes possibles afin de remplir vos gemmes et d'alimenter ou de recharger vos objets.

Combinez les compétences Forgeage et Enchantement pour en tirer un bénéfice maximum : vous fabriquerez et enchanterez des armes et armures incroyablement puissantes pour améliorer votre style de jeu.

REMARQUE Les tableaux du chapitre Inventaire regroupent les enchantements fondamentaux pour les armes et armures à désenchanter, les modificateurs d'enchantement (les enchantements apparaissant sur les objets trouvés), toutes les gemmes spirituelles possibles et les niveaux de créatures qu'elles peuvent contenir.

SAMY&DENIS

REMARQUE Pour en savoir davantage sur les atouts de forgeage et sur l'amélioration de votre compétence Forgeage, consultez le chapitre Compétences et atouts, page 9.

L'activité de forgeage : présentation



Noble profession des Nordiques, corporation d'artisans bourrus répandus dans tout Bordeciel.

Le forgeage est l'art de fabriquer et d'améliorer des armes et armures, grâce à un ensemble d'étapes. Le forgeage est simple, rapide et fiable. À la différence de l'alchimie ou de l'enchantement, il n'est jamais question de choix complexes ou d'expériences magiques : vous connaissez précisément les éléments nécessaires à la fabrication ou à l'amélioration d'un objet ainsi que le résultat final de cet effort physique.

En résumé : en forgeage il est question de **fabriquer dans une forge** et **d'améliorer progressivement les objets.**

ASTUCE Il existe bon nombre d'activités artisanales secondaires à explorer si vous souhaitez vous consacrer au forgeage, car elles produisent la majorité des matières premières nécessaires à cette discipline. Ces activités ne sont pas obligatoires (vous pouvez acheter tout ce dont vous avez besoin auprès d'autres forgerons) et n'améliorent en rien votre compétence de forgeage, mais elles constituent le moyen le moins onéreux d'obtenir des matières premières (sauf si vous les volez). Pour en savoir plus sur l'extraction de minerai, la fonderie et le tannage, voir page 52.

Forgeage

Le procédé de forgeage



La forge : transformez des matières premières en armes et armures légendaires.

En matière de forgeage, la première étape consiste à trouver une Forge ou une Enclume : c'est là que commence la fabrication de nouvelles armes et armures. Lors de vos interactions avec une forge, la liste complète des objets disponibles à la fabrication et les éléments nécessaires à leur fabrication apparaît. Cette liste s'étend à mesure que vous ajoutez des atouts à votre compétence Forgeage. Si vous possédez les matériaux nécessaires, choisissez simplement l'objet à fabriquer et il sera façonné dans la forge. Un jeu d'enfant !

REMARQUE Votre compétence en forgeage s'améliore à chaque objet fabriqué (même s'il n'engrange pas forcément un point entier). N'oubliez cependant pas que votre compétence n'a pas d'influence directe sur les objets créés : une épée de fer reste une épée de fer, qu'elle ait été fabriquée par un forgeron novice de Faillaise ou par Eorlund Grisetoison de la Forgeciel !

Au début de votre aventure, votre compétence de forgeage est peu élevée et vous ne pouvez travailler que des matériaux de base, comme le fer, la peau et le cuir. Cependant, à mesure que votre compétence en la matière progresse et que vous commencez à choisir des atouts dans la constellation correspondante, vous débloquez petit à petit la capacité à forger une plus grande variété de matériaux. Aux plus hauts niveaux, cela comprend les légendaires armes daedra, pendragon et draconiques !

Entrez dans la forge si votre inventaire contient 4 lingots de fer et 3 bandes de cuir. Activez la forge, sélectionnez le marteau de fer dans la catégorie Fer et fabriquez-le. La fabrication fait disparaître vos matériaux et vous recevez un nouveau marteau de fer étincelant.

Exemple pour un novice : marteau de fer



Marteau de fer

Lorsque votre compétence Forgeage a atteint 90 et que vous avez pris l'atout daedra, entrez dans la forge avec 5 lingots d'ébonite, 3 bandes de cuir et un coeur de Daedra. Activez la forge, sélectionnez le marteau daedra dans la catégorie Daedra et fabriquez-le. La fabrication fait disparaître vos matériaux et vous recevez ce magnifique marteau.

Exemple pour un maître : marteau daedra



Marteau daedra

Matériaux de forgeage

Pour forger, vous aurez généralement besoin de composants, comme des lingots de métal, du cuir et des bandes de cuir. Les objets de qualité supérieure peuvent cependant nécessiter des matériaux plus coûteux ou plus nombreux, comme le vif-argent, les écailles de dragon ou les coeurs de Daedra. Vous devez connaître les composants nécessaires pour fabriquer des équipements supérieurs, afin de les chercher durant vos voyages.

Acheter des matériaux : le meilleur moyen d'acquérir des matériaux consiste tout simplement à les acheter. Dans les villes (comme Rivebois), vous trouverez quasiment toujours un forgeron. Ces artisans proposent lingots, minerai, cuir et bandes de cuir. À mesure que vous progressez, les forgerons proposent eux aussi des matériaux supérieurs. Cependant, les composants les plus rares devront toujours faire l'objet de recherches poussées.

Jouer les puristes : les puristes ne perdent pas de temps à acheter des matériaux s'ils leur sont gratuitement offerts par la nature ! Il vous suffit de chercher des mines (ou des filons présents dans la nature), pour extraire votre propre minerai à l'aide d'une fidèle pioche et d'utiliser la fonderie pour façonner des lingots. Chassez les animaux sauvages, récupérez leur peau et utilisez les chevalets de tannage pour les transformer en cuir ou en bandes de cuir. Vivre de ce qu'offre la nature est un choix, vous n'aurez ainsi pas à remplir les poches crasseuses des forgerons !

En résumé : acheter les matériaux est plus rapide et plus simple. Trouver vos propres matériaux requiert du temps mais permet d'en tirer un meilleur profit.

L'économie du forgeage

À moins de vous consacrer de manière radicale à votre compétence Forgeage, vous pourrez trouver ou acheter facilement certains équipements avant de pouvoir les fabriquer vous-même. Forger est une bonne solution pour compléter une armure (en façonnant par exemple un casque dwemer assorti à votre armure dwemer), afin de pouvoir prétendre aux bonus d'armure uniforme (atout d'armure lourde) ou de tenue légère (atout d'armure légère).

Vous ne trouverez jamais les meilleurs matériaux pour armes et armures (ébonite, daedra, pendragon et draconique) dans les magasins. Vous devez les trouver dans les donjons ou les forger vous-même. Dans ce cas, le forgeage en vaut vraiment le coup : s'il est gratifiant de se fabriquer un équipement daedra ou pendragon complet, la tâche est aussi bien plus facile que de parcourir les donjons dans l'espoir de trouver la pièce adéquate. Le forgeage est également parfait pour fabriquer des objets que vous souhaitez enchanter plus tard grâce à votre compétence d'enchantement.

Si vous pouvez gagner de l'argent en forgeant vos propres objets et en les revendant, il vous faudra faire attention à la manière de procéder. Acheter des matériaux auprès d'un commerçant, les rapporter à la forge pour fabriquer un objet et retourner le vendre au même commerçant vous permettra certes d'améliorer votre compétence de forgeage, mais vous y perdrez toujours en termes financiers. Si vous voulez faire des bénéfices avec le forgeage, préférez toujours les matériaux disponibles dans la nature, même si le procédé s'avère plus fastidieux.

SAMY&DENIS

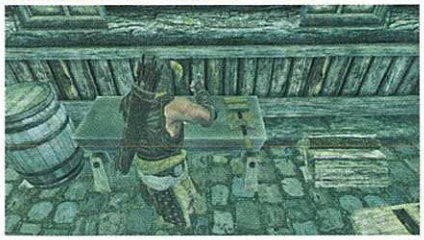
Si vous décidez de vous concentrer sur le forgeage, vous aurez parfois besoin de certains matériaux dont les commerçants ne disposent pas encore. Encore une fois, c'est en les cherchant en pleine nature ou en maniant la pioche sur les filons que vous y gagnerez. Lisez le chapitre sur l'extraction page 52 pour découvrir les lieux où trouver des minerais rares.

REMARQUE Toutes les forges vous permettent de fabriquer les mêmes armes et armures. Rien ne les différencie, à une seule exception : après avoir terminé la Quête des Compagnons : Gloire funèbre, vous pouvez fabriquer un ensemble unique d'armes de héros nordique à la Forgeciel d'Eorlund Grisetoison, à Blancherive.

Améliorer des objets



La meule : aiguisez une lame pour améliorer sa capacité de dégâts et sa valeur.



L'établi : transformez une armure en oeuvre d'art.

Contrairement à ce que vous pourriez penser, les fondements du forgeage ne résident pas dans la fabrication d'objets, mais dans leur amélioration. Comme en matière de confection, ces améliorations sont simples et entrainent des bonus tout aussi simples à débloquer selon vos attaques (armes) et votre défense (armure), pouvant améliorer de manière significative votre efficacité au combat. Comme vous pouvez vous y attendre, les armes et armures ainsi améliorées entrainent également une plus-value lorsqu'elles sont vendues à des commerçants.

ASTUCE Un maître forgeron peut améliorer une armure en acier de manière à la rendre presque aussi robuste que le pendragon. Et si l'on améliore du pendragon ? Dans ce cas les résultats sont encore plus spectaculaires !

La meule : vous améliorez vos armes en les aiguisant sur une meule.

L'établi : vous améliorez vos armures en les travaillant sur un établi.

Lorsque vous interagissez avec l'un de ces deux postes d'artisanat, la liste complète des objets en votre possession (qu'ils aient été achetés, volés ou fabriqués par vous) pouvant être améliorés, ainsi que les matériaux dont vous aurez besoin pour ce faire, apparaît. Améliorer une arme ou une pièce d'armure nécessite toujours une certaine quantité du matériau de cet objet ; pour aiguiser une épée en fer, il vous faudra un lingot de fer, alors que si vous travaillez une cuirasse draconique sur l'établi, il vous faudra une écaille de dragon. Tout est dans le nom !

Pour compenser l'utilisation du matériau en question, un bonus de dégâts infligés par votre arme ou de défense pour votre armure vous est octroyé suivant vos compétences et atouts en forgeage. À mesure que votre compétence en la matière progresse, vous pouvez améliorer à nouveau le même objet (ce qui vous coûte une unité de matériau à chaque fois) et augmenter ce bonus, si vous le désirez.

Règles à ne pas oublier

Les bonus ne sont pas cumulables : si vous aiguisez une épée de fer avec une compétence Forgeage de 25 (à l'aide d'un lingot de fer), vous retournez à la meule avec une compétence de 50 (et dépensez un nouveau lingot) pour recevoir un bonus supérieur. Cela dit, si vous avez attendu et avez apporté l'épée à la meule en premier lieu avec une compétence de 50, le bonus est le même.

Les bonus peuvent être cumulés aux enchantements : si vous êtes doué en forgeage et en enchantement, vous pouvez forger un objet, puis l'améliorer et l'enchanter pour faire un maximum de dégâts. Notez qu'il vous faudra un atout de forgeron d'enchantement pour améliorer les armes et armures enchantées. Si ce n'est pas le cas, assurez-vous d'aiguiser ou de travailler l'objet avant de l'enchanter ! Si vous avez cet atout, l'ordre importe peu.

Nomenclature : lorsque vous améliorez un objet, il reçoit un modificateur indiquant la quantité d'améliorations apportées. Ce modificateur dépend de votre compétence et de vos atouts en matière de forgeage. Après avoir amélioré un objet, vous ne pouvez l'améliorer à nouveau qu'une fois vos atouts et votre compétence éligibles au niveau suivant. Par exemple :

Si votre compétence Forgeage est à 39, que vous possédez l'atout Forge d'acier et que vous améliorez une épée de fer sur une meule, l'épée recevra le modificateur "supérieur" et un bonus de [+3] en dégâts.

Vous revenez avec une compétence Forgeage de 40 et votre atout a atteint le palier suivant, ce qui vous permet d'améliorer une nouvelle fois l'épée. Vous obtenez le modificateur "exquis" et un bonus supérieur de [+5].

Si vous revenez avec une compétence Forgeage de 55, mais que votre atout n'a pas encore atteint le palier suivant, il vous est impossible d'améliorer à nouveau cette épée. Si vous possédez une seconde épée de fer, elle recevra elle aussi le modificateur "exquis" et le bonus [+5].

ATTENTION ! Aucun atout ne peut améliorer les armes en fer ; ils n'améliorent que les armes constituées d'autres métaux.

Approchez-vous d'une meule avec un marteau de fer et un lingot de fer. Interagissez avec la meule, sélectionnez le marteau de fer et l'action choisie. Avec une compétence Forgeage de 42, le marteau de fer (Supérieur) reçoit +3 points de dégâts et sa valeur augmente de +20 (25 %).

Exemple avec un novice : améliorer un marteau de fer

Marteau de fer (Supérieur)



Apportez un marteau daedra et un lingot d'ébonite à la meule et améliorez-le. Avec une compétence Forgeage de 100 et l'atout Forge daedra, le marteau daedra (Légendaire) reçoit +11 points de dégâts et sa valeur double, augmentant de 4 000. Étant donné qu'un lingot coûte à peine 150 pièces d'or, cela occasionne un profit de 3 850 pièces !

Exemple avec un maître : améliorer un marteau daedra

Marteau daedra (Légendaire)



L'économie des améliorations

Améliorer les objets trouvés (aussi bien que ceux que vous fabriquez) est simple, rapide et relativement peu onéreux, ce qui en fait un excellent moyen de faire progresser votre compétence en forgeage et de gagner de l'argent. Il vous suffit de récupérer des armes et des armures au fil de vos aventures, puis de les améliorer avant de les revendre en empochant les bénéfices.

À petite échelle, l'activité porte ses fruits, puisque vous utilisez constamment votre compétence et que même rentrer dans vos frais (surtout si vous extrayez, fondez ou tannez vos propres matériaux). À grande échelle, avec une compétence Forgeage (et Éloquence pour négocier) élevée, vous pouvez facilement engranger des centaines, voire des milliers de pièces d'or supplémentaires sur chaque vente.

Conseils

Améliorez et aiguisez tout : comme nous l'avons vu plus haut, c'est l'un des moyens les plus rapides et faciles de faire de l'argent, surtout pour les joueurs expérimentés, dotés de compétences Forgeage et Éloquence élevées.

Ne payez plus vos matériaux trop cher : le forgeage peut s'avérer hors de prix si vous devez acheter tous vos composants auprès des commerçants locaux. Si vous ne voulez plus payer le cuir ou les lingots à prix d'or et que vous avez un peu de temps libre, produisez-les vous-même !

Explorez les ruines dwemers : c'est le moyen le plus simple d'améliorer votre compétence de forgeage. Explorez les ruines puis revenez y chercher toute la ferraille que vous pourrez transporter. Faites-la fondre en lingots de métal dwemer et vous aurez vite bien plus de matières premières que nécessaire.

SAMY&DENIS

Gardez précieusement les coeurs de Daedra : les coeurs de Daedra sont des ingrédients extrêmement rares, mais essentiels à la fabrication des armes et armures daedra. Si vous en trouvez un au début de vos aventures, conservez-le jusqu'au moment opportun. Dans le cas contraire, vous devrez les fabriquer vous-même à partir d'un ingrédient tout aussi rare (dans la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Le Créateur d'Atronachs) ou retrouver l'unique marchand qui en propose à la vente (Enthir, lui aussi à l'Académie de Fortdhiver) pour lui en acheter à un prix exorbitant.

Recettes de fabrication

REMARQUE Le tableau suivant liste les recettes permettant de forger toutes les armes et armures possibles. Les recettes pour le travail sur établi étant très simples (toujours une unité du matériau de base), il n'est pas nécessaire de les faire apparaître.

MODIFICATEURS DES AMÉLIORATIONS EN FORGEAGE

✓	NOM	COMPÉTENCE (AVEC ATOUT)	✓	NOM	COMPÉTENCE (AVEC ATOUT)
☐	Bon	0-19	☐	Sans défaut	60-79
☐	Supérieur	20-39	☐	Épique	80-99
☐	Exquis	40-59	☐	Légendaire	100

✓	INGRÉDIENTS	NOM	DÉG/ARM	POIDS	VALEUR
	PEAU				
☐	3 bandes de cuir, 4 pièces de cuir	Armure en peau	20	5	50
☐	2 bandes de cuir, 2 pièces de cuir	Bottes en peau	5	1	10
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir	Gantelets en peau	5	1	10
☐	1 bande de cuir, 2 pièces de cuir	Casque en peau	10	2	25
☐	2 bandes de cuir, 4 pièces de cuir	Bouclier en peau	15	4	25
	FER				
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots de fer, corindon raffiné	Armure à bandes	28	35	200
☐	1 bande de cuir, 4 lingots de fer, corindon raffiné	Bouclier à bandes	22	12	100
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots de fer	Armure de fer	25	30	125
☐	2 bandes de cuir, 4 lingots de fer	Hache d'armes de fer	16	20	55
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots de fer	Bottes de fer	10	6	25
☐	1 bande de cuir, 1 lingot de fer	Dague de fer	4	2	10
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots de fer	Gantelets de fer	10	5	25
☐	2 bandes de cuir, 4 lingots de fer	Espadon de fer	15	16	50
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots de fer	Casque de fer	15	5	60
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots de fer	Masse de fer	9	13	35
☐	1 bande de cuir, 4 lingots de fer	Bouclier de fer	20	12	60
☐	1 bande de cuir, 2 lingots de fer	Épée de fer	7	9	25
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots de fer	Hache de fer	8	11	30
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots de fer	Marteau de fer	18	24	60
	CLOUTÉ				
☐	3 bandes de cuir, 4 pièces de cuir, 1 lingot de fer	Armure cloutée	23	6	75
	IMPÉRIAL				
☐	3 bandes de cuir, 2 pièces de cuir, 4 lingots d'acier	Armure impériale	25	35	100
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots d'acier	Bottes impériales	10	8	20
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots d'acier	Gantelets impériaux	10	4	15
☐	1 bande de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots d'acier	Casque impérial	15	5	50
☐	2 bandes de cuir, 4 lingots d'acier	Bouclier impérial	20	12	50

✓	INGRÉDIENTS	NOM	DÉG/ARM	POIDS	VALEUR
	ACIER				
☐	3 bandes de cuir, 2 pièces de cuir, 3 lingots d'acier, 2 lingots de corindon	Armure d'écailles	32	6	350
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de corindon	Bottes d'écailles	9	2	70
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 1 lingot d'acier, 1 lingot de corindon	Gantelets d'écailles	9	2	70
☐	1 bande de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de corindon	Casque d'écailles	14	2	175
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Armure d'acier	31	35	275
☐	2 bandes de cuir, 4 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Hache d'armes d'acier	18	21	100
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Bottes à revers en acier	12	8	55
☐	1 bande de cuir, 1 lingot d'acier, 1 lingot de fer	Dague d'acier	5	2,5	18
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots d'acier, 2 lingots de fer	Espadon d'acier	17	17	90
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Casque d'acier	17	5	125
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Casque d'acier à cornes	17	5	125
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Gantelets impériaux d'acier	12	4	55
☐	1 bande de cuir, 3 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Masse d'acier	10	14	65
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Gantelets nordiques en acier	12	4	55
☐	3 bandes de cuir, 3 lingots d'acier, 1 lingot de fer, 1 lingot de corindon	Armure de plates	40	38	625
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer, 1 lingot de corindon	Bottes de plates	14	9	125
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer, 1 lingot de corindon	Gantelets de plates	14	6	125
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer, 1 lingot de corindon	Casque de plates	19	6	300
☐	1 bande de cuir, 3 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Bouclier d'acier	24	12	150
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Jambières d'acier	12	8	55
☐	1 bande de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Épée d'acier	8	10	45
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Hache d'acier	9	12	55
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots d'acier, 1 lingot de fer	Marteau d'acier	20	25	110
	CUIR				
☐	3 bandes de cuir, 4 pièces de cuir	Armure de cuir	26	6	125
☐	2 bandes de cuir, 2 pièces de cuir	Bottes de cuir	7	2	25
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir	Gantelets de cuir	7	2	25

SAMY&DENIS

✓	INGRÉDIENTS	NOM	DÉG/ARM	POIDS	VALEUR
☐	1 bande de cuir, 2 pièces de cuir	Casque de cuir	12	2	60
	DWEMER				
☐	3 bandes de cuir, 3 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Armure dwemer	34	45	400
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 2 lingots d'acier	Hache d'armes dwemer	20	23	300
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Bottes dwemers	13	10	85
☐	2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer	Arc dwemer	12	10	270
☐	1 bande de cuir, 1 lingot de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Dague dwemer	7	3,5	55
☐	2 bandes de cuir, 1 lingot de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Gantelets dwemers	13	8	85
☐	3 bandes de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 2 lingots de fer, 2 lingots d'acier	Espadon dwemer	19	19	270
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Casque dwemer	18	12	200
☐	1 bande de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Masse dwemer	12	16	190
☐	1 bande de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Bouclier dwemer	26	12	225
☐	1 bande de cuir, 1 lingot de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Épée dwemer	10	12	135
☐	2 bandes de cuir, 1 lingot de métal dwemer, 1 lingot de fer, 1 lingot d'acier	Hache dwemer	11	14	165
☐	3 bandes de cuir, 2 lingots de métal dwemer, 1 lingot de fer, 2 lingots d'acier	Marteau dwemer	22	27	325
	ELFIQUE				
☐	3 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 4 pierres de lune raffinées, 1 lingot de fer	Armure elfique	29	4	225
☐	2 bandes de cuir, 2 pierres de lune raffinées, 2 lingots de fer, 1 lingot de vif-argent	Hache d'armes elfique	21	24	520
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 pierres de lune raffinées, 1 lingot de fer	Bottes elfiques	8	1	45
☐	2 pierres de lune raffinées, 1 lingot de vif-argent	Arc elfique	13	12	470
☐	1 bande de cuir, 1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent	Dague elfique	8	4	95
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer	Gantelets elfiques	8	1	45
☐	3 bandes de cuir, 4 pierres de lune raffinées, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent	Armure dorée	35	4	550
☐	3 bandes de cuir, 2 pierres de lune raffinées, 2 lingots de fer, 1 lingot de vif-argent	Espadon elfique	20	20	470
☐	1 bande de cuir, 1 pièce de cuir, 2 pierres de lune raffinées, 1 lingot de fer	Casque elfique	13	1	110
☐	1 bande de cuir, 2 pierres de lune raffinées, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent	Masse elfique	13	17	330
☐	2 bandes de cuir, 4 pierres de lune raffinées, 1 lingot de fer	Bouclier elfique	21	4	115
☐	1 bande de cuir, 1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent	Épée elfique	11	13	235
☐	2 bandes de cuir, 1 pierre de lune raffinée, 1 lingot de fer, 1 lingot de vif-argent	Hache elfique	12	15	280
☐	3 bandes de cuir, 2 pierres de lune raffinées, 2 lingots de fer, 1 lingot de vif-argent	Marteau elfique	23	28	565
	ORQUE				
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Armure orque	40	35	1 000
☐	2 bandes de cuir, 4 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Hache d'armes orque	19	25	165
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Bottes orques	15	7	200

✓	INGRÉDIENTS	NOM	DÉG/ARM	POIDS	VALEUR
☐	2 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Arc orque	10	9	150
☐	1 bande de cuir, 1 lingot d'orichalque, 1 lingot de fer	Dague orque	6	3	30
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Gantelets orques	15	7	200
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots d'orichalque, 2 lingots de fer	Espadon orque	18	18	75
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Casque orque	20	8	500
☐	1 bande de cuir, 3 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Masse orque	11	15	105
☐	1 bande de cuir, 3 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Bouclier orque	30	14	500
☐	1 bande de cuir, 2 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Épée orque	9	11	75
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Hache orque	10	13	90
☐	3 bandes de cuir, 4 lingots d'orichalque, 1 lingot de fer	Marteau orque	21	26	180
	ÉBONITE				
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite	Armure d'ébonite	43	38	1 500
☐	2 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite	Hache d'armes d'ébonite	23	26	1585
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'ébonite	Bottes d'ébonite	16	7	275
☐	3 lingots d'ébonite	Arc d'ébonite	17	16	1 440
☐	1 bande de cuir, 1 lingot d'ébonite	Dague d'ébonite	10	5	290
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'ébonite	Gantelets d'ébonite	16	7	275
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite	Espadon d'ébonite	22	22	1 440
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'ébonite	Casque d'ébonite	21	10	750
☐	1 bande de cuir, 3 lingots d'ébonite	Masse d'ébonite	16	19	1 000
☐	1 bande de cuir, 4 lingots d'ébonite	Bouclier d'ébonite	32	14	750
☐	1 bande de cuir, 2 lingots d'ébonite	Épée d'ébonite	13	15	720
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'ébonite	Hache d'ébonite	15	17	865
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite	Marteau d'ébonite	25	30	1 725
	VERRE				
☐	3 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 4 lingots de malachite, 2 pierres de lune raffinées	Armure de verre	38	7	900
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots de malachite, 2 pierres de lune raffinées	Flèche de verre	18	0	6
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Hache d'armes de verre	22	25	900
☐	2 lingots de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Bottes de verre	11	2	190
☐	1 bande de cuir, 1 lingot de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Arc de verre	15	14	820
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 1 lingot de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Dague de verre	9	4,5	165
☐	3 bandes de cuir, 2 lingots de malachite, 2 pierres de lune raffinées	Gantelets de verre	11	2	190
☐	1 bande de cuir, 1 pièce de cuir, 2 lingots de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Espadon de verre	21	22	820
☐	3 bandes de cuir, 2 lingots de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Casque de verre	16	2	450
☐	1 bande de cuir, 2 lingots de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Masse de verre	14	18	575

SAMY&DENIS

✓	INGRÉDIENTS	NOM	DÉG/ARM	POIDS	VALEUR
☐	2 bandes de cuir, 4 lingots de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Bouclier de verre	27	6	450
☐	1 bande de cuir, 1 lingot de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Épée de verre	12	14	410
☐	2 bandes de cuir, 1 lingot de malachite, 1 pierre de lune raffinée	Hache de verre	13	16	490
☐	3 bandes de cuir, 3 lingots de malachite, 2 pierres de lune raffinées	Marteau de verre	24	29	985
	DRAGON				
☐	3 bandes de cuir, 3 écailles de dragon, 2 os de dragon	Armure pendragon	46	40	2 125
☐	2 bandes de cuir, 3 écailles de dragon, 1 os de dragon	Bottes pendragon	17	8	425
☐	2 bandes de cuir, 2 écailles de dragon, 1 os de dragon	Gantelets pendragon	17	8	425
☐	2 bandes de cuir, 2 écailles de dragon, 1 os de dragon	Casque pendragon	22	8	1 050
☐	1 bande de cuir, 3 écailles de dragon, 1 os de dragon	Bouclier pendragon	34	15	1 050
☐	3 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 4 écailles de dragon, 2 lingots de fer	Armure draconique	41	10	1 500
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 écailles de dragon, 1 lingot de fer	Bottes draconiques	12	3	300
☐	2 bandes de cuir, 1 pièce de cuir, 2 écailles de dragon, 1 lingot de fer	Gantelets draconiques	12	3	300
☐	1 bande de cuir, 1 pièce de cuir, 2 écailles de dragon, 1 lingot de fer	Casque draconique	17	4	750
☐	2 bandes de cuir, 4 écailles de dragon, 2 lingots de fer	Bouclier draconique	29	6	750
	DAEDRA				
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Armure daedra	49	50	3 200
☐	2 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Hache d'armes daedra	25	27	2 750
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Bottes daedras	18	10	625
☐	3 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Arc daedra	19	18	2 500
☐	1 bande de cuir, 1 lingot d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Dague daedra	11	6	500
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Gantelets daedras	18	6	625
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Espadon daedra	24	23	2 500
☐	2 bandes de cuir, 3 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Casque daedra	23	15	1 600
☐	1 bande de cuir, 3 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Masse daedra	16	20	1 750
☐	1 bande de cuir, 4 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Bouclier daedra	36	15	1 600

✓	INGRÉDIENTS	NOM	DÉG/ARM	POIDS	VALEUR
☐	1 bande de cuir, 2 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Épée daedra	14	16	1 250
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Hache daedra	15	18	1 500
☐	3 bandes de cuir, 5 lingots d'ébonite, 1 coeur de Daedra	Marteau daedra	27	31	4 000
	BIJOUX				
☐	1 diamant parfait, 1 lingot d'or	Collier d'or et de diamant	0	0,5	1 200
☐	1 diamant, 1 lingot d'or	Anneau d'or et de diamant	0	0,25	900
☐	1 émeraude, 1 lingot d'or	Anneau d'or et d'émeraude	0	0,25	700
☐	2 améthystes parfaites, 1 lingot d'or	Collier d'or orné	0	0,5	485
☐	1 lingot d'or	Collier d'or	0	0,5	120
☐	1 lingot d'or	2 bagues en or	0	0,25	75
☐	1 rubis parfait, 1 lingot d'or	Collier d'or et de rubis	0	0,5	550
☐	1 saphir, 1 lingot d'or	Anneau d'or et de saphir	0	0,25	500
☐	1 améthyste, 1 lingot d'argent	Anneau d'argent et d'améthyste	0	0,25	180
☐	1 émeraude parfaite, 1 lingot d'argent	Collier d'argent et d'améthyste	0	0,5	830
☐	1 grenat, 1 lingot d'argent	Anneau d'argent et de grenat	0	0,25	160
☐	1 grenat parfait, 1 lingot d'argent	Collier d'argent orné	0	0,5	380
☐	1 lingot d'argent	Collier d'argent	0	0,5	60
☐	1 lingot d'argent	2 anneaux d'argent	0	0,25	30
☐	1 rubis, 1 lingot d'argent	Anneau d'argent et de rubis	0	0,25	260
☐	1 saphir parfait, 1 lingot d'argent	Collier d'argent et de saphir	0	0,5	580
	DRAUGR (FORGECIEL UNIQUEMENT, APRÈS GLOIRE FUNÈBRE)				
☐	3 bandes de cuir, 3 lingots d'acier, 1 hache d'armes nordique antique	Hache d'armes du héros	32	20	239
☐	3 bandes de cuir, 3 lingots d'acier, 1 espadon nordique antique	Espadon du héros	30	16	199
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 épée nordique antique	Épée du héros	30	9	107
☐	2 bandes de cuir, 2 lingots d'acier, 1 hache nordique antique	Hache du héros	32	11	131

AUTRES ACTIVITÉS ARTISANALES

Cuisine

REMARQUE Cuisiner de la viande, des soupes et des ragouts n'améliore aucune compétence.



Jetez la viande, les herbes et les autres ingrédients (souvent liés à l'hydromel) dans une casserole. Remuez et réservez pour les petites faims.

Cuisiner vous permet de transformer la viande, les légumes et les autres ingrédients en nourriture plus goûteuse et de meilleure qualité. La cuisine est une activité rudimentaire vivant de la terre et ne faisant pas le poids face à l'alchimie (qui est une compétence et permet de créer des potions bien plus puissantes).

Pour cuisiner, il vous faudra une casserole et une broche, que vous trouverez facilement dans toutes les villes et villages de Bordeciel : peu de maisons en sont dépourvues (cherchez près de la cheminée). Vous pouvez également en trouver dans d'autres lieux d'habitation comme les forts ou les camps de bandits.

Touchez une casserole (ou une broche) pour faire apparaître le menu Cuisiner, qui référence les aliments disponibles. Toutes les recettes de cuisine sont possibles avec n'importe quelle casserole ou broche, tant que vous possédez les ingrédients nécessaires. S'il vous en manque, la recette est grisée.

SAMY&DENIS

La majorité des aliments à cuisiner ne vous sont pas d'une grande utilité, ils restaurent généralement 5 à 10 points de santé ou de vigueur, un chiffre inférieur à ce que vous apporte la moins chère des potions. De plus, les ingrédients coûtent autant, voire plus, que le plat en lui-même : vous feriez donc mieux de dépenser votre argent en ingrédients alchimiques.

Pour les nouveaux aventuriers en voyage à travers Bordeciel et craignant de ne pouvoir y trouver subsistance, les aliments cuisinés fournissent un moyen de reprendre un peu de forces. Pour ceux qui souhaitent vivre selon les coutumes nordiques et ainsi chasser leur propre viande, récolter leurs propres légumes et cuisiner les ingrédients obtenus en une espèce de ragout, c'est une authentique manière de se rassasier et de reprendre des forces. Mais pour tous les autres, mieux vaut parier sur l'alchimie, car elle contribue à faire progresser votre niveau de compétence et produit des objets régénérateurs bien plus efficaces...

... à l'exception d'une chose : la fondue d'Elsweyr, c'est un régal !



Exemple de cuisine : la fondue d'Elsweyr

Approchez-vous d'une casserole pour découvrir la recette de la fondue d'Elsweyr. Celle-ci nécessite :

Du sucrelune, un ingrédient extrêmement rare. Vous avez toutes les chances d'en trouver auprès d'une caravane khajiit.

Une meule d'eidar. C'est une meule entière de fromage à pâte claire et persillée (la version tranchée de ce fromage ne convient pas). Puisqu'il vous est impossible d'acheter une meule entière dans un magasin, ouvrez l'oeil lorsque vous explorez les villes, villages et autres lieux d'habitation.

De la bière, que vous trouverez dans la majorité des lieux d'habitation ou dans quasiment toutes les tavernes et auberges.

Après avoir réuni ces trois ingrédients, retournez à la casserole, activez-la et préparez une savoureuse fondue d'Elsweyr (fortifie la vigueur de 100, +25 % de regain magique, dure 12 minutes). C'est de très loin la meilleure denrée alimentaire non-alchimique que vous puissiez élaborer.

Recettes de cuisine

Le tableau suivant présente toutes les recettes possibles, ainsi que les ingrédients et les effets des aliments lorsqu'ils sont mélangés.

✓	INGRÉDIENTS	PRODUITS	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Chou, pomme rouge, tas de sel	Ragoût de chou et pomme	0,5	8	Restauration de santé : 10, Restauration de vigueur : 15
☐	Carotte, ail, boeuf cru, tas de sel	Ragoût de boeuf	0,5	8	Renfort de vigueur : 25/12 min, Restauration de vigueur 2/12 min
☐	Chou, poireau, pomme de terre, tas de sel	Soupe aux choux et pommes de terre	0,5	5	Restauration de santé : 10, Restauration de vigueur : 10
☐	Chou	Soupe au chou	0,5	5	Restauration de santé : 10, Restauration de vigueur : 10
☐	Boeuf cru, tas de sel	Boeuf cuit	0,5	5	Restauration de santé : 10
☐	Bière, meule d'eidar, sucrelune	Fondue d'Elsweyr	0,5	5	Renfort de magie : 100/12 min, Regain magique 25 %/12 min
☐	Blanc de poulet, tas de sel	Poulet grillé	0,2	4	Restauration de santé : 5
☐	Viande d'horqueur, tas de sel	Tourte au horqueur	1	4	Restauration de santé : 10
☐	Ail, viande d'horqueur, lavande, tomate	Ragoût de horqueur	0,5	8	Restauration de santé : 15, Restauration de vigueur : 15, Régénération de santé : 1/12 min
☐	Viande de cheval, tas de sel	Cuissot de cheval	2	4	Restauration de santé : 10
☐	Gigot de chèvre, tas de sel	Gigot de chèvre grillé	1	4	Restauration de santé : 10
☐	Viande de mammouth, tas de sel	Steak de mammouth	2	8	Restauration de santé : 10
☐	Blanc de faisan, tas de sel	Rôti de faisan	0,2	4	Restauration de santé : 5
☐	Patte de lapin crue, tas de sel	Cuisse de lapin	0,1	3	Restauration de santé : 5
☐	Saumon, tas de sel	Filet de saumon	0,1	4	Restauration de santé : 5
☐	Ail, poireau, tomate, tas de sel	Soupe de tomates	0,5	5	Restauration de santé : 10, Restauration de vigueur : 10
☐	Chou, poireau, pomme de terre, tomate	Soupe de légumes	0,5	5	Régénération de santé : 1/12 min, Récupération de vigueur : 1/12 min
☐	Venaison, tas de sel	Côtelette de venaison	2	5	Restauration de santé : 5
☐	Poireau, pomme de terre, tas de sel, venaison	Ragoût de venaison	0,5	8	Restauration de vigueur : 15, Restauration de santé : 1/12 min, Récupération de vigueur : 1/12 min

Extraction

REMARQUE Extraire du minerai ou des pierres n'améliore aucune compétence.



Attaquer un filon à l'aide de deux pioches est le moyen le plus rapide (et le plus fou) d'extraire du minerai.

À travers tout Bordeciel, il existe une grande variété de dépôts naturels de minerais, concentrés dans des filons. En extrayant le minerai et les pierres précieuses, vous pouvez certes vous faire un peu d'argent, mais surtout rassembler des matières premières utiles au forgeage (ce qui permet d'importantes économies si vous comptez fabriquer vos propres objets). Pour extraire le minerai, vous avez tout d'abord besoin d'une pioche. Vous pouvez en acheter une auprès d'un forgeron ou d'un commerçant tenant un magasin d'alimentation générale, ou encore en trouver une (gratuitement) dans n'importe quelle mine.

Pour extraire du minerai, assurez-vous de posséder une pioche dans votre inventaire, approchez-vous d'un filon et touchez-le. Un filon produit généralement trois unités de minerai avant de s'épuiser. Pour chaque unité de minerai, vous avez également 10 % de chances de trouver une pierre précieuse.



Malachite : l'un des minerais les plus rares de Bordeciel.

ASTUCE À l'attaque ! Au lieu d'activer un filon et d'attendre que votre personnage creuse, vous pouvez également l'attaquer à l'aide d'une pioche, permettant d'extraire le minerai un peu plus rapidement. Creuser une pioche dans chaque main est encore plus rapide, si vous êtes pris par le temps.

Une fois extrait, le minerai peut être vendu pour une (généralement petite) quantité d'or, ou fondu pour obtenir des lingots (un moyen légèrement plus rentable de vivre de la mine).

ASTUCE Vous avez épuisé tous les filons d'une mine ? Attendez un mois et les filons seront à nouveau prêts à être exploités.



Exemple d'extraction : orichalque à Mor Khazgur

Après avoir été accepté par les Orques de Mor Khazgur, entrez dans la mine située au-dessus de leur longère et choisissez une pioche sur la table. Approchez-vous d'un filon d'orichalque et activez-le. Après quelques secondes, vous aurez extrait trois unités d'orichalque (poids 1, valeur 20 par unité). Utilisez ensuite la fonderie située juste à la sortie de la mine pour fondre deux unités de minerai en lingots d'orichalque (poids 1, valeur 45).

SAMY&DENIS

Où trouver une mine ?

Vous pouvez chercher du minerai dans les grands espaces balayés par les vents constituant les châtelleries de Bordeciel, mais leurs nombreuses mines constituent les sources les plus fournies et les plus sûres.

Voici quelques conseils si vous souhaitez vous lancer dans l'extraction :

- **Gardez toujours une pioche à portée de main :** on ne sait jamais où l'on peut tomber sur un filon, que ce soit dans les plaines ou dans les profondeurs d'un donjon.
- **Cherchez les mines :** de nombreux villages possèdent une mine, vous donnant un accès facilité à un type de minerai bien spécifique. Lorsque vous vous faites accepter dans les forteresses orques, vous avez également accès à leurs vastes ressources en orichalque et en ébonite.
- **Pensez à revenir :** chaque mois écoulé dans le jeu permet aux filons épuisés de se remplir à nouveau. Venez à l'occasion refaire le plein de minerai.

Les châtelleries de Bordeciel

Si vous battez la campagne, voici quelques astuces pour trouver des dépôts de minerais :

La Châtellerie d'Épervine (à proximité d'Helgen et de Rivebois) présente une concentration légèrement plus élevée de filons de fer.

La toundra centrale de la Châtellerie de Blancherive est un endroit idéal pour chercher du corindon.

Les minerais plus précieux (or, argent, pierre de lune, orichalque et vif-argent) se trouvent généralement dans des environnements plus extrêmes : au plus profond des montagnes ou le long de la côte nord.

Les mines de Bordeciel

Les tableaux suivants présentent les mines de Bordeciel et les minerais qu'on y trouve. Le premier tableau est classé par type de minerai et le second par lieu. Vous remarquerez que les villages d'Aubétoile et de Folpertuis comptent chacun deux mines.

DISTRIBUTION DES MINERAIS

✓	MINERAI	NOMBRE DE MINES	LIEUX
☐	Fer	6	Mine de Brise-fer (Aubétoile), Mine de Maingauche (Markarth), Mine de Ventrerouge (Pierre-de-Shor), Mine de Vaseroc (Tertral), Mine de Sifflotte
☐	Orichalque	3	Mine de Dushnik (Dushnik Yal), Mine de Bilegulch, Mor Khazgur
☐	Argent	3	Mine de Cidna (Markarth), Mine du Ravin de Fenn (Folpertuis), Mine de Sanuarach (Folpertuis)
☐	Corindon	2	Gué du Sombreflot
☐	Ébonite	1	Mine de Dévinoir
☐	Or	1	Mine de Kolskeggr
☐	Pierre de lune	1	Doline de Soljund
☐	Malachite	1	Mine de Brûlevapeur (Bosquet de Kyne)
☐	Vif-argent	1	Mine Vif-argent (Aubétoile)

PRODUCTION MINIÈRE

✓	NOM DE LA MINE ET SITUATION	MINERAI PRODUIT
☐	Gué du Sombreflot (Mine de Doroc)	Corindon
☐	Aubétoile (Mine de Brise-fer)	Fer
☐	Aubétoile (Mine Vif-argent)	Vif-argent
☐	Dushnik Yal (Mine de Dushnik Yal)	Orichalque
☐	Mine de Dévinoir	Ébonite
☐	Folpertuis (Mine du Ravin de Fenn)	Argent
☐	Folpertuis (Mine de Sanuarach)	Argent
☐	Mine de Kolskeggr	Or
☐	Bosquet de Kyne (Mine de Brûlevapeur)	Malachite
☐	Mine de Bilegulch	Orichalque
☐	Markarth (Mine de Cidna)	Argent
☐	Markarth (Mine de Maingauche)	Fer
☐	Mor Khazgur	Orichalque
☐	Pierre-de-Shor (Mine de Ventrerouge)	Fer
☐	Doline de Soljund	Pierre de lune
☐	Tertral (Mine de Vaseroc)	Fer
☐	Mine de Sifflotte	Fer

Fonderie

REMARQUE Fondre du minerai et de la ferraille en lingots n'améliore aucune compétence.



Approchez la fonderie, reconnaissable à son dôme, résistez à la grande chaleur et transformez votre minerai en lingots.

Vous pouvez acheter du minerai auprès de n'importe quel forgeron ou l'extraire vous-même si vous n'en avez pas les moyens. Mais que faire avec ce minerai ?

En soi, le minerai brut a peu de valeur et encore moins d'utilité. Mais si vous apportez votre minerai à une fonderie vous pouvez le façonner en lingots de métal, que vous pouvez revendre contre quelques belles pièces d'or ou utiliser pour forger vos propres armes et armures.



Un lingot d'ébonite ; coulé grâce à deux unités de minerai d'ébonite.

ASTUCE Assurez-vous d'extraire et de fondre les minerais donnant des objets que vous pouvez fabriquer !

Pensez également à explorer les ruines dwemers à la recherche de ferraille. Vous y trouverez de grandes quantités de métal abandonné, et davantage encore dans les restes d'automates dwemers (comme les sphères dwemers) une fois réduits en miettes. Une fois la ferraille dwemer fondue, vous obtenez des lingots de métal dwemer. Calcelmo, le chercheur en culture dwemer de Markarth, désapprouvera sûrement votre geste, mais il augmente considérablement leur valeur. Ramassez tout ce que vous pouvez et ramenez le tout en ville. Vous pouvez forger des armes et des armures avec les lingots pour améliorer rapidement votre compétence Forgeage ou les revendre pour vous acheter d'autres matériaux.

REMARQUE Vous trouverez les lingots dans la partie Divers de votre menu inventaire.

Recettes de fonderie

Le tableau suivant référence toutes les recettes possibles et le type de lingots produits. Toutes les recettes vous sont immédiatement disponibles ; il vous suffit juste de posséder le minerai ou la ferraille nécessaire.

SAMY&DENIS

✓	INGRÉDIENTS	PRODUITS	POIDS	VALEUR
	2 minerais de corindon	Lingot de corindon	1	40
	Étai dwemer décoratif	Lingots de métal dwemer (2)	1	30
	Petite plaque dwemer	Lingots de métal dwemer (3)	1	30
	Ferraille dwemer tordue	Lingots de métal dwemer (3)	1	30
	Étai dwemer	Lingots de métal dwemer (3)	1	30
	Grande plaque dwemer	Lingots de métal dwemer (3)	1	30
	Métal dwemer solide	Lingots de métal dwemer (5)	1	30
	2 minerais d'ébonite brute	Lingot d'ébonite	1	150
	2 minerais d'or	1 lingot d'or	1	100
	1 minerai de fer	Lingot de fer	1	7
	2 minerais d'orichalque	Lingot d'orichalque	1	45
	2 minerais de vif-argent	Lingot de vif-argent	1	60
	2 minerais de malachite brute	Malachite raffinée	1	100
	2 minerais de pierre de lune	Pierre de lune raffinée	1	75
	2 minerais d'argent	1 lingot d'argent	1	50
	2 minerais de fer	Lingot d'acier	1	20

Tannage

REMARQUE Tanner les peaux animales pour en obtenir du cuir ou des bandes de cuir n'améliore aucune compétence.



Approchez-vous d'un chevalet de tannage et transformez une peau d'animal sauvage en cuir ou en bandes de cuir.

Le tannage est un procédé simple permettant de transformer une peau d'animal en cuir ou en bandes de cuir. Vous pouvez ensuite les vendre ou les utiliser dans la fabrication de vos objets. Les grandes peaux produisent plus de cuir, mais elles ont généralement plus de valeur en tant que peau qu'en tant que pièces de cuir. Il est de ce fait judicieux de toujours réfléchir à deux fois avant de tanner une peau !

ASTUCE Comparez toujours les valeurs. Suivant votre compétence Éloquence, mieux vaut parfois vendre une belle peau puis acheter du cuir à un commerçant plutôt que de tanner cette peau pour obtenir le cuir vous-même.

Recettes de tannage

Le tableau suivant référence toutes les recettes disponibles. Celles-ci vous sont immédiatement disponibles ; il vous suffit de posséder les peaux nécessaires.

✓	INGRÉDIENTS	PRODUITS	POIDS	VALEUR
	Cuir	Bandes de cuir (4)	0,1	10
	2 peaux de chèvre	Cuir	2	10
	Peau de renard	Cuir	2	10
	Peau de renard des glaces	Cuir	2	10
	Peau de loup	Cuir	2	10
	Peau de loup des glaces	Cuir	2	10
	Peau de biche	Cuir (2)	2	10
	Peau de vache	Cuir (3)	2	10
	Peau de cheval	Cuir (3)	2	10
	Peau d'ours	Cuir (4)	2	10
	Peau d'ours troglodyte	Cuir (4)	2	10
	Peau de smilodon	Cuir (4)	2	10
	Peau de smilodon des neiges	Cuir (4)	2	10
	Peau d'ours des neiges	Cuir (4)	2	10

Couper du bois

REMARQUE Ce travail manuel n'améliore aucune compétence.



Maniez la hache de bûcheron pour fendre une buche en deux. Répétez l'opération jusqu'à saturation.

Vous trouverez de nombreux billots dans Bordeciel, vous permettant d'effectuer cet exercice des plus simples : couper du bois. Pour cela, vous aurez besoin d'une hache de bûcheron, que vous pouvez acheter dans quasiment tous les magasins généraux ou trouver (gratuitement) dans n'importe quelle scierie. Il vous suffit de vous approcher du billot et d'interagir avec lui pour commencer à fendre les buches. Pour chaque coup, deux unités de petit bois sont ajoutées à la section Divers de votre inventaire. Une fois terminé, vendez chaque unité de petit bois à n'importe quel bucheron contre 5 pièces d'or. Aucun commerçant ne vous offrira plus.

REMARQUE Couper du bois est un moyen lent et méthodique de gagner de petites sommes d'argent. Si l'activité peut vous permettre de rassembler les dernières pièces manquantes à l'achat d'une pièce d'armure, elle reste cependant un moyen limité d'interagir avec le monde. Vous pouvez également charger des troncs sur la courroie transporteuse des scieries et observer la scie verticale en faire des planches. Ce travail manuel est gratuit et ne constitue qu'un passe-temps.

Localisation des scieries

Si vous êtes déterminé à vendre votre petit bois au plus offrant, rendez-vous dans les lieux suivants, où vous pourrez vous adresser (et ainsi obtenir paiement) au propriétaire ou à l'opérateur de la scierie. Pour information, toutes les scieries sont dotées d'un billot.

✓	SCIERIE	LIEU (CHÂTELLERIE)
	Pondragon	Haafingar
	Scierie de Solitude	Haafingar
	Morthal	Hjaalmarche
	Scierie d'Anga	Le Clos
	Rivebois	Blancherive

✓	SCIERIE	LIEU (CHÂTELLERIE)
	Scierie de Méliflot	Estemarche
	Épervine	Épervine
	Scierie Mi-lune	Épervine
	Helgen	Épervine
	Scierie de Coeur-Bois	La Brèche

SAMY&DENIS

ENTRAÎNEMENT, 3E PARTIE : À L'AVENTURE DANS BORDECIEL

Cette section s'intéresse aux aspects les plus généraux de la vie d'aventurier. Vous allez découvrir comment le territoire de Bordeciel est divisé, pour trouver plus facilement votre place dans cette immense province. Les différents types de lieux vous seront présentés un par un ; vous saurez ainsi quels genres de défis et d'ennemis vous attendent dans chaque donjon, à qui vous adresser dans chaque ville et pourquoi, enfin quels services, points d'intérêts et objets de collections vous devrez chercher.

LES CHÂTELLERIES DE BORDECIEL

Bordeciel est divisé en neuf châtelleries : Haafingar, Hjaalmarche, le Clos, Fortdhiver, la Crevasse, Blancherive, Estemarche, Épervine et la Brèche. Le paysage de chacune de ces régions est unique, des forêts automnales de la Crevasse aux côtes septentrionales déchiquetées du Clos, en passant par la toundra de Blancherive. Les frontières entre ces différents domaines n'apparaissent pas sur la carte du monde, mais elles sont indiquées sur les cartes de ce guide. Chaque fois que possible, les cartographes se sont servi des rivières, des routes et des montagnes de la province pour séparer les châtelleries et vous faciliter un peu la tâche.

Chaque châtellerie possède sa propre capitale : Solitude, Morthal, Aubétoile, Fortdhiver, Markarth, Blancherive, Vendeaume, Épervine et Faillaise. Ce sont les neuf boucliers (ou armoiries) qui apparaissent sur votre carte du monde. Bien que chaque châtellerie contienne d'autres petites villes et colonies, ce sont ces capitales qui regroupent la majorité de la population et des choses importantes à découvrir, en plus d'être les lieux les plus sûrs de Bordeciel (sauf en cas de siège pendant la guerre civile, bien sûr).

Habitats

Villages, villes et cités peuplés de personnages le plus souvent neutres à votre égard, voire courtois et amicaux.



Exemple : Vendeaume, capitale d'Estemarche

Les habitats varient fortement en taille, allant du simple petit groupe de caravaniers khajiits à la majesté de Solitude, l'imposante capitale d'Haafingar. Vous y trouverez souvent des personnages qui ont besoin de votre aide (ou au moins d'une ou deux faveurs), mais aussi des rumeurs et ragots, des tâches et des quêtes, et bien sûr l'occasion de mettre à profit vos compétences sociales pour vous changer un peu du combat. Tous les habitats importants sont recensés dans l'Atlas de ce guide.

Donjons

Lieux généralement peuplés de personnages ou de créatures hostiles, qui vous attaqueront à vue.



Exemple : Ruines de la Grande porte, dans la Châtellerie du Clos

Un "Donjon" est un lieu voué à l'exploration et au combat. C'est un terme général désignant les lieux contenant très peu de personnages alliés (le plus souvent aucun). Vous y rencontrerez des animaux sauvages, des brigands et pire encore. Explorer entièrement un donjon vous permettra généralement d'obtenir une belle récompense, à la hauteur du temps et des efforts investis. Ces lieux hostiles sont de tailles variées, allant de la petite grotte sans prétention aux ruines antiques à plusieurs niveaux. La plupart contiennent un ennemi très puissant à vaincre (communément appelé "chef"), et certains possèdent même leur propre petite quête associée. D'autres sont liés aux quêtes majeures de votre aventure.

Lorsque vous terminez un donjon (en l'explorant entièrement et en éliminant tous les ennemis importants qui s'y trouvent), il est marqué comme "terminé" sur la carte du monde. Certains lieux ne peuvent pas recevoir ce statut, et d'autres ne le peuvent que dans certaines circonstances spéciales.

Avec le temps, de nouveaux ennemis investissent les donjons que vous avez déjà visités. Cela peut prendre une semaine si vous n'étiez pas allé jusqu'au bout, à plus d'un mois (voire jamais) pour les donjons terminés. Votre carte ne vous indiquera pas si un lieu a été repeuplé ou non, alors soyez prudent, vous pourriez tomber sur des ennemis là où vous vous y attendez le moins.

Autres lieux

Il existe également un grand nombre de lieux mineurs et de lieux de rencontre qui n'apparaîtront pas sur votre carte du monde (rassurez-vous, ils sont tous répertoriés dans ce guide). Ce sont des "lieux secondaires" : autels, campements, coffres oubliés, tertres aux dragons et autres points d'intérêt éparpillés à travers la province. De petits évènements aléatoires, ou "rencontres", peuvent également survenir. Vous pourrez tomber sur un renard qui chasse la poule, un orque en quête de défi ou encore un Khajiit malhonnête...

REMARQUE All of these locations are noted on this guide's maps, and are detailed in the Atlas. Tous ces lieux sont indiqués sur les différentes cartes de ce guide et sont détaillés dans l'Atlas. Néanmoins, un certain nombre de caisses, sacoches et autres objets cachés dispersés à travers la province ne sont pas référencés. Les mêmes objets pouvant être obtenus plus facilement ailleurs, nous n'avons pas marqué leur position.

Carte et exploration

REMARQUE La province de Bordeciel est immense et pleine de dangers... plus de 350 lieux principaux vous attendent ! Même si vous pouvez aller où vous voulez, faire ce que vous voulez et voir ce que vous voulez, vous devriez suivre ces quelques conseils pour procéder de façon logique :

Plan 1 : Camp de base : utilisez un lieu que vous avez nettoyé, ou un lieu toujours sûr (par exemple Rivebois) comme camp de base, le temps de vous familiariser avec votre environnement. Découvrez de nouveaux lieux en cherchant autour de ce point de refuge.

Plan 2 : Les repères : cherchez des points de repère quand vous voyagez. Où que vous soyez dans Bordeciel, vous devriez toujours pouvoir tourner lentement sur vous-même et en apercevoir au moins deux. C'est bien sûr plus facile dans certaines châtelleries (comme Blancherive, avec sa capitale et la gigantesque Gorge du monde) que dans d'autres (le relief de la Crevasse est particulièrement escarpé). Une fois que vous aurez trouvé un de ces monuments, vous pourrez explorer autour et découvrir de nouveaux lieux sans risquer de vous perdre. Utilisez également des points de repère plus modestes, comme les autels, les panneaux et les ponts pour vous orienter.

SAMY&DENIS

Plan 3 : Routes et chemins : vous serez tenté de partir à l'aventure dans les terres sauvages. C'est votre droit, mais sachez que pour découvrir tout ce qu'une châtellerie a à offrir, utiliser son réseau de routes (pavées et signalisées) et de chemins (pistes, sentiers pastoraux ou simple neige battue) reste la meilleure option. De près ou de loin, ces voies conduisent presque toujours à un lieu principal. Commencez par les suivre pour faire le tour de la région, avant d'explorer méticuleusement les zones plus reculées.

Plan 4 : Balise de destination : si vous sélectionnez un emplacement vide sur la carte du monde, vous pourrez y placer une balise de destination. Utilisez cette fonction en association avec les informations de l'Atlas pour découvrir facilement les 200 lieux secondaires qui n'apparaissent pas sur la carte ! Repérez un lieu sur la carte du guide, déduisez sa position sur la carte du monde, placez votre balise et foncez !

Plan 5 : Utilisez l'Atlas : ce guide comprend une section révélant l'ensemble des lieux de Bordeciel. Reportez-vous aux cartes de cet énorme chapitre pour vous y retrouver.

EXPLORATION DE DONJON

Orientation

Que vous chargiez tête baissée dans une forteresse en ruines infestée de bandits, ou que vous vous faufiliez discrètement dans une vieille crypte oubliée, les donjons occuperont une place centrale dans votre aventure. Bien que leur structure soit parfois complexe, tunnels et corridors tortueux finissent généralement toujours par vous conduire à une salle finale, où vous devrez vaincre un puissant ennemi pour obtenir enfin votre récompense. Dans de nombreux cas, cette salle possède un raccourci ou une sortie secrète (passage caché, porte barricadée, tunnel surélevé ou élévateur dwemer) permettant de rejoindre directement l'entrée du donjon sans avoir à revenir sur vos pas (ce que vous êtes bien sûr libre de faire, au besoin).

Que la lumière soit



Porter une torche ou utiliser un bâton ou un sort pour vous éclairer rendra les donjons que vous explorez un peu moins intimidants. N'oubliez pas d'associer une source lumineuse à votre menu des Favoris pour pouvoir permuter facilement avec vos armes.

Les Khajiits et les vampires peuvent utiliser leur pouvoir de nyctalopie pour voir dans l'obscurité. Ceci leur permet de se passer de source lumineuse et de se faufiler plus discrètement dans les ténèbres.

Les lanternes, torches et brasiers sont autant de points de repère utiles pour vous orienter. Ils indiquent généralement la direction à suivre. Si vous êtes perdu dans un donjon, cherchez ces sources de lumière pour retrouver votre chemin.

Énigmes

SPOILERS MINEURS

La plupart des donjons sont scellés pour une bonne raison. Ils contiennent les restes (souvent animés) d'une puissante entité. Pour protéger ces tombes des pillards et des brigands, les anciens Nordiques ont laissé derrière eux toutes sortes d'énigmes. C'est la même chose dans les ruines dwemers, à plus grande échelle. Voici ce qui vous attend :

Chaînes, leviers, commandes et poignées

Si vous êtes coincé dans une salle, cherchez un de ces dispositifs pour ouvrir la porte ou la herse qui vous barre la route. Les chaînes sont généralement les plus difficiles à repérer ; pendues au mur, elles doivent parfois être actionnées dans un ordre précis pour ouvrir la voie.

Porte à énigme nordique



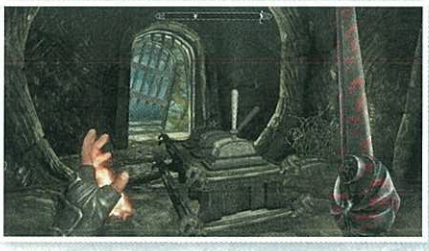
Il s'agit d'une série de cercles concentriques encastrés dans une porte infranchissable. Chaque cercle est orné de trois symboles d'animaux. Explorez le donjon pour trouver la griffe de dragon associée ; ce précieux artefact est la clé de l'énigme. Examinez-la dans votre inventaire pour découvrir la solution gravée dans sa paume. Alignez les trois glyphes d'animaux dans le bon ordre puis insérez la griffe dans la "serrure" centrale pour ouvrir la porte.

Piliers et pétroglyphes nordiques



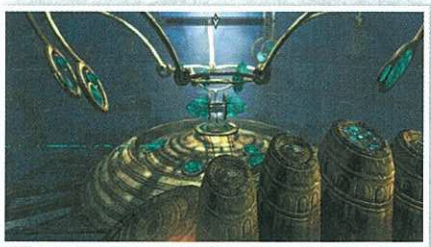
Dans certaines salles, vous devrez faire pivoter plusieurs piliers de pierre pour les orienter dans la bonne direction et ouvrir la voie. Une série de pétroglyphes d'animaux est gravée sur ces piliers, et correspond à une autre série de symboles présents quelque part dans la salle. Faites correspondre les glyphes pour résoudre l'énigme et avancer.

Murs pivotants



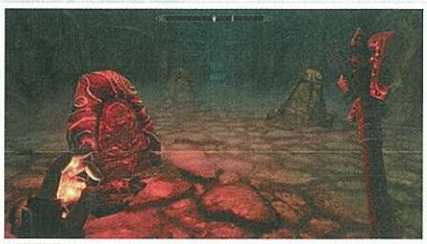
Certains murs de pierre contrôlés par des mécanismes cachés peuvent pivoter pour fermer ou révéler de nouveaux passages dans un donjon. Quand vous en rencontrez, cherchez une série de piliers nordiques, un levier, une chaîne ou toute autre commande susceptible de les activer.

Énigmes dwemers



Avant de disparaître, les Dwemers ont créé d'immenses structures et mécanismes à vapeur. Les ruines de cette civilisation perdue regorgent de pièges uniques et d'énigmes élaborées ; vous devrez par exemple couper le flux de gaz toxiques dans une salle, aligner les miroirs d'un Ocularium ou encore insérer une clé antique dans une étrange serrure. Dans certains cas, vous devrez avoir trouvé un objet "clé" à l'avance pour pouvoir progresser.

Autres énigmes



Vous rencontrerez parfois d'autres énigmes plus complexes, nécessitant un cri ou une technique précise pour être résolue. Elles sont toutes détaillées dans ce guide.

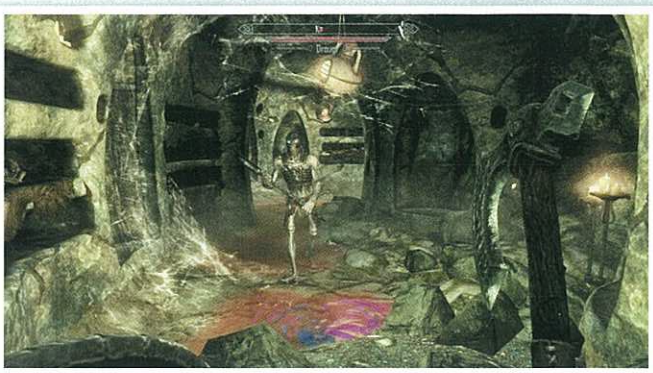
ASTUCE Toute énigme a sa solution. Reportez-vous à la description du donjon dans l'Atlas ou à la quête associée pour plus d'informations.

SAMY&DENIS

Pièges et déclencheurs

Vos escapades dans les donjons de Bordeciel seraient nettement moins effrayantes sans le risque de couper un fil pour finir empalé par une rangée de lances rouillées. De nombreux pièges différents se tiennent prêts à mettre fin à vos aventures, tous reliés à un ou plusieurs déclencheurs. Le tableau suivant dresse la liste des 25 types de pièges et des 4 types de déclencheurs que vous rencontrerez, et vous explique comment les éviter au mieux.

Notez que la plupart des pièges ont une petite chance de vous infliger une maladie aléatoire. Gardez toujours une ou deux potions médicinales sur vous, au cas où...



Le piège de la lampe à huile : si vous êtes assez rapide et malin, vous pouvez retourner les flammes contre vos ennemis !

PIÈGE	DÉGÂTS	DANGER	LIEUX À RISQUE	CONSEILS
Piège à ours	Modéré	Négligeable	Camps de bandits, Extérieur	Attention où vous marchez ! Les pièges à ours sont le plus souvent cachés dans les buissons et les hautes herbes, prêts à vous mordre le pied si vous n'êtes pas assez prudent. Vous pourrez souvent conduire vos ennemis à marcher eux-mêmes dessus. Interagir avec un piège à ours vous permet de l'ouvrir et de le fermer à volonté.
Bélier	Élevé	Élevé	Ruines nordiques	Attention la tête ! Ces béliers couvrent une large zone et à haut niveau, ils peuvent vous tuer d'un seul coup ! Repérez leurs déclencheurs et essayez de garder un oeil tourné vers le plafond. Attirez vos ennemis à portée pour les éliminer sans effort.
Piège d'os	Aucun	Négligeable	Camps de bandits, Redoutes de parjures	Ces pièges n'infligent aucun dégât, mais alertent les ennemis de votre présence. Ils ne vous causeront d'ennuis que si vous misez sur la furtivité. Regardez où vous marchez et essayez de les éviter si possible. Vous pouvez aussi tirer dessus avec votre arc afin d'attirer l'ennemi pour le prendre par surprise.
Piège à fléchettes	Modéré	Modéré	Ruines nordiques, Ruines dwemers	Ce piège est parmi les plus répandus, mais c'est aussi l'un des plus faciles à éviter. Même si vous le déclenchez par mégarde, vous aurez généralement le temps de sauter pour éviter la majorité des fléchettes empoisonnées et limiter les dégâts.
Baliste dwemer	Élevé	Faible	Ruines dwemers	Les balistes dwemers tirent un carreau massif qui explose à l'impact en infligeant de lourds dégâts de zone. Les machines encore en état de marche sont extrêmement rares, et vous pourrez souvent les utiliser à votre avantage. Essayez de trouver une valve ou un levier pour retourner le piège contre vos ennemis.
Pilier de feu dwemer	Modéré	Modéré	Ruines dwemers	Camouflés sous de simples plaques, ces piliers jaillissent du sol et tournent sur eux-mêmes en crachant des flammes. Repérez-les à l'avance pour pouvoir les éviter.
Piston dwemer	Aucun	Négligeable	Ruines dwemers	Ces pistons repoussent violemment tout ce qui passe à leur portée. Ils n'infligent pas de dégâts, mais peuvent vous projeter vers quelque chose de plus dangereux.
Batteuse dwemer	Modéré	Élevé	Ruines dwemers	Ce piège est constitué de deux lames tournoyantes, fixes ou pouvant se déplacer en suivant une rainure au sol. Elles apparaissent souvent dans les couloirs étroits et peuvent vous tuer en quelques coups seulement, vous, vos acolytes et vos ennemis. Il n'existe qu'une seule parade, l'esquive !
Gaz explosif	Modéré	Faible	Ruines nordiques, Grottes	Vous voyez comme une ondulation dans l'air ? C'est peut-être un nuage de gaz inflammable. Rangez votre torche, oubliez vos sorts de feu et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Ces poches de gaz explosif sont extrêmement rares.
Piège à masse	Élevé	Modéré	Camps de bandits	Eux aussi très rares, ces pièges sont généralement suspendus au plafond, prêts à lâcher une énorme sphère hérissée de pointes sur votre tête. Si vous la voyez arriver, reculez vite pour l'éviter ! Une fois la masse totalement immobile, il n'y a plus de danger.
Jet de flammes	Modéré	Modéré	Tous les donjons	Souvent installés dans la gueule de statues de dragon antiques ou reliés à des plaques à pression, ces pièges sont parmi les plus fréquents que vous rencontrerez. Leur portée est très limitée, alors la meilleure chose à faire est de vous écarter et de les laisser s'éteindre d'eux-mêmes.
Piège magique	Variable	Variable	Tous les donjons	Ces pièges sont constitués d'un piédestal couvert de runes et alimenté par une gemme spirituelle. Une fois activée, la gemme lance un sort prédéterminé, pouvant aller de la simple boule de feu à la tempête de glace. Si vous ne pouvez pas éviter le piège, vous pouvez le désarmer en retirant la gemme ; prenez-la directement ou à distance par télékinésie ; vous pouvez aussi l'attaquer à l'arc.
Piège à crâne de mammouth	Élevé	Faible	Tous les donjons	Quand il se déclenche, cet énorme crâne fonce vers l'avant en infligeant de gros dégâts à tous ceux qui se trouvent sur son passage. Ce piège est facile à repérer (impossible de rater un crâne de mammouth géant) et ne devrait donc pas vous causer trop de problèmes ; essayez de l'utiliser contre vos ennemis.
Lampe à huile	Faible	Faible	Ruines nordiques	En général, la lampe en elle-même n'est pas une menace. C'est la flaque d'huile qui se trouve souvent juste en dessous que vous devez éviter. Attirez vos ennemis jusqu'à elle et frappez la lampe pour la renverser et mettre le feu à la flaque. Notez que ces lampes sont souvent reliées à un fil tendu.
Flaque d'huile	Modéré	Faible	Tous les donjons	Vous pourrez souvent utiliser les flaques d'huile à votre avantage. Attirez l'ennemi jusqu'à elles et enflammez-les ! Si aucune lampe n'est à proximité, un sort de flammes ou un Atronach de feu font très bien l'affaire.
Gaz toxique	Modéré	Modéré	Ruines dwemers	Ces vapeurs toxiques vous infligeront des dégâts répétés si vous les respirez. Si vous tombez sur une poche de gaz, cherchez un moyen de couper le flux, ou éloignez-vous de la zone tout en utilisant des sorts ou des potions de soin pour maintenir votre santé. Le cri Ciel dégagé est également capable de dissiper les nuages toxiques.
Chute de pierres	Modéré	Modéré	Camps de bandits, Ruines nordiques, Mines, Grottes	Les éboulements sont plutôt rares, mais peuvent facilement vous être fatals si vous vous tenez au mauvais endroit, au mauvais moment. En cas de chute de pierre, le mieux à faire est de prendre vos distances.
Piège runique	Modéré	Élevé	Tous les donjons	Ces pièges sont similaires aux runes de feu, de glace et de foudre que vous pouvez tracer avec les sorts de destruction du même nom. Et comme ces sorts, ils peuvent infliger de gros dégâts en explosant. Le mieux est encore de laisser l'ennemi les déclencher à votre place. Vous pouvez aussi lancer un sort dessus, en prenant soin de rester à bonne distance.
Piège à lances	Modéré	Élevé	Tous les donjons	Seul, un piège à lances pose peu de risques... malheureusement, ils viennent souvent par groupes de cinq ou plus, camouflés au sol et dans les murs. Essayez de repérer les ouvertures par lesquelles les lances doivent sortir et évitez de les déclencher.
Lames oscillantes	Modéré	Modéré	Ruines nordiques	Ces pièges apparaissent souvent en série dans les longs passages étroits. Les lames sont généralement faciles à éviter, mais elles donnent plus de mal à vos ennemis (et à vos acolytes), alors profitez-en ! Quand vous êtes prêt à passer, donnez l'ordre à votre acolyte d'attendre et courez jusqu'à l'autre bout pour trouver un levier permettant de désactiver le piège.
Mur oscillant	Élevé	Élevé	Tous les donjons	Ces pièges sont rapides, mortels et parfois difficiles à distinguer dans le décor des donjons. Si vous voyez une poutre isolée qui n'atteint pas complètement le plafond, méfiance ! Là encore, attirer l'ennemi pour qu'il déclenche le piège à votre place est une excellente stratégie, aux résultats toujours très satisfaisants.
Gonds piégés	Aucun	Variable	Tous les donjons	Une porte ou un coffre vous semblent suspects ? Alors, trouvez ce petit dispositif en métal sur le côté. Activez-le prudemment et vous pourrez le crocheter pour le désarmer avant d'ouvrir l'objet qu'il piégeait. Vous pouvez aussi l'attaquer à distance pour le détruire et déclencher le piège sans trop de risques.
Dalle de piédestal piégée	Aucun	Variable	Ruines nordiques	Si jamais vous découvrez un objet posé sur un piédestal, ne cédez pas trop vite à la tentation... la dalle est peut-être piégée ! Récupérez l'objet à distance par télékinésie, ou posez un autre objet à côté avant de vous servir pour maintenir la dalle enfoncée et éviter ainsi le déclenchement du piège. Vous pouvez aussi prendre l'objet directement et fuir à toutes jambes !
Plaque à pression	Aucun	Variable	Tous les donjons	C'est le mécanisme de déclenchement le plus courant, présent dans presque tous les donjons. Repérez les dalles anormalement élevées et évitez-les. Vous pouvez aussi acquérir l'atout Pied léger pour pouvoir marcher dessus sans les déclencher.
Fil tendu	Aucun	Variable	Tous les donjons	Vous voyez un long fil blanc au ras du sol ? C'est un fil de déclenchement. Sautez par dessus ou contournez-le pour éviter d'activer le piège, ou approchez-vous tout doucement pour voir ce qui se passe quand il casse. Vous pouvez aussi interagir avec le fil pour désarmer le piège. Les pièges à fil tendu ne peuvent se déclencher qu'une seule fois.

REMARQUE Dans les chapitres des Quêtes et de l'Atlas, les pièges sont indiqués quand ils représentent un obstacle majeur ou quand ils vous empêchent de remplir un objectif ou d'atteindre un lieu. Toutefois, ils sont beaucoup trop nombreux pour être tous mentionnés dans ce guide.

SAMY&DENIS

Tertre aux dragons

Dispersés dans les collines, les forêts, les plaines et les montagnes enneigées de Bordeciel, d'étranges tertres circulaires entourés de pierres dressées vous attendent. Il s'agit en fait d'anciens tombeaux de dragons, dernier lieu de repos de créatures terrassées il y a des siècles. Mais les dragons sont de retour ! Alduin, le Dévoreur de mondes, tourne à nouveau dans le ciel de la province. Ce cauchemar surgi des anciennes légendes ouvre ces tertres les uns après les autres au fil de la quête principale, ramenant à la vie les dragons qu'ils abritent pour qu'ils puissent une fois de plus semer la mort et la destruction !

Évolution des tertres aux dragons

Un total de 22 tertres aux dragons sont répartis à travers les 9 châtelleries de Bordeciel (ils sont tous répertoriés dans l'Atlas et indiqués sur les cartes). Leur état évolue au cours de la quête principale : chaque tertre s'ouvre progressivement pour libérer le dragon qui y sommeille.

État I : Dormant

Chaque tertre s'ouvre en réponse à un objectif spécifique de la quête principale. Avant ce stade, il reste dormant. La structure est enfouie et peut facilement passer pour un simple tombeau nordique sans importance.

État II : Vide

En progressant dans la quête principale, vous tomberez parfois sur des tertres déjà ouverts, mais sans l'ombre d'un dragon dans les environs. Cela signifie qu'Alduin a déjà ressuscité la créature et qu'ils ont quitté les lieux tous les deux. Il n'y a pas grand-chose que vous puissiez faire là, mais explorez quand même alentour, vous pourriez bien trouver votre proie dans un repaire de dragon voisin !

État III : Éveillé

Les tertres dans cet état se feront de plus en plus nombreux au fil de la quête principale. Dans ce cas de figure, Alduin a ressuscité le dragon, et la bête est restée sur place pour rassembler ses forces en attendant une chance de frapper. Tuez-la pour prendre son âme et renforcer vos pouvoirs d'enfant de dragon !

État IV : Résurrection

Dans certains cas rares, si vous trouvez le bon tertre au bon moment, vous aurez la chance de voir Alduin lui-même ! Regardez-le ranimer le dragon du tertre avant de s'envoler vers sa destination suivante. Attaquez-le et il se moquera de vous depuis le ciel avant de disparaître (il est invincible). De son côté, le dragon ressuscité n'attendra pas longtemps avant de passer à l'attaque. Si vous ratez cet évènement, le tertre passera simplement à l'état III, et la créature restera sur les lieux jusqu'à votre visite.

Tableau des tertres aux dragons

Le tableau suivant fait la liste (par châtellerie) de tous les tertres aux dragons de Bordeciel, en précisant à quel moment ils s'ouvrent, et dans quel état vous les trouverez une fois ouverts.

✓	NOM DU TERTRE AUX DRAGONS	CHÂTELLERIE	ÉTAT	DRAGON ?	REMARQUES
☐	[2.C] Tertre aux dragons : Forêt de la Karth	Hjaalmarche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte II : Immunité diplomatique
☐	[2.G] Tertre aux dragons : Falaises de la Gorge des voleurs	Hjaalmarche	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Immunité diplomatique
☐	[2.P] Tertre aux dragons : Cimes labyrinthiennes	Hjaalmarche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte II : Savoir ancien
☐	[3.D] Tertre aux dragons : Contreforts du littoral	Le Clos	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Savoir ancien
☐	[3.M] Tertre aux dragons : Collines du Scintillant	Le Clos	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Savoir ancien



✓	NOM DU TERTRE AUX DRAGONS	CHÂTELLERIE	ÉTAT	DRAGON ?	REMARQUES
☐	[3.Q] Tertre aux dragons : Résurrection de Yorgrim	Le Clos	IV	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Savoir ancien. Rendez-vous sur les lieux avant de terminer l'Acte II : Le trépas d'Alduin pour assister à la résurrection !
☐	[5.B] Tertre aux dragons : Passe d'Eaulointaine	La Crevasse	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Savoir ancien
☐	[5.I] Tertre aux dragons : Val de Ragnvald	La Crevasse	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Savoir ancien
☐	[5.T] Tertre aux dragons : Falaises des Karthecime	La Crevasse	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Le mur d'Alduin
☐	[6.B] Tertre aux dragons : Résurrection de Rorikbourg	Blancherive	IV	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Le mur d'Alduin. Rendez-vous sur les lieux avant le début de l'Acte II : Savoir ancien pour assister à la résurrection !
☐	[6.K] Tertre aux dragons : Résurrection du Grand Cercle	Blancherive	IV	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Immunité diplomatique. Rendez-vous sur les lieux avant le début de l'Acte II : Le mur d'Alduin pour assister à la résurrection !
☐	[6.O] Tertre aux dragons : Mont solitaire	Blancherive	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Le mur d'Alduin
☐	[7.H] Tertre aux dragons : Résurrection du Bosquet de Kyne	Estemarche	IV	Oui	S'ouvre pendant l'Acte I : Une Lame dans l'ombre. Vous devrez vous rendre sur les lieux pendant cette quête pour assister à la résurrection et tuer le dragon.
☐	[7.L] Tertre aux dragons : Crête de l'ossuaire	Estemarche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte I : L'élévation du dragon.
☐	[7.N] Tertre aux dragons : Bosquet de Sorbrume	Estemarche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte I : L'art de la Voix
☐	[7.T] Tertre aux dragons : Contreforts de Mzulft	Estemarche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte I : L'élévation du dragon.
☐	[8.A] Tertre aux dragons : Crête de Bilegulch	Épervine	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte II : Le mur d'Alduin
☐	[8.L] Tertre aux dragons : Forêt immortelle	Épervine	III	Oui	S'ouvre pendant l'Acte II : Le mur d'Alduin
☐	[8.Al] Tertre aux dragons : Pics sanglants	Épervine	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte II : Le mur d'Alduin
☐	[9.F] Tertre aux dragons : Forêt d'Automnelle	La Brèche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte II : Immunité diplomatique
☐	[9.M] Tertre aux dragons : Forêt de Vendombre	La Brèche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte I : Tertre des chutes tourmentées
☐	[9.Q] Tertre aux dragons : Col de Languemorte	La Brèche	II	Non	S'ouvre pendant l'Acte II : Immunité diplomatique

SAMY&DENIS

ASTUCE Vous voulez affronter un dragon, ou simplement apercevoir Alduin avant qu'il ne disparaisse ? Terminez votre quête principale en cours, consultez ce tableau et prenez le chemin d'un tertre adéquat.

Pierres dressées



En explorant Bordeciel, vous pourrez découvrir 13 de ces anciennes et puissantes pierres dressées. Chacune d'entre elles porte le symbole d'une des constellations majeures de Tamriel. Touchez une pierre si vous souhaitez recevoir sa bénédiction. À votre contact, elle projettera un éclair de magie pure vers le ciel. La bénédiction reçue est permanente ; elle ne changera que si vous activez une pierre différente. Vous ne pouvez bénéficier que d'une seule bénédiction à la fois. Les pierres dressées peuvent être classées selon deux catégories : Amélioration de compétences (4 pierres) et Autres (9 pierres).

Pierres d'amélioration de compétences



Pierre du Guerrier : elle fait partie des Pierres gardiennes (Châtellerie d'Épervine). La vitesse d'amélioration des compétences de combat augmente de 20 %.



Pierre du Mage : elle fait partie des Pierres gardiennes (Châtellerie d'Épervine). La vitesse d'amélioration des compétences de magie augmente de 20 %.



Pierre du Voleur : elle fait partie des Pierres gardiennes (Châtellerie d'Épervine). La vitesse d'amélioration des compétences de discrétion augmente de 20 %.



Pierre de l'Amant : située dans la Crevasse. La vitesse d'amélioration de toutes les compétences augmente de 15 %.

Quatre des Pierres dressées (Guerrier, Voleur, Mage et Amant) accélèrent la progression de vos compétences. Attention, ce n'est pas un choix à faire à la légère.

Choisissez l'une de ces pierres si :

Vous souhaitez pouvoir utiliser des sorts et des atouts de haut niveau le plus tôt possible.

Vous voulez explorer les donjons les plus dangereux (comme les ruines dwemers et les cryptes de prêtres-dragons) dès que possible.

Vous voulez développer une série de compétences secondaires que vous utilisez moins souvent. Par exemple, vous pourriez être un guerrier souhaitant développer ses capacités furtives ; dans ce cas, vous pouvez choisir la Pierre du Voleur pour renforcer plus facilement vos compétences de discrétion.

Vous voulez mettre rapidement à niveau une ou plusieurs compétences que vous n'avez encore jamais utilisées, ou trop peu. Par exemple, si vous souhaitez ajouter quelques sorts de guérison à votre arsenal de guerrier, ou apprendre quelques sorts d'illusion avec votre voleur, la Pierre du Mage peut vous permettre d'atteindre plus rapidement le niveau de maîtrise requis.

Résistez à la tentation et choisissez une autre pierre si :

Vous voulez que votre aventure soit la plus longue et la plus gratifiante possible, et découvrir tout ce que Bordeciel peut vous offrir. Votre périple sera bien plus excitant en dessous du niveau 50. L'impatience n'est jamais récompensée...

Vous voulez découvrir et tester les effets divers et variés que peuvent avoir les autres pierres sur votre style de jeu, plutôt que de choisir la facilité.

REMARQUE Quelques points à retenir :

Les Pierres du Guerrier, du Mage et du Voleur confèrent un bonus de progression dans leur domaine de prédilection, tandis que celle de l'amant offre un bonus moins important à l'ensemble de vos compétences. C'est un excellent choix si vous avez l'intention de toucher un peu à tout, ou de créer un personnage utilisant des compétences très variées.

N'espérez pas écraser vos ennemis simplement parce que vos compétences progressent plus vite. En réalité, ces pierres pourraient bien rendre votre aventure légèrement plus difficile, puisqu'elles vous laissent moins de temps par niveau pour améliorer votre équipement et affiner vos tactiques de combat.

Même si vous avez déjà activé une pierre, ce choix n'a rien d'irrévocable. N'hésitez pas à essayer les autres pour découvrir leurs effets. Le voyage rapide vous permet de revenir facilement vers n'importe quelle pierre déjà découverte, alors pourquoi vous priver ?

Autres pierres



Pierre de l'Apprenti : située dans la Châtellerie de Hjaalmarche. La vitesse de régénération de votre magie est doublée, mais vous êtes aussi deux fois plus vulnérable à la magie.

Cette pierre offre une option intéressante, bien que légèrement risquée, aux mages qui ont tendance à se retrouver à court de magie un peu trop fréquemment, mais aussi aux mages de guerre qui préfèrent les vraies armures aux robes et à leurs bonus de regain magique. Toutefois, la vulnérabilité à la magie est un sérieux handicap, surtout dans les donjons de sorciers ou de vampires, ou la plupart des ennemis attaquent à coups de sorts ; vous pouvez néanmoins compenser cette faiblesse avec un acolyte ou une créature invoquée. La résistance innée à la magie des Bretons peut également contrebalancer cet effet négatif et rendre cette pierre plus intéressante.



Pierre de l'Atronach : située dans la Châtellerie d'Estemarche. 50 points de magie supplémentaires, absorption des sorts à 50 %, régénération de magie à 50 %.

Cette pierre vous offre les avantages de deux des meilleurs atouts raciaux : le pouvoir régalien des Hauts-Elfes et la peau de dragon des Bretons (en effet permanent) au prix d'un regain magique réduit de moitié. Vous pouvez facilement pallier cet inconvénient en vous équipant d'une robe de mage ou de tout autre objet offrant un bonus de régénération magique.



Pierre de la Dame : située dans la Châtellerie d'Épervine. +25 % à la vitesse de récupération de santé et de vigueur.

Voilà un choix solide pour les guerriers agressifs. Le bonus est modeste, mais vous permettra de rester efficace plus longtemps en combat. C'est aussi un excellent choix pour les vampires, qui souffrent de pénalités de régénération quand ils sont exposés à la lumière du soleil.



Pierre du Seigneur : située dans la Châtellerie du Clos. 50 points de résistance aux dégâts, 25 % de résistance à la magie.

Cette pierre vous offre deux excellents bonus pour le prix d'un ! Le bonus de résistance aux dégâts équivaut à 50 points d'armure supplémentaires, de quoi rendre votre mage nettement plus coriace (équivalence : cuirasse daedra) et un guerrier déjà bien équipé encore plus robuste ! Le bonus de résistance à la magie vous sera également fort utile, en réduisant d'un quart tous les dégâts des sorts ennemis. Dans l'ensemble, c'est un très bon choix pour tous les personnages qui cherchent à renforcer leurs défenses.

SAMY&DENIS



Pierre du Rituel : située dans la Châtellerie de Blancherive. Tous les morts autour de vous s'animent et combattent à vos côtés.

Certainement l'une des bénédictions les plus intéressantes du jeu. La pierre du rituel vous donne le pouvoir de ranimer les morts qui vous entourent, du plus puissant Seigneur draugr au plus insignifiant des poulets, pour qu'ils combattent à vos côtés. Utile dans de nombreuses situations, ce pouvoir révèle tout son potentiel dans les grandes batailles de fin de donjon, où vous pouvez rapidement vous retrouver avec une dizaine d'alliés morts-vivants !



Pierre du Serpent : située dans la Châtellerie de Blancherive. Paralysie de la cible pendant 5 secondes et 25 points de dégâts infligés.

La capacité de paralysie peut vous permettre d'attaquer un adversaire sans risque, de l'immobiliser pendant que vous éliminez ses compagnons ou tout simplement de faciliter votre fuite. Elle est particulièrement utile lorsque vous devez affronter individuellement un ennemi de haut niveau. Néanmoins, vous pouvez arriver au même résultat avec un sort ou un poison, et cette bénédiction perd donc de son intérêt à mesure que vous progressez et que vos options s'élargissent.



Pierre de l'Ombre : située dans la Châtellerie de la Brèche. Invisibilité pendant 60 secondes.

Ce pouvoir est extrêmement utile pour les personnages furtifs. Il peut être activé instantanément, en silence et sans faire appel à la compétence Illusion. Un sort avancé produit les mêmes effets, mais même une fois que vous l'aurez acquis, ce pouvoir continuera de vous servir.



Pierre du Destrier : située dans la Châtellerie d'Haafingar. +100 en portage, pas de pénalité d'encombrement lié à l'armure.

Même si ces bonus n'ont rien de sensationnels, ils peuvent vous intéresser si vous misez sur les armures lourdes : vous apprécierez l'encombrement réduit et la possibilité de porter plus de poids. Ce pouvoir peut également remplacer les atouts Conditionnement (Armure lourde) ou Liberté de mouvement (Armure légère), vous laissant libre de choisir un autre atout à la place.



Pierre de la Tour : située dans la Châtellerie de Fortdhiver. Ouverture de n'importe quelle serrure de niveau expert une fois par jour.

Si vous n'aimez pas le crochetage, ou tombez constamment à court de crochets, le pouvoir de la Tour vous aidera à ouvrir une porte ou un coffre verrouillé une fois par jour. Mais de toute évidence, il y a des pouvoirs nettement plus utiles.

REMARQUE Les Pierres dressées sont toutes des lieux principaux, et leur position est précisée dans l'Atlas.

MARQUES NOIRES



Une rune mystérieuse gravée sur un des bâtiments de Solitude. Elle n'a de sens que pour les initiés.

Les aventuriers les plus observateurs remarqueront que des runes étranges sont parfois gravées sur certains bâtiments. Il s'agit en fait de "marques noires", des symboles utilisés par la guilde des voleurs pour signaler les lieux sûrs ou dangereux, ou bien contenant une cible, un allié ou un ennemi potentiel. Pour en savoir plus sur ces runes, trouvez le livre intitulé "Marques noires", de Delvin Mallory, dans les locaux de la guilde des voleurs ; il recense tous les symboles employés par la guilde. Reportez-vous à la page 222 pour plus d'informations sur les marques noires.

LIVRES

Les lecteurs avides seront heureux d'apprendre que des centaines d'ouvrages différents les attendent. Ils peuvent tous être classés selon cinq catégories distinctes :

Livres de compétence



Les portes d'Oblivion (Conjuration), un ouvrage particulièrement rare.

Ces livres améliorent l'une de vos compétences d'un point quand vous les lisez. Il existe 5 ouvrages différents pour chacune de vos compétences (ce qui fait donc un total de 90 titres différents), mais chacun de ces livres est disponible en plusieurs exemplaires (en général 3 à 5), ce qui amène le total bien au-delà de 400 volumes. Toutefois, vous ne recevrez un bonus que la première fois que vous lirez un ouvrage particulier ; relire le livre ou un autre exemplaire du même titre ne vous rapportera rien de plus. Vous ne pouvez donc améliorer chacune de vos compétences que de 5 points maximum grâce à cette méthode.

Prenons un exemple concret. Les joueurs intéressés par la compétence Furtivité devraient chercher les titres suivants : "Trois voleurs" (4 exemplaires), "2920, vifazur, vol. 8" (4 exemplaires), "Témoin sacré" (4 exemplaires), "La légende de la maison Krately" (3 exemplaires) et "Le lecteur de la cuisine rouge" (5 exemplaires). Ce qui fait un total de 20 livres, qui leur permettront de gagner 5 points en Furtivité.

Livres de sorts



Livre de sort - Tempête de glace (Destruction), que vous pouvez trouver en explorant Bordeciel ou acquérir auprès de certains marchands.

Ces ouvrages sont des livres magiques portant l'emblème de leur école sur leur couverture. Ils disparaissent quand vous les lisez, vous permettant d'apprendre instantanément le sort qu'ils contenaient. Si vous trouvez un autre exemplaire d'un livre déjà lu, vendez-le, il ne vous sera d'aucune utilité. Vous trouverez ces tomes au hasard en explorant les donjons ; vous pourrez aussi en acheter auprès de certains marchands, des mages de cour de chaque capitale et des mages de l'Académie de Fortdhiver.

SAMY&DENIS

Livres pratiques



Le tome des Légendes oubliées de Bordeciel vous mettra sur la piste d'un ancien mystère.

Ces recueils traitent de lieux, de légendes et de mystères oubliés qui attendent d'être découverts à travers Bordeciel. Ils ajoutent de nouveaux repères sur votre carte du monde, et peuvent même déclencher une quête ou un objectif. Il existe seulement 4 tomes différents (tous en plusieurs exemplaires). Une fois que vous aurez lu un exemplaire, inutile de chercher les autres, ils ne vous apprendront rien de plus.

Livres ordinaires



La femme de chambre argonienne, vol. 2, un des trois exemplaires de ce scandaleux ouvrage.

Vous découvrirez d'autres livres de toutes sortes en explorant Bordeciel. Ils sont là pour ajouter un peu de charme à votre aventure en vous faisant découvrir l'histoire et les légendes de Tamriel, mais aussi en vous donnant de précieux conseils et informations. En revanche, ils ne vous rapporteront aucun bonus ; leur seule vocation est de vous distraire et de vous instruire. Au total, vous pourrez lire (ou collectionner) 215 livres différents. Certains sont très communs, d'autres sont rares et précieux.

Messages et Journaux



Une missive de Falk Barbebraise, livrée par messager pendant la quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve.

En plus des livres, vous récupèrerez d'autres documents divers et variés au fil de votre aventure, contenant des messages plus courts ou plus personnels et d'importance variable. Vous en obtiendrez certains dans le cadre de vos quêtes, ou en fouillant dans les maisons et les donjons. Tous les documents de quêtes sont référencés dans les quêtes associées, mais la plupart des autres sont trop anodins pour être cités dans ce guide. Ne vous y trompez, ils valent néanmoins tous la peine d'être lus.

REMARQUE L'emplacement de l'ensemble des livres pratiques et ordinaires est indiqué dans le chapitre Inventaire (page 70). Les deux emplacements les plus faciles à trouver pour chaque type de livre de compétence sont également précisés dans les Annexes et dans l'Atlas.

AMÉLIORER VOTRE RÉPUTATION DANS BORDECIEL

Quêtes

Les quêtes sont des séries d'objectifs liés formant une mission indépendante ou un volet de l'histoire. Elles peuvent aller de l'évènement anecdotique à l'accomplissement épique, et une grande partie de ce guide leur est exclusivement consacrée. En jeu, le "Journal de quête" répertorie toutes vos quêtes actives ou passées. La page "Caractéristiques générales" tient le compte des quêtes que vous avez terminées. N'oubliez pas que vous avez aussi des dizaines d'objectifs secondaires, de quêtes de faveurs, d'interactions et de rencontres à découvrir. La totalité des quêtes sont détaillées dans ce guide.

ASTUCE Le marqueur de quête est extrêmement utile pour localiser la cible de votre quête en cours. N'oubliez pas, vous pouvez définir cette quête comme "Active", puis sélectionner la quête ou l'objectif et appuyer sur "Afficher sur la carte" pour voir apparaître une carte du monde centrée sur la position à atteindre. Le marqueur apparaît également sur votre boussole pour vous guider.

Services et amitié



Que vous exploriez une grande ville ou un simple village, prenez le temps de parler à tout le monde. En plus de vous fournir de précieuses informations sur les environs, les habitants auront souvent une faveur à vous demander ou une tâche à vous confier. Aidez-les pour gagner leur confiance et leur respect, et vous ne tarderez pas à entendre les gardes vanter votre excellente réputation. Consultez les chapitres relatifs aux objectifs secondaires et aux quêtes de faveurs (commençant à la page 392) pour découvrir la liste des services que vous pouvez rendre à travers Bordeciel.

Se faire des amis présente un certain nombre d'avantages :

- Vos amis se montreront souvent prêts à vous aider en retour.
- Ils vous feront parfois des cadeaux.
- Ils vous permettront peut-être de prendre des objets dans leur demeure, leur boutique ou leur étal sans payer. (Vous remarquerez que de nombreux objets ne sont plus marqués de la mention "vol", alors ne vous privez pas !)
- Ils sont prêts à vous héberger. Vous n'êtes plus considéré comme un intrus quand vous êtes chez eux, et pouvez donc dormir dans n'importe quel lit disponible. Quelqu'un de peu scrupuleux profiterait d'ailleurs de l'occasion pour les dépouiller pendant la nuit...
- Certains accepteront même de vous accompagner dans vos aventures si vous le leur demandez ! Consultez la liste des acolytes dans cette section pour plus d'informations.

REMARQUE Rendre service aux habitants d'une châtellerie vous permettra également d'attirer l'attention de son jarl. Aidez-le à son tour pour obtenir le titre de thane. Les thanes bénéficient des services d'un huscarl (voir Acolytes, page 62) et sont moins sévèrement punis pour les crimes qu'ils commettent (voir Crime, page 39). Vous pouvez devenir thane dans chacune des neuf châtelleries de la province.

Maisons

Acheter une maison

Quand vous viendra l'envie d'un peu plus de stabilité dans votre vie de tueur de dragon errant, vous pourrez vous établir dans l'une des grandes capitales de la province (voire toutes) en achetant une maison. Mais attention, une bourse bien remplie ne suffira pas... vous devrez d'abord obtenir la confiance du jarl local. Acquittez-vous des tâches qu'il vous confie pour gagner son amitié et recevoir l'autorisation de vous installer dans sa ville. Pour plus d'informations, consultez les missions de thane dans la rubrique Services (voir page 404).

ATTENTION ! N'oubliez pas, la guerre civile détermine qui gouverne chacune des cinq grandes capitales. Si votre faction prend le contrôle d'une ville ennemie, il y a de fortes chances pour que le nouveau jarl récompense vos efforts en vous accordant immédiatement le droit d'acheter une maison.

Une fois que vous avez l'accord du jarl, adressez-vous au chambellan (en général, il n'est pas bien loin) et faites-lui part de vos projets. Le prix qui s'affiche n'est malheureusement pas négociable. Payez et vous recevrez la clé de votre nouvelle demeure.

Décorer votre propriété

Une fois qu'une maison vous appartient, vous pouvez l'aménager un peu si vous le souhaitez. Chaque demeure possède son propre "Guide du bel intérieur", un document décrivant les différentes options de décoration disponibles ; vous pouvez ainsi choisir quels éléments acheter en connaissance de cause. En

SAMY&DENIS

plus des objets courants (chaises, placards et autres), vous pourrez acquérir des objets utiles, comme des établis d'artisanat, des râteliers, des mannequins et des étagères. Adressez-vous au chambellan, achetez les éléments de votre choix et ils seront automatiquement installés dans votre demeure.

De l'intérêt d'être propriétaire

Posséder une maison vous apporte divers avantages :

- ◊ Vous disposez de votre propre base d'opérations dans la ville, avec accès à des établis d'artisanat et un lit (voir page 36 pour les bonus Repos réparateur et Réconfort).
- ◊ Vous pouvez entreposer vos armes, armures, matériaux d'artisanat et autres objets avec la certitude qu'ils seront toujours là à votre retour.
- ◊ Vous pouvez exposer fièrement les armes, les artefacts et les objets précieux que vous avez récoltés sur vos râteliers, vos mannequins et vos étagères.
- ◊ Si vous êtes thane de la châtellerie, votre huscarl vous attend sur place, prêt à répondre à votre appel.
- ◊ Si vous êtes marié (voir la quête parallèle : Les liens du mariage, page 336), vous pouvez demander à votre conjoint d'emménager avec vous. Fini les rencontres à l'auberge ou dans sa demeure (souvent rudimentaire) !

Propriétés disponibles

Manoir de Hauteflèche, Solitude (Châtellerie d'Haafingar)

Coût : 25 000 pièces d'or
Jarl : Élisif la Juste
Chambellan : Falk Barbebraise
Décorations disponibles :
- Chambre (2 000)
- Salle à manger (2 000)
- Laboratoire d'alchimie (2 500)
- Laboratoire d'enchantement (2 500)
- Décorations de patio (500)
- Cuisine (1 500)

Coût total : 36 000 pièces d'or

Gentilhommière de Vlindrel, Markarth (Châtellerie de la Crevasse)

Coût : 8 000 pièces d'or
Jarl : Igmund ou Thongvor Sang-d'Argent
Chambellan : Raerek ou Reburrus Quintilius
Décorations disponibles :
- Chambre (800)
- Salle à manger (900)
- Laboratoire d'alchimie (1 000)
- Laboratoire d'enchantement (1 000)
- Entrée (500)

Coût total : 12 200 pièces d'or

Douce Brise, Blancherive (Châtellerie de Blancherive)

Coût : 5 000 pièces d'or
Jarl : Balgruuf le Grand ou Vignar le Vénéré
Chambellan : Proventus Avenicci ou Brill
Décorations disponibles :
- Laboratoire d'alchimie (500)
- Chambre (300)
- Loft (200)
- Salle à manger (250)

Coût total : 6 250 pièces d'or

Hjerim, Vendeaume (Châtellerie d'Estemarche)

Coût : 12 000 pièces d'or
Jarl : Ulfric Sombrage ou Brunwulf Libre-Hiver
Chambellan : Jorleif ou Capitaine Vendermite
Décorations disponibles :
- Cuisine (1 000)
- Chambre (1 000)
- Salle à manger (1 500)
- Laboratoire d'alchimie (1 500)
- Laboratoire d'enchantement (1 500)
- Armurerie (2 000)
- Nettoyer les dégâts du meurtrier (500)

Coût total : 21 000 pièces d'or

REMARQUE Vous devez terminer la première partie de la quête parallèle "Du sang sur la glace" avant de pouvoir acheter Hjerim.

Rucheline, Faillaise (Châtellerie de la Brèche)

Coût : 8 000 pièces d'or
Jarl : Laila Juste-Loi ou Maven Roncenoir
Chambellan : Anuriel ou Hemming Roncenoir
Décorations disponibles :
- Chambre (600)
- Cuisine (500)
- Laboratoire d'alchimie (1 000)
- Laboratoire d'enchantement (1 000)
- Jardin (800)
- Porche (400)

Coût total : 12 200 pièces d'or

REMARQUE L'emplacement exact de chacune de ces propriétés est indiqué dans l'Atlas. Vous pouvez obtenir des photos ainsi que la méthode d'achat détaillée de chaque maison dans les missions de Thane, que vous trouverez sous la section "quêtes de faveurs", dans le chapitre consacré aux Quêtes (page 404).

ACOLYTES

SPOILERS MINEURS

À travers la province, vous rencontrerez de nombreux personnages prêts à vous accompagner dans vos aventures et même à mourir pour vous. Ces valeureux compagnons sont regroupés sous le terme d'acolyte. Ils peuvent se joindre à vous pour diverses raisons : vous pouvez les engager, gagner leur amitié en les aidant ou simplement piquer leur intérêt en entreprenant une tâche qui les concerne. Certains vous rejoindront le temps d'une quête, d'autres resteront avec vous aussi longtemps que vous le souhaiterez. Cette section détaille tout ce que vous devez savoir sur vos acolytes.

REMARQUE En règle générale, vous ne pouvez avoir qu'un acolyte humanoïde et un animal (chien) à la fois, mais d'autres compagnons peuvent se joindre à vous de manière provisoire dans le cadre d'une quête spécifique.

Caractéristiques générales

Votre acolyte tiendra généralement le rôle d'ombre, de garde du corps, de porteur d'objets et d'ami.

Lorsqu'un acolyte accepte de se joindre à vous, il vous fait bénéficier de son aide et d'un certain nombre d'avantages.



SAMY&DENIS

Équipement : vos acolytes s'équiperont toujours des meilleurs armes, armures et objets à leur disposition, et essaieront toujours d'utiliser efficacement les bâtons et autres objets offensifs. Ils tiennent compte de leurs propres compétences et aptitudes quand ils prennent ces décisions, et à l'exception de Jenassa, tous préfèreront une épée à deux mains et une armure lourde à un arc et une armure légère.

Compétences : tous vos acolytes possèdent plusieurs compétences de prédilection, qui progressent à mesure qu'ils gagnent des niveaux. Contrairement à votre personnage, ils ne peuvent pas changer de domaine d'expertise. Vous aurez beau forcer Marcurio (un mage) à se battre à l'espadon, il restera toujours plus doué pour la magie. Par conséquent, assurez-vous de choisir un acolyte dont les talents vous conviennent.

Niveaux : la plupart des acolytes gagnent automatiquement des niveaux en même temps que vous. Vous n'avez donc pas à craindre qu'un de vos compagnons se retrouve à la traîne si vous partez à l'aventure sans lui, ou si vous souhaitez faire équipe avec quelque d'autre pendant un moment.

Tactiques : vos acolytes essaieront de suivre votre exemple autant que possible :

Si vous passez en mode furtif, ils s'efforceront de rester discrets, et s'arrêteront quand vous vous arrêtez. Par contre, n'espérez pas les voir se mettre à couvert de leur propre chef. Si vous voulez qu'ils se cachent quelque part, vous devrez leur en donner l'ordre.

Si vous tirez ou rangez votre arme, ils feront de même.

En cas d'attaque, ils utiliseront leurs meilleurs sorts, armes et tactiques pour se défendre et vous protéger.

Séparation : si vous voyagez à cheval (ou sous votre forme lycanthrope), vos acolytes auront probablement du mal à vous suivre. N'ayez pas peur de les perdre, il existe plusieurs moyens pour vous de les aider à vous rattraper.

Attendez (en utilisant le système d'attente) pour leur laisser le temps de vous rejoindre.

Changez de zone et ils apparaîtront automatiquement à vos côtés.

Utilisez le voyage rapide et ils arriveront à destination avec vous.

Retour au bercail : si vous congédiez un de vos acolytes, il rentrera chez lui pour reprendre ses anciennes habitudes. La plupart accepteront de vous suivre à nouveau si vous les y invitez, mais vous devrez peut-être repayer dans le cas des mercenaires si vous attendez trop longtemps.

Blessures et mort : quand la santé de vos acolytes est épuisée, ils s'écroulent. Soignez-les, ou terminez le combat et attendez qu'ils récupèrent naturellement ! Ils ne vous en tiendront pas rigueur.

ATTENTION ! En revanche, prenez garde de ne pas infliger de coup fatal à vos compagnons, que ce soit directement (en les touchant avec votre arme) ou indirectement (par exemple avec l'explosion d'une boule de feu). Leur mort serait définitive.

À vos ordres

Vous pouvez aussi donner des ordres à vos acolytes. Pour cela, vous pouvez leur parler ou passer par le mode de commandement (visez le personnage et maintenez le bouton Activer jusqu'à ce que le curseur change). Les ordres disponibles sont :

Attendre/Suivre : Si vous souhaitez explorer une zone seul ou tenter une approche furtive, utilisez l'ordre Attendre pour demander à votre acolyte d'arrêter de vous suivre. Il attendra patiemment votre retour sans bouger, prêt à vous accompagner à nouveau si vous lui en donnez l'ordre. Notez bien que vos acolytes seront parfois incapables de vous suivre (notamment si vous êtes arrêté et mis en prison). Si vous abandonnez votre acolyte trop longtemps, il finira par se lasser et rentrer chez lui.

Action : vous pouvez demander à vos acolytes d'exécuter certaines tâches à votre place, ce qui peut se révéler utile dans de nombreuses situations. Placez votre réticule sur un élément et appuyez sur Activer pour que votre acolyte l'utilise, le prenne, le vole ou l'attaque, selon les circonstances.

Échange : ceci vous permet d'échanger des objets entre votre inventaire et celui de votre acolyte. Quelques remarques à ce sujet :

Tous les acolytes vous rejoignent avec un équipement de base. Vous ne pouvez pas leur prendre ces objets.

Vous pouvez en revanche leur donner de meilleurs objets, par exemple des armes enchantées, si vous pensez qu'ils peuvent leur être utiles. S'ils partagent votre opinion, ils s'empresseront de s'en équiper.

Vous pouvez aussi en faire des "mules" en leur confiant une partie de vos objets. Leur présence à vos côtés vous permet ainsi de doubler (approximativement) vos capacités de transport de butin ; c'est toujours pratique quand vous essayez de récupérer le plus d'objets possible dans un donjon pour tout revendre en ville ensuite. Notez que comme vous, vos acolytes ne peuvent porter qu'un poids limité (non précisé).

Révocation : si vous le souhaitez, vous pouvez dire à votre acolyte que vous n'avez plus besoin de ses services. Il rentrera alors chez lui, et vous serez libre de poursuivre l'aventure seul ou de lui trouver un remplaçant.

Autres remarques et astuces :

ASTUCE Quand vous choisissez un acolyte, assurez-vous que ses talents vous seront utiles. Si vous êtes adepte de la furtivité et que vous aimez abattre vos cibles à l'arc et en silence, trouvez quelqu'un capable d'appliquer la même stratégie. Si vous êtes un mage, trouvez un guerrier puissant qui tiendra vos ennemis loin de vous. Testez différents acolytes jusqu'à trouver le compagnon d'aventure idéal. Ensuite, ajoutez un chien pour compléter le trio !

Avoir un acolyte à vos côtés est presque toujours une bonne idée ; ils peuvent occuper l'ennemi, encaisser les coups à votre place et vous aider à vaincre plus rapidement. Néanmoins, méfiez-vous des deux cas suivants :

Si vous misez sur la discrétion dans une mission, avoir un partenaire risque de vous gêner plus qu'autre chose. Même les acolytes spécialisés dans la furtivité ne sont jamais aussi habiles que vous quand il s'agit de disparaître. Si la discrétion est vraiment de rigueur, faites cavalier seul.

Si vous êtes un mage et que vous utilisez beaucoup de sorts de zone, sachez que les dommages collatéraux peuvent rapidement avoir raison de votre acolyte. Soyez prudent quand vous lancez un sort, ou mieux, laissez votre acolyte à la maison et comptez plutôt sur l'aide d'un Atronach (ces créatures sont immunisées contre leur élément) ou d'un Zombie.

REMARQUE De nombreux acolytes sont également des professeurs. Emmenez-les avec vous et vous pourrez bénéficier de leur enseignement à tout moment, si vous avez de quoi payer.

Certains acolytes sont ouverts au mariage. Consultez la quête du temple : Les liens du mariage (page 336) pour plus d'informations.

Types d'acolytes

La liste suivante regroupe l'ensemble des personnages susceptibles de devenir vos acolytes. Nous précisons également leur style de combat principal (par exemple : guerrier), leurs compétences préférées et les conditions nécessaires à leur recrutement.

En général, les acolytes appartiennent à l'une des cinq catégories suivantes :

Mercenaires. Ces compagnons d'armes vous accompagneront si vous les payez.

Huscarls. Si vous recevez le titre de thane dans une châtellerie, le jarl vous affectera un huscarl comme garde du corps.

Camarades de guilde. Si vous intégrez une des grandes guildes, vous pourrez peut-être convaincre vos collègues de vous suivre.

Acolytes de quête ou de donjon. Ces personnages vous suivront une fois que vous aurez terminé leur quête ou leur donjon.

Amis. Les amis à qui vous avez rendu service accepteront peut-être de se joindre à vous si vous leur proposez.

Animaux de compagnie. Ces chiens fidèles se battront à vos côtés jusqu'à la mort.

ASTUCE Pour vérifier l'emplacement exact de chaque acolyte, reportez-vous à l'habitat mentionné dans leur description dans l'Atlas à la fin de ce guide.

SAMY&DENIS

Mercenaires

Ces mercenaires vendent leurs services à quiconque peut payer. Chacun possède son propre style de combat. Vous devrez débourser 500 pièces d'or pour les engager ; si jamais vous les congédiez trop longtemps, vous devrez repayer cette somme pour qu'ils vous suivent à nouveau.



Belrand, à Solitude (Haafingar).

Magisfer : Armes à une main, Armure légère, Destruction, Guérison



Vorstag, à Markarth (La Crevasse).

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Jenassa, à Blancherive (Blancherive).

Archère : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Parade, Furtivité



Stenvar, à Vendeaume (Estemarche).

Chevalier : Armes à deux mains, Armure lourde, Archerie, Parade



Marcurio, à Faillaise (La Brèche).

Mage : Destruction, Guérison, Altération, Conjuration, Furtivité



Érik le Massacreur, à Rorikbourg (Blancherive).

Barbare : Armes à deux mains, Armure légère, Archerie, Parade

Remarque : vous devez remplir l'objectif secondaire "Érik le Massacreur" avant de pouvoir recruter Érik.

Huscarls

Les huscarls sont des gardes du corps au service de leur thane. Pour savoir comment devenir thane d'une ou plusieurs châtellerie, reportez-vous à la page 100.



Jordis la Guerrière, Huscarl de Solitude (Haafingar)

Huscarl : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Argis le Rempart, Huscarl de Markarth (La Crevasse)

Huscarl : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Lydia, Huscarl de Blancherive (Blancherive)

Huscarl : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Calder, Huscarl de Vendeaume (Estemarche)

Huscarl : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Iona, Huscarl de Faillaise (La Brèche)

Huscarl : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade

Les Compagnons

Cet ordre séculaire et respecté de guerriers est basé à Blancherive. Les Compagnons partagent des liens extrêmement forts, et se considèrent entre eux comme des frères et soeurs de boucliers. Une fois que vous aurez terminé leur série de quêtes, vous pourrez en faire des acolytes. Rendez-vous à Jorrvaskr pour les trouver.



Aela la Chasseuse

Archère : Archerie, Armure légère, Furtivité, Éloquence, Armes à une main

Remarque : Professeur (experte) en Archerie



Athis

Guerrier : Armes à une main, Parade, Archerie, Armure légère

Remarque : Professeur (expert) en Armes à une main



Farkas

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Forgeage, Éloquence

Remarque : Professeur (maître) en Armure lourde



Njada Bras-de-Pierre

Guerrier : Armes à une main, Parade, Éloquence

Remarque : Professeur (expert) en Parade



Ria

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Torvar

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Vilkas

Chevalier : Armes à deux mains, Armure lourde, Archerie, Parade

Remarque : Professeur (maître) en Armes à deux mains

Mages de l'Académie de Fortdhiver

Les élèves de l'Académie de Fortdhiver se joindront à vous à deux conditions : que vous soyez vous-même membre de l'Académie et que vous ayez terminé leurs quêtes individuelles.



Onmund

Sorcier : Destruction, Illusion, Armes à une main, Armure lourde



J'Zargo

Sorcier : Destruction, Illusion, Armes à une main, Armure lourde



Brelyna Maryon

Mage : Altération, Illusion, Conjuration, Furtivité

SAMY&DENIS

Assassins de la Confrérie noire

Une fois que vous aurez terminé la série de quêtes de la Confrérie noire, certains initiés ainsi qu'un étrange bouffon accepteront de vous accompagner dans vos aventures. Vous les trouverez tous dans le Sanctuaire d'Aubétoile (Châtellerie du Clos).



Initié de la Confrérie noire (Mâle ou Femelle)

Assassin : Furtivité, Armes à une main, Archerie, Armure légère



Cicéron, le Plaisantin, bouffon et gardien de la Mère de la nuit.

Assassin : Furtivité, Armes à une main, Archerie, Armure légère

Acolytes de quêtes

Les habitants suivants de Bordeciel se feront un plaisir de vous suivre une fois que vous aurez terminé la quête qui les concerne (à condition bien sûr qu'ils survivent à cette épreuve). Consultez le détail de chaque quête pour plus d'informations.



Adelaisa Vendicci. Quête parallèle : Résistance à l'Est.

Citadine : Alchimie, Enchantement, Forgeage, Éloquence



Aranea. Quête des Daedra : L'Étoile noire.

Mage : Destruction, Guérison, Conjuration, Altération



Eola. Quête des Daedra : Le goût de la mort.

Nocturlame : Destruction, Armes à une main, Altération, Furtivité



Érandur. Quête des Daedra : La fin du cauchemar.

Guérisseur : Guérison, Conjuration, Éloquence, Alchimie



Lob. Quête des Daedra : La tribu maudite

Archère : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Parade, Furtivité



Ogol. Quête des Daedra : La tribu maudite

Guerrière : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Furtivité



Ugor. Quête des Daedra : La tribu maudite

Archère : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Parade, Furtivité

Acolytes de donjons

Les personnages suivants vous attendent dans divers donjons de Bordeciel, et pourront devenir vos acolytes une fois que vous aurez terminé les donjons en question. S'ils survivent. Consultez les quêtes de donjons 377 pour plus d'informations.



Illia. Tour Clair-obscur (La Brèche)

Mage : Destruction, Guérison, Conjuration, Altération

Golldir. Tombeau d'Hillgrund (Blancherive)



Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade

Amis

Les habitants suivants de Bordeciel accepteront de vous suivre une fois que vous aurez gagné leur amitié en vous acquittant d'une tâche ou d'un service. Consultez les Services (page 399) pour plus d'informations.



Ahtar le geôlier, dans Mornefort, à Solitude (Haafingar).

Chevalier : Armes à deux mains, Armure lourde, Archerie, Parade



Benor, le lieutenant de la garde de Morthal (Hjaalmarche).

Chevalier : Armes à deux mains, Armure lourde, Archerie, Parade



Cosnach, l'ivrogne de Markarth (La Crevasse).

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Borgakh, la fille de Bagrak, à Mor Khazgur (La Crevasse).

Guerrière : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Furtivité



Ghorbash, le frère du chef orque de Dushnikh Yal (La Crevasse).

Archer : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Parade, Furtivité



Uthgerd l'Inflexible, le bagarreur de Blancherive (Blancherive).

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade



Sven, le ménestrel et bûcheron de Rivebois (Blancherive).

Citadin : Alchimie, Enchantement, Forgeage, Éloquence

SAMY&DENIS



Faendal, le chasseur et bûcheron de Rivebois (Blancherive).

Archer : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Furtivité

Remarque : Professeur (spécialiste) en Archerie



Roggi Barbe-Nouée, le mineur nordique du Bosquet de Kyne (Estemarche).

Citadin : Alchimie, Enchantement, Forgeage, Armes à une main



Derkeethus, le pêcheur kidnappé, retenu prisonnier dans la passe du Sombreflot (Estemarche).

Archère : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Parade, Furtivité



Annekke Saute-Roc, l'aventurière du Gué du Sombreflot (Estemarche).

Archère : Archerie, Armure légère, Armes à une main, Parade, Furtivité



Mjoll la Lionne, une aventurière de Faillaise (La Brèche).

Chevalier : Armes à deux mains, Armure lourde, Archerie, Parade



Kharjo, le garde du corps de la Caravane d'Ahkari (Caravanes khajiits).

Guerrier : Armes à une main, Armure lourde, Archerie, Parade

Animaux de compagnie

Si tous ces acolytes humanoïdes ne suffisent pas à faire votre bonheur, sachez que les compagnons à quatre pattes sont aussi une option. Les chiens suivants (capable de suivre, d'attendre et d'attaquer, mais pas de porter des objets) peuvent se joindre à vous :



Vigile, un chien de guerre que vous pouvez acheter à Banning pour 500 pièces d'or dans les écuries de Markarth (La Crevasse).



Meeko, un chien qui rôde près de la cabane de Meeko (Hjaalmarche).



Chien errant ; vous tomberez sur lui à l'occasion d'une rencontre aléatoire (Cadavres suite à une attaque de dragon, ou Un chien repoussant deux loups ; voir page 409).

Chevaux



L'ultime destrier de Bordeciel : Crindombre.

Les aventuriers de Bordeciel ont souvent recours aux chevaux pour atteindre rapidement les coins les plus reculés de la province. Vous pouvez acquérir une de ces nobles montures de différentes façons.

Acheter un cheval :

Vous pouvez acheter un cheval dans les écuries situées à proximité des cinq grandes capitales de Bordeciel. Les quatre capitales mineures (Morthal, Aubétoile, Fortdhiver et Épervine) ne proposent pas ce service.

Chaque écurie vend un type de cheval différent, mais le prix est toujours le même : 1 000 pièces d'or. Il est non négociable, quoi que vous tentiez (votre compétence et vos atouts d'Éloquence sont sans effet, tout comme les potions de négociation). Toutes ces montures sont identiques en matière de vitesse, de santé et de vigueur ; seule la couleur de leur robe les différencie.

Chevaux disponibles :

✓	TYPE DE CHEVAL	CHÂTELLERIE	LIEU D'ACHAT	PRIX
☐	Noir	Blancherive	Écuries de Blancherive	1 000
☐	Bai	Estemarche	Écuries de Vendeaume	1 000
☐	Gris	La Crevasse	Écuries de Faillaise	1 000
☐	Pie	La Crevasse	Écuries de Markarth	1 000
☐	Palomino	Haafingar	Ferme de Katla (Solitude)	1 000
☐	Glacier	La Brèche	Spécial	N/A
☐	Crindombre	Épervine	Spécial	N/A

Posséder un cheval

Les chevaux que vous achetez deviennent votre propriété exclusive. Ils sont toujours sellés, et votre nom est ajouté à leur titre (par exemple, "cheval du prisonnier"). Ceci vous permet de les différencier facilement des autres.

Vous pouvez acquérir les cinq types de chevaux existants, à condition bien sûr d'avoir assez d'or pour les acheter. Si vous possédez plusieurs montures, celle que vous avez chevauchée en dernier vous suit lorsque vous utilisez le voyage rapide. Toutes les autres retournent à leur écurie respective et vous attendent sur place (vous pouvez les rejoindre et les monter quand vous voulez).

Emprunter ou voler un cheval

Vous pouvez voler des chevaux dans différents endroits de la province. Le plus simple est de chercher du côté des écuries qui en vendent, dans les camps et les forts militaires, et enfin dans les lieux de rencontres. Pour voler un cheval, il vous suffit de vous en approcher et de monter dessus. Votre prime augmente aussitôt de 50 pièces d'or dans la châtellerie concernée. Si vous mettez pied à terre et remontez sur un cheval volé, votre acte compte comme un nouveau délit, et votre prime grimpe à nouveau de 50 pièces d'or. Ce petit manège peut rapidement devenir très coûteux.

De temps en temps, vous pourrez "emprunter" un cheval libre (pour lequel le signe "vol" ne s'affiche pas) dans la nature, un lieu de rencontre ou un fort militaire. Ces chevaux se comportent de la même façon que les chevaux volés, mais les monter n'est pas un crime, et n'a donc aucun impact sur votre prime.

Monter à cheval

Il est très important que vous appreniez ce que votre monture est capable de faire ou non :

Les chevaux peuvent trotter ou galoper à une vitesse voisine de celle que vous pouvez atteindre en courant ou en sprintant. Toutefois, ils ne sont pas ralentis par votre armure, et possèdent normalement une meilleure vigueur que vous, ce qui les rend plus rapides sur les longues distances. De plus, ils vous permettent de préserver votre propre vigueur ; vous serez donc en pleine forme pour vous battre si jamais vous tombez dans une embuscade.

SAMY&DENIS

Les chevaux peuvent sauter par dessus les petits obstacles (ceux que vous pourriez vous-mêmes sauter à pied) ou même passer à travers. Vous devrez éviter ou contourner les obstacles plus importants.

Les chevaux sont placides par nature, et même s'ils sont capables d'attaquer, ils préfèreront généralement fuir le combat dès que vous mettez pied à terre.

Vos acolytes ne peuvent pas monter à cheval. Si vous voyagez à cheval, ils courront derrière vous, mais se feront probablement distancer. Une fois proche de votre destination, attendez un peu pour leur laisser le temps de vous rattraper.

Contrôler un cheval

Lorsque vous montez à cheval, certains aspects des commandes sont modifiés :

Seule la caméra subjective peut être utilisée, et le bouton de changement de vue recentre simplement la caméra derrière vous.

Le bouton Activer vous permet de descendre de cheval. Vous devez mettre pied à terre pour interagir avec les objets et les personnages.

Si vous appuyez sur le bouton Sauter, votre monture se cabre. Vous ne pouvez pas sauter à cheval.

Le bouton Sprinter vous permet de galoper.

Vous ne pouvez pas vous battre à cheval (vos armes, vos cris, vos sorts et vos pouvoirs sont tous inutilisables). Si vous êtes attaqué, vous n'avez que deux choix possibles : fuir au galop ou descendre et combattre avant de reprendre votre route. Vous pouvez aussi profiter de la vitesse et de la vigueur de votre monture pour passer en force ! Vous devriez pouvoir distancer la majorité de vos adversaires humanoïdes.

Les chevaux et le voyage rapide

Si vous possédez plusieurs montures, celle que vous avez utilisée en dernier voyage avec vous. C'est pratique si vous l'avez perdue pendant un combat, ou si vous ressortez d'un donjon loin de votre point d'entrée. Utilisez le voyage rapide vers n'importe quelle destination proche pour voir votre cheval apparaître directement à vos côtés.

Si vous montez un cheval volé ou emprunté, il ne vous accompagnera que si vous êtes en selle au moment d'activer le voyage rapide. Sans quoi, vous le laisserez derrière vous.

Les chevaux ne peuvent pas vous accompagner dans les villes, les donjons et autres lieux intérieurs. Si vous utilisez le voyage rapide pour rejoindre une ville, votre monture vous attendra aux écuries situées juste à l'extérieur.

Mort d'un cheval

Quand vous montez à cheval, votre monture absorbe la majorité des dégâts que vous recevez en cas de chute ou d'attaque ennemie. Si elle perd 90 % de sa santé, elle vous désarçonne et tente de s'enfuir. Sachez que si elle encaisse des dégâts fatals, elle mourra.

Si un cheval vous appartenant meurt, un autre cheval du même type est aussitôt mis en vente dans les écuries correspondantes. Cette règle ne s'applique normalement pas à Glacier et Crindombre ; ces chevaux sont uniques et irremplaçables.

Chevaux uniques : Glacier et Crindombre

Deux montures uniques vous attendent dans Bordeciel.

Glacier : dans le cadre de la quête parallèle : Chose promise (voir page 363), vous êtes chargé de voler Glacier au Gîte Roncenoir, dans la Brèche. À la fin de cette quête, vous avez la possibilité de trahir l'homme qui vous a confié cette mission, Louis Letrush, et de garder la bête. Mis à part le fait qu'il ne vous a rien coûté, ce cheval n'a absolument rien de particulier.

Crindombre : au début de la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie (voir page 244), Astrid, le chef de la Confrérie, invoque cette monture exceptionnelle. Vous en devenez alors le propriétaire. En plus d'être gratuit, Crindombre possède d'autres atouts :

Il a deux fois plus de vigueur et presque trois fois plus de santé que les chevaux ordinaires.

Sa santé se régénère rapidement en cas de blessure, ce qui le rend extrêmement difficile à tuer.

Il est beaucoup plus agressif que les autres chevaux, et n'hésite pas à combattre à vos côtés au lieu de s'enfuir.

Ses yeux brillants, sa selle unique et sa robe de jais font de lui le plus bel étalon de toute la province.

Chariots



Voyagez entre deux capitales dans le confort et l'élégance.

Si vous n'avez pas les moyens de vous payer un cheval, les chariots sont un excellent moyen de vous déplacer rapidement à travers Bordeciel. Vous les trouverez à l'extérieur des cinq grandes capitales de la province, en général près des écuries. Parlez au cocher pour découvrir ses services, et contre une somme modique, il se fera un plaisir de vous transporter vers la capitale de votre choix.

Le tarif est de 20 pièces d'or pour un voyage vers l'une des cinq grandes capitales : Solitude, Markarth, Blancherive, Vendeaume ou Faillaise.

Le tarif est de 50 pièces d'or pour un voyage vers l'une des quatre capitales mineures : Morthal, Aubétoile, Fortdhiver ou Épervine. Payez puis activez le chariot pour grimper à bord. Le cocher vous racontera une petite histoire au moment du départ, et vous vous retrouverez bien vite à destination.

ASTUCE Est-ce que ce service en vaut la peine ? Tout dépend de votre style de jeu. Si vous préférez marcher ou chevaucher à travers la province, pour découvrir des dizaines de nouveaux lieux et affronter de nombreux dangers entre deux destinations, cette solution n'est clairement pas pour vous. Si vous êtes pressé, en revanche, c'est un moyen sûr de faire le tour de Bordeciel en un temps record. Pour 300 pièces d'or, vous pourrez découvrir les neuf capitales de châtellerie dès le début du jeu ; vous n'aurez alors plus qu'à utiliser le voyage rapide pour les rejoindre à volonté.

SERVICES, OBJETS DE COLLECTION ET OBJETS INTÉRESSANTS

SPOILERS MINEURS

Dans cette dernière partie du chapitre consacré à l'entraînement, nous vous proposons une liste succincte des services, marchands, objets intéressants et objets de collection que vous découvrirez au cours de votre aventure. Les éléments marqués d'un "*" sont répertoriés dans l'Atlas. Ceux marqués d'un "†" sont regroupés dans un tableau en annexe, précisant leur emplacement dans le jeu (dans le cas des livres de compétence, il s'agit de l'emplacement des deux exemplaires les plus faciles à trouver). Enfin, ceux marqués d'un "‡" ont eux aussi leurs tableaux quelque part dans ce guide, indiquant leurs emplacements et occurrences.

Si vous cherchez un élément et qu'il n'apparaît ni dans cette liste, ni dans l'Inventaire, le Bestiaire, l'Atlas ou les annexes, c'est qu'il est probablement généré aléatoirement dans le monde, et donc impossible à localiser.

Succès/Trophées

Si vous souhaitez obtenir tous les succès (PC et Xbox 360) ou trophées (PlayStation 3) que Bordeciel a à offrir, consultez les annexes à la fin de ce guide. Vous y découvrirez toutes les informations utiles pour atteindre votre objectif. Un conseil, vérifiez ce tableau dès le début, vous saurez ainsi quoi faire à l'avance.

SAMY&DENIS

Services et commerçants

Apothicaire *†



Nombre : 12

Boutiques proposant des ingrédients d'alchimie et des potions. Vous trouverez des apothicaires dans la plupart des villes et des villages, facilement identifiables à leur enseigne (comme celle représentée ici).

Aubergiste/Tavernier *†



Nombre : 15/5

Les propriétaires d'auberge et de taverne offrent le gîte et le couvert aux voyageurs fatigués. Ils sont également une précieuse source de rumeurs et d'informations, menant souvent à de nouveaux objectifs et quêtes.

Forgeron/Archerie *†



Nombre : 33/3

Les habitats de dimension respectable comprennent souvent une forge, regroupant divers établis d'artisanat et de forgeage, généralement placés sous la supervision d'un forgeron vendant armes et armures. La plupart sont indiquées par une enseigne (comme celle représentée ici).

Caravane * †



Nombre : 3

Trois caravanes khajiits sillonnent les routes de Bordeciel, proposant leurs services à tous les voyageurs qu'elles rencontrent. Leurs itinéraires sont indiqués dans l'Atlas.

Acolyte/Mercenaire *‡



Nombre : 47

Personnage susceptible de vous accompagner dans vos aventures, mettant sa lame ou ses sorts au service de votre cause. Les mercenaires exigeront toutefois d'être payés. Consultez les informations correspondantes dans ce chapitre, page 62.

Écuries /Cochers *



Nombre : 5/5

Lieu toujours situé à proximité des grandes capitales de châtellerie, où vous pourrez acheter (ou voler) des chevaux. Vous trouverez généralement un chariot à proximité ; payez le cocher pour rejoindre n'importe quelle capitale de la province. Ces lieux principaux sont répertoriés dans l'Atlas.

Commerçant (Vendeur/Receleur) *†



Nombre : 53

Ces marchands proposent toute sorte d'objets et d'articles généraux. Les receleurs prêts à racheter les objets volés sont inclus dans cette catégorie, mais tous les marchands ne sont pas des receleurs (et aucun receleur ne vous offrira ses services de but en blanc).

Receleur : 10
Vendeur de vivres : 9
Épicier : 19
Vendeur "spécial" : 3
Vendeur de sorts : 12

Professeur *‡



Nombre : 50

Personnage particulièrement doué (pouvant aussi être un acolyte ou un commerçant) qui peut vous aider à améliorer une de vos compétences. Consultez les informations correspondantes dans ce chapitre, page 11.

Établis d'artisanat

REMARQUE Il existe un très grand nombre de postes d'artisanat, c'est pourquoi nous n'avons listé qu'un ou deux exemple de chaque. Cependant, les lieux avec personnages proposant des postes d'artisanat sont répertoriés dans l'Atlas.

Laboratoire alchimique *



Poste de travail sur lequel vous pouvez mélanger des ingrédients pour préparer des potions ou des poisons grâce à votre compétence Alchimie.

Autel d'enchantement *



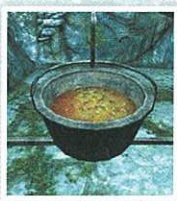
Poste de travail sur lequel vous pouvez enchanter ou désenchanter des objets grâce à votre compétence Enchantement.

Enclume ou Forge *



Principaux outils du forgeron, la forge et l'enclume vous permettront de travailler le métal, le cuir et d'autres matériaux moins ordinaires pour fabriquer des armes, des armures et des bijoux grâce à votre compétence Forgeage.

Casserole ou Broche



Ces ustensiles de cuisine vous permettront de préparer des plats avec la viande et les ingrédients que vous possédez. Vous en trouverez absolument partout.

Meule *



Roue de pierre vous permettant d'affuter et d'améliorer vos armes grâce à votre compétence Forgeage.

Fonderie *



Fourneau destiné à transformer le minerai (et certains matériaux dwemers) en lingots, que vous pourrez vendre ou utiliser en forgeage.

Chevalet de tannage *



Simple chevalet de bois permettant de transformer les peaux de bêtes en cuir utile (plaques ou lanières) pour le forgeage ou la vente.

Billot



Vieille souche sur laquelle vous pourrez fendre des bûches pour en faire du bois de chauffe. Vous en trouverez dans presque tous les camps de bûcherons et villages.

Établi *



Solide banc de travail sur lequel vous pourrez tremper et améliorer des armures grâce à votre compétence Forgeage.

SAMY&DENIS

Objets de collection

Insecte capturé * ‡



Nombre : 5

Un insecte prisonnier dans un bocal en verre. Trouvez-les tous dans le cadre de la quête parallèle : Collection d'insectes*.

Nirnroot cramoisie * ‡



Nombre : 30+

Personnage associé : Avrusa Sarethi (Ferme Sarethi, dans la Brèche)

Une variante rouge de cette étrange plante tintinnabulante, qui ne pousse que dans le domaine souterrain de Griffenoire. Récoltez-les dans le cadre de la quête parallèle : Nirnroot cramoisie.

Masque de prêtre-dragon * ‡



Nombre : 10

Masques cérémonials antiques portés par les puissants prêtres-dragons. Récupérez-les dans le cadre de la quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons.

Livres



De nombreux ouvrages sont disséminés à travers Bordeciel. Pour plus d'informations, consultez l'inventaire ou la partie de ce chapitre qui leur est consacrée.

Livre de compétence * †



Ces livres font progresser vos compétences d'un point quand vous les lisez pour la première fois. Il existe 5 titres différents pour chaque compétence, soit un total de 90 titres et 90 points à obtenir (mais chaque livre existe en plusieurs exemplaires). Pour chaque titre, seuls les deux exemplaires les plus faciles à trouver sont indiqués en annexe, mais tous les lieux de l'Atlas contenant un livre de compétence sont signalés d'une marque.

Carte au trésor * ‡



Nombre : 12

La carte dessinée sur ces morceaux de parchemin révèle l'emplacement d'un trésor caché. Consultez la quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel pour plus d'informations.

Armes uniques *†‡



Nombre : 80

Cette catégorie regroupe les armes uniques cachées dans les donjons, celles obtenues dans le cadre d'une quête et les artefacts de Daedra. Vous trouverez des informations détaillées sur l'ensemble de ces armes dans le chapitre Inventaire, page 75.

Armures ou objets uniques *†‡



Nombre : 112

Cette catégorie regroupe les armures et tenues uniques cachées dans les donjons, celles obtenues dans le cadre d'une quête et les artefacts de Daedra. Vous trouverez des informations détaillées sur l'ensemble de ces objets dans le chapitre Inventaire, page 77.

Gemme étrange *‡



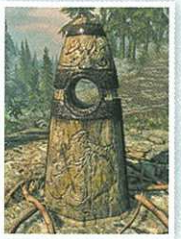
Nombre : 24 (plus la couronne)

Personnage associé : Vex (Guilde des voleurs, à Faillaise)

Ces gemmes étranges appartenaient à la légendaire couronne de Barenziah. Pour plus d'informations, reportez-vous à la quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons.

Objets intéressants

Pierres dressées *‡



Nombre : 13

Vous pouvez activer ces pierres dressées pour recevoir une puissante bénédiction. Elles sont répertoriées en tant que lieux principaux dans l'Atlas et sont décrites en détails page 59.

Autels *†



Nombre : 69

Activez un autel consacré aux neuf Divins pour recevoir une bénédiction. L'emplacement de tous ces autels est précisé dans l'Atlas et dans les annexes.

Cartes de la guerre civile *



Ces cartes vous permettent de suivre l'évolution de la guerre civile qui déchire la province. Activez les drapeaux sur une carte pour ajouter chaque lieu à votre carte du monde. Ces lieux sont uniquement répertoriés dans l'Atlas.

Murs de mots *‡



Nombre : 42

Ces murs antiques portent (généralement) un des trois mots de puissance composant un cri précis. Approchez-les et absorbez leur mot, puis débloquez son potentiel avec une âme de dragon pour accroître la puissance de votre Thu'um. Consultez l'Atlas ou la page 32 pour découvrir l'emplacement de ces murs.

Tertres aux Dragons *‡



Nombre : 22

Ces tertres funéraires marquent les lieux ou les anciens dragons furent vaincus. Maintenant que ces créatures reviennent à la vie, ces tertres s'ouvrent les uns après les autres. Ils sont tous répertoriés en tant que lieux secondaires dans l'Atlas, et sont aussi décrits dans ce chapitre, page 58.

Surveillez le ciel !

SAMY&DENIS

L'INVENTAIRE

SORTS, ARMES, ARMURES ET OBJETS

Contemplez les tableaux et descriptifs de Bordeciel ! Les pages qui suivent regorgent d'informations sur les milliers de sorts, armes, armures et objets que vous pourrez trouver au cours de vos aventures. Si vous voulez connaître les caractéristiques d'un objet que vous n'avez pas encore trouvé, le comparer à un autre ou simplement jeter un oeil sur tout ce qui peut être ramassé ou pillé en Bordeciel, ne cherchez pas plus loin.

Voici quelques règles générales qu'il est bon de connaître avant de vous lancer :

Comme il est décrit dans la section des compétences du chapitre Entraînement (voir page 9), de nombreux atouts, enchantements et compétences ont une influence sur les dégâts infligés par vos armes, la protection de vos armures et le coût de vos sorts. Pour refléter cela, le jeu calcule automatiquement ces modificateurs et les applique directement aux sorts et objets que vous examinez. Pour ces raisons, vous ne verrez que très rarement, voire jamais, les valeurs de base listées ci-après. Néanmoins, cette liste est très utile pour comparer des objets entre eux.

Certains objets, notamment les armes et armures uniques, portent la mention "en fonction du niveau". Cela signifie que l'objet que vous recevez dans le jeu dépend de votre niveau, et peut avoir de meilleures statistiques et enchantements que ce que vous voyez ici.

Certains enchantements et effets sont "cumulables", ce qui veut dire que leurs effets bénéfiques s'ajoutent les uns aux autres.

Tableau I : Sorts



Les sorts sont essentiels pour de nombreux personnages, des archimages qui ont percé les arcanes des cinq écoles de magie à ceux qui touchent un peu aux arts magiques selon leurs besoins, comme le voleur et le sort d'invisibilité ou le guerrier et son sort de guérison. Cette section dresse la liste de tous les sorts disponibles ; vous trouverez ou achèterez la plupart d'entre eux sous la forme de livres de sort, mais certains pourront vous être enseignés directement.

Remarques

Cette liste contient uniquement les sorts qui peuvent être lancés par votre personnage. Elle ne comprend ni les pouvoirs, comme l'Étreinte de l'ombre des vampires ou la Forme bestiale des loups-garous, ni les sorts ou effets ennemis que vous ne pouvez acquérir.

Tous les sorts de destruction ont des effets secondaires basés sur leur élément, qu'ils soient présents dans la description du sort ou non.

Tous les sorts de feu peuvent enflammer les ennemis, causant des dommages supplémentaires pendant plusieurs secondes. Ces sorts sont particulièrement utiles contre des adversaires à la santé très élevée.

Tous les sorts de froid infligent autant de dégâts de vigueur que de santé, et ralentissent leur cible de 50 % pendant plusieurs secondes (la durée exacte varie selon le sort). Cela les rend très utiles contre les berserkers et les ennemis qui usent d'attaques puissantes, de coups de bouclier et autres tactiques gourmandes en vigueur.

Tous les sorts de foudre infligent deux fois plus de dégâts à la magie qu'à la santé (sauf cas particuliers) : idéal pour neutraliser les mages ennemis.

Présentation des sorts

Nom du sort : le nom du sort tel qu'il apparaît dans votre menu de magie.

Niveau : le niveau du sort (de novice à maître). Les sorts de quête ou uniques de chaque école de magie sont regroupés dans la catégorie "Spécial" en fin de liste.

Coût standard : le coût du sort après avoir acquis le talent de niveau de sort adéquat, ainsi que le niveau minimum requis. Ainsi les sorts de niveau novice sont affichés au niveau de compétence 15, apprenti à 25, etc. C'est un chiffre utile car il fournit la base la plus représentative pour comparer le coût des sorts.

Coût de base : le coût du sort au niveau de compétence 15, sans aucun talent.

Coût au niveau 100 : le coût du sort au niveau de compétence 100, après avoir acquis tous les talents de niveau de sort. Ceci permet de voir comment le coût diminue à mesure que vous progressez.

Description : la description du sort telle qu'elle apparaît dans votre menu de magie.

Notes et restrictions : la liste des quêtes et des facteurs restrictifs qui conditionnent votre acquisition du sort. Présente le fonctionnement du sort et vous aide à l'utiliser efficacement.

☑	NOM DU SOR	NIVEAU	COÛT STANDARD	COÛT DE BASE	COÛT AU NIVEAU 100	DESCRIPTION	REMARQUES ET RESTRICTIONS
				ALTERATION			
☐	Illumination	Novice	9	18	6	Crée une lumière flottante pendant 60 secondes.	
☐	Corps de chêne	Novice	45	91	30	Augmente la valeur d'armure du lanceur de 40 points pendant 60 secondes.	
☐	Rayonnement	Apprenti	35	74	25	Boule de lumière qui dure 60 secondes et reste où elle tombe.	
☐	Corps de pierre	Apprenti	81	171	57	Augmente la valeur d'armure du lanceur de 60 points pendant 60 secondes.	

SAMY&DENIS

✓	NOM DU SOR	NIVEAU	COÛT STANDARD	COÛT DE BASE	COÛT AU NIVEAU 100	DESCRIPTION	REMARQUES ET RESTRICTIONS
☐	Détection des vivants	Spécialiste	37/s	88/s	29/s	Les créatures vivantes à proximité sont visibles à travers les murs, à l'exception des morts-vivants, des machines ou des Daedra.	Très utile dans les situations où la discrétion est de mise, car il permet de toujours garder à l'oeil les gardes en patrouille. La couleur des créatures indique si elles sont hostiles ou non.
☐	Corps de fer	Spécialiste	98	235	79	Augmente la valeur d'armure du lanceur de 80 points pendant 60 secondes.	
☐	Télékinésie	Spécialiste	63/s	149/s	50/s	Peut attirer à vous un objet éloigné. Ajoutez-le à votre inventaire ou débarrassez-vous-en.	Parfait pour écarter un objet d'une plaque à pression en toute sécurité, ou encore pour déplacer et ranger des objets (dans votre maison, par exemple).
☐	Respiration aquatique	Spécialiste	82	196	66	Permet de respirer sous l'eau pendant 60 secondes.	Guettez la lueur qui entoure votre corps : le sort ne fait plus effet quand elle faiblit. Il vous reste alors l'équivalent d'une respiration complète (comme si vous veniez de plonger) avant de commencer à vous noyer.
☐	Détection des morts	Expert	49/s	130/s	43/s	Les morts à proximité sont visibles à travers les murs.	Ce sort, qui détecte les morts-vivants et les cadavres, est très utile pour repérer les draugr qui grouillent dans la pénombre des catacombes.
☐	Corps d'ébonite	Expert	113	300	101	Augmente la valeur d'armure du lanceur de 100 points pendant 60 secondes.	
☐	Paralysie	Expert	149	396	133	Les cibles qui ne parviennent pas à résister sont paralysées pendant 10 secondes.	Les créatures paralysées près d'un précipice feront bien souvent une chute fatale.
☐	Cuirasse draconique	Maître	248	738	248	Le lanceur de sorts ignore 80 % de tous les dégâts physiques pendant 30 secondes.	Récompense de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'altération.
☐	Paralysie générale	Maître	278	826	278	Toutes les cibles de la zone qui ne parviennent pas à résister sont paralysées pendant 15 secondes.	Vendu par Tolfdir, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'altération.
☐	Équilibre	Spécial - Novice	0	0	0	Convertit 25 points de santé en points de magie par seconde. Cet effet peut provoquer la mort du lanceur.	Uniquement dans l'Abîme du Labyrinthe, au cours de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus, dans une salle secondaire. Un sort dangereux, mais un moyen rapide et peu coûteux de récupérer de la magie en cas de besoin.
☐	Transmutation	Spécial - Spécialiste	37	88	29	Transforme un morceau de minerai de fer brut en argent ou un morceau de minerai d'argent en or si le lanceur en porte sur lui.	Ce sort est parfois vendu par Enthir, mais on en trouve également des copies dans le camp du Cours dormant, la chambre sépulcrale d'Ansilvund et la Mine de Tranchelame. Lancez-le deux fois pour changer un morceau de minerai de fer (2 pièces d'or) en un morceau de minerai d'or (50 pièces d'or). Vous voilà riche !
						CONJURATION	
☐	Épée liée	Novice	41	82	27	Les Daedra invoqués de moindre puissance sont renvoyés en Oblivion.	Lancer le même sort des deux mains ne vous octroie pas deux épées liées. Si c'est ce que vous voulez, lancez-le séparément de chaque main.
☐	Conjuration de familier	Novice	47	94	31	Crée un arc magique pendant 120 secondes. Rengainer pour rompre le sort.	
☐	Allié d'outre-tombe	Novice	45	90	30	Fait apparaître un Atronach de glace pendant 60 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur.	Fonctionne sur les créatures de niveau 6 maximum.
☐	Hache d'armes liée	Apprenti	70	149	50	Ranime un cadavre puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.	
☐	Conjuration d'Atronach de feu	Apprenti	62	132	44	De puissantes créatures invoquées et ranimées sont placées sous votre contrôle.	Les Atronachs de feu sont efficaces à longue portée mais assez faible au corps à corps.
☐	Réanimation	Apprenti	60	127	42	Fait appel à un seigneur drémora pendant 60 secondes.	Fonctionne sur les créatures de niveau 13 maximum.
☐	Capture d'âme	Apprenti	44	94	31	Fait apparaître un Atronach de foudre pendant 60 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur.	Ce sort emprisonne toujours l'âme dans la plus petite gemme capable de la contenir. Faites bien attention à ce que vous avez dans votre inventaire : ce serait trop bête de gâcher une gemme spirituelle magistrale sur un ragnard. Attention, les âmes humaines ne peuvent être capturées qu'avec des gemmes spirituelles noires.
☐	Bannissement de Daedra	Spécialiste	72	173	58	Ranime un cadavre très puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.	Ne fonctionne que sur les Daedra conjurés (et non sur les "permanents", comme ceux des donjons de sorciers) de niveau 15 maximum (familiers et Atronachs de feu). En plus de cet effet, ce sort déstabilise également tout Daedra qu'il touche, le rendant très utile même contre les ennemis de niveau élevé.
☐	Arc lié	Spécialiste	76	183	61	Les puissantes créatures daedra invoquées sont renvoyées en Oblivion.	Ce sort matérialise également des flèches liées qui disparaîtront en même temps que l'arc.
☐	Conjuration d'Atronach de glace	Spécialiste	79	189	63	Ranime un cadavre de façon permanente afin qu'il se batte à vos côtés. Ne fonctionne que sur les personnages.	Les Atronachs de glace sont efficaces au corps à corps et ont une santé élevée, mais ils ne peuvent attaquer à distance.
☐	Revenant	Spécialiste	68	162	54	Fait apparaître un Atronach de feu de façon permanente.	Fonctionne sur les créatures de niveau 21 maximum.
☐	Manipulation de Daedra	Expert	80	214	72	Fait apparaître un Atronach de glace de façon permanente.	Ne fonctionne que sur les Daedra conjurés (et non sur les "permanents", comme ceux des donjons de sorciers) de niveau 20 maximum (familiers et Atronachs de glace).
☐	Conjuration de seigneur drémora	Expert	118	316	106	Fait apparaître un Atronach de foudre de façon permanente.	Les seigneurs drémora sont des combattants puissants qui disposent d'un éventail de sorts de feu.
☐	Conjuration d'Atronach de foudre	Expert	107	284	95	Invoque un familier enflammé qui fonce au combat et explose.	Les Atronachs de foudre sont redoutables dans le combat à distance.
☐	Surzombie	Expert	100	266	89	Fait apparaître l'Ombre d'Arniel Gane pendant 60 secondes à l'endroit indiqué par le lanceur.	Fonctionne sur les créatures de niveau 30 maximum.
☐	Expulsion de Daedra	Expert	71	190	64	Fait apparaître un drémora libre.	Ne fonctionne que sur les Daedra conjurés (et non sur les "permanents", comme ceux des donjons de sorciers) de niveau 20 maximum (Atronachs de glace et inférieurs). Déstabilise tout Daedra qu'il touche.
☐	Golem zombie	Maître	296	881	296	Reanimate a dead body permanently to fight for you. Only works on people.	Fonctionne sur les personnages de niveau 40 maximum.
☐	Golem de feu	Maître	267	793	267	Summons a Flame Atronach permanently.	Récompense de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de conjuration. Les golems sont des versions plus puissantes des Atronachs classiques. Il est conseillé de vous reposer ou d'attendre après avoir lancé ce sort pour récupérer de la magie.
☐	Golem de glace	Maître	326	969	326	Summons a Frost Atronach permanently.	Vendu par Phinis, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de conjuration.

SAMY&DENIS

☑	NOM DU SOR	NIVEAU	COÛT STANDARD	COÛT DE BASE	COÛT AU NIVEAU 100	DESCRIPTION	REMARQUES ET RESTRICTIONS
☐	Golem de foudre	Maître	356	1057	356	Summons a Storm Atronach permanently.	Vendu par Phinis, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de conjuration.
☐	Familier de feu	Spécial - Apprenti	24	50	17	Summons a Flaming Familiar which will charge into battle and explode.	Récompense de la Quête de donjon : Le parchemin d'Anska. Le familier de feu se comporte comme un familier traditionnel pendant quelques secondes, puis il explose en causant 40 points de dégâts.
☐	Invocation de l'Ombre d'Arniel	Spécial - Apprenti	0	0	0	Summons the Shade of Arniel Gane for 60s wherever the caster is pointing.	Récompense de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'entreprise d'Arniel. L'ombre d'Arniel est faible au corps à corps, mais les sorts qu'elle lance sont très puissants.
☐	Invocation de drémora libre	Spécial - Novice	88	176	59	Summons an unbound Dremora.	Récompense (sort) de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de conjuration. Invoque un drémora libre dans un endroit précis au cours de la quête. N'a aucun effet en toute autre situation.
	DESTRUCTION						
☐	Flammes	Novice	6/s	13/s	4/s	Un débordement de feu qui inflige 8 points par seconde. Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires.	Les cibles enflammées subissent davantage de dégâts tant qu'elles brûlent ; dans ce cas le sort ne cause pas de dégâts supplémentaires.
☐	Froid mordant	Novice	7/s	14/s	4/s	Un souffle glacé qui inflige 8 points de dégâts de santé et de vigueur par seconde.	
☐	Étincelles	Novice	8/s	16/s	5/s	Éclair qui inflige 8 points de dégâts de foudre par seconde à la santé et à la magie.	
☐	Rune de feu	Apprenti	98	207	69	Lancée non loin de vous, elle explose et inflige 50 points de dégâts de feu lorsque les ennemis approchent.	Les runes restent en place indéfiniment, mais vous ne pouvez en poser qu'une seule à la fois. Pour de meilleurs résultats, placez-les dans un couloir que les ennemis seront obligés d'emprunter, puis attirez-les à vous. Vous pouvez également lancer une rune directement sous un adversaire pour déclencher immédiatement l'explosion, mais ce type d'attaque s'avère moins efficace que vos autres sorts.
☐	Éclair enflammé	Apprenti	17	36	12	Un souffle de feu qui inflige 25 points de dégâts. Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires.	
☐	Rune de glace	Apprenti	122	258	87	Lancée non loin de vous, elle explose et inflige 50 points de dégâts de glace lorsque les ennemis approchent.	
☐	Stalactite	Apprenti	25	42	14	Une pointe de glace qui inflige 25 points de dégâts de glace à la santé et à la vigueur.	
☐	Éclair foudroyant	Apprenti	21	45	15	Un éclair qui inflige 25 points de dégâts de foudre et la moitié de cette somme en dégâts de magie.	
☐	Rune de foudre	Apprenti	134	284	95	Lancée non loin de vous, elle explose et inflige 50 points de dégâts de foudre lorsque les ennemis approchent.	
☐	Éclairs multiples	Spécialiste	57	137	46	Éclair foudroyant qui inflige 40 points de dégâts de foudre à la santé de la cible et la moitié à sa magie, avant de passer à une cible suivante.	
☐	Boule de feu	Spécialiste	40	117	39	Une violente explosion inflige 40 points de dégâts dans un rayon de 5 mètres. Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires.	
☐	Aura enflammée	Spécialiste	107	254	85	Pendant 60 secondes, les adversaires au corps à corps subissent 8 points de dégâts de feu par seconde. Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires.	Les sorts d'aura sont très utiles si vous devez souvent vous battre au corps à corps, ou si vous préférez les sorts de contact (Flammes, Mur de feu, etc.) qui infligent des dégâts plus élevés.
☐	Aura glaciale	Spécialiste	117	278	93	Pendant 60 secondes, les adversaires au corps à corps subissent 8 points de dégâts de glace et de vigueur par seconde.	
☐	Tempête de glace	Spécialiste	53	127	42	Une tornade glacée qui inflige 40 points de dégâts de glace par seconde à la santé et à la vigueur.	
☐	Aura foudroyante	Spécialiste	137	326	110	Pendant 60 secondes, les adversaires voisins subissent 8 points de dégâts de foudre et la moitié de dégâts de magie.	
☐	Lance gelée	Expert	106	282	95	Une pointe de glace qui inflige 60 points de dégâts de glace à la santé et à la vigueur.	
☐	Incinération	Expert	98	262	88	Un souffle de feu qui inflige 60 points de dégâts. Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires.	
☐	Trait de foudre	Expert	113	302	101	Un éclair qui inflige 60 points de dégâts de foudre et la moitié de cette somme en dégâts de magie.	
☐	Mur de feu	Expert	39/s	104/s	35/s	Dispersé au sol, crée un mur de feu qui inflige 50 points de dégâts de feu par seconde.	
☐	Mur de glace	Expert	45/s	121/s	40/s	Dispersé au sol, crée un mur de glace qui inflige 50 points de dégâts de glace par seconde.	
☐	Mur de foudre	Expert	48/s	128/s	43/s	Dispersé au sol, crée un mur d'éclairs qui inflige 50 points de dégâts de foudre par seconde.	
☐	Blizzard	Maître	328	975	328	Les cibles subissent 20 points de dégâts de glace pendant 10 secondes, ainsi que des dégâts de vigueur.	Vendu par Faralda, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction. Touche tout ce qui bouge dans un large cercle autour du lanceur pendant 10 secondes.
☐	Tempête de feu	Maître	423	1257	423	Une violente explosion de 100 points centrée sur le lanceur. Plus les cibles sont proches, plus elles subissent de dégâts.	Récompense de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction. Plus les cibles sont proches, plus elles subissent de dégâts.
☐	Tempête de foudre	Maître	41/s	122/s	41/s	La santé de la cible subit 75 points de dégâts de foudre et sa magie la moitié de cette somme.	Vendu par Faralda après avoir terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction. Ce n'est pas un sort à effet de zone mais un éclair concentré unique qui inflige des dégâts considérables et désintègre sa cible.
☐	Convection d'Arniel	Spécial - Novice	1	1	1	Inflige 1 point de brûlure à la cible par seconde. Les cibles qui s'enflamment subissent des dégâts supplémentaires.	Récompense (sort) de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'entreprise d'Arniel. Chauffe les convecteurs dwemers pour la quête. N'a aucun effet en toute autre situation.
☐	Festin vampirique	Spécial - Novice	Varies	Varies	Varies	Absorbe des points de santé à la cible.	Ce sort réservé aux vampires inflige des dégâts à vos adversaires tout en vous restituant de la santé.
	ILLUSION						
☐	Courage	Novice	17	35	11	La cible ne fuit pas pendant 60 secondes et reçoit de la santé et de la vigueur supplémentaires.	Utile pour renforcer un acolyte. Vous pouvez aussi vous en servir pour empêcher un ennemi faible de s'enfuir.
☐	Clairvoyance	Novice	11/s	22/s	7/s	Indique le chemin menant à l'objectif en cours.	Vous aurez rarement besoin de ce sort, mais il peut parfois s'avérer utile si vous êtes perdu dans un donjon.

SAMY&DENIS

✓	NOM DU SOR	NIVEAU	COÛT STANDARD	COÛT DE BASE	COÛT AU NIVEAU 100	DESCRIPTION	REMARQUES ET RESTRICTIONS
☐	Furie	Novice	29	59	20	Les créatures et les personnages de niveau 6 et inférieur attaquent tout le monde aux alentours pendant 30 secondes.	Cible unique. Mieux vaut le lancer à distance, puisqu'il pousse la cible à attaquer tout le monde aux alentours, vous compris.
☐	Calme	Apprenti	61	129	43	Les créatures et les personnages de niveau 9 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.	Cible unique.
☐	Peur	Apprenti	64	135	45	Les créatures et les personnages de niveau 9 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes.	Cible unique.
☐	Silence	Apprenti	60	127	42	Vous vous déplacez plus silencieusement pendant 180 secondes.	Étouffe le bruit de vos mouvements. Important pour les personnages misant sur la discrétion, ou ceux qui veulent se faufiler tout en portant une armure.
☐	Frénésie	Spécialiste	77	184	62	Les créatures et les personnages de niveau 14 et inférieur attaquent tout le monde aux alentours pendant 60 secondes.	Cible unique.
☐	Inspiration	Spécialiste	42	100	33	Les cibles ne fuient pas pendant 60 secondes et reçoivent de la santé et de la vigueur supplémentaires.	Cible unique.
☐	Invisibilité	Expert	111	295	99	Le lanceur est invisible pendant 30 secondes. Activer un objet ou attaquer a pour effet de rompre le sort.	Un autre sort immanquable pour les adeptes de la furtivité. Combiné avec Silence, il devrait vous permettre d'échapper à n'importe quel ennemi sans difficulté.
☐	Pacification	Expert	96	256	86	Les créatures et les personnages de niveau 20 et inférieur cessent de se battre pendant 60 secondes.	Touche tous les ennemis dans une zone restreinte.
☐	Déroute	Expert	104	278	93	Les créatures et les personnages de niveau 20 et inférieur fuient le combat pendant 30 secondes.	Touche tous les ennemis dans une zone restreinte.
☐	Appel aux armes	Maître	194	577	194	Les compétences de combat, la santé et la vigueur des cibles s'améliorent pendant 10 minutes.	Vendu par Drevis, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'illusion. Touche tous les alliés dans une zone étendue.
☐	Harmonie	Maître	312	927	312	Les créatures et les personnages de niveau 25 et inférieur situés à proximité cessent de se battre pendant 60 secondes.	Vendu par Drevis, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'illusion. Touche tous les ennemis dans une zone étendue.
☐	Hystérie	Maître	257	763	257	Les créatures et les personnages de niveau 25 et inférieur fuient le combat pendant 60 secondes.	Vendu par Drevis, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'illusion. Touche tous les ennemis dans une zone étendue.
☐	Discorde	Maître	294	873	294	Les créatures et les personnages de niveau 25 et inférieur attaquent tout le monde aux alentours pendant 60 secondes.	Récompense de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'illusion. Touche tous les ennemis dans une zone étendue.
☐	Vision du Dixième oeil	Spécial - Novice	0	0	0	Voyez ce que d'autres ne voient pas.	Récompense (sort) de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'illusion. Révèle l'emplacement des quatre traités d'illusion nécessaires pour cette quête. N'a aucun effet en toute autre situation.
☐	Vision du Dixième oeil	Spécial - Novice	0	0	0	Voyez ce que d'autres ne voient pas.	N'a qu'une seule utilité : révéler l'emplacement des quatre traités d'illusion. N'a aucun effet en toute autre situation. Quête individuelle de la Guilde des Mages : Rituel d'illusion.
						GUÉRISON	
☐	Soin	Novice	5/s	11/s	3/s	Redonne 10 points de santé par seconde au lanceur.	Si vous subissez un assaut soutenu, Soin rend rarement assez de santé pour éviter la mort. Battez en retraite et laissez un acolyte ou un familier prendre votre place pendant que vous récupérez.
☐	Moindre barrière	Novice	15/s	30/s	10/s	Augmente la valeur d'armure de 40 points et annule jusqu'à 40 points de dégâts ou d'effet de sort.	Les bonus d'armure des sorts de barrière sont cumulables avec les sorts d'altération de "seconde peau", offrant une défense encore accrue. Les barrières sont beaucoup plus efficaces contre les sorts, bien qu'elles mobilisent une main et coûtent plus cher à maintenir.
☐	Soin rapide	Apprenti	30	65	21	Redonne 50 points de santé au lanceur.	Les sorts de guérison directs sont moins efficaces que les sorts graduels, mais ils sont plus rapides et peuvent faire la différence entre la vie et la mort.
☐	Toucher apaisant	Apprenti	10/s	22/s	7/s	Redonne 10 points de santé à la cible par seconde à condition qu'elle ne soit ni un mort-vivant, ni un Atronach, ni une machine.	
☐	Moyenne barrière	Apprenti	24/s	51/s	17/s	Augmente la valeur d'armure de 60 points et annule jusqu'à 60 points de dégâts ou d'effet de sort.	
☐	Moindre péril des morts	Apprenti	35	74	24	Les morts-vivants de niveau 6 et inférieur fuient pendant 30 secondes.	Cible unique.
☐	Cicatrisation	Spécialiste	46	111	37	Redonne 100 points de santé au lanceur.	
☐	Grande barrière	Spécialiste	32/s	76/s	25/s	Augmente la valeur d'armure de 80 points et annule jusqu'à 80 points de dégâts ou d'effet de sort.	
☐	Soulagement	Spécialiste	29	71	24	Redonne 75 points de santé à la cible à condition qu'elle ne soit ni un mort-vivant, ni un Atronach, ni une machine.	
☐	Moindre fléau des morts	Spécialiste	42	101	34	Tous les morts-vivants de niveau 8 et inférieur touchés par le sort fuient pendant 30 secondes.	Touche tous les morts-vivants pris dans la zone d'effet.
☐	Péril des morts	Spécialiste	62	148	50	Les morts-vivants de niveau 13 et inférieur fuient pendant 30 secondes.	Cible unique.
☐	Cercle de protection	Expert	56	151	50	Les morts-vivants de niveau 30 et inférieur qui entrent dans le cercle fuient.	Crée un cercle de protection dans la zone visée par le sort.
☐	Soin magistral	Expert	84	224	75	Redonne 200 points de santé à tous les personnages proches du lanceur.	À l'exception des Daedra, machines et morts-vivants, ce sort peut soigner vos ennemis : utilisez-le avec précaution.
☐	Fléau des morts	Expert	117	311	105	Tous les morts-vivants de niveau 16 et inférieur touchés par le sort fuient pendant 30 secondes.	Touche tous les morts-vivants pris dans la zone d'effet.
☐	Grand péril des morts	Expert	88	235	79	Les morts-vivants de niveau 21 et inférieur fuient pendant 30 secondes.	Cible unique.
☐	Calamité des morts-vivants	Maître	293	871	293	Met le feu aux morts-vivants de niveau 30 et inférieur et les fait fuir pendant 30 secondes.	Récompense de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de guérison. Touche tous les morts-vivants dans une zone étendue.
☐	Cercle gardien	Maître	212	632	212	Les morts-vivants de niveau 35 et inférieur qui entrent dans le cercle fuient. Le lanceur procure 20 points de santé par seconde à l'intérieur du cercle.	Vendu par Colette, une fois que vous avez terminé la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de guérison. Crée un cercle de protection dans la zone visée par le sort.

SAMY&DENIS

Tableau II : Données générales



Caractéristiques de base de l'arme

◊ Cette section détaille la vitesse relative et la probabilité de déstabilisation de chaque type d'arme pour vous aider à choisir celle qui correspond le mieux à vos besoins.

Progression des armes, armures lourdes et armures légères standard

Cette section détaille la valeur et les performances des armes et armures standard, par ordre croissant et par matériau.

Le tableau renseigne également le niveau à partir duquel chaque matériau commence à apparaître.

◊ Vous pouvez obtenir certains objets avant le niveau indiqué de différentes façons, comme par exemple en augmentant drastiquement votre compétence de forgeage, en trouvant un objet exceptionnel dans un coffre ou encore en terminant un donjon largement au-dessus de votre niveau actuel.

◊ Les objets non-enchantés sont disponibles à des niveaux moins élevés que leurs versions enchantées : en général, ces dernières apparaissent entre 1 à 5 niveaux après le niveau de "Disponibilité".

Vous pourrez également consulter le niveau des enchantements, associés à chaque matériau. Il s'agit toujours d'une fourchette, qui correspond à la colonne "Niveaux d'enchantement" dans le tableau Enchantements dérivés. Par exemple :

◊ Les Épées orques peuvent porter des enchantements de niveau 2-4 : vous pourrez donc vous procurer une Épée orque de flambée (enchantement de dégâts de feu niveau 4), mais jamais une Épée orque d'incinération (enchantement de dégâts de feu niveau 6).

◊ Les Bottes draconiques peuvent porter des enchantements de niveau 4-6 : vous pourrez donc vous procurer des Bottes draconiques du boeuf (enchantement de poids transportable niveau 5), mais jamais des Bottes draconiques de bât (enchantement de poids transportable niveau 1).

Cette fourchette ne limite aucunement les objets que vous pouvez enchanter. Ainsi vous ne pourrez jamais trouver d'Épée orque d'incinération, mais vous pouvez enchanter une Épée orque avec un enchantement de feu similaire si vous le souhaitez.

✓	TYPE D'ARME	VITESSE RELATIVE	PROBABILITÉ DE DÉSTABILISATION
	CARACTÉRISTIQUES DE BASE DE L'ARME		
☐	Dague	La plus rapide	Aucune
☐	Épée	↓	↑ La plus faible
☐	Hache		
☐	Masse		
☐	Espadon		
☐	Hache d'armes		
☐	Marteau	La plus lente	La plus élevée

✓	MATÉRIAU	DISPONIBILITÉ	NIVEAUX D'ENCHANTEMENT
	PROGRESSION DES ARMES STANDARD		
☐	Fer	Niv 1	1-3
☐	Acier	Niv 2	1-3
☐	Orque	Niv 6	2-4
☐	Dwemer	Niv 12	2-4
☐	Elfique	Niv 19	3-5
☐	Verre	Niv 27	3-5
☐	Ébonite	Niv 36	4-6
☐	Daedra	Niv 46	4-6

✓	MATÉRIAU	DISPONIBILITÉ	NIVEAUX D'ENCHANTEMENT
	PROGRESSION DES ARMURES LOURDES STANDARD		
☐	Fer	Niv 1	1-3
☐	Acier	Niv 6	1-3
☐	Dwemer	Niv 12	2-4
☐	Plates	Niv 18	2-4
☐	Orque	Niv 25	3-5
☐	Ébonite	Niv 32	3-5
☐	Pendragon	Niv 40	4-6
☐	Daedra	Niv 48	4-6

✓	MATÉRIAU	DISPONIBILITÉ	NIVEAUX D'ENCHANTEMENT
	PROGRESSION DES ARMURES LÉGÈRES STANDARD		
☐	Peau	Niv 1	1-3
☐	Cuir	Niv 6	1-3
☐	Elfique	Niv 12	2-4
☐	Écailles	Niv 27	2-4
☐	Verre	Niv 36	3-5
☐	Draconique	Niv 48	4-6

SAMY&DENIS

Tableau III : Armes



Cette section présente toutes les armes du jeu et leurs caractéristiques détaillées.

Les dégâts critiques infligés par les armes représentent toujours la moitié des dégâts de base, arrondis au chiffre inférieur.

Les armes qui présentent la mention "Utilise la liste d'enchantements [Matériau]" ont les mêmes niveaux d'enchantement que le type de matériau indiqué.

La valeur des armes enchantées est supérieure à celle qui apparaît ici ; la différence dépend du type et de la puissance de l'enchantement.

Les armes dites "en fonction du niveau" ont plusieurs variantes, et vous recevrez toujours celle qui est la plus appropriée pour votre niveau. Les variantes des niveaux plus élevés peuvent avoir de meilleurs statistiques et enchantements que les exemples cités ici.

Toutes les armes, à l'exception des armes uniques (de tous les types), peuvent être trouvées dans divers endroits du monde ; pour localiser les armes uniques, reportez-vous au chapitre de l'Atlas (page 414) et aux Annexes de ce guide. Remarque : les objets uniques ne peuvent être désenchantés que s'ils portent l'un des enchantements fondamentaux.

☑	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR
	ARMES À UNE MAIN STANDARD			
☐	Dague de fer	4	2	10
☐	Masse de fer	9	13	35
☐	Épée de fer	7	9	25
☐	Hache de fer	8	11	30
☐	Dague d'acier	5	2.5	18
☐	Masse d'acier	10	14	65
☐	Épée d'acier	8	10	45
☐	Hache d'acier	9	12	55
☐	Dague orque	6	3	30
☐	Masse orque	11	15	105
☐	Épée orque	9	11	75
☐	Hache orque	10	13	90
☐	Dague dwemer	7	3.5	55
☐	Masse dwemer	12	16	190
☐	Épée dwemer	10	12	135
☐	Hache dwemer	11	14	165
☐	Dague elfique	8	4	95
☐	Masse elfique	13	17	330
☐	Épée elfique	11	13	235
☐	Hache elfique	12	15	280
☐	Dague de verre	9	4.5	165
☐	Masse de verre	14	18	575
☐	Épée de verre	12	14	410
☐	Hache de verre	13	16	490
☐	Dague d'ébonite	10	5	290
☐	Masse d'ébonite	16	19	1000
☐	Épée d'ébonite	13	15	720
☐	Hache d'ébonite	15	17	865
☐	Dague daedra	11	6	500
☐	Masse daedra	16	20	1750
☐	Épée daedra	14	16	1250
☐	Hache daedra	15	18	1500

☑	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR
	ARMES À DEUX MAINS STANDARD			
☐	Hache d'armes de fer	16	20	55
☐	Espadon de fer	15	16	50
☐	Marteau de fer	18	24	60
☐	Hache d'armes d'acier	18	21	100
☐	Espadon d'acier	17	17	90
☐	Marteau d'acier	20	25	110
☐	Hache d'armes orque	19	25	165
☐	Espadon orque	18	18	75
☐	Marteau orque	21	26	180
☐	Hache d'armes dwemer	20	23	300
☐	Espadon dwemer	19	19	270
☐	Marteau dwemer	22	27	325
☐	Hache d'armes elfique	21	24	520
☐	Espadon elfique	20	20	470
☐	Marteau elfique	23	28	565
☐	Hache d'armes de verre	22	25	900
☐	Espadon de verre	21	22	820
☐	Marteau de verre	24	29	985
☐	Hache d'armes d'ébonite	23	26	1585
☐	Espadon d'ébonite	22	22	1440
☐	Marteau d'ébonite	25	30	1725
☐	Hache d'armes daedra	25	27	2750
☐	Espadon daedra	24	23	2500
☐	Marteau daedra	27	31	4000
	ARCS STANDARD			
☐	Arc long	6	5	30
☐	Arc de chasse	7	7	50
	Remarque : utilise la liste d'enchantements "Fer".			
☐	Arc orque	10	9	150
☐	Arc dwemer	12	10	270
☐	Arc elfique	13	12	470
☐	Arc de verre	15	14	820
☐	Arc d'ébonite	17	16	1440
☐	Arc daedra	19	18	2500

☑	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR
	FLÈCHES			
☐	Flèche de fer	8	0	1
☐	Flèche d'acier	10	0	2
☐	Flèche orque	12	0	3
☐	Flèche dwemer	14	0	4
☐	Flèche elfique	16	0	5
☐	Flèche de verre	18	0	6
☐	Flèche d'ébonite	20	0	7
☐	Flèche daedra	24	0	8
	ARMES DE LA FORGECIEL			
☐	Hache d'armes d'acier de la Forgeciel*	23	23	150
☐	Dague d'acier de la Forgeciel*	8	2.5	25
☐	Espadon d'acier de la Forgeciel*	19	17	140
☐	Épée d'acier de la Forgeciel*	10	10	70
☐	Hache d'acier de la Forgeciel*	14	12	80
	* Vendue uniquement à la Forgeciel.			
☐	Hache d'armes du héros*	18	22	28
☐	Arc du héros*	8	12	45
☐	Espadon du héros*	17	18	35
☐	Épée du héros*	8	12	13
☐	Hache du héros*	9	14	15
☐	Flèche du héros*	24	0	5
	* Peut être forgée à la Forgeciel après Gloire funèbre.			
	ARMES SPÉCIFIQUES À UN ENNEMI OU UNE FACTION			
☐	Hache d'armes nordique antique*	18	22	28
☐	Espadon nordique antique*	17	18	35
☐	Épée nordique antique*	8	12	13
☐	Hache nordique antique*	9	14	15
☐	Arc nordique antique*	8	12	45

☑	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR
☐	Hache d'armes nordique antique affûtée*	21	25	50
☐	Espadon nordique antique affûté*	20	21	63
☐	Épée nordique antique affûtée*	11	15	23
☐	Hache nordique antique affûtée*	12	16	27
☐	Arc nordique antique souple*	14	18	235
	* Utilise la liste d'enchantements "Fer".			
☐	Flèche nordique antique*	10	0	1
☐	Dague de prêtre-dragon	6	5	9
☐	Arc falmer	12	15	135
☐	Épée falmer	10	18	67
☐	Hache falmer	11	21	82
☐	Arc falmer souple	15	20	410
☐	Flèche falmer	7	0	1
☐	Épée falmer affûtée	12	18	205
☐	Hache falmer affûtée	13	21	245
☐	Hache de Parjure	14	14	81
☐	Arc de Parjure	8	9	95
☐	Épée de Parjure	8	12	5
☐	Flèche de Parjure	7	0	1
☐	Espadon d'argent	17	12	160
☐	Épée d'argent	8	7	100
☐	Arc impérial*	9	8	90
☐	Épée impériale*	8	10	23
	* Utilise la liste d'enchantements "Fer".			
	AUTRES ARMES ET OUTILS			
☐	Épée de Lame	11	10	300
☐	Pioche	5	10	5
	Remarque : requise pour travailler à la mine.			
☐	Cimeterre	11	10	5
☐	Hache de bûcheron	5	10	5
	Remarque : requise pour couper du bois.			

SAMY&DENIS

✓	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR	ENCHANTEMENT	REMARQUES
	BÂTONS					
	Bâton de Parjure	0	8	183	Inspiration	
	Grand bâton d'ensorcellement	0	8	1393	Éclair foudroyant	
	Grand bâton de fléau	0	8	1289	Rayonnement	
	Grand bâton de péril	0	8	1520	Soulagement	
	Faible bâton de péril	0	8	556	Paralysie	
	Bâton de bannissement	0	8	926	Réanimation	
	Bâton d'éclairs multiples	0	8	1494	Moindre fléau des morts	
	Bâton de calme	0	8	1153	Revenant	
	Bâton de courage	0	8	79	Capture d'âme	
	Bâton de manipulation de Daedra	0	8	2307	Étincelles	
	Bâton de surzombie	0	8	1248	Conjuration de familier	
	Bâton d'expulsion	0	8	2092	Conjuration d'Atronach de feu	
	Bâton de peur	0	8	2443	Mur de feu	
	Bâton de boule de feu	0	8	1309	Conjuration d'Atronach de glace	
	Bâton d'éclair enflammé	0	8	456	Mur de glace	
	Bâton de flammes	0	8	183	Toucher apaisant	
	Bâton de frénésie	0	8	1149	Conjuration d'Atronach de foudre	
	Bâton de froid mordant	0	8	198	Mur de foudre	
	Bâton de furie	0	8	803	Péril des morts	
	Bâton de stalactite	0	8	511	Déroute	
	Bâton de tempête de glace	0	8	1401	Allié d'outre-tombe	
	Bâton d'inspiration	0	8	317	Inspiration	
	Bâton d'éclair foudroyant	0	8	538	Éclair foudroyant	
	Bâton de rayonnement	0	8	239	Rayonnement	
	Bâton de soulagement	0	8	613	Soulagement	
	Bâton de paralysie	0	8	3965	Paralysie	
	Bâton de réanimation	0	8	949	Réanimation	
	Bâton de fléau	0	8	675	Moindre fléau des morts	
	Bâton de revenant	0	8	824	Revenant	
	Bâton de capture d'âme	0	8	986	Capture d'âme	
	Bâton d'étincelles	0	8	218	Étincelles	
	Bâton de familier	0	8	926	Conjuration de familier	
	Bâton d'Atronach de feu	0	8	727	Conjuration d'Atronach de feu	
	Bâton de mur de feu	0	8	1310	Mur de feu	
	Bâton d'Atronach de glace	0	8	1106	Conjuration d'Atronach de glace	
	Bâton de mur de glace	0	8	1468	Mur de glace	
	Bâton de toucher apaisant	0	8	198	Toucher apaisant	
	Bâton d'Atronach de foudre	0	8	1656	Conjuration d'Atronach de glace	
	Bâton de mur de foudre	0	8	1531	Mur de foudre	
	Bâton de péril	0	8	1036	Péril des morts	
	Bâton de déroute	0	8	1807	Déroute	
	Bâton d'outre-tombe	0	8	449	Allié d'outre-tombe	
	ARMES UNIQUES - DONJONS					
	Thaumartel	18	24	135	Dégâts de glace 5	
	Arc d'Angi	7	7	50		
	Rougépine	5	2.5	183	Capture d'âme	
	Sermentière	11	10	1014	Dégâts de vigueur 25, Peur	
	Dague de Borvir	8	4	18		
	Arc du chasseur	10	7	434	+20 points de dégâts contre les animaux	
	Hache cérémonielle	9	14	5		
	Épée cérémonielle	8	12	5		

✓	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR	ENCHANTEMENT	REMARQUES
	Bâton de prêtre-dragon	0	8	1570	Mur de feu	
	Bâton de prêtre-dragon	0	8	1431	Mur de foudre	
	Francisque de Vole-sang	21	5	266	Siphon de santé 15	
	Épée de Vole-coeur	11	3	73	Siphon de vigueur 15	
	Arc de Vole-sort	14	6	458	Siphon de magie 15	
	Eduj	11	9	300	Dégâts de glace 10	
	Oeil de Melka	0	8	1234	Boule de feu	
	Arc de Froki	6	5	307	Dégâts de vigueur 10	
	Bâton d'ensorcellement de Gadnor	0	8	803	Furie	
	Gauldur Noirlame	8	12	234	Siphon de santé	En fonction du niveau
	Arc noir de Gauldur	14	18	750	Siphon de magie	En fonction du niveau
	Phantasme	8	1	300	+3 points de dégâts (ignore l'armure)	
	Bâton de Halldir	0	8	1874	Calme et Capture d'âme	
	Bâton d'Hevnoraak	0	8	1791	Mur de foudre	
	Masse de fer lunaire	9	13	99	Dégâts de feu supplémentaires la nuit	En fonction du niveau
	Épée de fer lunaire	7	9	89	Dégâts de feu supplémentaires la nuit	En fonction du niveau
	Hache de fer lunaire	8	11	94	Dégâts de feu supplémentaires la nuit	En fonction du niveau
	Masse d'acier lunaire	10	14	129	Dégâts de feu supplémentaires la nuit	En fonction du niveau
	Épée d'acier lunaire	8	10	69	Dégâts de feu supplémentaires la nuit	En fonction du niveau
	Hache d'acier lunaire	9	12	119	Dégâts de feu supplémentaires la nuit	En fonction du niveau
	Hache ébréchée	5	10	303	Renfort de forgeage 5, Dégâts de foudre 5	Peut servir à travailler à la mine.
	Okin	12	11	320	Dégâts de glace 10	
	Hache du braconnier	5	10	31	+3 points de dégâts contre les animaux	
	Furie de l'Aigle carmin	11	15	345	Brûle les morts-vivants, Péril des morts	
	Épée de l'Aigle carmin	8	12	97	Dégâts de feu 5	
	Dague de Rundi	5	2.5	18		
	Baguette d'arachnologie	1	8	153	Placer un rayon arachnide	
	Bâton de la mégère courroucée	0	8	1310	Mur de feu	
	Bâton de Jyrik Gauldurson	0	8	594	Éclair foudroyant	
	Hache d'armes d'acier d'âme fougueuse	18	21	320	Capture d'âme, Dégâts de feu 10	
	Longmaillet	21	18	90	Coups plus rapides	
	Blafarde	8	12	169	Dégâts de glace, Peur	En fonction du niveau
	Bûcheronne	17	20	28		
	Tueur-de-Trolls	20	25	121	Dégâts de feu 15 contre les trolls	
	Aquilon	11	10	40	Renversement après coup : 60 %	
	UNIQUE WEAPONS - QUEST REWARDS					
	Lame de la souffrance	12	7	880	Siphon de santé 10	
	Cristalgide	10	11	552	Dégâts de glace, Paralysie	En fonction du niveau
	Mort-dragon	10	10	789	Dégâts de foudre, Dégâts supplémentaires contre les dragons	En fonction du niveau
	Trépas de Firiniel	13	12	785	Dégâts de glace 20	
	Lamentation	8	4	13	Siphon de santé, magie et vigueur 10	
	Épée de Rossignol	10	11	426	Siphon de santé et vigueur	En fonction du niveau
	Arc de Rossignol	12	9	493	Dégâts de glace et de foudre	En fonction du niveau
	Surin	5	2	5		
	Bâton de Magnus	0	8	1468	Siphon de magie, puis de santé	
	Hache du chagrin	22	10	1183	Dégâts de vigueur 20	
	Dague porte-bonheur de Valdr	5	2.5	15	25 % de chances de coup critique	
	Wuuthrad	25	25	2000	Dégâts multipliés par 1,2 contre les Elfes	

SAMY&DENIS

✓	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR	ENCHANTEMENT	REMARQUES
	ARMES UNIQUES - OBJETS DE QUÊTE					
	Dague d'Alessandra	5	1	10		
	Épée familiale d'Amren	7	9	25		
	Espadon de Balgruuf	17	17	200		
	Lame du sacrifice	10	4	144		
	Bâton cassé	17	10	5		
	Arc de Dravin	8	7	50		
	Hache ancestrale de Ghorbash	8	11	30		
	Sinistrale	12	14	727	Dégâts de glace 15	
	Hache du bourreau	17	11	15		

✓	NOM	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR	ENCHANTEMENT	REMARQUES
	Épée de Hjalti	8	12	13		
	Croc de Kahvozein	6	5	9		
	Fléortie	6	10	5		
	Épée de la reine Freydis	8	10	45		
	Masse rouillée	7	13	5		
	Marteau de Shagrol	21	26	200		
	Bâton de prépotence	0	8	2443	Peur	
	Bâton de Tandil	0	8	2530	Calme général	
	Épée d'acier	8	10	23		

Tableau IV : Armures



Cette section présente toutes les armures du jeu et leurs caractéristiques détaillées.

Les armures et vêtements qui présentent la mention "Utilise la liste d'enchantements [Matériau]" ont les mêmes niveaux d'enchantement que le type de matériau indiqué.

Vous pouvez trouver des couronnes, anneaux et colliers avec des enchantements d'armure à tous les niveaux.

La valeur des armures enchantées est supérieure à celle qui apparaît ici ; la différence dépend du type et de la puissance de l'enchantement.

Les armures et vêtements dits "en fonction du niveau" ont plusieurs variantes, et vous recevrez toujours celle qui est la plus appropriée pour votre niveau. Les variantes des niveaux plus élevés peuvent avoir de meilleurs statistiques et enchantements que les exemples cités ici.

Tous les boucliers appartiennent à la catégorie "Armure lourde". Cela dit, ils ne sont pas considérés comme tel pour les compétences et les atouts. Par exemple :

- Votre compétence d'armure lourde ne vous rend pas plus efficace avec un bouclier.
- Si vous avez un atout qui nécessite de porter une armure légère ou aucune armure, tenir un bouclier ne vous pénalise pas.

Les vêtements ont des apparences très variées et leur nom ne suffit pas toujours à les distinguer (il existe par exemple une demi-douzaine de "bottes", par exemple). Un objet représentatif de chaque catégorie a donc été listé ici. Attention, l'apparence et les propriétés des objets peuvent varier.

Tous les vêtements et armures, à l'exception des armures uniques (de tous les types), peuvent être trouvés dans divers endroits du monde ; pour localiser les armures et vêtements uniques, reportez-vous au chapitre Atlas (page 414) et aux Annexes de ce guide.

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
	ARMURES LOURDES STANDARD				
	Armure de fer	25	30	125	Lourde
	Bottes de fer	10	6	25	Lourde
	Gantelets de fer	10	5	25	Lourde
	Casque de fer	15	5	60	Lourde
	Bouclier de fer	20	12	60	Lourde
	Armure d'acier	31	35	275	Lourde
	Bottes à revers en acier	12	8	55	Lourde
	Jambières d'acier	12	8	55	Lourde
	Gantelets nordiques en acier	12	4	55	Lourde
	Gantelets impériaux d'acier	12	4	55	Lourde
	Casque d'acier	17	5	125	Lourde
	Casque d'acier à cornes	17	5	125	Lourde
	Bouclier d'acier	24	12	150	Lourde
	Armure dwemer	34	45	400	Lourde
	Bottes dwemers	13	10	85	Lourde
	Gantelets dwemers	13	8	85	Lourde
	Casque dwemer	18	12	200	Lourde
	Bouclier dwemer	26	12	225	Lourde
	Armure de plates	40	38	625	Lourde
	Bottes de plates	14	9	125	Lourde

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
	Gantelets de plates	14	6	125	Lourde
	Casque de plates	19	6	300	Lourde
	Bouclier de plates	28	14	325	Lourde
	Armure orque	40	35	1000	Lourde
	Bottes orques	15	7	200	Lourde
	Gantelets orques	15	7	200	Lourde
	Casque orque	20	8	500	Lourde
	Bouclier orque	30	14	500	Lourde
	Armure d'ébonite	43	38	1500	Lourde
	Bottes d'ébonite	16	7	275	Lourde
	Gantelets d'ébonite	16	7	275	Lourde
	Casque d'ébonite	21	10	750	Lourde
	Bouclier d'ébonite	32	14	750	Lourde
	Armure pendragon	46	40	2125	Lourde
	Bottes pendragon	17	8	425	Lourde
	Gantelets pendragon	17	8	425	Lourde
	Casque pendragon	22	8	1050	Lourde
	Bouclier pendragon	34	15	1050	Lourde
	Armure daedra	49	50	3200	Lourde
	Bottes daedras	18	10	625	Lourde
	Gantelets daedras	18	6	625	Lourde

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
	Casque daedra	23	15	1600	Lourde
	Bouclier daedra	36	15	1600	Lourde
	ARMURES LÉGÈRES STANDARD				
	Armure en peau	20	5	50	Légère
	Bottes en peau	5	1	10	Légère
	Gantelets en peau	5	1	10	Légère
	Casque en peau	10	2	25	Légère
	Bouclier en peau	15	4	25	Légère
	Armure de cuir	26	6	125	Légère
	Bottes de cuir	7	2	25	Légère
	Gantelets de cuir	7	2	25	Légère
	Casque de cuir	12	2	60	Légère
	Armure elfique	29	4	225	Légère
	Bottes elfiques	8	1	45	Légère
	Gantelets elfiques	8	1	45	Légère
	Casque elfique	13	1	110	Légère
	Bouclier elfique	21	4	115	Légère
	Armure d'écailles	32	6	350	Légère
	Armure de corne à écailles	32	6	350	Légère
	Bottes d'écailles	9	2	70	Légère
	Gantelets d'écailles	9	2	70	Légère

SAMY&DENIS

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Casque d'écailles	14	2	175	Légère
☐	Armure de verre	38	7	900	Légère
☐	Bottes de verre	11	2	190	Légère
☐	Gantelets de verre	11	2	190	Légère
☐	Casque de verre	16	2	450	Légère
☐	Bouclier de verre	27	6	450	Légère
☐	Armure draconique	41	10	1500	Légère
☐	Bottes draconiques	12	3	300	Légère
☐	Gantelets draconiques	12	3	300	Légère
☐	Casque draconique	17	4	750	Légère
☐	Bouclier draconique	29	6	750	Légère

PIÈCES D'ARMURE STANDARD

Ces pièces d'armure ne font pas partie d'une panoplie complète mais utilisent des enchantements standard.

☐	Armure à bandes	28	35	200	Lourde
Remarque : utilise la liste d'enchantements "Fer".					
☐	Bouclier à bandes	22	12	100	Lourde
Remarque : utilise la liste d'enchantements "Fer".					
☐	Armure cloutée	23	6	75	Légère
Remarque : utilise la liste d'enchantements "Cuir".					
☐	Armure dorée	35	4	550	Légère
Remarque : utilise la liste d'enchantements "Verre".					

ARMURE DE GARDE ET DE SOLDAT

☐	Armure impériale légère*	23	6	75	Légère
☐	Bottes impériales légères*	6	2	15	Légère
☐	Gantelets impériaux légers*	6	1	15	Légère
☐	Casque impérial léger*	11	2	35	Légère
☐	Bouclier impérial léger*	19	4	40	Légère
☐	Armure impériale cloutée*	23	6	125	Légère
* Utilise la liste d'enchantements "Cuir".					
☐	Armure impériale*	25	35	100	Lourde
☐	Bottes impériales*	10	8	20	Lourde
☐	Gantelets impériaux*	10	4	15	Lourde
☐	Casque impérial*	15	5	50	Lourde
* Utilise la liste d'enchantements "Fer".					
☐	Casque impérial	18	5	30	Lourde
☐	Casque d'officier impérial	17	4	30	Lourde
☐	Bouclier impérial	20	12	50	Lourde
☐	Cuirasse de Sombrage	21	8	25	Légère
☐	Casque de Sombrage	10	2	12	Légère
☐	Bottes de fourrure	5	2	5	Légère
☐	Gantelets de fourrure	5	2	5	Légère
☐	Armure d'officier des Sombrages	27	8	35	Légère
☐	Bottes d'officier des Sombrages	7	2	7	Légère
☐	Gantelets d'officier des Sombrages	7	2	7	Légère
☐	Casque d'officier des Sombrages	12	2	15	Légère
☐	Casque de garde d'Estemarche	12	2	12	Légère
☐	Armure de garde d'Épervine	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde d'Épervine	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde d'Épervine	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde de Hjaalmarche	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde de Hjaalmarche	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde de Hjaalmarche	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde de Markarth	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde de Markarth	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde de Markarth	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde du Clos	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde du Clos	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde du Clos	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde de Faillaise	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde de Faillaise	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde de Faillaise	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde de Solitude	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde de Solitude	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde de Solitude	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde de Blancherive	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde de Blancherive	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde de Blancherive	17	3	40	Lourde
☐	Bouclier de garde de Vendeaume	17	3	40	Lourde
☐	Armure de garde de Fortdhiver	23	6	75	Légère
☐	Casque de garde de Fortdhiver	11	2	35	Légère
☐	Bouclier de garde de Fortdhiver	17	3	40	Lourde

ARMURES SPÉCIFIQUES À UN ENNEMI OU UNE FACTION

☐	Armure nordique antique	25	28	125	Lourde
☐	Bottes nordiques antiques	10	5	25	Lourde
☐	Gantelets nordiques antiques	10	4	25	Lourde
☐	Casque nordique antique	15	4	60	Lourde
☐	Armure de Lame	44	45	400	Lourde
☐	Bottes de Lame	13	10	85	Lourde
☐	Gantelets de Lame	13	8	85	Lourde
☐	Casque de Lame	18	12	200	Lourde
☐	Bouclier de Lame	26	12	225	Lourde
☐	Armure falmer	31	20	275	Lourde
☐	Bottes falmers	12	4	55	Lourde
☐	Gantelets falmers	12	4	55	Lourde
☐	Casque falmer	10	5	25	Lourde
☐	Bouclier falmer	28	15	10	Lourde
☐	Armure de Parjure	26	6	100	Légère
☐	Bottes de Parjure	7	2	20	Légère
☐	Gantelets de Parjure	7	2	20	Légère
☐	Coiffe de Parjure	12	2	50	Légère
☐	Armure de fourrure	23	6	50	Légère
☐	Gantelets de fourrure	6	1	10	Légère
☐	Casque de fourrure	11	1	23	Légère
☐	Chaussures de fourrure	6	2	4	Légère
☐	Armure du Penitus Oculatus	23	6	75	Légère
☐	Bottes du Penitus Oculatus	6	1	15	Légère
☐	Gantelets du Penitus Oculatus	6	1	15	Légère
☐	Casque du Penitus Oculatus	11	1	35	Légère
☐	Bottes de Thalmor	5	1	10	
☐	Gants de Thalmor	5	1	10	
☐	Capuchon de Thalmor	5	1	10	
☐	Robe de Thalmor*	0	4	410	
☐	Robe de Thalmor à capuchon*	20	5	410	
* Remarque : diminue le coût de lancement des sorts de destruction de 12 %.					
☐	Armure légère elfique	26	4	125	Légère
☐	Bottes légères elfiques	7	1	25	Légère
☐	Gants légers elfiques	7	1	25	Légère
☐	Casque léger elfique	12	1	60	Légère
☐	Armure du loup	31	20	55	Lourde
☐	Bottes du loup	12	4	11	Lourde
☐	Gantelets du loup	12	4	11	Lourde
☐	Casque du loup	17	4	125	Lourde
☐	Robe de Vaermina	8	5	10	

ROBES ET CAPUCHONS STANDARD

Certaines robes ont plusieurs apparences différentes mais gardent les mêmes noms et caractéristiques.

☐	Robe noire	0	1	5	
☐	Robe bleue	0	1	5	
☐	Robe de l'Académie	0	1	10	
☐	Robe noire à capuche	0	1	5	
☐	Robe bleue à capuche	0	1	5	
☐	Robe couverte de l'Académie	0	1	5	
☐	Robe de mage noire*	0	1	153	
☐	Robe à capuche du Mage noir*	0	1	55	
☐	Robe du nécromancien*	0	1	55	
☐	Robe à capuche du Nécromancien*	0	1	55	
* Remarque : regain magique +50 %.					
☐	Robe	0	1	5	
Remarque : utilise la liste d'enchantements "Robe de sorcier".					
☐	Robe de novice	0	1	153	
Remarque : regain magique +50 % ; utilise également la liste d'enchantements "Robe de l'Académie".					
☐	Robe d'apprenti	0	1	539	
Remarque : regain magique +75 % ; utilise également la liste d'enchantements "Robe de l'Académie".					
☐	Robe de spécialiste	0	1	977	
Remarque : regain magique +100 % ; utilise également la liste d'enchantements "Robe de l'Académie".					
☐	Robe d'expert	0	1	1517	
Remarque : regain magique +125 % ; utilise également la liste d'enchantements "Robe de l'Académie".					
☐	Robe de maître	0	1	2298	
Remarque : regain magique +150 % ; utilise également la liste d'enchantements "Robe de l'Académie".					
☐	Capuchon de novice	0	1	305	
Remarque : +30 points de magie					
☐	Capuchon d'apprenti	0	1	415	
Remarque : +40 points de magie					
☐	Capuchon de spécialiste	0	1	528	
Remarque : +50 points de magie					

BIJOUX - COURONNES

☐	Couronne de cuivre ornée d'un onyx	0	2	50
☐	Couronne de cuivre ornée d'une pierre de lune	0	2	100
☐	Couronne de cuivre ornée d'un rubis	0	2	150
☐	Couronne de cuivre ornée d'un saphir	0	2	200
☐	Couronne d'argent ornée d'une pierre de lune	0	2	250
☐	Couronne de jade ornée d'un saphir	0	2	300

SAMY&DENIS

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Couronne de jade ornée d'une émeraude	0	2	350	
☐	Couronne d'argent ornée d'un saphir	0	2	400	
☐	Couronne d'or ornée d'un rubis	0	2	450	
☐	Couronne d'or ornée d'une émeraude	0	2	500	
	BIJOUX - ANNEAUX				
☐	Anneau d'argent	0	0.25	30	
☐	Anneau d'or	0	0.25	75	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Anneau d'argent et de grenat	0	0.25	160	
☐	Anneau d'argent et d'améthyste	0	0.25	180	
☐	Anneau d'argent et de rubis	0	0.25	260	
☐	Anneau d'or et de saphir	0	0.25	500	
☐	Anneau d'or et d'émeraude	0	0.25	700	
☐	Anneau d'or et de diamant	0	0.25	900	
	BIJOUX - COLLIERS ET AMULETTE				
☐	Collier d'argent	0	0.5	60	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Collier d'or	0	0.5	120	
☐	Collier d'argent orné	0	0.5	380	
☐	Collier d'or orné	0	0.5	485	
☐	Collier d'or et de rubis	0	0.5	550	
☐	Collier d'argent et de saphir	0	0.5	580	
☐	Collier d'argent et d'améthyste	0	0.5	830	
☐	Collier d'or et de diamant	0	0.5	1200	
☐	Amulette nordique antique	0	1	100	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE	ENCHANTEMENT
	BIJOUX - AMULETTES DES DIVINS					
☐	Amulette d'Akatosh	0	1	89		Regain magique +25 %
☐	Amulette d'Arkay	0	1	114		Santé +10
☐	Amulette de Dibella	0	1	118		Éloquence +15
☐	Amulette de Julianos	0	1	108		Magie +10
☐	Amulette de Kynareth	0	1	96		Vigueur +10
☐	Amulette de Mara	0	1	316		Lancer des sorts de guérison coûte 10 % de moins.
☐	Amulette de Stendarr	0	1	196		Les boucliers bloquent 10 % de dégâts supplémentaires.
☐	Amulette de Talos	0	1	25		Le temps entre les cris diminue de 20 %.
☐	Amulette de Zénithar	0	1	511		Les prix sont 10 % plus intéressants.
	ARMURES UNIQUES - RÉCOMPENSES DE QUÊTE					
☐	Casque d'ininflammabilité antique	15	4	841	Lourde	Résistance au feu 40 %
☐	Diadème du savant	7	4	1201	Légère	Lancer des sorts coûte 5 % de moins.
☐	Alliance de Fjola	0	0.3	150		
☐	Gants du Pugiliste	5	2	194	Légère	Dégâts à mains nues +10
☐	Casque d'Yngol	21	8	565	Lourde	Résistance à la glace 30 %
☐	Mains de fer	12	4	444	Lourde	Armes à deux mains +15 %
☐	Symbole de Kyne	0	1	325		Dégâts infligés par des animaux -10 % ; Archerie + 5 %.
☐	Bottes de Movarth	5	1	792	Légère	Furtivité +15
☐	Grâce du prédateur	5	1	117	Légère	La vigueur se régénère plus vite, Silence.
☐	Targe sanguinaire	20	8	300	Lourde	Les frappes de parade infligent 3 points de dégâts persistants pendant 5s.
	ARMURES UNIQUES - MASQUES DES PRÊTRES-DRAGONS					
☐	Hevnoraak	23	9	891	Lourde	Armure lourde +40
☐	Konahrik	24	7	3200	Lourde	Soigne le porteur et blesse les ennemis quand ses points de santé sont bas. Offre une faible chance d'invoquer un puissant prêtre-dragon.
☐	Krosis	21	5	1615	Légère	Crochetage +20 %, Archerie +20 %, Alchimie +20 %
☐	Morokei	5	4	637	Légère	Regain magique +100 %
☐	Nahkriin	23	9	2173	Lourde	Magie +50 ; Destruction +20 %, Guérison +20 %
☐	Otar	23	9	1521	Lourde	Résistance au feu 30 %, Résistance à la glace 30 %, Résistance à la foudre 30 %
☐	Rahgot	23	9	962	Lourde	Vigueur +70
☐	Vokun	23	9	2182	Lourde	Conjuration +20 %, Illusion +20 %, Altération +20 %
☐	Volsung	23	9	4611	Légère	Poids transportable +20, Amélioration des prix de 20 %, Respiration aquatique
☐	Masque en bois	2	2	40	Légère	Traverse les âges dans le sanctuaire du Labyrinthe.
	ARMURES UNIQUES - RÉCOMPENSES DE QUÊTE					
☐	Amulette d'articulation	2	1	1067	Légère	Améliore l'éloquence, les tentatives de persuasion réussissent systématiquement.
	Remarque : en fonction du niveau					
☐	Armure sibylline antique	33	5	617	Légère	Résistance au poison 100 %
☐	Bottes sibyllines antiques	12	0.5	355	Légère	Silence
☐	Coule sibylline antique	15	1	1199	Légère	Archerie +35 %
☐	Gants sibyllins antiques	12	1	175	Légère	Double les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE	ENCHANTEMENT
☐	Robe d'archimage	0	1	2409		Lancer des sorts coûte 15 % de moins.
☐	Armure des Anciennes divinités	24	3	611	Légère	Lancer des sorts de destruction coûte 15 % de moins.
☐	Alliance d'Asgeir	0	0.3	100		
☐	Bottes	0	1	603		Résistance à la foudre 40 %
☐	Bottes des Anciennes divinités	7	1.5	1104	Légère	Furtivité +20 %
☐	Bottes de Cicéron	0	0.5	355		Silence
☐	Vêtements de Cicéron	0	1	1946		Armes à une main +20 %, Amélioration des prix de 20 %
☐	Gants de Cicéron	0	0.5	175		Double les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.
☐	Chapeau de Cicéron	0	0.5	2168		Furtivité +35 %
☐	Fragment de l'amulette de Gauldur (Folgunthur)	0	0.5	816		Santé +30
☐	Fragment de l'amulette de Gauldur (Demeure de Geirmund)	0	0.5	753		Vigueur +30
☐	Fragment de l'amulette de Gauldur (Saarthal)	0	0.5	795		Magie +30
☐	Gantelets des Anciennes divinités	8	0.5	592	Légère	Archerie +20 %
☐	Armure de maître de guilde	38	10	1779	Légère	Poids transportable +50
☐	Bottes de maître de guilde	11	2	649	Légère	Vol à la tire +35 %
☐	Gants de maître de guilde	11	2	599	Légère	Crochetage +35 %
☐	Capuchon de maître de guilde	16	3	1252	Légère	Éloquence +20 %
☐	Heaume de Fortdhiver	17	5	125	Lourde	
☐	Casque des Anciennes divinités	12	1	345	Légère	Magie +30
☐	Bottes de bouffon	0	1	305		Silence
☐	Vêtements de bouffon	0	1	1163		Armes à une main +12 %, Amélioration des prix de 12 %
☐	Gants de bouffon	0	0.5	125		Double les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.
☐	Chapeau de bouffon	0	0.5	1806		Furtivité +30 %
☐	Amulette ornée	0	0.5	1000		
☐	Armure de Linwe	31	8	368	Légère	Vigueur +15
☐	Bottes de Linwe	11	2	837	Légère	Furtivité +15 %
☐	Gants de Linwe	11	2	483	Légère	Armes à une main +15 %
☐	Capuchon de Linwe	16	2	563	Légère	Archerie +15 %
☐	Couronne du mage	0	2	509		Améliore la magie.
	Remarque : en fonction du niveau					
☐	Anneau de Muiri	0	0.3	434		Alchimie +15 %
	Remarque : récompense de la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort.					
☐	Amulette de nécromancien	0	0.5	2635		Magie +50, Conjuration +25 %, Régénération de santé et de vigueur -75 %
☐	Armure de Rossignol*	34	12	1249	Légère	Améliore la vigueur, Résistance à la glace
☐	Bottes de Rossignol*	10	2	295	Légère	Silence
☐	Gants de Rossignol*	10	2	819	Légère	Améliore le crochetage, Améliore les armes à une main

SAMY&DENIS

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE	ENCHANTEMENT
☐	Capuchon de Rossignol*	15	2	804	Légère	Améliore l'illusion
*Remarque : en fonction du niveau						
☐	Bague du Tissombre	0	0.3	1131		Furtivité +10 %, Destruction +10 %
☐	Amulette de Savos Aren	0	1	818		Magie +50
☐	Bouclier de Solitude	26	12	555	Lourde	Résistance à la magie, Améliore la parade
Remarque : en fonction du niveau						
☐	Bouclier d'Ysgramor	30	12	1715	Lourde	Santé +20, Résistance à la magie 20 %
☐	Armure sibylline	29	7	373	Légère	Résistance au poison 50 %
☐	Bottes sibyllines	8	2	305	Légère	Silence
☐	Coule sibylline	13	2	677	Légère	Archerie +20 %
☐	Coule sibylline ouverte	13	2	677	Légère	Archerie +20 %
☐	Gants sibyllins	8	2	125	Légère	Les dégâts infligés par les Coups dans le dos sont doublés.
☐	Bandages sibyllins	0	0.5	50	Légère	Double les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.
☐	Capuchon sibyllin	0	0.5	1485	Légère	Furtivité +25 %
☐	Robe sibylline	0	0.5	711	Légère	Destruction +15 %
☐	Chaussures sibyllines	0	0.5	150		Silence
☐	Chevalière des Sang-d'Argent	0	0.3	772		Forgeage +20 %
☐	Les liens du mariage	0	0.3	496		Guérison +10 %
☐	Amulette de Gauldur	0	0	1864		Santé +30, Magie +30, Vigueur +30
☐	Armure de la Guilde des voleurs	29	7	665	Légère	Poids transportable +20
☐	Armure de la Guilde des voleurs (améliorée)	30	6	1299	Légère	Poids transportable +35
☐	Bottes de la Guilde des voleurs	9	1.5	241	Légère	Vol à la tire +15 %
☐	Bottes de la Guilde des voleurs (améliorées)	10	1	479	Légère	Vol à la tire +25 %
☐	Gants de la Guilde des voleurs	9	1	222	Légère	Crochetage +15 %
☐	Gants de la Guilde des voleurs (améliorés)	10	1	445	Légère	Crochetage +25 %
☐	Capuchon de la Guilde des voleurs	13	1.5	551	Légère	Améliore les prix de 10 %
☐	Capuchon de la Guilde des voleurs (amélioré)	15	1	967	Légère	Améliore les prix de 15 %
☐	Gants du passe-partout	7	2	325	Légère	Crochetage +20 %
☐	Alliance de Vittoria	0	0.3	100		
☐	Armure sibylline usée	20	6	80	Légère	
☐	Bottes sibyllines usées	3	2	45	Légère	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE	ENCHANTEMENT
☐	Coule sibylline usée	8	2	50	Légère	
☐	Gants sibyllins usés	4	2	50	Légère	Les dégâts infligés par les Coups dans le dos sont doublés.
ARMURES UNIQUES - OBJETS DE QUÊTE						
☐	Amulette d'Arkay d'Andurs	0	1	294		Santé +10
☐	Anneau de Calcelmo	0	0.3	20		
☐	Collier ensorcelé	0	0.5	790		Poids transportable +25
☐	Bague d'Hircine maudite	0	0.3	50		Transformations en loup-garou aléatoires
Remarque : n'a d'effet que sur les loups-garous.						
☐	Anneau enchanté	0	0.3	207		Santé +20
☐	Capuchon d'exécution	0	0.5	5		
☐	Médaillon de Fjotli	0	0.5	30		
☐	Gants de concentration	0	0	0		
☐	Bouclier de Hrolfdir	24	12	60	Lourde	
☐	Anneau d'Ilas-Tei	0	0.3	40		
☐	Couronne d'os	23	9	5000	Lourde	
☐	Capuchon en cuir	0	1	10		
☐	Anneau d'argent de Madesi	0	0.3	10		
☐	Amulette de la lune	0	0.5	250		
☐	Casque de Noster	11	2	35	Légère	
☐	Amulette de Talos d'Ogmund	0	1	25		Le temps entre les cris diminue de 20 %.
☐	Bottes festives	0	0	25		
☐	Vêtements festifs	0	1	25		
☐	Amulette de Talos gravée de Raerek	0	1	205		Le temps entre les cris diminue de 20 %.
☐	Collier de Reyda	0	0.5	30		
☐	Anneau de pures mixtures	0	0.3	337		Alchimie +12 %
☐	Bouclier ancestral de Roggi	20	12	60	Lourde	
☐	Amulette de Saarthal	0	0.8	184		Lancer des sorts coûte 3 % de moins.
☐	Amulette de Zénithar de Shahvee	0	1	691		Améliore les prix de 10 %
☐	Étrange amulette	0	0	1000		
☐	Les mains du forgeron	10	5	394	Lourde	Forgeage +15 %
☐	Bague en or de Viola	0	0.3	75		
☐	Collier d'Yisra	0	0.5	50		

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
VÊTEMENTS - TENUES STANDARD					
Ce sont les tenues que portent la plupart des habitants de Bordeciel. Leur aspect peut varier mais leurs noms sont identiques ou très proches.					
☐	Bandage de bras	0	0.5	1	
☐	Tunique avec ceinture	0	1	2	
☐	Tablier de forgeron	0	1	8	
☐	Bottes	0	1	3	
☐	Robe marron	0	1	5	
☐	Vêtements d'enfant	0	1	4	
☐	Vêtements	0	1	5	
☐	Bottes de l'Académie	8	0	0	Légère
☐	Capuche	0	1	1	
☐	Bottes à revers	0	1	25	
☐	Robe embellie	2	3	100	
☐	Vêtement brodé	0	1	100	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Protège-bras raffinés	7	0.5	25	Légère
☐	Bottes raffinées	0	0	20	
☐	Vêtements raffinés	0	1	50	
☐	Chapeau raffiné	0	0.5	25	
☐	Vêtement raffiné	0	1	100	
☐	Bandages de pieds	0	1	1	
☐	Bottes doublées de fourrure	0	1	25	
☐	Manteau orné de fourrure	0	1	100	
☐	Protège-poignets dorés	7	0.5	21	Légère
☐	Gants	0	0.5	1	
☐	Robe verte	0	1	5	
☐	Robe grise	0	1	5	
☐	Atours de Lenclume	0	1	5	
☐	Chapeau	0	0.5	1	
☐	Bandage de tête	5	0	0	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Robe marron à capuchon	0	1	5	
☐	Robe verte à capuchon	0	1	5	
☐	Robe grise à capuchon	0	1	5	
☐	Robe à capuche de moine	0	1	5	
☐	Robe à capuche du Nécromancien	0	1	5	
☐	Robe rouge à capuchon	0	1	5	
☐	Capuchon de mage	0	1	1	
☐	Robe couverte de l'Académie	0	1	5	
☐	Vêtements de mineur	0	1	2	
☐	Robe de moine	0	1	5	
☐	Robe de nécromancien	0	1	5	
☐	Habits de noble	2	3	100	
☐	Chaussures plissées	0	1	25	
☐	Vêtements raffinés de Friperies fantaisie	0	1	55	

SAMY&DENIS

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Bottes usées	0	1	1	
☐	Bonnet usé	0	0.5	1	
☐	Robe usée	1	1	1	
☐	Pantalon usé	0	1	1	
☐	Robe rouge	0	1	5	
☐	Bottes de Rougegarde	0	1	3	
☐	Tunique raffinée	2	3	100	
☐	Tunique de jute	0	1	1	
☐	Chaussures	1	0	2	
☐	Tunique de cuisinier	0	1	8	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Toque de cuisinier	0	0.5	1	
☐	Chapeau de deuil	0	0.5	1	
☐	Vêtements de deuil	0	1	2	
☐	Capuchon d'Alik'r	0	0.5	2	
	QUÊTES / TENUES UNIQUES				
	Des tenues uniques, portées par des personnages importants ou au cours d'événements particuliers.				
☐	Robe de l'empereur	0	1	100	
☐	Bottes de l'Aube mythique	0	1	15	
☐	Gants de l'Aube mythique	0	1	25	

✓	NOM	ARMURE	POIDS	VALEUR	TYPE
☐	Robe de l'Aube mythique	0	2	25	
☐	Robe de l'Aube mythique	0	2	25	
☐	Vêtements d'Ulfric	0	1	100	
☐	Bottes d'Ulfric	0	1	25	
☐	Gantelets d'Ulfric	5	0.5	25	Légère
☐	Robe de mariée	0	1	50	
☐	Sandales de mariée	0	1	20	
☐	Couronne de mariée	0	0.5	10	
☐	Armure du général Tullius	31	18	65	Lourde

ARTISANAT : ALCHIMIE

Tableau V : Ingrédients



Ce tableau dresse la liste de tous les ingrédients et leurs propriétés (poids, valeur, effets), ainsi que trois endroits où les trouver facilement (généralement en abondance, mais cela peut varier, certains objets n'existant qu'en spécimen isolé plutôt qu'en groupe)

✓	NOM DE L'INGRÉDIENT	POIDS	VALEUR	EFFET 1	EFFET 2	EFFET 3	EFFET 4	EMPLACEMENT A (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT B (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT C (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	REMARQUES
☐	Abécéen à longue nageoire	0.5	15	Vulnérabilité à la glace	Renfort de furtivité	Vulnérabilité au poison	Renfort de guérison	[9.00] Faillaise (les Berges)	[7.00] Vendeaume (Quais)	[-]	Vous pouvez attraper ces poissons dans divers lacs et rivières, ou dans l'océan.
☐	Griffes d'ours	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort de santé	Renfort d'arme à une main	Pénalité de regain magique	[9.33] Grotte de Rochebrune	[8.05] Grotte de Vertemousse	Alentours de la Pinède (chassez l'animal)	Sur les dépouilles des ours. Consultez l'Atlas pour localiser la présence d'ours ou de prédateurs.
☐	Abeille	0.1	3	Restauration de vigueur	Destruction de vigueur	Récupération de vigueur	Vulnérabilité à la foudre	[9.10] Grotte de Brinectar	[9.29] Domaine Lumidor	[-]	On les trouve le plus souvent près des ruches, qui ne manquent pas à cet endroit.
☐	Ruche vide	1	5	Résistance au poison	Renfort d'armure légère	Renfort de furtivité	Renfort de destruction	[9.10] Grotte de Brinectar	[9.29] Domaine Lumidor	[-]	On les trouve le plus souvent près des ruches, qui ne manquent pas à cet endroit.
☐	La couronne sanglante	0.3	10	Vulnérabilité au feu	Renfort de parade	Vulnérabilité au poison	Résistance à la magie	[1.10] Grotte de la Cime (45)	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (34)	[9.04] Demeure de Geirmund (34)	On en trouve en abondance dans ces grottes.
☐	Cloquerille	0.2	12	Pénalité de vigueur	Frénésie	Restauration de santé	Renfort de forgeage	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (59)	[8.21] Cairn de Halldir (9)	[9.34] La mine perdue (9)	On en trouve en abondance dans ces grottes.
☐	Aile de papillon bleu	0.1	2	Pénalité de vigueur	Renfort de conjuration	Pénalité de regain magique	Renfort d'enchantement	[7.00] Vendeaume (Quartiers de Wuunferth)	[8.10] Bosquet immortel	Pinède (extérieur)	Attrapez les papillons au vol pour prendre leurs ailes.
☐	Aile de fléchette bleue	0.1	1	Résistance à la foudre	Renfort de vol à la tire	Restauration de santé	Peur	[6.01] Hutte de Lund (3)	[7.21] Camp de Soufflecrevasse	Dans la nature.	Ces libellules bleues abondent dans la nature, en particulier autour des mares.
☐	Lys des cimes bleu	0.1	2	Restauration de santé	Renfort de conjuration	Renfort de santé	Pénalité de regain magique	[1.00] Solitude (7)	[9.00] Faillaise (7)	Dans la nature.	On les trouve en abondance aux alentours de ces capitales.
☐	Farine d'os	0.5	5	Pénalité de vigueur	Résistance au feu	Renfort de conjuration	Destruction de vigueur	[8.18] Tertre des chutes tourmentées	[5.42] Valthume (4)	Dans les cryptes draugr.	On en trouve sur les squelettes et les draugr. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Coeur de ronces	0.5	20	Restauration de magie	Renfort de parade	Paralysie	Renfort de magie	[5.44] Redoute de la Vallée perdue	[5.26] Redoute de l'Aigle carmin	[5.18] Redoute de la Tour brisée	On les trouve sur les Parjures Roncecoeur, les chefs de la plupart des Redoutes de Parjures. Consultez l'Atlas pour les localiser.
☐	Aile de papillon	0.1	3	Restauration de santé	Renfort de marchandage	Pénalité de vigueur persistante	Pénalité de magie	[3.06] Temple de Sorguevoix (4)	[1.20] Grotte de Sombrejade	Pinède (extérieur)	Attrapez les papillons au vol pour prendre leurs ailes.

SAMY&DENIS

✓	NOM DE L'INGRÉDIENT	POIDS	VALEUR	EFFET 1	EFFET 2	EFFET 3	EFFET 4	EMPLACEMENT A (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT B (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT C (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	REMARQUES
☐	Racine de canis	0.1	5	Pénalité de vigueur	Renfort d'arme à une main	Renfort de précision	Paralysie	[2.08] Marais au sud-est de Folgunthur (9)	[2.K] Pierres d'invocation (à proximité) (5)	[2.00] Morthal (5)	Pousse généralement sur les côtes gelées ou dans les marais.
☐	Peau de ragnard carbonisé	0.5	1	Restauration de vigueur	Potion médicinale	Résistance au poison	Restauration de santé	[3.10] Fort Dunstad (2)	[6.08] Camp de l'Arbre endormi (2)	[3.07] Col de la Route rouge (2)	Le plus souvent en train de rôtir sur un feu. Ne peut servir à la cuisine.
☐	Oeufs de chaurus	0.2	10	Vulnérabilité au poison	Renfort de vigueur	Pénalité de magie	Invisibilité	[4.06] Phare d'Hiveronde - Abysse (plus de 200)	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (plus de 150)	[9.23] Grotte de Tolvald (plus de 100)	On les trouve sur l'ennemi éponyme, ainsi que dans ces grottes.
☐	Oeuf de poule	0.5	2	Résistance à la magie	Pénalité de regain magique	Respiration aquatique	Pénalité de vigueur persistante	[5.20] Ferme Salvius (3)	[7.15] Scierie de Méliflot (3)	[8.11] Scierie Mi-lune (2)	On les trouve le plus souvent dans les nids.
☐	Plantes grimpantes	0.2	1	Restauration de magie	Pénalité de récupération de vigueur	Renfort de portage	Vulnérabilité à la magie	[7.20] Crête de l'ossuaire (7)	[7.05] Bosquet de Kyne (à proximité) (6)	[7.17] Grotte de Cronvangr (6)	On les trouve généralement dans la Châtellerie d'Estemarche.
☐	Nirnroot cramoisie	0.2	10	Pénalité de santé	Pénalité de vigueur	Invisibilité	Résistance à la magie	[10.02] Griffenoire (44)	[-]	[-]	On ne les trouve qu'à Griffenoire. Consultez la carte de ce site pour plus de détails.
☐	Poisson-combattant de Cyrodiil	0.25	15	Pénalité de vigueur	Renfort de guérison	Peur	Destruction de santé	[9.00] Faillaise (les Berges)	[7.00] Vendeaume (Quais)	[-]	Vous pouvez attraper ces poissons dans divers lacs et rivières, ou dans l'océan.
☐	Coeur de Daedra	0.5	250	Restauration de santé	Pénalité de récupération de vigueur	Pénalité de magie	Peur	[3.06] Temple de Sorguevoix (2)	Quêtes des Daedra : L'Étoile noire et Les fragments du passé.	Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Le Créateur d'Atronachs	On les trouve sur les drémora, mais jamais sur les drémora invoqués. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Le grelot-de-la-mort	0.1	4	Pénalité de santé	Destruction de vigueur	Langueur	Vulnérabilité au poison	[2.23] Labyrinthe (Dédale de Shalidor) (5)	[2.08] Folgunthur (plus de 5)	[1.00] Solitude (dans l'Académie des bardes) (5)	Pousse généralement sur les côtes gelées ou dans les marais.
☐	Langue de dragon	0.1	5	Résistance au feu	Renfort de marchandage	Renfort d'illusion	Renfort d'arme à deux mains	[7.20] Crête de l'ossuaire (plus de 15)	[7.05] Bosquet de Kyne (7)	[7.30] Sanctuaire du Primarbor (plus de 5)	Il s'agit d'une plante qui ressemble à une langue de dragon, rien de plus ! On la trouve généralement en Estemarche.
☐	Huile dwemer	0.25	15	Vulnérabilité à la magie	Renfort d'illusion	Regain magique	Restauration de magie	[2.18] Mzinchaleft (8)	[3.31] Irkngthand (2)	[4.13] Alftand (1)	Très rare, on en trouve sur des automates dwemers.
☐	Ectoplasme	0.1	25	Restauration de magie	Renfort de destruction	Renfort de magie	Pénalité de santé	[6.09] Vif de Rannveig	[4.00] Académie de Fortdhiver (5)	[4.02] Yngvild	On en trouve sur les fantômes. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Oreille d'Elfe	0.1	10	Restauration de magie	Renfort de précision	Vulnérabilité à la glace	Résistance au feu	[1.00] Faillaise (Le Dard de l'abeille) (7)	[6.00] Blancherive (Fort-Dragon) (9)	[9.35] Gîte Roncenoir (7)	On trouve des oreilles d'Elfe séchées dans la plupart des habitations.
☐	Oeil de smilodon	0.1	2	Restauration de vigueur	Destruction de santé	Pénalité de magie	Restauration de santé	[5.29] Camp de Karthecime (2)	Alentours de la Pinède (chassez l'animal)	Montagnes enneigées (chassez l'animal)	On en trouve sur les smilodons. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Oreille de Falmer	0.2	10	Pénalité de santé	Frénésie	Résistance au poison	Renfort de crochetage	[4.13] Alftand (7)	[4.00] Académie de Fortdhiver (plus de 3)	Dans les ruines dwemers.	On en trouve sur les Falmers. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Sels de feu	0.25	50	Vulnérabilité à la glace	Résistance au feu	Restauration de magie	Regain magique	[8.02] Gorge de Scindepierre (3)	[3.06] Temple de Sorguevoix (3)	[4.20] Avant-poste de Septimus Signus	On les trouve sur les Atronachs de feu, mais jamais sur les atronachs invoqués. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Amanite tue-mouches	0.1	2	Résistance au feu	Renfort d'arme à deux mains	Frénésie	Récupération de vigueur	[1.10] Grotte de la Cime (plus de 60)	[9.04] Demeure de Geirmund (plus de 40)	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (plus de 30)	On en trouve en abondance dans ces grottes.
☐	Hivernelle	0.1	1	Résistance à la glace	Renfort de furtivité	Destruction de magie	Pénalité de récupération de vigueur	[9.35] Gîte Roncenoir (5)	[9.00] Faillaise (Temple de Mara) (4)	[5.00] Markarth (Demeure de Vindrell) (3)	De nombreux bâtiments de Faillaise contiennent des hivernelles séchées.
☐	Sels de givre	0.25	100	Vulnérabilité au feu	Résistance à la glace	Restauration de magie	Renfort de conjuration	[9.00] Faillaise (Château d'Embruine et Rucheline) (5)	[4.00] Académie de Fortdhiver (plus de 4)	[5.09] Harmugstahl	On les trouve sur les Atronachs de glace, mais jamais sur les atronachs invoqués. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Ail	0.25	1	Résistance au poison	Renfort de vigueur	Regain magique	Régénération de santé	[1.24] Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental (9)	[1.00] Solitude (Maison de Vittoria Vici) (8)	[3.10] Fort Dunstad (7)	On en trouve dans de nombreuses habitations.
☐	Lichen géant	0.25	5	Vulnérabilité à la foudre	Destruction de santé	Vulnérabilité au poison	Restauration de magie	[2.10] Fort Busard (alentours marécageux) (14)	[2.21] Ruines de Kjenstag (à l'ouest du site) (9)	[2.16] Ustengrav (8)	On en trouve le plus souvent en extérieur.
☐	Orteil de géant	1	20	Pénalité de vigueur	Renfort de santé	Renfort de portage	Pénalité de récupération de vigueur	[2.07] Camp de la Pierre parlante	[6.08] Camp de l'Arbre endormi	[8.17] Baiser de Secunda	On en trouve sur les géants. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Poussière luisante	0.5	20	Pénalité de magie	Pénalité de regain magique	Renfort de destruction	Résistance à la foudre	[3.11] Autel de Mehrunes Dagon (3)	[7.00] Vendeaume (Palais des rois) (3)	[3.08] Crypte de Givrelac	On en trouve sur les Lucereines. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Champignon luisant	0.2	5	Résistance à la foudre	Renfort de destruction	Renfort de forgeage	Renfort de santé	[9.23] Grotte de Tolvald (plus de 250)	[4.06] Phare d'Hiveronde (plus de 90)	[1.06] Grotte de l'Écho perdu (57)	On en trouve en abondance dans ces grottes.
☐	Cosse	0.1	1	Résistance au poison	Destruction de magie	Renfort d'altération	Restauration de magie	[10.04] Folie de Japhet	[3.00] Aubétoile (plaine côtière au nord-ouest)	Côte septentrionale	On en trouve en abondance le long des côtes marécageuses du nord.

SAMY&DENIS

☑	NOM DE L'INGRÉDIENT	POIDS	VALEUR	EFFET 1	EFFET 2	EFFET 3	EFFET 4	EMPLACEMENT A (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT B (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT C (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	REMARQUES
☐	Serre d'harfreuse	0.25	20	Résistance à la magie	Pénalité de magie persistante	Renfort d'enchantement	Renfort de marchandage	[5.03] Vileserre	[5.36] Rocher de la mégère	[8.03] Coven de Glenmoril	On les trouve sur les harfreuses. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Plumes d'harfreuse	0.1	20	Pénalité de magie	Renfort de conjuration	Frénésie	Vulnérabilité à la foudre	[5.03] Vileserre	[5.36] Rocher de la mégère	[8.03] Coven de Glenmoril	On les trouve sur les harfreuses. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Mousse barbue	0.25	1	Pénalité de magie	Renfort de santé	Pénalité de regain magique	Renfort d'arme à une main	[1.00] Solitude (Nécropole) (plus de 60)	[6.12] Cairn des poussiéreux (plus de 45)	[8.02] Gorge de Scindepierre (plus de 22)	Elles pendent généralement le long des édifices de pierre ou sur les affleurements rocheux de la Crevasse.
☐	Bec de faucon	0.25	15	Restauration de vigueur	Résistance à la glace	Renfort de portage	Résistance à la foudre	[1.00] Solitude (extérieur, quais)	[8.12] Grotte du bouffi	Tous les sites de la Main d'argent	Abattez des faucons en plein vol ou récupérez cet ingrédient auprès des membres de la Main d'argent, au cours des quêtes des Compagnons.
☐	Plumes de faucon	0.1	15	Potion médicinale	Renfort d'armure légère	Renfort d'arme à une main	Renfort de furtivité	[1.00] Solitude (extérieur, quais)	[8.12] Grotte du bouffi	Tous les sites de la Main d'argent	Abattez des faucons en plein vol ou récupérez cet ingrédient auprès des membres de la Main d'argent, au cours des quêtes des Compagnons.
☐	Carpe du Hist	0.25	6	Restauration de vigueur	Renfort de magie	Pénalité de récupération de vigueur	Respiration aquatique	[9.00] Faillaise (les Berges)	[7.00] Vendeaume (Quais)	[–]	Vous pouvez attraper ces poissons dans divers lacs et rivières, ou dans l'océan.
☐	Rayons de miel	1	5	Restauration de vigueur	Renfort de parade	Renfort d'armure légère	Destruction de vigueur	[9.10] Grotte de Brinectar	[9.29] Domaine Lumidor	[–]	On les trouve le plus souvent près des ruches, qui ne manquent pas à cet endroit.
☐	Chair humaine	0.25	1	Pénalité de santé	Paralysie	Restauration de magie	Renfort de furtivité	[4.13] Aftand (3)	[9.23] Grotte de Tolvald (3)	[5.41] Grotte de Longmur (2)	Très rare.
☐	Coeur humain	1	0	Pénalité de santé	Pénalité de magie	Pénalité de regain magique	Frénésie	[5.44] Redoute de la Vallée perdue (1)	[8.02] Gorge de Scindepierre (1)	[8.13] Col de la Brisure - Nord (1)	Très rare, on en trouve généralement dans les donjons.
☐	Dent de spectre de glace	0.25	30	Vulnérabilité à la glace	Renfort d'armure lourde	Invisibilité	Vulnérabilité au feu	[4.00] Académie de Fortdhiver (5)	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr) (5)	[3.00] Aubétoile (Le Pavillon blanc) (4)	On en trouve sur les spectres de glace. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Pied-de-lutin	0.3	0	Pénalité de santé	Pénalité de santé persistante	Paralysie	Restauration de santé	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (plus de 50)	[8.21] Cairn de Halldir (plus de 20)	[6.26] Observatoire de la Rivière blanche (19)	On en trouve en abondance dans ces grottes.
☐	Racine de jarrin	0.5	10	Pénalité de santé	Pénalité de magie	Pénalité de vigueur	Pénalité de regain magique	Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire	[–]	[–]	Ingrédient unique : le seul spécimen de racine de jarrin de Bordeciel vous est donné par Astrid au cours de la Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire. Vous pouvez l'utiliser pour la quête, mais ce n'est pas une obligation. Attention : son absorption vous tuera instantanément ; c'est le poison le plus puissant de tous les ingrédients.
☐	Raisin jazbay	0.2	1	Vulnérabilité à la magie	Renfort de magie	Regain magique	Destruction de santé	[7.Q] Folie d'Arquebrumes (8)	[8.33] Cap Célestal sud (intérieur) (8)	[7.32] Pierre de l'Atronach (5)	On les trouve généralement dans la Châtellerie d'Estemarche.
☐	Genièvres	0.1	1	Vulnérabilité au feu	Renfort de précision	Régénération de santé	Pénalité de récupération de vigueur	[5.00] Markarth (extérieur et Mine de Cidhna) (plus de 15)	[5.Z] Autel de Dibella : Pont du Vieux-Hroldan (8)	[5.X] Tertre d'Âprevent (8)	On les trouve généralement dans la Châtellerie de la Crevasse.
☐	Grande ramure	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort de vigueur	Langueur	Pénalité de récupération de vigueur	Alentours de la Pinède (chassez l'animal)	La Brèche (chassez l'animal)	Plaines de la toundra (chassez l'animal)	On en trouve sur les cerfs. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Lavande	0.1	1	Résistance à la magie	Renfort de vigueur	Destruction de magie	Renfort de conjuration	[6.00] Blancherive (Temple de Kynareth, Quartier des vents et Fort-Dragon) (plus de 40)	[5.12] Repaire de la falaise (à l'est du site) (8)	[5.28] Cairn du rebelle (5)	Pousse dans la toundra de la Châtellerie de Blancherive.
☐	Ailes de noctuelle	0.1	5	Pénalité de magie	Renfort d'armure légère	Régénération de santé	Invisibilité	[3.06] Temple de Sorguevoix (5)	[1.20] Grotte de Sombrejade	[6.08] Camp de l'Arbre endormi	Attrapez les papillons au vol pour prendre leurs ailes. Les noctuelles sont plus faciles à trouver à la nuit tombée.
☐	Sucrelune	0.25	50	Vulnérabilité au feu	Résistance à la glace	Restauration de magie	Regain magique	[9.00] Faillaise (Entrepôt) (7)	[7.37] Grotte de Rocaxe (2)	[8.02] Gorge de Scindepierre (1)	Très rare, vendu par les caravanes khajiits.
☐	Mora Tapinella	0.25	4	Restauration de magie	Pénalité de santé persistante	Récupération de vigueur	Renfort d'illusion	[3.08] Crypte de Givrelac (plus de 4)	[2.H] Mare du carnage (sur le sol, au nord) (3)	[2.03] Gorge des voleurs (3)	Cette variété de champignons pousse sur les souches mortes, généralement à la lisière des forêts de pins.
☐	Chitine de vasard	0.25	2	Restauration de vigueur	Potion médicinale	Résistance au poison	Résistance au feu	[6.27] Rivebois (berges de la rivière)	[6.H] Le roi des vasards	Les berges de la plupart des rivières et lacs.	On en trouve sur les vasards. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.
☐	Truffe de Namira	0.25	0	Pénalité de magie	Renfort de crochetage	Peur	Régénération de santé	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (60)	[8.21] Cairn de Halldir (plus de 18)	[5.11] Refuge du menteur (10)	On en trouve en quantités importantes dans ces grottes.
☐	L'obscurcine	0.1	8	Pénalité de santé	Pénalité de regain magique	Pénalité de vigueur persistante	Renfort de destruction	[2.23] Labyrinthe (plus de 10)	[8.00] Épervine (plus de 10)	[1.00] Solitude (arche) (7)	On en trouve en quantités importantes dans ces zones. Pousse en extérieur (généralement dans les forêts de pins) et à l'intérieur de certains donjons.
☐	Nirnroot	0.2	10	Pénalité de santé	Pénalité de vigueur	Invisibilité	Résistance à la magie	[9.06] Ferme Sarethi (8)	[8.K] Camp d'alchimistes : Forêt immortelle (3)	[3.00] Aubétoile (côte) (3)	En dehors de la Ferme Sarethi, on en trouve sur les berges des rivières.
☐	Bernache nordique	0.2	5	Pénalité de magie	Respiration aquatique	Régénération de santé	Renfort de vol à la tire	[1.07] Larme de l'orphelin (19)	[4.01] Folie d'Hela (19)	[2.05] Cabane du crabier (côte toute proche)	On en trouve généralement sur les épaves ou le long des côtes.
☐	Aile de fléchette orange	0.1	1	Restauration de vigueur	Destruction de magie	Renfort de vol à la tire	Pénalité de santé persistante	[1.00] Solitude (Nécropole) (6)	[3.27] Grotte oubliée (5)	Dans la nature.	Ces libellules orange abondent dans la nature, en particulier autour des mares.

SAMY&DENIS

✓	NOM DE L'INGRÉDIENT	POIDS	VALEUR	EFFET 1	EFFET 2	EFFET 3	EFFET 4	EMPLACEMENT A (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT B (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT C (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	REMARQUES
☐	Perle	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort de parade	Restauration de magie	Résistance à la foudre	[9.04] Demeure de Geirmund (3)	[4.13] Alftand (1)	[-]	Très rare, le plus simple est encore de s'en procurer chez les apothicaires.
☐	Oeuf de grive	0.5	2	Restauration de vigueur	Renfort de crochetage	Vulnérabilité au poison	Résistance à la foudre	[9.25] Pierre-de-Shor (Maison de Sylgja) (6)	[6.02] Rorikbourg (Maison de Lemkil) (5)	[9.18] Avanchnzel (extérieur)	Vous trouverez ces oeufs tachetés dans des nids, le plus souvent au coeur de zones boisées.
☐	Défense de mammouth en poudre	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort de furtivité	Vulnérabilité au feu	Peur	[2.07] Camp de la Pierre parlante	[6.08] Camp de l'Arbre endormi	[8.17] Baiser de Secunda	S'obtient en tuant un mammouth. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Lys des cimes violet	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort de furtivité	Pénalité de magie persistante	Résistance à la glace	[1.17] Pondragon (11)	[5.13] Cap de Pondragon (7)	Dans la nature.	En abondance dans ces régions.
☐	Lys du Mont écarlate	0.1	2	Restauration de magie	Destruction de magie	Renfort de magie	Pénalité de santé	[6.00] Blancherive (10)	[1.20] Grotte de Sombrejade (10)	Dans la nature.	En abondance aux alentours de la capitale de Blancherive et à l'intérieur de la spacieuse Grotte de Sombrejade.
☐	Poisson de rivière	0.25	15	Pénalité de santé	Renfort d'altération	Langueur	Renfort de portage	[9.00] Faillaise (les Berges)	[7.00] Vendeaume (Quais)	[-]	Vous pouvez attraper ces poissons dans divers lacs et rivières, ou dans l'océan.
☐	Oeuf de fauvette	0.5	2	Restauration de santé	Renfort d'arme à une main	Pénalité de vigueur	Vulnérabilité à la magie	[5.00] Markarth (Galeries) (3)	[5.42] Valthume (rochers à l'est de l'entrée)	[5.20] Ferme Salvius (près des crêtes)	Cherchez des nids d'oiseaux contenant ces gros oeufs verts, principalement à la Crevasse.
☐	Dent de smilodon	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort d'armure lourde	Renfort de forgeage	Vulnérabilité au poison	[6.10] Chaumière de Drelas (2)	Alentours de la Pinède (chassez l'animal)	Montagnes enneigées (chassez l'animal)	S'obtient en tuant un smilodon. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Tas de sel	0.2	2	Vulnérabilité à la magie	Renfort de guérison	Langueur	Regain magique	[4.00] Académie de Fortdhiver (Hyposcole) (7)	[6.29] Château de Clairlande (5)	[3.10] Fort Dunstad (5)	La plupart des marchands en proposent.
☐	Pholiote à écailles	0.25	4	Vulnérabilité à la magie	Renfort d'illusion	Récupération de vigueur	Renfort de portage	[9.B] Camp du bûcheron : Lac Geir (3)	[9.L] Autel dans les bois : Vendombre (3)	[9.37] Tour Clair-obscur (au nord, près du lac) (3)	Se trouve généralement près de souches ou d'arbres morts.
☐	Perche argentée	0.25	15	Restauration de vigueur	Pénalité de récupération de vigueur	Destruction de santé	Résistance à la glace	[9.00] Faillaise (les Berges)	[7.00] Vendeaume (Quais)	[-]	Vous pouvez attraper ces poissons dans divers lacs et rivières, ou dans l'océan.
☐	Queue de ragnard	0.2	3	Pénalité de récupération de vigueur	Destruction de santé	Pénalité de santé	Renfort d'armure légère	[3.10] Fort Dunstad (8)	[3.06] Temple de Sorguevoix (4)	[5.11] Refuge du menteur (4)	S'obtient en tuant un ragnard. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Oeuf de poisson carnassier	0.2	3	Résistance au poison	Renfort de vol à la tire	Pénalité de santé persistante	Renfort de vigueur	[3.A] Pierres dressées des horqueurs (15)	[3.02] Épave du Frappe-flots (océan) (10)	[9.45] Forelhost (7+)	Se trouve généralement à proximité d'un point d'eau ou d'un poisson carnassier.
☐	Écailles de poisson carnassier	0.1	3	Résistance à la glace	Pénalité de santé persistante	Renfort d'armure lourde	Renfort de parade	[8.03] Coven de Glenmoril (6)	[9.23] Grotte de Tolvald (4)	N'importe lac de Bordeciel où évoluent des poissons carnassiers.	S'obtient en tuant un poisson carnassier. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Petite ramure	0.1	2	Vulnérabilité au poison	Renfort de guérison	Pénalité de vigueur persistante	Pénalité de santé	Alentours de la Pinède (chassez l'animal)	La Brèche (chassez l'animal)	Plaines de la toundra (chassez l'animal)	S'obtient en tuant une biche. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Petite perle	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort d'arme à une main	Renfort de guérison	Résistance à la glace	[9.04] Demeure de Geirmund (3)	[4.13] Alftand (1)	[-]	Très rare, le plus simple est encore de s'en procurer chez les apothicaires.
☐	Givreboises	0.1	4	Résistance au feu	Renfort d'enchantement	Résistance à la glace	Résistance à la foudre	[4.07] Refuge de Pénombris (25)	[7.10] Poste du traître (12)	[4.00] Académie de Fortdhiver (11)	Se trouvent à l'extérieur, dans les congères.
☐	Oeuf d'araignée	0.2	5	Pénalité de vigueur	Pénalité de regain magique	Renfort de crochetage	Renfort de précision	[4.15] Tertre de Ferlié (11)	[5.09] Harmugstahl (8)	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr) (7)	S'obtient en tuant une grivépeire ou en fouillant son antre. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Sève de spriggan	0.2	15	Pénalité de regain magique	Renfort d'enchantement	Renfort de forgeage	Renfort d'altération	[8.05] Grotte de Vertemousse	[1.20] Grotte de Sombrejade	[4.00] Académie de Fortdhiver (2)	S'obtient en tuant un spriggan. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Mycène des marais	0.25	5	Résistance à la foudre	Pénalité de magie persistante	Paralysie	Restauration de santé	[2.19] Repaire de Movarth (extérieur) (10)	[2.00] Morthal (marais au nord-ouest et à l'ouest) (15+)	[-]	Se trouve principalement sur les terres humides de la Châtellerie de Hjaalmarche.
☐	Racine noueuse	0.5	15	Vulnérabilité à la magie	Renfort d'illusion	Regain magique	Restauration de magie	[8.05] Grotte de Vertemousse	[1.20] Grotte de Sombrejade	[1.11] Étang de Pinclair	S'obtient en tuant un spriggan. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Tige de chardon	0.1	1	Résistance à la glace	Destruction de vigueur	Résistance au poison	Renfort d'armure lourde	[1.00] Solitude (Arche et Palais bleu)	[1.17] Pondragon (7)	[6.27] Rivebois (7)	Se trouve principalement dans la brousse et autour des villages.
☐	Thorax de Flammouche	0.1	1	Restauration de vigueur	Pénalité de magie persistante	Vulnérabilité à la magie	Renfort de vigueur	[4.00] Académie de Fortdhiver (10+)	[3.27] Grotte oubliée (5+)	[3.00] Aubétoile (Pavillon blanc) (3)	Cherchez ces insectes luisants au crépuscule ou après la nuit tombée, dans les contrées sauvages (à basse altitude uniquement).
☐	Graisse de troll	1	15	Résistance au poison	Renfort d'arme à deux mains	Frénésie	Pénalité de santé	[1.24] Entrepôt de l'Empire oriental (15+)	[6.30] Mornhiver	Tanières dans les contrées sauvages.	S'obtient en tuant un troll. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Coton sauvage	0.1	1	Résistance à la magie	Renfort de magie	Renfort de parade	Renfort de marchandage	[1.00] Solitude (bâtiments du Quartier des avenues)	[6.14] Refuge de Redoran (13)	[8.12] Grotte du bouffi (10)	Pousse en plein air, à basse altitude.

SAMY&DENIS

✓	NOM DE L'INGRÉDIENT	POIDS	VALEUR	EFFET 1	EFFET 2	EFFET 3	EFFET 4	EMPLACEMENT A (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT B (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	EMPLACEMENT C (ET QUANTITÉ LE CAS ÉCHÉANT)	REMARQUES
☐	Poussière de vampire	0.2	25	Invisibilité	Restauration de magie	Régénération de santé	Potion médicinale	[8.25] Bastion d'Hurlevent - Nord	[6.07] Grotte du Croc cassé	Dans les appartements d'un mage de la cour ou dans le Laboratoire alchimique de votre demeure.	S'obtient en tuant un vampire. Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Sels du Néant	0.2	125	Vulnérabilité à la foudre	Résistance à la magie	Pénalité de santé	Renfort de magie	[1.00] Solitude (Laboratoire alchimique du Manoir de Hauteflèche) (4)	[9.00] Faillaise (Laboratoire alchimique de Rucheline) (3)	[4.00] Académie de Fortdhiver (appartements de l'archimage)	S'obtient en tuant un atronach de foudre (non invoqué). Consultez l'atlas pour en apprendre davantage sur cette créature.
☐	Blé	0.1	5	Restauration de santé	Renfort de santé	Pénalité de récupération de vigueur	Pénalité de magie persistante	[1.23] Ferme de Katla	[6.02] Rorikbourg	[6.24] Ferme des Guerriers-Nés	Visitez les grandes villes (comme Rorikbourg) ou consultez Service (activité) : travail des champs†.
☐	Chapeau-blanc	0.3	0	Vulnérabilité à la glace	Renfort d'armure lourde	Restauration de magie	Destruction de magie	[2.02] Tréfonds d'Âprebise (40+)	[8.21] Cairn de Halldir (plus de 20)	[6.26] Observatoire de la Rivière blanche (15+)	En abondance dans ces lieux.
☐	Voiles éthérés	0.1	2	Restauration de vigueur	Renfort de destruction	Renfort de portage	Résistance à la magie	[3.08] Crypte de Givrelac	[2.23] Labyrinthe	[5.J] Ruines dwemers : Antre de la Lucereine	On en trouve sur les Lucereines. Consultez l'Atlas pour en savoir plus sur ces créatures.

Tableau VI : Liste des effets alchimiques

Cette liste répertorie tous les effets alchimiques et les ingrédients correspondants.



✓	NOM DE L'EFFET	INGRÉDIENTS PRÉSENTANT CET EFFET
☐	Potion médicinale	Peau de ragnard carbonisé, Plumes de faucon, Chitine de vasard, Poussière de vampire
☐	Pénalité de santé	Nirnroot cramoisie, Grelot-de-la-mort, Ectoplasme, Oreille de Falmer, Chair humaine, Coeur humain, Pied-de-lutin, Racine de jarrin, Mora Tapinella, Obscurcine, Nirnroot, Aile de fléchette orange, Lys du Mont écarlate, Poisson de rivière, Queue de ragnard, Oeuf de poisson carnassier, Écailles de poisson carnassier, Petite ramure, Graisse de troll, Sels du Néant
☐	Pénalité de magie	Griffes d'ours, Aile de papillon bleu, Lys des cimes bleu, Aile de papillon, Oeufs de chaurus, Oeuf de poule, Coeur de Daedra, Oeil de smilodon, Poussière luisante, Serre d'harfreuse, Plumes d'harfreuse, Mousse barbue, Coeur humain, Racine de jarrin, Aile de noctuelle, Truffe de Namira, Obscurcine, Bernache nordique, Lys des cimes violet, Oeuf d'araignée, Sève de spriggan, Mycène des marais, Thorax de Flammouche, Blé
☐	Pénalité de regain magique	Griffes d'ours, Aile de papillon bleu, Lys des cimes bleu, Oeuf de poule, Poussière luisante, Mousse barbue, Coeur humain, Racine de jarrin, Obscurcine, Oeuf d'araignée, Sève de spriggan
☐	Pénalité de vigueur	Cloquerille, Aile de papillon bleu, Farine d'os, Aile de papillon, Racine de canis, Oeuf de poule, Plantes grimpantes, Nirnroot cramoisie, Poisson-combattant de Cyrodiil, Coeur de Daedra, Hivernelle, Orteil de géant, Carpe du Hist, Racine de jarrin, Genièvres, Grande ramure, Obscurcine, Nirnroot, Oeuf de fauvette, Perche argentée, Queue de ragnard, Petite ramure, Oeuf d'araignée, Blé
☐	Pénalité de récupération de vigueur	Plantes grimpantes, Coeur de Daedra, Hivernelle, Orteil de géant, Carpe du Hist, Genièvres, Grande ramure, Perche argentée, Queue de ragnard, Blé
☐	Peur	Aile de fléchette bleue, Poisson-combattant de Cyrodiil, Coeur de Daedra, Truffe de Namira, Défense de mammouth en poudre
☐	Renfort d'altération	Cosse, Poisson de rivière, Sève de spriggan
☐	Renfort de marchandage	Aile de papillon, Langue de dragon, Serre d'harfreuse, Coton sauvage
☐	Renfort de parade	Couronne sanglante, Coeur de ronces, Rayons de miel, Perle, Écailles de poisson carnassier, Coton sauvage
☐	Renfort de portage	Plantes grimpantes, Orteil de géant, Bec de faucon, Poisson de rivière, Pholiote à écailles, Voiles éthérés
☐	Renfort de conjuration	Aile de papillon bleu, Lys des cimes bleu, Farine d'os, Sels de givre, Plumes d'harfreuse, Lavande
☐	Renfort de destruction	Ruche vide, Ectoplasme, Poussière luisante, Champignon luisant, Obscurcine, Voiles éthérés
☐	Renfort d'enchantement	Aile de papillon bleu, Serre d'harfreuse, Givreboises, Sève de spriggan
☐	Renfort de santé	Griffes d'ours, Lys des cimes bleu, Orteil de géant, Champignon luisant, Mousse barbue, Blé

✓	NOM DE L'EFFET	INGRÉDIENTS PRÉSENTANT CET EFFET
☐	Renfort d'armure lourde	Dent de spectre de glace, Dent de smilodon, Écailles de poisson carnassier, Tige de chardon, Chapeau-blanc
☐	Renfort d'illusion	Langue de dragon, Huile dwemer, Mora Tapinella, Pholiote à écailles, Racine noueuse
☐	Renfort d'armure légère	Ruche vide, Plumes de faucon, Rayons de miel, Aile de noctuelle, Queue de ragnard
☐	Renfort de crochetage	Oreille de Falmer, Truffe de Namira, Oeuf de grive, Oeuf d'araignée
☐	Renfort de magie	Coeur de ronces, Ectoplasme, Carpe du Hist, Raisin jazbay, Lys du Mont écarlate, Coton sauvage, Sels du Néant
☐	Renfort de précision	Racine de canis, Oreille d'Elfe, Genièvres, Oeuf d'araignée
☐	Renfort d'arme à une main	Griffes d'ours, Racine de canis, Mousse barbue, Plumes de faucon, Oeuf de fauvette, Petite perle
☐	Renfort de vol à la tire	Aile de fléchette bleue, Bernache nordique, Aile de fléchette orange, Oeuf de poisson carnassier
☐	Renfort de guérison	Abécéen à longue nageoire, Poisson-combattant de Cyrodiil, Tas de sel, Petite ramure, Petite perle
☐	Renfort de forgeage	Cloquerille, Champignon luisant, Dent de smilodon, Sève de spriggan
☐	Renfort de furtivité	Abécéen à longue nageoire, Ruche vide, Hivernelle, Plumes de faucon, Chair humaine, Défense de mammouth en poudre, Lys des cimes violet
☐	Renfort de vigueur	Oeufs de chaurus, Ail, Grande ramure, Lavande, Oeuf de poisson carnassier, Thorax de Flammouche
☐	Renfort d'arme à deux mains	Langue de dragon, Amanite tue-mouches, Graisse de troll
☐	Frénésie	Cloquerille, Oreille de Falmer, Amanite tue-mouches, Plumes d'harfreuse, Coeur humain, Graisse de troll
☐	Invisibilité	Oeufs de chaurus, Nirnroot cramoisie, Dent de spectre de glace, Aile de noctuelle, Nirnroot, Poussière de vampire
☐	Pénalité de santé persistante	Pied-de-lutin, Mora Tapinella, Aile de fléchette orange, Oeuf de poisson carnassier, Écailles de poisson carnassier
☐	Pénalité de magie persistante	Serre d'harfreuse, Lys des cimes violet, Mycène des marais, Thorax de Flammouche, Blé
☐	Pénalité de vigueur persistante	Aile de papillon, Oeuf de poule, Obscurcine, Petite ramure
☐	Paralysie	Coeur de ronces, Racine de canis, Chair humaine, Pied-de-lutin, Mycène des marais
☐	Destruction de santé	Poisson-combattant de Cyrodiil, Oeil de smilodon, Lichen géant, Raisin jazbay, Perche argentée, Queue de ragnard

SAMY&DENIS

☑	NOM DE L'EFFET	INGRÉDIENTS PRÉSENTANT CET EFFET
☐	Destruction de magie	Hivernelle, Cosse, Lavande, Aile de fléchette orange, Lys du Mont écarlate, Chapeau-blanc
☐	Destruction de vigueur	Abeille, Farine d'os, Grelot-de-la-mort, Rayons de miel, Tige de chardon
☐	Régénération de santé	Ail, Genièvres, Aile de noctuelle, Truffe de Namira, Bernache nordique, Poussière de vampire
☐	Regain magique	Huile dwemer, Sels de feu, Ail, Raisin jazbay, Sucrelune, Tas de sel, Racine noueuse
☐	Récupération de vigueur	Abeille, Amanite tue-mouches, Mora Tapinella, Pholiote à écailles
☐	Résistance au feu	Farine d'os, Langue de dragon, Oreille d'Elfe, Sels de feu, Amanite tue-mouches, Chitine de vasard, Givreboises
☐	Résistance à la glace	Hivernelle, Sels de givre, Bec de faucon, Sucrelune, Lys des cimes violet, Perche argentée, Écailles de poisson carnassier, Petite perle, Givreboises, Tige de chardon
☐	Résistance à la magie	Couronne sanglante, Oeuf de poule, Nirnroot cramoisie, Serre d'harfreuse, Lavande, Nirnroot, Coton sauvage, Sels du Néant, Voiles éthérés
☐	Résistance au poison	Ruche vide, Peau de ragnard carbonisé, Oreille de Falmer, Ail, Cosse, Chitine de vasard, Oeuf de poisson carnassier, Tige de chardon, Graisse de troll
☐	Résistance à la foudre	Aile de fléchette bleue, Poussière luisante, Champignon luisant, Bec de faucon, Perle, Oeuf de grive, Givreboises, Mycène des marais
☐	Restauration de santé	Cloquerille, Aile de fléchette bleue, Lys des cimes bleu, Aile de papillon, Peau de ragnard carbonisé, Coeur de Daedra, Oeil de smilodon, Pied-de-lutin, Oeuf de fauvette, Mycène des marais, Blé

☑	NOM DE L'EFFET	INGRÉDIENTS PRÉSENTANT CET EFFET
☐	Restauration de magie	Coeur de ronces, Plantes grimpantes, Huile dwemer, Ectoplasme, Oreille d'Elfe, Sels de feu, Sels de givre, Lichen géant, Cosse, Chair humaine, Sucrelune, Mora Tapinella, Perle, Lys du Mont écarlate, Racine noueuse, Poussière de vampire, Chapeau-blanc
☐	Restauration de vigueur	Griffes d'ours, Abeille, Peau de ragnard carbonisé, Oeil de smilodon, Bec de faucon, Carpe du Hist, Rayons de miel, Grande ramure, Chitine de vasard, Aile de fléchette orange, Perle, Oeuf de grive, Défense de mammouth en poudre, Lys des cimes violet, Dent de smilodon, Perche argentée, Petite perle, Thorax de Flammouche, Voiles éthérés
☐	Langueur	Grelot-de-la-mort, Grande ramure, Poisson de rivière, Tas de sel
☐	Respiration aquatique	Oeuf de poule, Carpe du Hist, Bernache nordique
☐	Vulnérabilité au feu	Couronne sanglante, Sels de givre, Dent de spectre de glace, Genièvres, Sucrelune, Défense de mammouth en poudre
☐	Vulnérabilité à la glace	Abécéen à longue nageoire, Oreille d'Elfe, Sels de feu, Dent de spectre de glace, Chapeau-blanc
☐	Vulnérabilité à la magie	Plantes grimpantes, Huile dwemer, Raisin jazbay, Oeuf de fauvette, Tas de sel, Pholiote à écailles, Racine noueuse, Thorax de Flammouche
☐	Vulnérabilité au poison	Abécéen à longue nageoire, Couronne sanglante, Oeufs de chaurus, Grelot-de-la-mort, Lichen géant, Oeuf de grive, Dent de smilodon, Petite ramure
☐	Vulnérabilité à la foudre	Abeille, Lichen géant, Plumes d'harfreuse, Sels du Néant

ARTISANAT : ENCHANTEMENTS

Tableau VII : Gemmes spirituelles



Voici une liste des gemmes spirituelles et de leurs propriétés. Notez que les gemmes spirituelles remplies répertoriées sont les gemmes spirituelles remplies "standard" que vous pouvez trouver à travers le monde. Si vous capturez l'âme d'une créature trop faible, la valeur de la gemme spirituelle résultante sera réduite.

☑	NAME	WEIGHT	VALUE	CAPACITY	NOTES
☐	Gemme spirituelle insignifiante	0.1	10	250	Peut contenir l'âme d'une créature de niveau 4 maximum.
☐	Gemme spirituelle inférieure	0.2	25	500	Peut contenir l'âme d'une créature de niveau 16 maximum.
☐	Gemme spirituelle ordinaire	0.3	50	1000	Peut contenir l'âme d'une créature de niveau 28 maximum.
☐	Gemme spirituelle supérieure	0.4	100	2000	Peut contenir l'âme d'une créature de niveau 38 maximum.
☐	Gemme spirituelle magistrale	0.5	200	3000	Peut contenir l'âme de n'importe quelle créature.
☐	Gemme spirituelle noire	1	500	3000	Peut contenir n'importe quelle âme humaine.
☐	Gemme spirituelle insignifiante (remplie)	0.1	40	250	Contient une âme insignifiante.
☐	Gemme spirituelle inférieure (remplie)	0.2	80	500	Contient une âme inférieure.
☐	Gemme spirituelle ordinaire (remplie)	0.3	150	1000	Contient une âme ordinaire.
☐	Gemme spirituelle supérieure (remplie)	0.4	350	2000	Contient une âme supérieure.
☐	Gemme spirituelle magistrale (remplie)	0.5	500	3000	Contient une âme magistrale.
☐	Gemme spirituelle noire (remplie)	1	1200	3000	Contient une âme humaine.

SAMY&DENIS

Tableau VIII : Enchantements fondamentaux



Les deux tableaux ci-dessous répertorient les enchantements fondamentaux applicables aux armes et aux armures.

◊ Lorsque vous désenchantez un objet, vous apprenez toujours son enchantement fondamental.

◊ Par exemple, si vous désenchantez une masse daedra d'incinération, vous apprenez Dégâts de feu.

Néanmoins, vous pouvez également apprendre Dégâts de feu en désenchantant une épée de fer d'incandescence, moins onéreuse.

Lorsque vous enchantez un objet :

◊ Les enchantements d'arme peuvent être appliqués à toutes les armes.

◊ Les enchantements d'armure ne peuvent être appliqués qu'à un sous-ensemble de parties d'armure, comme indiqué ci-dessous.

Exemples :

Vous pouvez enchanter n'importe quelle arme avec Dégâts de feu, que ce soit une dague ou un marteau.

Vous pouvez appliquer Respiration aquatique à n'importe quel casque, anneau ou collier.

Vous pouvez lancer l'enchantement Silence sur n'importe quelle paire de bottes, mais uniquement sur des bottes.

☑	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	EFFET
	ENCHANTEMENTS FONDAMENTAUX APPLICABLES AUX ARMES	
☐	Siphon de santé	Absorbe # santé.
☐	Siphon de magie	Absorbe # magie.
☐	Siphon de vigueur	Absorbe # vigueur.
☐	Bannissement	Bannit les Daedra invoqués de niveau # maximum.
☐	Peur	Les créatures de niveau # maximum fuient pendant 30 secondes.
☐	Dégâts de feu	+# dégâts de feu.
☐	Dégâts de glace	+# dégâts de glace.
☐	Dégâts magiques	+# dégâts magiques.
☐	Paralysie	Paralyse les créatures de niveau # maximum.
☐	Dégâts de foudre	+# dégâts de foudre.
☐	Capture d'âme	Capture l'âme des créatures qui meurent dans les # secondes suivantes.
☐	Dégâts de vigueur	+# dégâts magiques.
☐	Péril des morts	Les morts-vivants de niveau # maximum fuient pendant 30 secondes.

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	TÊTE	TORSE	MAINS	PIEDS	BOUCLIER	ANNEAU	COLLIER
		ENCHANTEMENTS FONDAMENTAUX APPLICABLES AUX ARMURES							
☐	Renfort d'alchimie	La puissance des potions et des poisons que vous confectionnez est augmentée de # %.	X		X			X	X
☐	Renfort d'altération	Lancer des sorts d'altération coûte # % de moins.	X	X				X	X
☐	Renfort d'archerie	Augmente les dégâts infligés par un arc de # %.	X		X			X	X
☐	Renfort de parade	En parant, vous bloquez # % de dégâts supplémentaires.			X		X	X	X
☐	Renfort de portage	+# de poids transportable			X	X		X	X
☐	Renfort de conjuration	Lancer des sorts de conjuration coûte # % de moins.	X	X				X	X
☐	Renfort de destruction	Lancer des sorts de destruction coûte # % de moins.	X	X				X	X
☐	Renfort de régénération	Augmente votre vitesse de régénération de santé de # %.		X				X	X
☐	Renfort de santé	+# santé		X			X	X	X
☐	Renfort d'armure lourde	Augmente la compétence Armure lourde de #.		X	X			X	X
☐	Renfort d'illusion	Lancer des sorts d'illusion coûte # % de moins.	X	X				X	X
☐	Renfort d'armure légère	Augmente la compétence Armure légère de #.		X	X			X	X
☐	Renfort de crochetage	Facilite le crochetage de # %.	X		X			X	X
☐	Renfort de magie	+# magie	X		X			X	X
☐	Renfort de regain magique	Augmente votre vitesse de regain magique de # %.	X	X				X	
☐	Renfort d'arme à une main	Les armes à une main infligent # % de dégâts en plus.			X	X		X	X
☐	Renfort de vol à la tire	Facilite le vol à la tire de # %.			X	X		X	X

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	TÊTE	TORSE	MAINS	PIEDS	BOUCLIER	ANNEAU	COLLIER
☐	Renfort de guérison	Lancer des sorts de guérison coûte # % de moins.	X	X				X	X
☐	Renfort de forgeage	Les améliorations des armes et armures sont # % plus efficaces.		X	X			X	X
☐	Renfort de furtivité	Améliore la furtivité de # %.			X	X		X	X
☐	Renfort d'éloquence	Les prix sont # % plus intéressants.							X
☐	Renfort de vigueur	+# vigueur		X		X		X	X
☐	Renfort de récupération	Augmente votre vitesse de récupération de # %.		X		X			X
☐	Renfort d'arme à deux mains	Les armes à deux mains infligent # % de dégâts en plus.			X	X		X	X
☐	Silence	Vous vous déplacez silencieusement lorsque vous utilisez la furtivité.				X			
☐	Résistance aux maladies	+# % de résistance aux maladies		X			X	X	X
☐	Résistance au feu	+# % de résistance au feu				X	X	X	X
☐	Résistance à la glace	+# % de résistance à la glace				X	X	X	X
☐	Résistance à la magie	+# % de résistance à la magie (toutes formes)					X	X	X
☐	Résistance au poison	+# % de résistance aux poisons		X			X	X	X
☐	Résistance à la foudre	+# % de résistance à la foudre				X	X	X	X
☐	Respiration aquatique	Vous ne vous noyez pas en nageant.	X					X	X

SAMY&DENIS

Tableau IX : Enchantements dérivés



Ce tableau répertorie tous les enchantements pouvant apparaître sur les objets que vous trouvez.

Légende du tableau des enchantements dérivés

Modificateur : le complément placé après le nom de l'objet, permettant d'identifier l'enchantement.

Enchantement fondamental : l'enchantement que vous apprenez en désenchantant l'objet. Consultez le tableau des Enchantements fondamentaux pour obtenir une description complète de l'enchantement.

Niveau : le niveau de l'enchantement en question. Consultez les tableaux Données générales pour identifier les types de matériau sur lesquels apparaît l'enchantement.

Magnitude : la "force" de l'enchantement en question, pouvant être exprimée en pourcentage, durée, niveau ou type de modification. Elle remplace le "#" de la description de l'enchantement fondamental.

Certaines combinaisons d'arme, matériau et enchantement permises par ce système n'existent pas dans l'univers de Bordeciel... mais la plupart sont réalisables.

Par exemple : vous trouvez une masse elfique de débilitation. En consultant ce tableau, vous découvrez que son enchantement fondamental est Dégâts magiques et que sa magnitude est de 50. En croisant ces informations avec le tableau des Enchantements fondamentaux, vous en déduisez que le résultat est +50 de dégâts magiques.

En revanche, les robes de l'Académie de Fortdhiver suivent des règles différentes.

Il existe cinq robes de base : novice, apprenti, spécialiste, expert et maître. Chacune de ses robes porte un enchantement Renfort de regain magique précis, comme décrit à la page Armure.

Outre cet enchantement, les robes peuvent porter un enchantement supplémentaire issu de l'une des cinq écoles de magie. Le modificateur est le nom de l'école, puisque la magnitude est déterminée par le type de robe. Par exemple, vous pouvez trouver :

Robe de novice de conjuration [+50 % de regain magique; 12 % conjuration]

Robe d'apprenti de conjuration [+75 % de regain magique; 15 % conjuration]

Robe d'apprenti de destruction [+75 % de regain magique; 15 % destruction]

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
MODIFICATEURS DES ENCHANTEMENTS FONDAMENTAUX APPLICABLES AUX ARMES				
☐	de recueil	Siphon de santé	2	5
☐	d'ingestion	Siphon de santé	3	10
☐	de dévorement	Siphon de santé	4	15
☐	d'absorption	Siphon de santé	5	20
☐	de vampirisme	Siphon de santé	6	25
☐	de siphonnage	Siphon de magie	2	10
☐	d'amalgame	Siphon de magie	3	15
☐	de transfusion	Siphon de magie	4	20
☐	d'évocation	Siphon de magie	5	25
☐	de sorcellerie	Siphon de magie	6	30
☐	de glanure	Siphon de vigueur	2	10
☐	de moisson	Siphon de vigueur	3	15
☐	de récolte	Siphon de vigueur	4	20
☐	d'engrangement	Siphon de vigueur	5	25
☐	d'assimilation	Siphon de vigueur	6	30
☐	de bannissement	Bannissement	4	Lv12
☐	d'expulsion	Bannissement	5	Lv20
☐	d'annihilation	Bannissement	6	Lv36
☐	d'intimidation	Peur	1	Lv5
☐	de veulerie	Peur	2	Lv7
☐	de peur	Peur	3	Lv10
☐	d'angoisse	Peur	4	Lv13
☐	de terreur	Peur	5	Lv16

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
☐	d'effroi	Peur	6	Lv20
☐	d'incandescence	Dégâts de feu	1	5
☐	de brûlure	Dégâts de feu	2	10
☐	de flammes	Dégâts de feu	3	15
☐	de flammes / de flambée	Dégâts de feu	4	20
☐	de brasier	Dégâts de feu	5	25
☐	d'incinération	Dégâts de feu	6	30
☐	de frisson	Dégâts de glace	1	5
☐	de glace	Dégâts de glace	2	10
☐	de gel / de givre	Dégâts de glace	3	15
☐	de frimas	Dégâts de glace	4	20
☐	de blizzard	Dégâts de glace	5	25
☐	de glaciation	Dégâts de glace	6	30
☐	de sape	Dégâts magiques	1	10
☐	d'amenuisement	Dégâts magiques	2	20
☐	de réduction	Dégâts magiques	3	30
☐	de dégradation	Dégâts magiques	4	40
☐	de débilitation	Dégâts magiques	5	50
☐	de suppression	Dégâts magiques	6	60
☐	d'inertie	Paralysie	4	2s
☐	d'immobilisation	Paralysie	5	4s
☐	de pétrification	Paralysie	6	6s
☐	d'étincelles	Dégâts de foudre	1	5
☐	de décharge	Dégâts de foudre	2	10
☐	d'éclairs	Dégâts de foudre	3	15
☐	de tonnerre	Dégâts de foudre	4	20

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
☐	de tempête	Dégâts de foudre	5	25
☐	de fulguration	Dégâts de foudre	6	30
☐	d'anima	Capture d'âme	1	3s
☐	de piège	Capture d'âme	2	5s
☐	de capture	Capture d'âme	3	7s
☐	d'anathème	Capture d'âme	4	10s
☐	de malédiction	Capture d'âme	5	15s
☐	de damnation	Capture d'âme	6	20s
☐	de fatigue	Dégâts de vigueur	1	5
☐	de lassitude	Dégâts de vigueur	2	10
☐	d'abattement	Dégâts de vigueur	3	15
☐	de torpeur	Dégâts de vigueur	4	20
☐	de léthargie	Dégâts de vigueur	5	25
☐	d'épuisement	Dégâts de vigueur	6	30
☐	pieux / pieuse	Péril des morts	1	Lv3
☐	béni / bénie	Péril des morts	2	Lv7
☐	vertueux / vertueuse	Péril des morts	3	Lv13
☐	sanctifié / sanctifiée	Péril des morts	4	Lv21
☐	saint / sainte	Péril des morts	5	Lv30
☐	sacré / sacrée	Péril des morts	6	Lv40
ENCHANTEMENTS FONDAMENTAUX APPLICABLES AUX ARMURES				
☐	d'alchimie minime	Renfort d'alchimie	1	12%
☐	d'alchimie	Renfort d'alchimie	2	15%
☐	d'alchimie accrue	Renfort d'alchimie	3	17%

SAMY&DENIS

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
☐	d'alchimie majeure	Renfort d'alchimie	4	20%
☐	d'alchimie extrême	Renfort d'alchimie	5	22%
☐	d'alchimie absolue	Renfort d'alchimie	6	25%
☐	d'altération minime	Renfort d'altération	1	12%
☐	d'altération	Renfort d'altération	2	15%
☐	d'altération accrue	Renfort d'altération	3	17%
☐	d'altération majeure	Renfort d'altération	4	20%
☐	d'altération extrême	Renfort d'altération	5	22%
☐	d'altération absolue	Renfort d'altération	6	25%
☐	de parade minime	Renfort de parade	1	15%
☐	de parade	Renfort de parade	2	20%
☐	de parade accrue	Renfort de parade	3	25%
☐	de parade majeure	Renfort de parade	4	30%
☐	de parade extrême	Renfort de parade	5	35%
☐	de parade absolue	Renfort de parade	6	40%
☐	de bât	Renfort de portage	1	+25
☐	d'ardeur	Renfort de portage	2	+30
☐	de puissance	Renfort de portage	3	+35
☐	de surhomme	Renfort de portage	4	+40
☐	du boeuf	Renfort de portage	5	+45
☐	du mammouth	Renfort de portage	6	+50
☐	d'invocation minime / de conjuration minime	Renfort de conjuration	1	12%
☐	d'invocation / de conjuration	Renfort de conjuration	2	15%
☐	de conjuration accrue / d'invocation accrue	Renfort de conjuration	3	17%
☐	de conjuration majeure / d'invocation majeure	Renfort de conjuration	4	20%
☐	de conjuration extrême / d'invocation extrême	Renfort de conjuration	5	22%
☐	de conjuration absolue / d'invocation absolue	Renfort de conjuration	6	25%
☐	de destruction minime	Renfort de destruction	1	12%
☐	de destruction	Renfort de destruction	2	15%
☐	de destruction accrue	Renfort de destruction	3	17%
☐	de destruction majeure	Renfort de destruction	4	20%
☐	de destruction extrême	Renfort de destruction	5	22%
☐	de destruction absolue	Renfort de destruction	6	25%
☐	de remède	Renfort de régénération	3	20%
☐	de soulagement	Renfort de régénération	4	30%
☐	de régénération	Renfort de régénération	5	40%
☐	de renaissance	Renfort de régénération	6	50%
☐	de santé minime	Renfort de santé	1	+20

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
☐	de santé	Renfort de santé	2	+30
☐	de santé accrue	Renfort de santé	3	+40
☐	de santé majeure	Renfort de santé	4	+50
☐	de santé extrême	Renfort de santé	5	+60
☐	de santé absolue	Renfort de santé	6	+70
☐	d'humble chevalier	Renfort d'armure lourde	1	12
☐	du chevalier	Renfort d'armure lourde	2	15
☐	de grand chevalier	Renfort d'armure lourde	3	17
☐	de noble chevalier	Renfort d'armure lourde	4	20
☐	de preux chevalier	Renfort d'armure lourde	5	22
☐	de paladin	Renfort d'armure lourde	6	25
☐	d'illusion minime	Renfort d'illusion	1	12%
☐	d'illusion	Renfort d'illusion	2	15%
☐	d'illusion accrue	Renfort d'illusion	3	17%
☐	d'illusion majeure	Renfort d'illusion	4	20%
☐	d'illusion extrême	Renfort d'illusion	5	22%
☐	d'illusion absolue	Renfort d'illusion	6	25%
☐	d'humble écuyer	Renfort d'armure légère	1	12
☐	d'écuyer	Renfort d'armure légère	2	15
☐	de grand écuyer	Renfort d'armure légère	3	17
☐	de noble écuyer	Renfort d'armure légère	4	20
☐	de preux écuyer	Renfort d'armure légère	5	22
☐	de maître écuyer	Renfort d'armure légère	6	25
☐	de crochetage minime	Renfort de crochetage	1	15%
☐	de crochetage	Renfort de crochetage	2	20%
☐	de crochetage accru	Renfort de crochetage	3	25%
☐	de crochetage majeur	Renfort de crochetage	4	30%
☐	de crochetage extrême	Renfort de crochetage	5	35%
☐	de crochetage absolu	Renfort de crochetage	6	40%
☐	de magie	Renfort de magie	1	+20
☐	de magie	Renfort de magie	2	+30
☐	de magie accrue	Renfort de magie	3	+40
☐	de magie majeure	Renfort de magie	4	+50
☐	de magie extrême	Renfort de magie	5	+60
☐	de magie absolue	Renfort de magie	6	+70
☐	de recharge	Renfort de regain magique	3	40%
☐	d'emplissage	Renfort de regain magique	4	60%
☐	de résurgence	Renfort de regain magique	5	80%
☐	de regain	Renfort de regain magique	6	100%
☐	d'archerie minime	Renfort d'archerie	1	15%
☐	d'archerie	Renfort d'archerie	2	20%
☐	d'archerie accrue	Renfort d'archerie	3	25%
☐	d'archerie majeure	Renfort d'archerie	4	30%
☐	d'archerie extrême	Renfort d'archerie	5	35%
☐	d'archerie absolue	Renfort d'archerie	6	40%
☐	de maniement minime	Renfort d'arme à une main	1	15%
☐	de maniement	Renfort d'arme à une main	2	20%

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
☐	de maniement accru	Renfort d'arme à une main	3	25%
☐	de maniement majeur	Renfort d'arme à une main	4	30%
☐	de maniement extrême	Renfort d'arme à une main	5	35%
☐	de maniement absolu	Renfort d'arme à une main	6	40%
☐	de dextérité minime	Renfort de vol à la tire	1	15%
☐	de dextérité	Renfort de vol à la tire	2	20%
☐	de dextérité accrue	Renfort de vol à la tire	3	25%
☐	de dextérité majeure	Renfort de vol à la tire	4	30%
☐	de dextérité extrême	Renfort de vol à la tire	5	35%
☐	de dextérité absolue	Renfort de vol à la tire	6	40%
☐	de guérison minime	Renfort de guérison	1	12%
☐	de guérison	Renfort de guérison	2	15%
☐	de guérison accrue	Renfort de guérison	3	17%
☐	de guérison majeure	Renfort de guérison	4	20%
☐	de guérison extrême	Renfort de guérison	5	22%
☐	de guérison absolue	Renfort de guérison	6	25%
☐	de forgeage minime	Renfort de forgeage	1	12%
☐	de forgeage	Renfort de forgeage	2	15%
☐	de forgeage accru	Renfort de forgeage	3	17%
☐	de forgeage majeur	Renfort de forgeage	4	20%
☐	de forgeage extrême	Renfort de forgeage	5	22%
☐	de forgeage absolu	Renfort de forgeage	6	25%
☐	de furtivité minime	Renfort de furtivité	1	15%
☐	de furtivité	Renfort de furtivité	2	20%
☐	de furtivité accrue	Renfort de furtivité	3	25%
☐	de furtivité majeure	Renfort de furtivité	4	30%
☐	de furtivité extrême	Renfort de furtivité	5	35%
☐	de furtivité absolue	Renfort de furtivité	6	40%
☐	de négociation minime	Renfort d'éloquence	1	12%
☐	de négociation	Renfort d'éloquence	2	15%
☐	de négociation accrue	Renfort d'éloquence	3	17%
☐	de négociation majeure	Renfort d'éloquence	4	20%
☐	de négociation extrême	Renfort d'éloquence	5	22%
☐	de négociation absolue	Renfort d'éloquence	6	25%
☐	de vigueur minime	Renfort de vigueur	1	+20
☐	de vigueur	Renfort de vigueur	2	+30
☐	de vigueur accrue	Renfort de vigueur	3	+40
☐	de vigueur majeure	Renfort de vigueur	4	+50
☐	de vigueur extrême	Renfort de vigueur	5	+60
☐	de vigueur absolue	Renfort de vigueur	6	+70

SAMY&DENIS

☑	MODIFICATEUR	ENCHANTEMENT FONDAMENTAL	NIVEAU	MAGNITUDE
☐	de récupération	Renfort de récupération	3	20%
☐	de rétablissement	Renfort de récupération	4	30%
☐	de vivification	Renfort de récupération	5	40%
☐	de renouveau	Renfort de récupération	6	50%
☐	de poigne minime	Renfort d'arme à deux mains	1	15%
☐	de poigne	Renfort d'arme à deux mains	2	20%
☐	de poigne accrue	Renfort d'arme à deux mains	3	25%
☐	de poigne majeure	Renfort d'arme à deux mains	4	30%
☐	de poigne extrême	Renfort d'arme à deux mains	5	35%
☐	de poigne absolue	Renfort d'arme à deux mains	6	40%
☐	de silence	Silence	3 & 4	–
☐	de résistance aux maladies	Résistance aux maladies	Cou uniquement	50%
☐	d'immunité aux maladies	Résistance aux maladies	Cou uniquement	100%
☐	de pare-feu	Résistance au feu	1	15%
☐	de feu atténué	Résistance au feu	2	30%
☐	de feu évanescent	Résistance au feu	3	40%
☐	de feu neutralisé	Résistance au feu	4	50%
☐	de feu anéanti	Résistance au feu	5	60%
☐	de Marchefeu	Résistance au feu	6	70%
☐	de pare-glace	Résistance à la glace	1	15%
☐	de glace atténuée	Résistance à la glace	2	30%
☐	de glace évanescente	Résistance à la glace	3	40%
☐	de glace neutralisée	Résistance à la glace	4	50%
☐	de glace anéantie	Résistance à la glace	5	60%
☐	de dégel	Résistance à la glace	6	70%
☐	de résistance à la magie	Résistance à la magie	1	10%
☐	de magie atténuée	Résistance à la magie	2	12%
☐	de magie évanescente	Résistance à la magie	3	15%
☐	de magie neutralisée	Résistance à la magie	4	17%
☐	de magie anéantie	Résistance à la magie	5	20%
☐	de suppression	Résistance à la magie	6	22%
☐	de résistance au poison	Résistance au poison	Cou uniquement	50%
☐	d'immunité au poison	Résistance au poison	Cou uniquement	100%
☐	de pare-foudre	Résistance à la foudre	1	15%
☐	de foudre atténuée	Résistance à la foudre	2	30%
☐	de foudre évanescente	Résistance à la foudre	3	40%
☐	de foudre neutralisée	Résistance à la foudre	4	50%
☐	de foudre anéantie	Résistance à la foudre	5	60%
☐	d'isolation	Résistance à la foudre	6	70%
☐	de respiration aquatique	Respiration aquatique	3 & 4	–

ENCHANTEMENTS APPLICABLES AUX ROBES DE MAGE

Toutes les robes de mage portent un enchantement supplémentaire [50 % de renfort de regain magique] qui ne peut pas être appris en désenchantant la robe. Les seules robes vous permettant d'apprendre cet enchantement sont listées ci-dessous et présentent un pourcentage d'efficacité différent.

☐				
☐	d'altération minime	Renfort d'altération		12%
☐	d'altération	Renfort d'altération		15%
☐	d'altération accrue	Renfort d'altération		17%
☐	d'altération majeure	Renfort d'altération		20%
☐	d'altération extrême	Renfort d'altération		22%
☐	d'altération absolue	Renfort d'altération		25%
☐	de conjuration minime	Renfort de conjuration		12%
☐	de conjuration	Renfort de conjuration		15%
☐	de conjuration accrue	Renfort de conjuration		17%
☐	de conjuration majeure	Renfort de conjuration		20%
☐	de conjuration extrême	Renfort de conjuration		22%
☐	de conjuration absolue	Renfort de conjuration		25%
☐	de destruction minime	Renfort de destruction		12%
☐	de destruction	Renfort de destruction		15%
☐	de destruction accrue	Renfort de destruction		17%
☐	de destruction majeure	Renfort de destruction		20%
☐	de destruction extrême	Renfort de destruction		22%
☐	de destruction absolue	Renfort de destruction		25%
☐	d'illusion minime	Renfort d'illusion		12%
☐	d'illusion	Renfort d'illusion		15%
☐	d'illusion accrue	Renfort d'illusion		17%
☐	d'illusion majeure	Renfort d'illusion		20%
☐	d'illusion extrême	Renfort d'illusion		22%
☐	d'illusion absolue	Renfort d'illusion		25%
☐	de guérison minime	Renfort de guérison		12%
☐	de guérison	Renfort de guérison		15%
☐	de guérison accrue	Renfort de guérison		17%
☐	de guérison majeure	Renfort de guérison		20%
☐	de guérison extrême	Renfort de guérison		22%
☐	de guérison absolue	Renfort de guérison		25%
☐	de rapidité	Renfort de regain magique		75%
☐	de recharge	Renfort de regain magique		100%
☐	d'emplissage	Renfort de regain magique		125%
☐	de résurgence	Renfort de regain magique		150%

ENCHANTEMENTS APPLICABLES AUX ROBES DE L'ACADÉMIE DE FORTDHIVER

☐				
☐	[Robe de novice] d'altération	Renfort d'altération		12%
☐	[Robe d'apprenti] d'altération	Renfort d'altération		15%
☐	[Robe de spécialiste] d'altération	Renfort d'altération		17%
☐	[Robe d'expert] d'altération	Renfort d'altération		20%
☐	[Robe de maître] d'altération	Renfort d'altération		22%
☐	[Robe de novice] de conjuration	Renfort de conjuration		12%
☐	[Robe d'apprenti] de conjuration	Renfort de conjuration		15%
☐	[Robe de spécialiste] de conjuration	Renfort de conjuration		17%
☐	[Robe d'expert] de conjuration	Renfort de conjuration		20%
☐	[Robe de maître] de conjuration	Renfort de conjuration		22%
☐	[Robe de novice] de destruction	Renfort de destruction		12%
☐	[Robe d'apprenti] de destruction	Renfort de destruction		15%
☐	[Robe de spécialiste] de destruction	Renfort de destruction		17%
☐	[Robe d'expert] de destruction	Renfort de destruction		20%
☐	[Robe de maître] de destruction	Renfort de destruction		22%
☐	[Robe de novice] d'illusion	Renfort d'illusion		12%
☐	[Robe d'apprenti] d'illusion	Renfort d'illusion		15%
☐	[Robe de spécialiste] d'illusion	Renfort d'illusion		17%
☐	[Robe d'expert] d'illusion	Renfort d'illusion		20%
☐	[Robe de maître] d'illusion	Renfort d'illusion		22%
☐	[Robe de novice] de guérison	Renfort de guérison		12%
☐	[Robe d'apprenti] de guérison	Renfort de guérison		15%
☐	[Robe de spécialiste] de guérison	Renfort de guérison		17%
☐	[Robe d'expert] de guérison	Renfort de guérison		20%
☐	[Robe de maître] de guérison	Renfort de guérison		22%

REMARQUE Pour apprendre des méthodes de forgeage, consultez la section Entraînement au forgeage qui commence page 47.

SAMY&DENIS

Tableau X : Artefacts de Daedra



Voici une liste de tous les artefacts de Daedra et de leurs capacités respectives. Les artefacts de Daedra ne peuvent être obtenus qu'en terminant la quête des Daedra correspondante. Consultez le chapitre Quêtes des Daedra ou l'atlas pour plus de détails.

☑	NOM	TYPE D'OBJET	DÉGÂTS	POIDS	VALEUR	ENCHANTEMENT	REMARQUES
						ARTEFACTS DE DAEDRA - ARMES	
☐	Aubéclat	Épée	12	10	740	+10 dégâts de feu ; lance Calamité des morts-vivants en tuant un mort-vivant	
☐	Lame d'ébonite	Épée	13	10	2000	Absorbe 10 à 30 santé	
☐	Masse de Molag Bal	Masse	16	18	1257	25 dégâts magiques, 25 dégâts de vigueur, capture d'âme	Commence à 10 et augmente jusqu'à 30 si vous tuez 10 amis.
☐	Dague de Mehrunes	Dague	11	3	860	1 % de chance de mort subite	
☐	Rose sanghine	Bâton	0	10	2087	Fait appel à un drémora pendant 60 secondes.	
☐	Crâne de la Corruption	Bâton	0	10	1680	20 points de dégâts, 50 en cas d'utilisation des rêves des dormeurs	Un seigneur drémora.
☐	Volendrung	Marteau	25	26	1843	Absorbe 50 vigueur	
☐	Wabbajack	Bâton	0	10	1565	Transforme aléatoirement la créature ciblée en une autre créature	
						ARTEFACTS DE DAEDRA - ARMURE	
☐	Cotte d'ébonite	Armure	45	28	5000	Silencieuse si vous utilisez la furtivité ; crée un nuage de poison pendant les combats	
☐	Bague d'Hircine	Anneau	0	0.3	400	+1 transformation en loup-garou / jour	Seuls les loups-garous peuvent l'utiliser.
☐	Anneau de Namira	Anneau	0	0.3	870	Vigueur +50. En vous nourrissant de cadavres, votre santé augmente de 50 et votre régénération de santé de 50 % pendant 4 heures.	
☐	Peau du Sauveur	Armure	26	6	2679	Résistance à la magie 15 %, résistance au poison 50 %	
☐	Parasortis	Bouclier	38	12	277	Sort de protection automatique de force 50 pendant une parade	
						ARTEFACTS DE DAEDRA - AUTRES	
☐	Étoile d'Azura	Gemme spirituelle		0	1000	Gemme spirituelle magistrale réutilisable	
☐	Oghma Infinium	Livre		1	2500	Augmente de 5 points la compétence de combat, magie ou furtivité de votre choix. Usage unique.	Les gemmes spirituelles noires permettent d'absorber des âmes humaines.
☐	Clé squelette	Crochet		0.5	0	Crochet incassable	
☐	L'Étoile noire	Gemme spirituelle		0	1000	Gemme spirituelle noire réutilisable	

Tableau XI : Livres



Voici une liste de tous les livres du jeu, y compris les livres de compétence, les livres fonctionnels et les livres ordinaires. L'emplacement de tous les livres fonctionnels et ordinaires est répertorié ici. L'emplacement des livres de compétence apparaît dans les annexes, ainsi que sur l'atlas.

☑	NOM	POIDS	VALEUR	COMPÉTENCE ASSOCIÉE
				LIVRES DE COMPÉTENCE
☐	Le défi de l'armurier	1	70	Forgeage
☐	Le dernier fourreau d'Akrash	1	70	Forgeage
☐	Confection d'armure légère	1	70	Forgeage
☐	Le Coeur de Cherim	1	70	Forgeage
☐	Confection d'armure lourde	1	70	Forgeage
☐	Le coup de grâce d'Abernanit	1	50	Parade
☐	Le miroir	1	50	Parade

☑	NOM	POIDS	VALEUR	COMPÉTENCE ASSOCIÉE
☐	La danse du feu, vol. 2	1	50	Parade
☐	Guerrière	1	50	Parade
☐	La bataille du Mont écarlate	1	50	Parade
☐	Le récit d'Hallgerd	1	70	Armure lourde
☐	2920, mi-l'an, vol. 6	1	70	Armure lourde
☐	Chimarvamidium	1	70	Armure lourde
☐	Orsinium et les Orques	1	70	Armure lourde
☐	Les chevaliers des Neuf	1	70	Armure lourde
☐	L'arrière-garde	1	50	Armure légère

☑	NOM	POIDS	VALEUR	COMPÉTENCE ASSOCIÉE
☐	Glace et chitine	1	50	Armure légère
☐	La dernière danse de Jornibret	1	50	Armure légère
☐	Les réfugiés	1	50	Armure légère
☐	Rislav le Juste	1	50	Armure légère
☐	L'importance de l'endroit	1	50	Armes à une main
☐	2920, primétoile, vol. 1	1	50	Armes à une main
☐	Feu et ténèbres	1	50	Armes à une main
☐	Crépuscule sur Sentinelle	1	50	Armes à une main

SAMY&DENIS

☑	NOM	POIDS	VALEUR	COMPÉTENCE ASSOCIÉE
☐	Maniement des masses	1	50	Armes à une main
☐	Paroles et philosophie	1	50	Armes à deux mains
☐	Légendaire Sancre Tor	1	50	Armes à deux mains
☐	Roi	1	50	Armes à deux mains
☐	Chanson de Hrormir	1	50	Armes à deux mains
☐	La bataille de Sancre Tor	1	50	Armes à deux mains
☐	Précis d'enchantement	1	50	Enchantement
☐	Sombre tragédie	1	50	Enchantement
☐	Deux secrets	1	50	Enchantement
☐	Catalogue des enchantements d'armes	1	50	Enchantement
☐	Catalogue des enchantements d'armures	1	50	Enchantement
☐	Fille de la Niben	1	60	Altération
☐	Respirer sous l'eau	1	60	Altération
☐	Sithis	1	60	Altération
☐	Réalité et autres mensonges	1	60	Altération
☐	Le Lorkhan lunaire	1	60	Altération
☐	Les portes d'Oblivion	1	50	Conjuration
☐	Passerelles liminales	1	50	Conjuration
☐	2920, âtrefeu, vol. 9	1	50	Conjuration
☐	2920, soufflegivre, vol. 10	1	50	Conjuration
☐	La charge du guerrier	1	50	Conjuration
☐	L'horreur du Château de Xyr	1	55	Destruction

☑	NOM	POIDS	VALEUR	COMPÉTENCE ASSOCIÉE
☐	Réponse au discours de Béro	1	55	Destruction
☐	Une trahison hypothétique	1	55	Destruction
☐	L'art de la magie de guerre	1	55	Destruction
☐	Le mystère de Talara, vol. 3	1	55	Destruction
☐	Incident à Necrom	1	60	Illusion
☐	2920, clairciel, vol. 2	1	60	Illusion
☐	Le procès des arts noirs	1	60	Illusion
☐	Avant l'ère des hommes	1	60	Illusion
☐	Le mystère de Talara, vol. 4	1	60	Illusion
☐	L'envers de l'endroit	1	55	Guérison
☐	Phylogénie raciale	1	55	Guérison
☐	L'exode	1	55	Guérison
☐	2920, ondepluie, vol. 4	1	55	Guérison
☐	Le mystère de Talara, vol. 2	1	55	Guérison
☐	Un jeu au dîner	1	55	Alchimie
☐	Mannimarco, roi des vers	1	55	Alchimie
☐	La chanson de l'alchimiste	1	55	Alchimie
☐	De Rerum Dirennis	1	55	Alchimie
☐	Bordeciel : le guide de l'herboriste	1	55	Alchimie
☐	La chambre close	1	75	Crochetage
☐	La Reine-louve, vol. 1	1	75	Crochetage
☐	Anatomie d'un verrou	1	75	Crochetage

☑	NOM	POIDS	VALEUR	COMPÉTENCE ASSOCIÉE
☐	Progrès du crochetage	1	75	Crochetage
☐	À filou, filou et demi	1	75	Crochetage
☐	Le ruban d'or du mérite	1	65	Archerie
☐	La leçon de tir	1	65	Archerie
☐	Vernaccus et Bourlor	1	65	Archerie
☐	Père de la Niben	1	65	Archerie
☐	La flèche noire, vol. 2	1	65	Archerie
☐	Ombres dérobées	1	60	Vol à la tire
☐	Voleur	1	60	Vol à la tire
☐	Aevar Chante-Pierre	1	60	Vol à la tire
☐	Mendiant	1	60	Vol à la tire
☐	Le guide du voleur de Wulfmare	1	60	Vol à la tire
☐	Trois voleurs	1	75	Furtivité
☐	2920, vifazur, vol. 8	1	75	Furtivité
☐	Témoin sacré	1	75	Furtivité
☐	La légende de la maison Krately	1	75	Furtivité
☐	Le lecteur de la cuisine rouge	1	75	Furtivité
☐	La danse du feu, vol. 6	1	60	Éloquence
☐	La danse du feu, vol. 7	1	60	Éloquence
☐	2920, plantaisons, vol. 5	1	60	Éloquence
☐	Le jeu de la vente	1	60	Éloquence
☐	Biographie de la Reine-louve	1	60	Éloquence

☑	NOM	POIDS	VALEUR	EMPLACEMENT	NOMBRE D'EXEMPLAIRES ESTIMÉ
	LIVRES FONCTIONNELS				
☐	Bordeciel : le guide de l'explorateur	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
	Signale par des balises plusieurs Pierres de destinée sur la carte.				
☐	La légende de l'Aigle carmin	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	38
	Commence la Quête de donjon : La légende de l'Aigle carmin.				
☐	Légendes perdues	1	11	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	24
	Commence la Quête parallèle : Une légende interdite.				
☐	L'épreuve de Boéthia	1	25	[4.20] Avant-poste de Septimus Signus	4
	Commence la Quête des Daedra : L'appel de Boéthia. Cette quête est uniquement disponible à partir du niveau 32.				
	LIVRES ORDINAIRES				
☐	Les seize accords de la folie, vol. VI	1	25	[3.06] Temple de Sorguevoix	1
☐	2920, soirétoile, vol. 12	1	11	[1.00] Solitude (Breuvages d'Angeline)	3
☐	2920, semailles, vol. 3	1	11	[7.00] Vendeaume (Palais des rois)	3
☐	2920, sombreciel, vol. 11	1	11	[1.00] Solitude (Breuvages d'Angeline)	3
☐	2920, hautzénith, vol. 7	1	3	[9.16] Cap de Treva	2
☐	L'Anuade commenté	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	21
☐	La danse du feu, vol. 1	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	La danse du feu, vol. 3	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	5
☐	La danse du feu, vol. 4	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	La danse du feu, vol. 5	1	30	[9.00] Faillaise (Château d'Embruine)	1
☐	Un rêve de Sovngarde	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	Blancherive : le guide du gentilhomme	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	21
☐	Un baiser, chère mère	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	20
☐	Petit dédale	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14

☑	NOM	POIDS	VALEUR	EMPLACEMENT	NOMBRE D'EXEMPLAIRES ESTIMÉ
☐	Aedra et Daedra	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	29
☐	Ahzirr Traajijazeri	1	4	[7.00] Vendeaume (Palais des rois)	2
☐	Alduin existe	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	Parmi les draugr	1	14	[1.00] Solitude (Ragnard pervers)	1
☐	Les Dunmers et leurs ancêtres	1	8	[1.00] Solitude (Breuvages d'Angeline)	24
☐	Antécédents de la loi dwemer	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	40
☐	Restitution arcane	1	25	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	2
☐	Le récit argonien, livre 1	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	Le récit argonien, livre 2	1	12	[1.00] Solitude (Temple des Divins)	3
☐	Le récit argonien, livre 3	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	21
☐	Le récit argonien, livre 4	1	12	[4.07] Refuge de Pénombris	2
☐	Azura et la boîte	1	10	[4.00] Académie de Fortdhiver (Pavillon de l'Accomplissement)	6
☐	Le prince des mendiants	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	45
☐	Biographie de Barenziah, vol. 1	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	44
☐	Biographie de Barenziah, vol. 2	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	40
☐	Biographie de Barenziah, vol. 3	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	49
☐	Brève histoire de l'Empire, vol. 1	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	56
☐	Brève histoire de l'Empire, vol. 2	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	57
☐	Brève histoire de l'Empire, vol. 3	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	48
☐	Brève histoire de l'Empire, vol. 4	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	46

SAMY&DENIS

☑	NOM	POIDS	VALEUR	EMPLACEMENT	NOMBRE D'EXEMPLAIRES ESTIMÉ
☐	Frères des ténèbres	1	30	[1.28] Katariah (Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !)	1
☐	Les félins de Bordeciel	1	7	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	15
☐	La folie de Chance	1	6	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	34
☐	Lettres de Charwich et Koniinge, vol. 1	1	13	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	3
☐	Lettres de Charwich et Koniinge, vol. 3	1	13	[1.00] Solitude (maison de Vittoria Vici)	1
☐	Lettres de Charwich et Koniinge, vol. 2	1	13	[4.07] Refuge de Pénombris	1
☐	Recette de la tourte au chaurus	1	11	[5.00] Markarth (maison d'Endon)	1
☐	Les enfants du ciel	1	25	[9.00] Faillaise (Galeries de la Souricière : cachette d'Esbern)	2
☐	Chimarvamidium	1	20	[4.20] Avant-poste de Septimus Signus	4
☐	Les chroniques de Nchuleft	1	30	[5.00] Markarth (musée des Dwemers)	1
☐	La purification du temple	1	20	[Donjon aléatoire] (Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Livres précieux)	1
☐	Les plus sombres ténèbres	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	47
☐	Mort d'un vagabond	1	12	[1.00] Solitude (Mornefort, siège du Thalmor)	1
☐	Langue draconique : une réalité	1	14	[5.31] Temple d'Havreciel	1
☐	Dunmer de Bordeciel	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Nains, vol. 1	1	10	[5.00] Markarth (bibliothèque du musée des Dwemers)	6
☐	Nains, vol. 2	1	10	[5.00] Markarth (bibliothèque du musée des Dwemers)	5
☐	Nains, vol. 3	1	10	[5.00] Markarth (Comptoir d'Arnleif et fils)	2
☐	Histoire et culture dwemers	1	13	[1.00] Solitude (Mornefort)	9
☐	Étude des Dwemers, vol. I	1	6	[5.00] Markarth (bibliothèque du musée des Dwemers)	19
☐	Étude des Dwemers, vol. II	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Étude des Dwemers, vol. 3	1	6	[5.00] Markarth (bibliothèque du musée des Dwemers)	21
☐	Effets des Parchemins des Anciens	1	25	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	3
☐	Déchéance	1	8	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	20
☐	Chute du Prince des neiges	1	11	[1.00] Solitude (Friperies fantaisie)	2
☐	Feyfolken I	1	12	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	2
☐	Feyfolken II	1	12	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	3
☐	Feyfolken III	1	12	[4.00] Fortdhiver (longère du jarl)	2
☐	La dernière leçon	1	14	[5.34] Auberge du Vieux-Hroldan	1
☐	Les cinq chants du roi Wulfharth	1	30	[7.00] Vendeaume (Palais des rois)	1
☐	Le Thalmor aux trousses	1	13	[5.31] Temple d'Havreciel	2
☐	Forge, marteau et enclume	1	14	[4.07] Refuge de Pénombris	1
☐	Fragment : Artaeum	1	20	[6.29] Château de Clairlande (Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus)	1
☐	Frontière, conquête	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	29
☐	Galérion le Mystique	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	34
☐	Des fantômes dans la tempête	1	13	[8.00] Épervine (longère du jarl)	2
☐	Gloires et pleurs	1	25	[1.28] Katariah (Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !)	1
☐	Dieux et cultes	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	31
☐	Grands hérauts	1	13	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr)	1
☐	Les jardins suspendus	1	30	[9.36] Largashbur	2
☐	Récolte de venin de givrépeire	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	Bestiaire d'Herbane : automates	1	14	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	2
☐	Bestiaire d'Herbane : harfreuses	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18

☑	NOM	POIDS	VALEUR	EMPLACEMENT	NOMBRE D'EXEMPLAIRES ESTIMÉ
☐	Bestiaire d'Herbane : spectres de glace	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Attaques de horqueurs	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	Sang immortel	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18
☐	Rapport impérial sur Saarthal	1	13	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	3
☐	Invocation d'Azura	1	20	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	1
☐	Tuer - Avant d'être tué	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	20
☐	Kolb et le dragon	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18
☐	Le dernier roi des Ayleids	1	25	[6.29] Château de Clairlande (Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus)	1
☐	La vie d'Uriel Septim VII	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	47
☐	Légendes lycanthropes de Bordeciel	1	20	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr)	1
☐	La magie venue du ciel	1	12	[9.02] Tertre de Voilâtre	3
☐	Combats à l'aide d'unités différentes	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	48
☐	Mystérieux Akavir	1	5	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	30
☐	Le mystère de Talara, vol. 1	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	Le mystère de Talara, vol. 5	1	11	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	2
☐	Mythes de Shéogorath	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	31
☐	Nérévar Astre-Lune	1	30	[5.00] Markarth (musée des Dwemers)	1
☐	N'Gasta ! Kvata ! Kvakis !	1	20	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	1
☐	Les Rossignols : réalité ou fiction ?	1	3	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	10
☐	Nordiques, relevez-vous !	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	Nordiques de Bordeciel	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Ode aux colosses des plaines	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	13
☐	Dagues-Croisées	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	Fjori et Holgeir	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Olaf et le dragon	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	Oblivion	1	10	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	4
☐	Survivre aux ruines nordiques	1	12	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	1
☐	Le Grand Ravage	1	12	[5.00] Markarth (bibliothèque du musée des Dwemers)	6
☐	Palla, vol. 1	1	3	[1.00] Solitude (donjon de Mornefort)	6
☐	Palla, vol. 2	1	10	[9.00] Faillaise (Élixirs d'Elgrim)	1
☐	Pensée de la Phalène ancestrale	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	Anatomie des loups-garous	1	14	[8.11] Scierie Mi-Lune	2
☐	Roi pirate de l'Abécéen	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	Remanada	1	20	[5.31] Temple d'Havreciel	3
☐	Rapport : le désastre de Ionith	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	25
☐	Menace grandissante, vol. I	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	13
☐	Menace grandissante, vol. II	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	Menace grandissante, vol. III	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Menace grandissante, vol. IV	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	Ruines de Kemel-Ze	1	7	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr)	22
☐	La plaie du Quartier gris	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Marques noires	1	30	[9.00] Faillaise (réservoir de la Souricière)	4
☐	Shezarr et les Divins	1	11	[1.00] Solitude (Ragnard pervers)	3
☐	Brève histoire de Morrowind	1	15	[1.00] Solitude (Palais bleu)	4
☐	Chant des hommes d'Askelde	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Chansons de Bordeciel	1	10	[7.05] Bosquet de Kyne (Auberge du Bois tressé)	1
☐	Chants de Bordeciel révisés	1	14	[6.21] Ferme de Pelagia	1
☐	Chants du retour, vol. 19	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18

SAMY&DENIS

✓	NOM	POIDS	VALEUR	EMPLACEMENT	NOMBRE D'EXEMPLAIRES ESTIMÉ
☐	Chants du retour, vol. 2	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	21
☐	Chants du retour, vol. 24	1	30	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr)	1
☐	Chants du retour, vol. 56	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	20
☐	Chants du retour, vol. 7	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	Âmes noires et blanches	1	20	[4.00] Académie de Fortdhiver (Pavillon de l'Accomplissement)	1
☐	Sovngarde, une nouvelle étude	1	12	[9.00] Faillaise (prison de Faillaise)	2
☐	Esprit de Nirn	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	33
☐	Esprit des Daedra	1	25	[6.02] Rorikbourg (manoir de Rorik)	1
☐	Les "Fous" de la Crevasse :	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18
☐	L'Adabal-a	1	25	[1.28] Katariah (Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !)	2
☐	La dichotomie entre Alduin et Akatosh	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	12
☐	L'amulette des rois	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	22
☐	Le guide de l'apprenti	1	12	[8.00] Épervine (Ferme du grand voyage)	2
☐	L'Hérésie arcturienne	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	22
☐	L'ours de Markarth	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	La flèche noire, vol. 1	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	9
☐	Le livre des Daedra	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	42
☐	Le Livre de l'Enfant de dragon	1	12	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	4
☐	La cabane dans les bois	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	13
☐	Le gâteau et le diamant	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	47
☐	La ville de pierre	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	24
☐	Le code de Malacath	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	23
☐	La dot	1	11	[9.00] Faillaise (Château d'Embruine)	1
☐	La Cassure du dragon	1	14	[9.00] Faillaise (Galeries de la Souricière : cachette d'Esbern)	2
☐	La Guerre draconique	1	12	[9.00] Faillaise (Galeries de la Souricière : cachette d'Esbern)	3
☐	Étude des Falmers	1	11	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	3
☐	La voûte céleste	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	54
☐	La révolte de Primeterre	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	32
☐	La Grande guerre	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	Les châtelleries de Bordeciel	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	L'espoir des Redoran	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	31
☐	Le fléau légendaire	1	30	[Donjon aléatoire] (Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Livres précieux)	1
☐	La femme de chambre argonienne, vol. I	1	14	[9.00] Faillaise (Dortoir d'Haelga)	4
☐	La femme de chambre argonienne, vol. 2	1	14	[9.00] Faillaise (Dortoir d'Haelga)	3
☐	La folie de Pélagius	1	12	[6.00] Blancherive (Fort-Dragon - Quartiers du jarl)	1
☐	Le Monomythe	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	13
☐	La vérité de la Mère de la nuit	1	25	[8.00] Épervine (longère du jarl)	2
☐	La crise d'Oblivion	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	Les vieilles traditions	1	30	[4.19] Fort Kastav	1
☐	Rejetons des Porcs	1	20	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	1
☐	La rançon de Zarek	1	2	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	Barenziah, la véritable histoire, vol. 1	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	21
☐	Barenziah, la véritable histoire, vol. 2	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	41
☐	Barenziah, la véritable histoire, vol. 3	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	37

✓	NOM	POIDS	VALEUR	EMPLACEMENT	NOMBRE D'EXEMPLAIRES ESTIMÉ
☐	Barenziah, la véritable histoire, vol. 4	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	37
☐	Barenziah, la véritable histoire, vol. 5	1	5	[6.00] Blancherive (Jorrvaskr)	25
☐	Le livre rouge des devinettes	1	30	[3.25] Auberge de la Porte nocturne (en la possession de Fultheim)	1
☐	Les Lames, ascension et déclin	1	11	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	5
☐	La graine	1	10	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	3
☐	Le chant de Pelinal, vol. 1	1	5	[9.00] Faillaise (Temple de Mara)	15
☐	Le chant de Pelinal, vol. 2	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18
☐	Le chant de Pelinal, vol. 3	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	Le chant de Pelinal, vol. 4	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	Le chant de Pelinal, vol. 5	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	18
☐	Le chant de Pelinal, vol. 6	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	12
☐	Le chant de Pelinal, vol. 7	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	11
☐	Le chant de Pelinal, vol. 8	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	12
☐	L'histoire de Dro'Zira	1	11	[8.00] Épervine (maison de Dengeir)	2
☐	L'erreur de Talos	1	7	[1.00] Solitude (Palais bleu)	18
☐	La troisième porte	1	11	[5.00] Markarth (Gentilhommière de Vlindrel)	1
☐	Chronologie de la Troisième Ere	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	La véritable nature des Orques	1	20	[5.38] Dushnikh Yal	4
☐	Les eaux d'Oblivion	1	30	[Donjon aléatoire] (Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Livres précieux)	1
☐	Des Elfes sauvages	1	25	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	1
☐	Les lettres de Vendeaume	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	La Lucereine	1	8	[4.00] Académie de Fortdhiver (Arcanaeum)	15
☐	La Reine-louve, vol. 2	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	22
☐	La Reine-louve, vol. 3	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	27
☐	La Reine-louve, vol. 4	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	17
☐	La Reine-louve, vol. 5	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	21
☐	La Reine-louve, vol. 6	1	30	[6.00] Blancherive (Fort-Dragon)	2
☐	La Reine-louve, vol. 7	1	4	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	La Reine-louve, vol. 8	1	12	[1.00] Solitude (manoir de Hauteflèche)	2
☐	La femme du bûcheron	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	14
☐	Histoire des dragons	1	11	[6.27] Rivebois (Auberge du Géant endormi)	1
☐	Le voleur de vertu	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	42
☐	Traité sur les villes ayleids	1	25	[3.00] Aubétoile (Pavillon blanc)	1
☐	Les épreuves de Sainte Alessia	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	13
☐	Comment tuer un troll	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	Saveurs incongrues	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	28
☐	Les variétés de Daedra	1	11	[3.06] Temple de Sorguevoix (Quête des Daedra : La fin du cauchemar)	2
☐	Vernaccus et Bourlor	1	6	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	19
☐	Wabbajack	1	7	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	Aux quatre coins du monde, vol. XI	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	15
☐	La guerre du Premier Conseil	1	25	[5.00] Markarth (musée des Dwemers)	1
☐	Guetteur de pierres	1	8	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	16
☐	Paroles d'Ahnissi	1	14	[4.00] Fortdhiver (le Foyer gelé)	1
☐	La dot du spectre	1	10	[1.25] Grotte de Merleau	2
☐	Le livre jaune des devinettes	1	3	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	31
☐	Yngol et les esprits marins	1	5	[1.00] Solitude (Académie des bardes)	37

SAMY&DENIS

Tableau XII : Livres de sort

Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les livres de sort. Consultez en parallèle le tableau des sorts (page 70) pour identifier certaines restrictions.



☑	NOM	POIDS	VALEUR	SORT ENSEIGNÉ
	LIVRES DE SORT			
☐	Livre de sort - Appel aux armes	1	1200	Calamité des morts-vivants
☐	Livre de sort - Calme	1	346	Bannissement de Daedra
☐	Livre de sort - Illumination	1	1350	Blizzard
☐	Livre de sort - Éclairs multiples	1	99	Hache d'armes liée
☐	Livre de sort - Cercle de protection	1	335	Arc lié
☐	Livre de sort - Clairvoyance	1	49	Épée liée
☐	Livre de sort - Cicatrisation	1	1150	Appel aux armes
☐	Livre de sort - Manipulation de Daedra	1	91	Calme
☐	Livre de sort - Conjuration de seigneur drémora	1	44	Illumination
☐	Livre de sort - Familier	1	390	Éclairs multiples
☐	Livre de sort - Atronach de feu	1	650	Cercle de protection
☐	Livre de sort - Atronach de glace	1	50	Clairvoyance
☐	Livre de sort - Atronach de foudre	1	360	Cicatrisation
☐	Livre de sort - Courage	1	660	Manipulation de Daedra
☐	Livre de sort - Golem zombie	1	730	Conjuration de seigneur drémora
☐	Livre de sort - Détection des vivants	1	49	Conjuration de familier
☐	Livre de sort - Détection des morts	1	99	Conjuration d'Atronach de feu
☐	Livre de sort - Cuirasse draconique	1	347	Conjuration d'Atronach de glace
☐	Livre de sort - Surzombie	1	690	Conjuration d'Atronach de foudre
☐	Livre de sort - Corps d'ébonite	1	46	Courage
☐	Livre de sort - Expulsion de Daedra	1	1270	Golem zombie
☐	Livre de sort - Soin rapide	1	332	Détection des vivants
☐	Livre de sort - Peur	1	600	Détection des morts
☐	Livre de sort - Rune de feu	1	1389	Cuirasse draconique
☐	Livre de sort - Tempête de feu	1	630	Surzombie
☐	Livre de sort - Boule de feu	1	650	Corps d'ébonite
☐	Livre de sort - Éclair enflammé	1	620	Expulsion de Daedra
☐	Livre de sort - Aura enflammée	1	94	Soin rapide
☐	Livre de sort - Golem de feu	1	80	Peur

☑	NOM	POIDS	VALEUR	SORT ENSEIGNÉ
☐	Livre de sort - Flammes	1	90	Rune de feu
☐	Livre de sort - Frénésie	1	1290	Tempête de feu
☐	Livre de sort - Aura glaciale	1	345	Boule de feu
☐	Livre de sort - Rune de glace	1	96	Éclair enflammé
☐	Livre de sort - Golem de glace	1	325	Aura enflammée
☐	Livre de sort - Froid mordant	1	1260	Golem de feu
☐	Livre de sort - Furie	1	50	Flammes
☐	Livre de sort - Soin magistral	1	330	Frénésie
☐	Livre de sort - Grande barrière	1	340	Aura glaciale
☐	Livre de sort - Cercle gardien	1	92	Rune de glace
☐	Livre de sort - Harmonie	1	1300	Golem de glace
☐	Livre de sort - Soulagement	1	47	Froid mordant
☐	Livre de sort - Soin	1	43	Furie
☐	Livre de sort - Toucher apaisant	1	680	Soin magistral
☐	Livre de sort - Hystérie	1	341	Grande barrière
☐	Livre de sort - Stalactite	1	1220	Cercle gardien
☐	Livre de sort - Tempête de glace	1	1220	Harmonie
☐	Livre de sort - Lance gelée	1	300	Soulagement
☐	Livre de sort - Incinération	1	50	Soin
☐	Livre de sort - Invisibilité	1	89	Toucher apaisant
☐	Livre de sort - Corps de fer	1	1240	Hystérie
☐	Livre de sort - Moindre barrière	1	96	Stalactite
☐	Livre de sort - Éclair foudroyant	1	360	Tempête de glace
☐	Livre de sort - Aura foudroyante	1	725	Lance gelée
☐	Livre de sort - Rune de foudre	1	710	Incinération
☐	Livre de sort - Tempête de foudre	1	625	Invisibilité
☐	Livre de sort - Rayonnement	1	341	Corps de fer
☐	Livre de sort - Paralysie générale	1	45	Moindre barrière
☐	Livre de sort - Discorde	1	95	Éclair foudroyant
☐	Livre de sort - Silence	1	355	Aura foudroyante
☐	Livre de sort - Corps de chêne	1	93	Rune de foudre
☐	Livre de sort - Pacification	1	1400	Tempête de foudre

☑	NOM	POIDS	VALEUR	SORT ENSEIGNÉ
☐	Livre de sort - Paralysie	1	87	Rayonnement
☐	Livre de sort - Allié d'outre-tombe	1	1280	Paralysie générale
☐	Livre de sort - Inspiration	1	1250	Discorde
☐	Livre de sort - Réanimation	1	88	Silence
☐	Livre de sort - Moindre fléau des morts	1	44	Corps de chêne
☐	Livre de sort - Fléau des morts	1	610	Pacification
☐	Livre de sort - Revenant	1	685	Paralysie
☐	Livre de sort - Déroute	1	49	Allié d'outre-tombe
☐	Livre de sort - Capture d'âme	1	300	Inspiration
☐	Livre de sort - Étincelles	1	99	Réanimation
☐	Livre de sort - Moyenne barrière	1	333	Moindre fléau des morts
☐	Livre de sort - Corps de pierre	1	655	Fléau des morts
☐	Livre de sort - Golem de foudre	1	340	Revenant
☐	Livre de sort - Télékinésie	1	653	Déroute
☐	Livre de sort - Trait de foudre	1	100	Capture d'âme
☐	Livre de sort - Transmuter le minerai	1	46	Étincelles
☐	Livre de sort - Grand péril des morts	1	92	Moyenne barrière
☐	Livre de sort - Moindre péril des morts	1	95	Corps de pierre
☐	Livre de sort - Péril des morts	1	1350	Golem de foudre
☐	Livre de sort - Mur de feu	1	326	Télékinésie
☐	Livre de sort - Mur de glace	1	750	Trait de foudre
☐	Livre de sort - Mur de foudre	1	900	Transmutation
☐	Livre de sort - Respiration aquatique	1	664	Grand péril des morts
☐	Livre de sort - Moindre péril des morts	1	89	Moindre péril des morts
☐	Livre de sort - Péril des morts	1	323	Péril des morts
☐	Livre de sort - Mur de feu	1	680	Mur de feu
☐	Livre de sort - Mur de glace	1	700	Mur de glace
☐	Livre de sort - Mur de foudre	1	725	Mur de foudre
☐	Livre de sort - Respiration aquatique	1	340	Respiration aquatique

SAMY&DENIS

Tableau XIII : Potions

Ce tableau répertorie les potions et les poisons standard du royaume, y compris les potions utilisables acquises lors d'une quête (comme la Torpeur de Vaermina). Les potions non-utilisables (par exemple, les potions que vous devez livrer à quelqu'un) apparaissent dans un tableau de la section Autres objets.



☑	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
	POTIONS			
☐	Essence de spectre de glace	0.5	96	Résistance à la glace +20 %, 60 s
☐	Potion médicinale	0.5	79	Soigne toutes les maladies.
☐	Antidote	0.5	31	Soigne tous les poisons.
☐	Potion de force	0.5	170	Poids transportable +20, 5 min
☐	Breuvage de force	0.5	266	Poids transportable +30, 5 min
☐	Solution de force	0.5	365	Poids transportable +40, 5 min
☐	Philtre de force	0.5	467	Poids transportable +50, 5 min
☐	Élixir de force	0.5	571	Poids transportable +60, 5 min
☐	Potion de régénération	0.5	311	Régénération de santé +50 %, 5 min
☐	Breuvage de régénération	0.5	380	Régénération de santé +60 %, 5 min
☐	Solution de régénération	0.5	451	Régénération de santé +70 %, 5 min
☐	Philtre de régénération	0.5	522	Régénération de santé +80 %, 5 min
☐	Élixir de régénération	0.5	668	Régénération de santé +100 %, 5 min
☐	Potion de santé	0.5	67	Santé +20, 60 s
☐	Breuvage de santé	0.5	145	Santé +40, 60 s
☐	Solution de santé	0.5	226	Santé +60, 60 s
☐	Philtre de santé	0.5	311	Santé +80, 60 s
☐	Élixir de santé	0.5	398	Santé +100, 60 s
☐	Potion de magie accrue	0.5	58	Magie +20, 60 s
☐	Breuvage de magie accrue	0.5	124	Magie +40, 60 s
☐	Solution de magie accrue	0.5	194	Magie +60, 60 s
☐	Philtre de magie accrue	0.5	266	Magie +80, 60 s
☐	Élixir de magie accrue	0.5	341	Magie +100, 60 s
☐	Potion de puissance durable	0.5	311	Regain magique +50 %, 5 min
☐	Breuvage de puissance durable	0.5	380	Regain magique +60 %, 5 min
☐	Solution de puissance durable	0.5	451	Regain magique +70 %, 5 min
☐	Philtre de puissance durable	0.5	522	Regain magique +80 %, 5 min
☐	Élixir de puissance durable	0.5	668	Regain magique +100 %, 5 min
☐	Potion d'altération	0.5	49	Altération +25 %, 60 s
☐	Breuvage d'altération	0.5	106	Altération +50 %, 60 s
☐	Philtre d'altération	0.5	165	Altération +75 %, 60 s
☐	Élixir d'altération	0.5	227	Altération +100 %, 60 s
☐	Potion de négociation	0.5	84	Prix 10 % moins élevés, 30 s
☐	Breuvage de négociation	0.5	131	Prix 15 % moins élevés, 30 s
☐	Philtre de négociation	0.5	180	Prix 25 % moins élevés, 30 s
☐	Élixir de négociation	0.5	230	Prix 30 % moins élevés, 30 s
☐	Potion du défenseur	0.5	45	Parade +10 %, 60 s
☐	Breuvage du défenseur	0.5	70	Parade +15 %, 60 s

☑	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Philtre du défenseur	0.5	96	Parade +20 %, 60 s
☐	Élixir du défenseur	0.5	123	Parade +25 %, 60 s
☐	Potion du conjureur	0.5	61	Conjuration +25 %, 60 s
☐	Breuvage du conjureur	0.5	132	Conjuration +50 %, 60 s
☐	Philtre du conjureur	0.5	207	Conjuration +75 %, 60 s
☐	Élixir du conjureur	0.5	284	Conjuration +100 %, 60 s
☐	Potion de destruction	0.5	96	Destruction +20 %, 60 s
☐	Breuvage de destruction	0.5	151	Destruction +30 %, 60 s
☐	Philtre de destruction	0.5	207	Destruction +40 %, 60 s
☐	Élixir de destruction	0.5	265	Destruction +50 %, 60 s
☐	Potion de l'enchanteur	0.5	54	Enchantement +10 %, 60 s
☐	Breuvage de l'enchanteur	0.5	84	Enchantement +15 %, 60 s
☐	Philtre de l'enchanteur	0.5	116	Enchantement +20 %, 60 s
☐	Élixir de l'enchanteur	0.5	148	Enchantement +25 %, 60 s
☐	Potion du chevalier	0.5	45	Armure lourde +10, 60 s
☐	Breuvage du chevalier	0.5	70	Armure lourde +15, 60 s
☐	Philtre du chevalier	0.5	96	Armure lourde +20, 60 s
☐	Élixir du chevalier	0.5	123	Armure lourde +25, 60 s
☐	Potion d'illusion	0.5	99	Illusion +25 %, 60 s
☐	Breuvage d'illusion	0.5	212	Illusion +50 %, 60 s
☐	Philtre d'illusion	0.5	331	Illusion +75 %, 60 s
☐	Élixir d'illusion	0.5	455	Illusion +100 %, 60 s
☐	Potion de l'escarmoucheur	0.5	45	Armure légère +10, 60 s
☐	Breuvage de l'escarmoucheur	0.5	70	Armure légère +15, 60 s
☐	Philtre de l'escarmoucheur	0.5	96	Armure légère +20, 60 s
☐	Élixir de l'escarmoucheur	0.5	123	Armure légère +25, 60 s
☐	Potion de crochetage	0.5	45	Crochetage +20 %, 30 s
☐	Breuvage de crochetage	0.5	70	Crochetage +30 %, 30 s
☐	Philtre de crochetage	0.5	96	Crochetage +40 %, 30 s
☐	Élixir de crochetage	0.5	123	Crochetage +50 %, 30 s
☐	Potion de visée	0.5	96	Dégâts infligés par un arc +20 %, 60 s
☐	Breuvage de visée	0.5	151	Dégâts infligés par un arc +30 %, 60 s
☐	Philtre de visée	0.5	207	Dégâts infligés par un arc +40 %, 60 s
☐	Élixir de visée	0.5	265	Dégâts infligés par un arc +50 %, 60 s
☐	Potion du guerrier	0.5	96	Dégâts infligés par une arme à une main +20 %, 60 s
☐	Breuvage du guerrier	0.5	151	Dégâts infligés par une arme à une main +30 %, 60 s
☐	Philtre du guerrier	0.5	207	Dégâts infligés par une arme à une main +40 %, 60 s
☐	Élixir du guerrier	0.5	265	Dégâts infligés par une arme à une main +50 %, 60 s
☐	Potion de volubilité	0.5	96	Éloquence +20, 60 s
☐	Breuvage de volubilité	0.5	151	Éloquence +30, 60 s
☐	Philtre de volubilité	0.5	207	Éloquence +40, 60 s
☐	Élixir de volubilité	0.5	265	Éloquence +50, 60 s

☑	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Potion de vol à la tire	0.5	96	Vol à la tire +20 %, 60 s
☐	Breuvage de vol à la tire	0.5	151	Vol à la tire +30 %, 60 s
☐	Philtre de vol à la tire	0.5	207	Vol à la tire +40 %, 60 s
☐	Élixir de vol à la tire	0.5	265	Vol à la tire +50 %, 60 s
☐	Potion du guérisseur	0.5	96	Guérison +20 %, 60 s
☐	Breuvage du guérisseur	0.5	151	Guérison +30 %, 60 s
☐	Philtre du guérisseur	0.5	207	Guérison +40 %, 60 s
☐	Élixir du guérisseur	0.5	265	Guérison +50 %, 60 s
☐	Potion du forgeron	0.5	67	Forgeage +20 %, 30 s
☐	Breuvage du forgeron	0.5	105	Forgeage +30 %, 30 s
☐	Philtre du forgeron	0.5	145	Forgeage +40 %, 30 s
☐	Élixir du forgeron	0.5	185	Forgeage +50 %, 30 s
☐	Potion d'agilité	0.5	45	Furtivité +10 %, 60 s
☐	Breuvage d'agilité	0.5	70	Furtivité +15 %, 60 s
☐	Philtre d'agilité	0.5	96	Furtivité +20 %, 60 s
☐	Élixir d'agilité	0.5	123	Furtivité +25 %, 60 s
☐	Potion du berserker	0.5	96	Dégâts infligés par une arme à deux mains +20 %, 60 s
☐	Breuvage du berserker	0.5	151	Dégâts infligés par une arme à deux mains +30 %, 60 s
☐	Philtre du berserker	0.5	207	Dégâts infligés par une arme à deux mains +40 %, 60 s
☐	Élixir du berserker	0.5	265	Dégâts infligés par une arme à deux mains +50 %, 60 s
☐	Potion de vigueur améliorée	0.5	341	Vigueur +20, 5 min
☐	Breuvage de vigueur améliorée	0.5	731	Vigueur +40, 5 min
☐	Solution de vigueur améliorée	0.5	1142	Vigueur +60, 5 min
☐	Philtre de vigueur améliorée	0.5	1568	Vigueur +80, 5 min
☐	Élixir de vigueur améliorée	0.5	341	Vigueur +100, 5 min
☐	Potion de récupération	0.5	311	Récupération de vigueur +50 %, 5 min
☐	Breuvage de récupération	0.5	380	Récupération de vigueur +60 %, 5 min
☐	Solution de récupération	0.5	451	Récupération de vigueur +70 %, 5 min
☐	Philtre de récupération	0.5	522	Récupération de vigueur +80 %, 5 min
☐	Élixir de récupération	0.5	668	Récupération de vigueur +100 %, 5 min
☐	Potion d'invisibilité éphémère	0.5	214	Invisibilité pendant 20 s
☐	Potion d'invisibilité temporaire	0.5	334	Invisibilité pendant 30 s
☐	Potion d'invisibilité durable	0.5	459	Invisibilité pendant 40 s
☐	Potion d'invisibilité prolongée	0.5	587	Invisibilité pendant 50 s
☐	Élixir de résistance au feu	0.5	265	Résistance au feu +50 %
☐	Potion de résistance au feu	0.5	96	Résistance au feu +20 %
☐	Breuvage de résistance au feu	0.5	151	Résistance au feu +30 %
☐	Philtre de résistance au feu	0.5	207	Résistance au feu +40 %
☐	Élixir de résistance à la glace	0.5	265	Résistance à la glace +50 %

SAMY&DENIS

✓	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Potion de résistance à la glace	0.5	96	Résistance à la glace +20 %
☐	Breuvage de résistance à la glace	0.5	151	Résistance à la glace +30 %
☐	Philtre de résistance à la glace	0.5	207	Résistance à la glace +40 %
☐	Élixir de résistance à la magie	0.5	247	Résistance magique +25 %
☐	Potion de résistance à la magie	0.5	90	Résistance magique +10 %
☐	Breuvage de résistance à la magie	0.5	141	Résistance magique +15 %
☐	Philtre de résistance à la magie	0.5	193	Résistance magique +20 %
☐	Élixir de résistance à la foudre	0.5	265	Résistance à la foudre +50 %
☐	Potion de résistance à la foudre	0.5	96	Résistance à la foudre +20 %
☐	Breuvage de résistance à la foudre	0.5	151	Résistance à la foudre +30 %
☐	Philtre de résistance à la foudre	0.5	207	Résistance à la foudre +40 %
☐	Potion de soin léger	0.5	17	Restauration de santé +25
☐	Potion de soin	0.5	36	Restauration de santé +50
☐	Potion de soin profus	0.5	57	Restauration de santé +75
☐	Potion de soin concentré	0.5	79	Restauration de santé +100
☐	Potion de soin intense	0.5	123	Restauration de santé +150
☐	Potion de soin suprême	0.5	251	Restauration de santé intégrale
☐	Potion de magie légère	0.5	20	Restauration de magie +25
☐	Potion de magie	0.5	44	Restauration de magie +50
☐	Potion de magie profuse	0.5	69	Restauration de magie +75
☐	Potion de magie concentrée	0.5	95	Restauration de magie +100
☐	Potion de magie intense	0.5	148	Restauration de magie +150
☐	Potion de magie suprême	0.5	150	Restauration de magie intégrale
☐	Potion de vigueur minime	0.5	20	Restauration de vigueur +25
☐	Potion de vigueur	0.5	44	Restauration de vigueur +50
☐	Potion de vigueur profuse	0.5	69	Restauration de vigueur +75
☐	Potion de vigueur concentrée	0.5	95	Restauration de vigueur +100
☐	Potion de vigueur extrême	0.5	148	Restauration de vigueur +150
☐	Potion de vigueur suprême	0.5	150	Restauration de vigueur intégrale
	POISONS			
☐	Poison dilué	0.5	58	Pénalité de santé : 15
☐	Poison	0.5	103	Pénalité de santé : 25
☐	Puissant poison	0.5	149	Pénalité de santé : 35
☐	Poison virulent	0.5	221	Pénalité de santé : 50
☐	Poison mortel	0.5	296	Pénalité de santé : 65
☐	Poison persistant dilué	0.5	12	Pénalité de santé : 1/s pendant 10 s
☐	Poison persistant	0.5	18	Pénalité de santé : 1/s pendant 15 s
☐	Puissant poison persistant	0.5	40	Pénalité de santé : 2/s pendant 15 s
☐	Terrible poison persistant	0.5	55	Pénalité de santé : 2/s pendant 20 s
☐	Poison persistant mortel	0.5	86	Pénalité de santé : 3/s pendant 20 s
☐	Poison de magie dilué	0.5	92	Pénalité de magie : 30
☐	Poison de magie	0.5	162	Pénalité de magie : 50
☐	Puissant poison de magie	0.5	235	Pénalité de magie : 70
☐	Terrible poison de magie	0.5	348	Pénalité de magie : 100

✓	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Poison de magie mortel	0.5	465	Pénalité de magie : 130
☐	Poison de magie persistant	0.5	10	Pénalité de magie : 1/s pendant 10 s
☐	Poison de magie rémanent	0.5	15	Pénalité de magie : 1/s pendant 15 s
☐	Poison de magie durable	0.5	33	Pénalité de magie : 2/s pendant 15 s
☐	Poison de magie prolongé	0.5	45	Pénalité de magie : 2/s pendant 20 s
☐	Poison de magie incessant	0.5	71	Pénalité de magie : 3/s pendant 20 s
☐	Poison de regain dilué	0.5	79	Regain magique -100 %, 10 s
☐	Poison de regain magique	0.5	169	Regain magique -100 %, 20 s
☐	Puissant poison de regain	0.5	265	Regain magique -100 %, 30 s
☐	Terrible poison de regain	0.5	414	Regain magique -100 %, 45 s
☐	Poison de regain mortel	0.5	568	Regain magique -100 %, 60 s
☐	Poison de vigueur dilué	0.5	75	Pénalité de vigueur : 30
☐	Poison de vigueur	0.5	133	Pénalité de vigueur : 50
☐	Puissant poison de vigueur	0.5	192	Pénalité de vigueur : 70
☐	Poison de vigueur virulent	0.5	285	Pénalité de vigueur : 100
☐	Poison de vigueur mortel	0.5	380	Pénalité de vigueur : 130
☐	Poison de vigueur persistant	0.5	6	Pénalité de vigueur : 1/s pendant 30 s
☐	Poison de vigueur rémanent	0.5	12	Pénalité de vigueur : 2/s pendant 30 s
☐	Poison de vigueur durable	0.5	20	Pénalité de vigueur : 3/s pendant 30 s
☐	Poison de vigueur prolongé	0.5	27	Pénalité de vigueur : 4/s pendant 30 s
☐	Poison de vigueur incessant	0.5	35	Pénalité de vigueur : 5/s pendant 30 s
☐	Poison de récupération dilué	0.5	74	Récupération de vigueur -100 %, 15 s
☐	Poison de récupération	0.5	159	Récupération de vigueur -100 %, 30 s
☐	Puissant poison de récupération	0.5	248	Récupération de vigueur -100 %, 45 s
☐	Terrible poison de récupération	0.5	341	Récupération de vigueur -100 %, 60 s
☐	Poison de peur dilué	0.5	98	Peur (niveau 5 maximum), 30 s
☐	Poison de peur	0.5	164	Peur (niveau 8 maximum), 30 s
☐	Puissant poison de peur	0.5	281	Peur (niveau 13 maximum), 30 s
☐	Poison de peur virulent	0.5	402	Peur (niveau 18 maximum), 30 s
☐	Poison de peur mortel	0.5	526	Peur (niveau 23 maximum), 30 s
☐	Poison de frénésie dilué	0.5	88	Frénésie (niveau 5 maximum), 10 s
☐	Poison de frénésie	0.5	147	Frénésie (niveau 8 maximum), 10 s
☐	Puissant poison de frénésie	0.5	252	Frénésie (niveau 13 maximum), 10 s
☐	Poison de frénésie virulent	0.5	360	Frénésie (niveau 18 maximum), 10 s
☐	Poison de frénésie mortel	0.5	472	Frénésie (niveau 23 maximum), 10 s
☐	Poison paralysant dilué	0.5	132	Paralysie, 3 s
☐	Poison paralysant	0.5	233	Paralysie, 5 s
☐	Puissant poison paralysant	0.5	337	Paralysie, 7 s
☐	Poison paralysant virulent	0.5	500	Paralysie, 10 s
☐	Poison paralysant mortel	0.5	781	Paralysie, 15 s
☐	Légère vulnérabilité au feu	0.5	116	Résistance au feu -40 %, 30 s

✓	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Vulnérabilité au feu	0.5	164	Résistance au feu -55 %, 30 s
☐	Grande vulnérabilité au feu	0.5	215	Résistance au feu -70 %, 30 s
☐	Terrible vulnérabilité au feu	0.5	266	Résistance au feu -85 %, 30 s
☐	Fatale vulnérabilité au feu	0.5	318	Résistance au feu -100 %, 30 s
☐	Légère vulnérabilité à la glace	0.5	96	Résistance à la glace -40 %, 30 s
☐	Vulnérabilité à la glace	0.5	137	Résistance à la glace -55 %, 30 s
☐	Grande vulnérabilité à la glace	0.5	179	Résistance à la glace -70 %, 30 s
☐	Terrible vulnérabilité à la glace	0.5	221	Résistance à la glace -85 %, 30 s
☐	Fatale vulnérabilité à la glace	0.5	265	Résistance à la glace -100 %, 30 s
☐	Légère vulnérabilité à la magie	0.5	193	Résistance à la magie -40 %, 30 s
☐	Vulnérabilité à la magie	0.5	274	Résistance à la magie -55 %, 30 s
☐	Grande vulnérabilité à la magie	0.5	358	Résistance à la magie -70 %, 30 s
☐	Terrible vulnérabilité à la magie	0.5	443	Résistance à la magie -85 %, 30 s
☐	Fatale vulnérabilité à la magie	0.5	530	Résistance à la magie -100 %, 30 s
☐	Légère vulnérabilité à la foudre	0.5	135	Résistance à la foudre -40 %, 30 s
☐	Vulnérabilité à la foudre	0.5	192	Résistance à la foudre -55 %, 30 s
☐	Grande vulnérabilité à la foudre	0.5	250	Résistance à la foudre -70 %, 30 s
☐	Terrible vulnérabilité à la foudre	0.5	310	Résistance à la foudre -85 %, 30 s
☐	Fatale vulnérabilité à la foudre	0.5	371	Résistance à la foudre -100 %, 30 s
☐	Venin de givrépeire	0.5	21	Pénalité de santé : 5/s, pénalité de magie : 5/s pendant 4 s
	POTIONS DE LA GUILDE DES VOLEURS			
☐	Potion de conflit	0.5	115	Armure légère +10, dégâts infligés par une arme à une main +15 %, 60 s
☐	Breuvage de conflit	0.5	166	Armure légère +15, dégâts infligés par une arme à une main +20 %, 60 s
☐	Philtre de conflit	0.5	219	Armure légère +20, dégâts infligés par une arme à une main +25 %, 60 s
☐	Élixir de conflit	0.5	330	Armure légère +30, dégâts infligés par une arme à une main +35 %, 60 s
☐	Puissant élixir de conflit	0.5	443	Armure légère +40, dégâts infligés par une arme à une main +45 %, 60 s
☐	Suprême élixir de conflit	0.5	559	Armure légère +50, dégâts infligés par une arme à une main +55 %, 60 s
☐	Potion de fuite	0.5	351	Invisibilité pendant 30 s, restauration de santé +25
☐	Breuvage de fuite	0.5	495	Invisibilité pendant 40 s, restauration de santé +50
☐	Philtre de fuite	0.5	580	Invisibilité pendant 45 s, restauration de santé +75
☐	Élixir de fuite	0.5	666	Invisibilité pendant 50 s, restauration de santé +100
☐	Puissant élixir de fuite	0.5	753	Invisibilité pendant 55 s, restauration de santé +125
☐	Suprême élixir de fuite	0.5	840	Invisibilité pendant 60 s, restauration de santé +150
☐	Potion de précision	0.5	74	Dégâts infligés par un arc +15 %, récupération de vigueur +5 %, 60 s

SAMY&DENIS

✓	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Breuvage de précision	0.5	102	Dégâts infligés par un arc +20 %, récupération de vigueur +7 %, 60 s
☐	Philtre de précision	0.5	131	Dégâts infligés par un arc +25 %, récupération de vigueur +9 %, 60 s
☐	Élixir de précision	0.5	161	Dégâts infligés par un arc +30 %, récupération de vigueur +11 %, 60 s
☐	Puissant élixir de précision	0.5	191	Dégâts infligés par un arc +35 %, récupération de vigueur +13 %, 60 s
☐	Suprême élixir de précision	0.5	221	Dégâts infligés par un arc +40 %, récupération de vigueur +15 %, 60 s
☐	Potion de larcin	0.5	140	Crochetage +15 %, vol à la tire +15 %
☐	Breuvage de larcin	0.5	192	Crochetage +20 %, vol à la tire +20 %
☐	Philtre de larcin	0.5	246	Crochetage +25 %, vol à la tire +25 %

✓	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Élixir de larcin	0.5	302	Crochetage +30 %, vol à la tire +30 %
☐	Puissant élixir de larcin	0.5	358	Crochetage +35 %, vol à la tire +35 %
☐	Suprême élixir de larcin	0.5	414	Crochetage +40 %, vol à la tire +40 %
☐	Potion de pillage	0.5	511	Poids transportable +20, vigueur +20, 5 min
☐	Breuvage de pillage	0.5	799	Poids transportable +30, vigueur +30, 5 min
☐	Philtre de pillage	0.5	1096	Poids transportable +40, vigueur +40, 5 min
☐	Élixir de pillage	0.5	1402	Poids transportable +50, vigueur +50, 5 min
☐	Puissant élixir de pillage	0.5	1713	Poids transportable +60, vigueur +60, 5 min
☐	Suprême élixir de pillage	0.5	2029	Poids transportable +70, vigueur +70, 5 min
	QUEST POTIONS			
☐	Extrait de lotus	0.5	86	Pénalité de santé : 6/s pendant 10 s

✓	NOM DE LA POTION	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Potion de spectre de glace	0.5	221	Pénalité de santé : 50
☐	Extrait d'obscurcine	0.5	12	Pénalité de santé : 1/s pendant 10 s
☐	Sève de l'Arbre endormi	0.5	100	Santé +100, langueur 25 %, 45 s
☐	Potion d'Esbern	0.5	250	Les dégâts infligés par les dragons diminuent de 25 %.
☐	Torpeur de Vaermina	0.5	0	Pénétrez dans les rêves des dormeurs.
☐	Fiole blanche (pleine)	0.5	341	Effets variés.
☐	Philtre du fantôme	0.5	50	Vous prenez l'apparence d'un fantôme pendant 30 s.
☐	Élixir au sang de Falmer	0.5	1	Restauration de santé +1
☐	Chance soyeuse	0.5	5	Restauration de vigueur +25
☐	Tour d'Or Blanc	0.5	5	Restauration de vigueur +25
☐	Course-falaise	0.5	5	Restauration de vigueur +25

Tableau XIV : Autres objets

Cette section répertorie tous les autres objets importants que vous pouvez trouver en Bordeciel.



✓	NOM	POIDS	VALEUR	EFFET
	PARCHEMINS			
	Ces parchemins sont les plus répandus, mais il peut vous arriver de trouver un parchemin contenant un sort inférieur.			
☐	Parchemin - Calamité des morts-vivants	0.5	500	Calamité des morts-vivants
☐	Parchemin - Blizzard	0.5	500	Blizzard
☐	Parchemin - Appel aux armes	0.5	500	Appel aux armes
☐	Parchemin - Golem zombie	0.5	500	Golem zombie
☐	Parchemin - Cuirasse draconique	0.5	250	Cuirasse draconique
☐	Parchemin - Tempête de feu	0.5	500	Tempête de feu
☐	Parchemin - Golem de feu	0.5	500	Golem de feu
☐	Parchemin - Golem de glace	0.5	500	Golem de glace
☐	Parchemin - Cercle gardien	0.5	250	Cercle gardien
☐	Parchemin - Harmonie	0.5	500	Harmonie
☐	Parchemin - Hystérie	0.5	500	Hystérie
☐	Parchemin - Paralysie générale	0.5	500	Paralysie générale

✓	NOM	POIDS	VALEUR	EFFET
☐	Parchemin - Discorde	0.5	500	Discorde
☐	Parchemin - Golem de foudre	0.5	500	Golem de foudre
☐	Les réflexions de Shalidor : altération*	0.5	50	Pendant 2 min, les sorts d'altération coûtent 50 % de moins à lancer et durent deux fois pus longtemps.
☐	Les réflexions de Shalidor : conjuration*	0.5	50	Pendant 2 min, les sorts de conjuration coûtent 50 % de moins à lancer et durent deux fois pus longtemps.
☐	Les réflexions de Shalidor : destruction*	0.5	50	Pendant 2 min, les sorts de destruction coûtent 50 % de moins à lancer et durent deux fois pus longtemps.
☐	Les réflexions de Shalidor : illusion*	0.5	50	Pendant 2 min, les sorts d'illusion coûtent 50 % de moins à lancer et durent deux fois pus longtemps.
☐	Les réflexions de Shalidor : magie*	0.5	50	Magie +100 et regain magique +100 % pendant 2 min.
☐	Les réflexions de Shalidor : guérison*	0.5	50	Pendant 2 min, les sorts de guérison coûtent 50 % de moins à lancer et durent deux fois pus longtemps.
	*Remarque : récompense de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les réflexions de Shalidor.			
☐	Parchemin - Aura enflammée de J'zargo	0.5	100	Aura enflammée qui explose à proximité des morts-vivants.
	Remarque : objet de quête de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'expérience de J'zargo.			

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	LINGOTS		
☐	Lingot de fer	1	7
☐	Lingot d'acier	1	20
☐	Lingot de métal dwemer	1	30
☐	Lingot de corindon	1	40
☐	Lingot d'orichalque	1	45
☐	1 lingot d'argent	1	50
☐	Lingot de vif-argent	1	60
☐	Pierre de lune raffinée	1	75
☐	1 lingot d'or	1	100
☐	Malachite raffinée	1	100
☐	Lingot d'ébonite	1	150

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	MINERAI		
☐	Minerai de fer	1	2
☐	Corindon brut	1	20
☐	Minerai d'orichalque	1	20
☐	Minerai de vif-argent	1	25
☐	Minerai d'argent	1	25
☐	Malachite brute	1	30
☐	Pierre de lune brute	1	30
☐	Minerai d'or	1	50
☐	Ébonite brute	1	60

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	GEMMES		
☐	Grenat	0.1	100
☐	Améthyste	0.1	120
☐	Grenat parfait	0.1	150
☐	Améthyste parfaite	0.1	180
☐	Rubis	0.1	200
☐	Rubis parfait	0.1	350
☐	Saphir	0.1	400
☐	Saphir parfait	0.1	500
☐	Émeraude	0.1	600
☐	Émeraude parfaite	0.1	750
☐	Diamant	0.1	800
☐	Diamant parfait	0.1	1000

SAMY&DENIS

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	CUIRS & PEAUX		
	Cuir	2	10
	Bandes de cuir	0.1	3
	Peau de chèvre	1	5

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	Peau de renard	0.5	5
	Peau de renard des neiges	0.5	7
	Peau de loup	1	10
	Peau de loup des glaces	1	15

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	Peau de biche	2	10
	Peau de vache	2	10
	Peau de cheval	2	15
	Peau d'ours	3	50

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	Peau d'ours troglodyte	3	60
	Peau de smilodon	2	25
	Peau de smilodon des neiges	2	40
	Peau d'ours des neiges	3	75

✓	NOM	POIDS	VALEUR	EFFET
	FOOD			
	Vin Alto	0.5	12	Restauration de vigueur +15
	Ragoût de chou	0.5	8	Restauration de santé +10, restauration de vigueur +15
	Tarte aux pommes	0.5	5	Restauration de santé +10
	Pommes de terre au four	0.1	2	Restauration de santé +5
	Ragoût de boeuf	0.5	8	Vigueur +25 pendant 12 min, récupération de vigueur +2/s pendant 12 min
	Hydromel Roncenoir	0.2	25	Restauration de vigueur +20
	Cuvée spéciale Roncenoir	0.5	100	Restauration de vigueur +30
	Bouchée à la crème	0.5	4	Restauration de santé +10
	Pain	0.2	2	Restauration de santé +2
	Pain	0.2	2	Restauration de santé +2
	Chou	0.25	2	Restauration de santé +1
	Soupe aux choux et pommes de terre	0.5	5	Restauration de santé +10, restauration de vigueur +10
	Soupe au chou	0.5	5	Restauration de santé +10, restauration de vigueur +10
	Carotte	0.1	1	Restauration de santé +1
	Viande de ragnard carbonisé	0.2	4	Restauration de santé +2
	Blanc de poulet	0.2	3	Restauration de santé +2
	Chair de palourde	0.1	1	Restauration de santé +1
	Boeuf cuit	0.5	5	Restauration de santé +10
	Viande de chien	0.2	3	Restauration de santé +2
	Morceau d'eidar	0.25	5	Restauration de santé +1
	Meule d'eidar	2	13	Restauration de santé +15
	Fondue d'Elsweyr	0.5	5	Magie +100 pendant 12 min, regain magique +25 % pendant 12 min

✓	NOM	POIDS	VALEUR	EFFET
	Morceau de fromage de chèvre	0.25	4	Restauration de santé +1
	Meule de fromage de chèvre	2	10	Restauration de santé +15
	Gourde	0.2	1	Restauration de santé +1
	Pomme verte	0.1	3	Restauration de santé +2
	Poulet grillé	0.2	4	Restauration de santé +5
	Poireaux grillés	0.1	2	Restauration de santé +6
	Repas fait maison	5	1	Récupération de santé, de magie et de vigueur +25 % pendant 10 min
	Miel	0.1	2	Restauration de santé +2
	Friandise au miel	0.1	2	Restauration de santé +5
	Hydrhonning	0.5	20	Restauration de vigueur +20
	Tourte au horqueur	1	4	Restauration de santé +10
	Viande de horqueur	1	3	Restauration de santé +1
	Ragoût de horqueur	0.5	8	Restauration de santé +15, restauration de vigueur +15, régénération de santé +1/s pendant 12 min
	Cuissot de cheval	2	4	Restauration de santé +10
	Viande de cheval	2	3	Restauration de santé +2
	Poireau	0.1	1	Restauration de santé +1
	Gigot de chèvre	1	3	Restauration de santé +2
	Gigot de chèvre grillé	1	4	Restauration de santé +10
	Bonbon au caramel	0.1	3	Restauration de santé +10
	Bol de fromage de mammouth	0.5	3	Restauration de santé +10
	Trompe de mammouth	3	6	Restauration de santé +5
	Steak de mammouth	2	8	Restauration de santé +10

✓	NOM	POIDS	VALEUR	EFFET
	Hydromel nordique	0.5	5	Restauration de vigueur +15
	Poitrine de faisan	0.2	3	Restauration de santé +2
	Rôti de faisan	0.2	4	Restauration de santé +5
	Pomme de terre	0.1	1	Restauration de santé +1
	Cuisse de lapin	0.1	3	Restauration de santé +5
	Boeuf cru	0.2	4	Restauration de santé +2
	Patte de lapin crue	0.1	2	Restauration de santé +2
	Pomme rouge	0.1	3	Restauration de santé +2
	Chair de saumon	0.1	3	Restauration de santé +2
	Filet de saumon	0.1	4	Restauration de santé +5
	Poisson carnassier grillé	0.1	5	Restauration de santé +5
	Tranches d'eidar	2	10	Restauration de santé +15
	Tranches de fromage de chèvre	2	8	Restauration de santé +15
	Vin épicé	0.5	7	Restauration de vigueur +25
	Petit pain	0.1	2	Restauration de santé +5
	Tomate	0.1	4	Restauration de santé +1
	Soupe de tomates	0.5	5	Restauration de santé +10, restauration de vigueur +10
	Soupe de légumes	0.5	5	Régénération de santé +1/12 min, récupération de vigueur +1/12 min
	Venaison	2	4	Restauration de santé +2
	Côtelette de venaison	2	5	Restauration de santé +5
	Ragoût de venaison	0.5	8	Restauration de vigueur +15, régénération de santé +1/12 min, récupération de vigueur +1/12 min
	Vin	0.5	7	Restauration de vigueur +15

✓	ZONE #	EMPLACEMENT	NOM	SÉQUENCE DE GLYPHES	VALEUR
		GRIFFES DE DRAGON			
	[10.05]	Skuldafn	Griffe de diamant	Renard, papillon, dragon	1000
	[2.04]	Répit des morts	Griffe de dragon en rubis	Loup, faucon, loup	400
	[2.08]	Folgunthur	Griffe de dragon en ivoire	Faucon, faucon, dragon	200
	[3.22]	Korvanjund	Griffe d'ébonite	Renard, papillon, dragon	800
	[4.30]	Tertre d'Yngol	Griffe de dragon en corail	Serpent, loup, papillon	150
	[5.39]	Rocher d'Eaulointaine	Griffe de dragon en émeraude	Ours, baleine, serpent	600

✓	ZONE #	EMPLACEMENT	NOM	SÉQUENCE DE GLYPHES	VALEUR
	[5.42]	Valthume	Griffe de fer	Dragon, faucon, loup	75
	[8.18]	Tertre des chutes tourmentées	Griffe d'or	Ours, papillon, hibou	100
	[9.01]	Fort-Ivar	Griffe de dragon en saphir	Papillon, hibou, loup	500
	[9.45]	Forelhost	Griffe de verre	Renard, hibou, serpent	700
		INSECTES CAPTURÉS			
	[3.19]	Fissure d'Aubeclaire	Bocal à papillon de nuit	1	1
	[4.06]	Phare d'Hiveronde	Bocal à Flammouche	1	1
	[5.38]	Dushnikh Yal	Bocal à libellule	1	1
	[9.09]	Cabane de l'alchimiste	Bocal à papillon	1	1
	[9.29]	Domaine Lumidor	Bocal à abeille	1	1

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	BABIOLES		
	Le poids et la valeur de certains objets indiqués ci-dessous peuvent varier.		
	Panier	0.5	1
	Soufflet	1	1

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	Ferraille dwemer tordue	2	15
	Linges ensanglantés	1	1
	Bol	0.5	5
	Poignée de masse de fer brisée	5	5
	Tête de masse de fer brisée	8	5

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	Lame d'épée de fer brisée	6	5
	Poignée d'épée de fer brisée	3	5
	Poignée de hache de fer brisée	5	5
	Lame de hache de fer brisée	6	5

✓	NOM	POIDS	VALEUR
	Poignée de hache d'armes d'acier brisée	9	10
	Lame de hache d'armes d'acier brisée	12	10
	Lame d'espadon d'acier brisé	10	10

SAMY&DENIS

✓	NOM	POIDS	VALEUR
☐	Poignée d'espadon d'acier brisé	7	10
☐	Lame d'épée d'acier brisée	6	10
☐	Poignée d'épée d'acier brisée	4	10
☐	Poignée de marteau d'acier brisé	10	10
☐	Tête de marteau d'acier brisé	15	10
☐	Balai	1	1
☐	Seau	0.5	1
☐	Livre brûlé	2	0
☐	Bougie	1	25
☐	Bougie	1	25
☐	Pot en fonte	6	8
☐	Charbon de bois	0.5	2
☐	Chitine de chaurus	4	50
☐	Fer à repasser	3	7
☐	Tasse	0.5	5
☐	Os de dragon	15	500
☐	Écailles de dragon	10	250
☐	Tambour	4	10
☐	Coupe dwemer	0.5	6
☐	Plat dwemer	0.5	8
☐	Engrenage dwemer	2	15
☐	Gyrostat dwemer	2	15
☐	Levier dwemer	2	15
☐	Poêle dwemer	0.5	8
☐	Poêle dwemer	3	10
☐	Assiette dwemer	1	8
☐	Ferraille dwemer	2	15
☐	Outil d'embaumement	0.5	3
☐	Bouteille de vin vide	0.5	1
☐	Petit bois	5	5
☐	Cruche	0.5	1
☐	Panier de fleurs	1	5
☐	Flûte	2	25
☐	Gobelet	0.5	5
☐	Marteau	3	1
☐	Défense de horqueur	1	15
☐	Corne de guerre impériale	5	70
☐	Encrier	0.3	1
☐	Pichet	2	10
☐	Bouilloire	2	4
☐	Couteau	0.5	6
☐	Lanterne	2	1
☐	Étai dwemer décoratif	15	10
☐	Grande plaque dwemer	2	15
☐	Étai dwemer	20	15
☐	Morceau de lin	3	2
☐	Crochet	0	2
☐	Luth	4	25
☐	Défense de mammouth	5	150
☐	Corne de guerre nordique	5	70
☐	Fourche	4	1
☐	Fourche	4	1

✓	NOM	POIDS	VALEUR
☐	Assiette	0.5	1
☐	Plat	0.5	5
☐	Pot	3	5
☐	Plume	0.5	1
☐	Rouleau de papier	1	4
☐	Livre abîmé	2	5
☐	Livre abîmé	2	5
☐	Scie	2	3
☐	Pelle	4	3
☐	Crâne	2	5
☐	Petit levier dwemer	2	15
☐	Petite plaque dwemer	2	15
☐	Métal dwemer solide	25	25
☐	Fragment de gemme spirituelle	0.1	5
☐	Robinet	2	1
☐	Cuillère	0.5	6
☐	Chope	0.5	1
☐	Pincettes	1	1
☐	Crâne de troll	3.5	5
☐	Bol en bois	0.5	1
☐	Louche en bois	0.5	1
☐	Assiette en bois	0.5	1
☐	Fourchette	0.5	3
	OBJETS DE QUÊTE		
☐	Bière argonienne	0.5	5
☐	Tête de sorcière de Glenmoril	4	0
☐	Fragments de Wuuthrad	0	0
☐	Stratagème de la Main d'argent	0	0
☐	Totem de loup-garou	0.5	1
☐	Documents impériaux	0	0
☐	Documents des Sombrages	0	0
☐	Étoile d'Azura brisée	0.5	0
☐	Gemme spirituelle noire de Malyn	0.5	0
☐	Sphère d'harmonie	0	0
☐	Lexique vierge	0	0
☐	Lexique à runes	0	0
☐	Parchemin des Anciens	0	20
☐	Extracteur d'essence	1	0
☐	Peau de Sinding	4	0
☐	Fragments de la Dague de Mehrunes	6	0
☐	Poignée de la Dague de Mehrunes	2	0
☐	Pommeau de la Dague de Mehrunes	2	0
☐	Fourreau de la Dague de Mehrunes	3	0
☐	Cristal étrange	1	10
☐	Cristal de Méridia	0.5	0
☐	Alliance	0.5	0
☐	Os iliaque de Pélagius	1	250
☐	Pipeau du danseur	2	3
☐	Héritage de la famille Aretino	0.5	100
☐	Pendentif orné	0.5	200

✓	NOM	POIDS	VALEUR
☐	Amulette ornée	0.5	100
☐	Lettre cachetée	0.5	100
☐	Gemme d'Olava	0.5	100
☐	Racine de jarrin	0.5	100
☐	Coeur d'hiver	0.5	100
☐	Instruments de torture	2	15
☐	Bouteille de skooma vide	0.5	0
☐	Dépouille d'Habd	1	0
☐	Anneau de Balwen	3	0
☐	Anneau de Katarina	3	0
☐	Anneau de Pithi	3	0
☐	Anneau de Treoy	3	0
☐	Clé au crâne de Saerek	0.3	100
☐	Clé au crâne de Torsten	0.3	100
☐	Griffe de fer	0.5	75
☐	Réceptacle opaque	0	0
☐	Gemme mystérieuse	0.5	0
☐	Vieux crâne de voyageur	5	0
☐	Bol dwemer	2	20
☐	Noyau d'énergie dwemer	4	131
☐	Engrenages dwemers	10	5
☐	Cuillère à soupe d'Ysgramor	0.5	3
☐	Boeuf épicé	0.5	4
☐	Stros M'Kai Rum	0.5	12
☐	Griffe de dragon en saphir	0.5	500
☐	Provisions de Klimmek	0	0
☐	Marque de Dibella	0.5	0
☐	Cuillère de Wylandriah	0	0
☐	Minerai de vif-argent	1	25
☐	Tonnelet d'hydromel	20	0
☐	Sacoche de Sylgja	0	0
☐	Sacoche de Verner	0	0
☐	Urne funéraire	1	0
☐	Vin-de-feu	0.5	137
☐	Skooma de Kordir	0.5	20
☐	Hydromel du Souffle du dragon	0.5	5
☐	Plume de gémination	0.1	150
☐	Parchemin scellé	0.5	0
☐	Potion de l'étalon	0.5	341
☐	Cristal focalisant	1	10
☐	Torque du Labyrinthe	1	10
☐	Alambic de Tolfdir	2	0
☐	Gemme spirituelle insignifiante	0.5	0
☐	Gemme spirituelle pervertie	0.5	0
☐	Écailles de coeur de dragon	10	250
☐	Hydromel aux genièvres	0.5	5
☐	Pierre de dragon	25	0
☐	Corne de Jurgen Parlevent	4	0
☐	Carte des cimetières de dragons	0	0
☐	Colodvie	0.5	100
☐	Lexique	0	0
☐	Crâne de Potéma	0	0
☐	Coeur de ronces	1	0

✓	NOM	POIDS	VALEUR
☐	Poudre de défense de mammouth	0.5	0
☐	Mixture de Nurelion	5	15
☐	Neige éternelle	1	0
☐	Fiole blanche (vide)	0.5	0
☐	Fiole blanche fêlée	0.5	0
☐	Griffe d'or	0.5	100
☐	Cruche de Michaela	0.5	1
☐	Vin de Jessica	0.5	12
☐	Pierre de Sigil	0	0
☐	Skooma	0.5	20
☐	Corne de guerre de Torygg	5	0
☐	Paquet pour Grelka	2	0
☐	Paquet pour Verner	2	0
☐	Statue de Dibella	2	100
☐	Statue de Dibella	3	100
☐	Sève du Primarbor	1	0
☐	Pousse du Primarbor	1	0
☐	Pot de miel	1	0
☐	Pesticide	0.5	0
☐	Caisse de vin-de-feu	6	0
☐	Copie de la Pierre de Calcelmo	0.5	0
☐	Plans de Mercer	0.5	0
☐	Clé squelette	0.5	0
☐	Bourse	0	0
☐	Couronne de Barenziah	0	0
☐	Couronne de Barenziah	0	0
☐	Gemme étrange	0.5	200
☐	Sac de sucrelune	0	0
☐	Statue de reine des abeilles	0	0
☐	Carafe d'hydrhonning	0	0
☐	Carte de l'Empire oriental	0	0
☐	Maquette de bateau	0	0
☐	Cube dwemer	0	0
☐	Buste du Renard gris	0	0
☐	Oeil droit de Falmer	5	2500
☐	Oeil gauche de Falmer	5	2500
☐	Bougie ornée	0	0
☐	Corne ornée	0	0
☐	Cruche ornée	0	0
☐	Gobelet orné	0	0
☐	Urne d'or	0	0
☐	Cruche ornée	0	0
☐	Maquette du navire doré	0	0
☐	Bougie argentée	1	75
☐	Étrange moule en argent	1	250
☐	Bleu de Balmora	0.5	67
☐	Eau-de-vie de Cyrodiil	0.5	150
☐	Skooma double	0.5	44
☐	Pousse de Vermidor	8	0
☐	Fragment de Wuuthrad	2	0
☐	La flûte de Pantea	2	25
☐	Le tambour de Rjorn	4	10
☐	Le luth de Finn	4	25

SAMY&DENIS

LE BESTIAIRE DE BORDECIEL

SPOILERS MINEURS

Les terres sauvages de Bordeciel regorgent de créatures de toutes sortes, des plus inoffensives aux plus monstrueuses. Ce chapitre vous présente la liste, classée par type, de tous les adversaires que vous pourrez rencontrer pour vous aider à les identifier et vous préparer à les affronter. Vous connaîtrez ainsi les faiblesses que vous pouvez exploiter, les sorts et compétences contre lesquelles vous devez vous protéger, et le butin que vous pourrez obtenir. Consultez les informations suivantes avant de vous plonger dans l'étude du bestiaire.

INFORMATIONS

Ennemis

Les ennemis appartenant à l'une des dix races que vous pouvez choisir disposent de tous les bénéfices de la race en question (reportez-vous au chapitre Entraînement pour en savoir plus), en plus des caractéristiques indiquées dans les tableaux ci-dessous.

Prenons par exemple un sorcier : si c'est un Haut-Elfe, il aura plus de magie grâce à l'aptitude raciale Magie du régalien. Si c'est un Breton, il sera moins vulnérable aux sorts grâce à sa Résistance magique innée. Si c'est un Nordique, il sera insensible aux sorts de glace (Résistance à la glace), et si c'est un Elfe noir, il résistera au feu (Résistance au feu).

La difficulté des ennemis que vous rencontrez augmente par paliers, en fonction de votre niveau. En général, il vous suffit de regarder leur nom pour avoir une idée de leur puissance. Par exemple, un Nécromancien novice (niveau 1) est bien plus faible qu'un Apprenti nécromancien (niveau 6) ou qu'un Maître nécromancien (niveau 36).

Certains personnages (comme vos acolytes) évoluent différemment : leur niveau augmente graduellement comme le vôtre, mais peut-être un peu moins vite.

Les citoyens ordinaires de Bordeciel et les ennemis uniques rencontrés dans certaines quêtes ne sont pas mentionnés dans cette section. La grande majorité de ces ennemis uniques ont des statistiques identiques à l'une des créatures du même type présentée dans ces tableaux, avec peut-être des modifications mineures au niveau de leurs armes, armures ou sorts.

Par exemple, tous les camps militaires de la guerre civile ont un commandant avec un nom unique, mais ce sont juste différentes versions des personnages "Légat impérial" ou "Commandant des Sombrages" du bestiaire.

Objets et sorts

Italique : objet porté par un ennemi dépendant de votre niveau. Plus votre niveau est élevé, plus la qualité de l'objet augmente (mais les objets de qualité inférieure continueront tout de même d'apparaître).

(Parenthèses) : chance aléatoire d'obtenir l'objet.

Slash / : seul l'un ou l'autre des objets peut être présent.

[Crochets] : objet porté par la créature, mais ne pouvant pas être obtenu. Par exemple, la plupart des armures de draugr ne peuvent pas être récupérées après leur mort.

De nombreuses créatures transportent également des objets divers (nourriture, ingrédients, etc.). En mourant, vous pourrez obtenir plusieurs de ces objets, un seul d'entre eux, ou même aucun. Le contenu possible de ces butins est indiqué ci-dessous pour chaque type de créature ("Butin de draugr", par exemple).

LÉGENDE DES TABLEAUX

COLONNE	NOTES
Nom	Le nom de la créature tel qu'il apparaît à l'écran quand vous la rencontrez.
Type	Un titre ou une description vous aidant à identifier la créature si son nom ne suffit pas (non visible dans le jeu).
Niv.	Le niveau de la créature. Il indique approximativement à quel niveau vous devriez être capable de la vaincre. La difficulté peut varier selon vos compétences et vos atouts.*
Santé	La santé de base de la créature.
Magie	La magie de base de la créature.
Vigueur	La vigueur de base de la créature.
Armes	Les armes possédées par la créature.
Armure	L'armure portée par la créature.
Objets	Les objets divers que la créature transporte.
Sorts	La liste des sorts ou des compétences spéciales de la créature.
Notes	Les attributs spéciaux, comme les vulnérabilités ou résistances aux éléments, qui pourraient déterminer la manière dont vous affrontez la créature.

REMARQUE * Un niveau portant un astérisque (par exemple, "30*") indique que le niveau et les statistiques de la créature augmentent parallèlement aux vôtres. Les valeurs du tableau représentent les statistiques de la créature au niveau indiqué, souvent le plus faible.

REMARQUE **À propos des fantômes** Tous les fantômes reprennent les statistiques, sorts et compétences de leur forme originale (souvent un bandit ou un draugr). Ils se transforment en ectoplasmes en mourant.

Alik'r

ALIK'R – ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Guerrier alik'r	Archer	1	40	25	25	Arc, Flèches, Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Archer	6	85	25	45	Arc, Flèches, Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Archer	14	173	25	77	Arc, Flèches, Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Archer	24	283	25	117	Arc, Flèches, Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Archer	34	393	25	157	Arc, Flèches, Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Archer	44	503	25	197	Arc, Flèches, Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	



Alik'r (Berserker)

SAMY&DENIS

ALIK'R – BERSERKERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Guerrier alik'r	Berserker	1	40	25	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Berserker	6	85	25	45	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Berserker	14	173	25	77	Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Berserker	24	283	25	117	Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Berserker	34	393	25	157	Dague orque	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Berserker	44	503	25	197	Dague orque	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	



Alik'r (Mage)

ALIK'R – MAGES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Guerrier alik'r	Mage	1	40	25	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	(Froid mordant, Flammes, Foudre), Soin, Moindre barrière
Guerrier alik'r	Mage	6	75	55	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	(Froid mordant, Flammes, Foudre), Soin, Moindre barrière
Guerrier alik'r	Mage	14	147	103	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Moyenne barrière
Guerrier alik'r	Mage	24	237	163	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Moyenne barrière
Guerrier alik'r	Mage	34	327	223	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Moyenne barrière
Guerrier alik'r	Mage	44	417	283	25	Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Moyenne barrière

ALIK'R – GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Guerrier alik'r	Guerrier	1	40	25	25	Cimeterre, Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Guerrier	6	85	25	45	Cimeterre, Dague de fer	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Guerrier	14	173	25	77	Cimeterre, Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Guerrier	24	283	25	117	Cimeterre, Dague d'acier	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Guerrier	34	393	25	157	Cimeterre, Dague orque	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	
Guerrier alik'r	Guerrier	44	503	25	197	Cimeterre, Dague orque	Atours de Lenclume, Capuchon de Rougegarde, Bottes de Rougegarde	Or, (Crochet)	



Alik'r (Guerrier)

Animaux

Cette liste comprend les animaux sauvages ou domestiques qui n'apparaissent que sous une ou deux formes. Ils ont une faible chance de transporter un Butin mineur, qui peut comprendre : quelques pièces d'or, un joyau ou un anneau.

ANIMAUX DOMESTIQUES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Poulet		1	5	0	25	2 pts de dégâts		Blanc de poulet		
Chien		2	21	0	24	8 pts de dégâts		Viande de chien, (Butin mineur)		
Vache		3	87	0	33	10 pts de dégâts		Boeuf cru, Peau de vache, (Butin mineur)		
Chèvre		3	22	0	8	7 pts de dégâts		Peau de chèvre, Gigot de chèvre, (Butin mineur)		Résistance à la glace de 50 %



Animal domestique (chien)

ANIMAUX SAUVAGES - PRÉDATEURS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Ragnard		1	15	0	15	5 pts de dégâts		Queue de ragnard, (Butin mineur)		
Loup		2	22	0	205	5 pts de dégâts		Peau de loup, (Butin mineur)		
Loup des glaces		6	137	0	255	20 pts de dégâts		Peau de loup des glaces, (Butin mineur)		Résistance à la glace de 50 %
Smilodon		6	150	0	225	35 pts de dégâts		Peau de smilodon, (Oeil de smilodon / Dent de smilodon), (Butin mineur)		
Smilodon des neiges		11	275	0	300	45 pts de dégâts		Peau de smilodon des neiges, (Oeil de smilodon / Dent de smilodon), (Butin mineur)		Résistance à la glace de 50 %
Ours		12	260	0	225	35 pts de dégâts		Peau d'ours, Griffes d'ours, (Butin mineur)		
Ours troglodyte		16	450	0	425	30 pts de dégâts		Peau d'ours, Griffes d'ours, (Butin mineur)		
Ours des neiges		20	550	0	400	45 pts de dégâts		Peau d'ours, Griffes d'ours, (Butin mineur)		Résistance à la glace de 50 %
Vasard		1	5	0	25	5 pts de dégâts		Chitine de vasard, (Butin mineur)		Respiration aquatique
Vasard	Grand	2	35	0	30	20 pts de dégâts		Chitine de vasard, (Butin mineur)		Respiration aquatique
Vasard	Géant	3	55	0	35	25 pts de dégâts		Chitine de vasard x2, (Butin mineur)		Respiration aquatique
Poisson carnassier		1	35	0	25	5 pts de dégâts		Écailles de poisson carnassier, (Butin mineur)		Respiration aquatique
Horqueur		3	175	0	185	15 pts de dégâts		Viande de horqueur, Défense de horqueur, (Butin mineur)		
Spectre de glace		9	193	50	227	40 pts de dégâts + 7 points de dégât de glace/s pendant 3 s		Dent de spectre de glace, Essence de spectre de glace		Immunité à la glace, Vulnérabilité au feu de 25 %, Marche sur l'eau



Prédateur (ours des neiges)

SAMY&DENIS

ANIMAUX SAUVAGES - PROIES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Biche		1	50	0	25	5 pts de dégâts		Venaison, Peau de biche, (Butin mineur)		
Élan	Mâle	1	50	0	25	5 pts de dégâts		Venaison, Peau de biche, (Butin mineur)		
Élan	Femelle	1	50	0	25	5 pts de dégâts		Venaison, Peau de biche, (Butin mineur)		
Chèvre	Sauvage	1	25	0	25	7 pts de dégâts		Peau de chèvre, Gigot de chèvre, (Butin mineur)		Résistance à la glace de 50 %
Lièvre		1	5	0	25	2 pts de dégâts		Patte de lapin crue		
Renard		2	22	0	25	5 pts de dégâts		Peau de renard		
Renard des neiges		2	22	0	25	5 pts de dégâts		Peau de renard des neiges		Résistance à la glace de 50 %
Mammouth		38	931	0	424	65 pts de dégâts		Steak de mammouth, Défense de mammouth, (Butin mineur)		Résistance à la glace de 33 %



Proie (mammouth)



Animal domestique (poulet)



Prédateur (loup des glaces)



Prédateur (smilodon)



Proie (élan)

Automates dwemers

Les automates dwemers sont des créatures mécaniques créées par les Nains qui peuplaient autrefois Bordeciel. Comme ce sont des êtres mécaniques, ils sont insensibles au poison comme aux sorts d'illusion, aux sorts de froid et aux captures d'âme. Le Butin dwemer peut comprendre : flèches, ferraille, huile, minerai, joyaux ou gemmes spirituelles. Le butin des centurions est plus fourni et plus précieux que celui des sphères, qui est lui-même meilleur que celui des araignées.



Automate dwemer (centurion)

ARAIGNÉES DWEMERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Araignée dwemer ouvrière		12	125	3	120	11 pts de dégâts		Butin dwemer	Décharge électrique	Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %
Araignée dwemer		16	175	3	160	15 pts de dégâts		Butin dwemer	Décharge électrique	Explosion ultime (foudre). Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %
Araignée dwemer gardienne		22	225	3	200	22 pts de dégâts		Butin dwemer	Décharge électrique	Explosion ultime (foudre). Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %

SPHÈRES DWEMERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Sphère dwemer		16	315	0	170	55 pts de dégâts		Butin dwemer		Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %
Sphère dwemer gardienne		24	453	0	262	55 pts de dégâts		Butin dwemer		Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %
Sphère dwemer supérieure		30	619	0	301	82 pts de dégâts		Butin dwemer		Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %

CENTURION DWEMER

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Centurion dwemer		24	653	15	292	75 pts de dégâts		Butin dwemer	Souffle vaporeux	Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %
Centurion dwemer gardien		30	819	15	416	100 pts de dégâts		Butin dwemer	Souffle vaporeux	Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %
Centurion dwemer supérieur		36	1000	15	540	112 pts de dégâts		Butin dwemer	Souffle vaporeux	Immunité au poison et à la glace, résistance à la magie 25 %

Bandits

Les bandits représentent l'une des menaces les plus courantes en Bordeciel et comprennent des membres de toutes les races.

BANDITS - ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Bandit	Archer	1	35	25	70	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or)		
Hors-la-loi	Archer	5	109	25	86	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or)		
Scélérat	Archer	9	238	25	107	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or)		
Coupe-jarret	Archer	14	318	25	122	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or)		
Pillard	Archer	19	398	25	172	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	Or, (Crochet)		
Malandrin	Archer	25	489	25	246	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	Or, (Crochet)		



Bandit (chef)

SAMY&DENIS

BANDITS - BERSERKERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Bandit	Berserker	1	35	25	70	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Hors-la-loi	Berserker	5	109	25	86	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Scélérat	Berserker	9	238	25	107	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Coupe-jarret	Berserker	14	318	25	122	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Pillard	Berserker	19	398	25	172	Arme à 2 mains, Dague orque	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	Or		
Malandrin	Berserker	25	489	25	246	Arme à 2 mains, Dague orque	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	Or		



Bandit (Berserker)

BANDITS - GARDIENS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Bandit	Garde	1	35	25	70	Arme à 1 main	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	(Or), (Crochet)		
Hors-la-loi	Garde	5	109	25	86	Arme à 1 main	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	(Or), (Crochet)		
Scélérat	Garde	9	238	25	107	Arme à 1 main	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	(Or), (Crochet)		
Coupe-jarret	Garde	14	318	25	122	Arme à 1 main	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	(Or), (Crochet)		
Pillard	Garde	19	398	25	172	Arme à 1 main, Dague orque	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	Or		
Malandrin	Garde	25	489	25	246	Arme à 1 main, Dague orque	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	Or		

BANDITS - GUERRIERS (ARMES À 1 MAIN)

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Bandit	Guerrier (arme à 1 main)	1	35	25	70	Arme à 1 main	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers), (Bouclier)	(Or)		
Hors-la-loi	Guerrier (arme à 1 main)	5	109	25	86	Arme à 1 main	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers), (Bouclier)	(Or)		
Scélérat	Guerrier (arme à 1 main)	9	238	25	107	Arme à 1 main	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers), (Bouclier)	(Or)		
Coupe-jarret	Guerrier (arme à 1 main)	14	318	25	122	Arme à 1 main	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers), (Bouclier)	(Or)		
Pillard	Guerrier (arme à 1 main)	19	398	25	172	Arme à 1 main	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers), (Bouclier)	Or		
Malandrin	Guerrier (arme à 1 main)	25	489	25	246	Arme à 1 main	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers), (Bouclier)	Or		



Bandit (Guerrier)

BANDITS - GUERRIERS (ARMES À 2 MAINS)

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Bandit	Guerrier (arme à 2 mains)	1	35	25	70	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Hors-la-loi	Guerrier (arme à 2 mains)	5	109	25	86	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Scélérat	Guerrier (arme à 2 mains)	9	238	25	107	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Coupe-jarret	Guerrier (arme à 2 mains)	14	318	25	122	Arme à 2 mains	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	(Or), (Crochet)		
Pillard	Guerrier (arme à 2 mains)	19	398	25	172	Arme à 2 mains, Dague orque	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	Or, (Crochet)		
Malandrin	Guerrier (arme à 2 mains)	25	489	25	246	Arme à 2 mains, Dague orque	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets légers)	Or, (Crochet)		



Bandit (Sorcier)

BANDITS - SORCIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Bandit	Sorcier	1	35	100	50	Dague de fer	Armure de fourrure, Bottes	(Or)	Soin, (Froid mordant / Flammes / Étincelles), Corps de chêne, Moindre barrière	
Hors-la-loi	Sorcier	5	101	124	70	Dague de fer	Armure de fourrure, Bottes	(Or)	Soin, (Froid mordant / Flammes / Étincelles), Corps de chêne, Moindre barrière	
Scélérat	Sorcier	9	222	173	75	Dague d'acier	Armure de fourrure, Bottes	(Or)	Soin rapide, Corps de pierre, (Stalactite, Éclair enflammé, Éclair foudroyant), Moyenne barrière	
Coupe-jarret	Sorcier	14	292	153	70	Dague	Armure de fourrure, Bottes	(Or)	Soin rapide, Corps de pierre, (Stalactite, Éclair enflammé, Éclair foudroyant), Moyenne barrière	
Pillard	Sorcier	19	362	183	70	Dague	Armure de fourrure, Bottes	Or, (Crochet)	Soin rapide, Corps de pierre, (Tempête de glace / Boule de feu / Éclairs multiples), (Stalactite, Éclair enflammé, Éclair foudroyant), Moyenne barrière	
Malandrin	Sorcier	25	441	294	150	Dague	Armure de fourrure, Bottes	Or, (Crochet)	Cicatrisation, Soin rapide, Corps de fer, (Tempête de glace / Boule de feu / Éclairs multiples), (Stalactite, Éclair enflammé, Éclair foudroyant), Moyenne barrière	

SAMY&DENIS

BANDITS - CHEFS (ARMES À 1 MAIN)

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	6	155	25	95	Arme à 1 main, Dague d'acier	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	10	224	25	126	Arme à 1 main, Dague d'acier	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	16	315	25	160	Arme à 1 main, Dague orque	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	21	395	25	195	Arme à 1 main, Dague elfique	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, Bouclier	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	28	497	25	258	Arme à 1 main, Dague elfique	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), (Casque lourd), Bouclier	Or		



Bandit (Guerrier)

BANDITS - CHEFS (ARMES À 2 MAINS)

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	6	155	25	95	Arme à 2 mains, Dague d'acier	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, (Bouclier)	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	10	224	25	126	Arme à 2 mains, Dague d'acier	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, (Bouclier)	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	16	315	25	160	Arme à 2 mains, Dague orque	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, (Bouclier)	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	21	395	25	195	Arme à 2 mains, Dague elfique	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, (Bouclier)	Or		
Chef des bandits	Guerrier (arme à 1 main)	28	497	25	258	Arme à 2 mains, Dague elfique	Armure lourde, Bottes lourdes, (Gantelets lourds), Casque lourd, (Bouclier)	Or		



Bandit (chef)

Chasseurs

Les vastes forêts de Bordeciel abritent de nombreux chasseurs, préférant vivre au grand air plutôt que dans les villes. Les Orques adoptent très souvent ce mode de vie nomade. Les chasseurs sont généralement ravis de faire du troc avec les aventuriers de passage.

CHASSEURS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Chasseur		5*	79	25	41	Arc, Flèches, Dague	Armure de peau, Gants, (Chapeau), Vêtements	(Viande), (Dépouilles d'animaux), (Or)		
Orque chasseur		1	30	25	70	Arc, Flèches, Dague	Armure légère, Bottes légères, (Gantelets)	(Crochet), (Viande), (Dépouilles d'animaux), (Or)		



Chasseur

Chaurus

Ces insectes se battent souvent aux côtés de leurs maîtres, les Falmers. Pensez à améliorer votre résistance au poison à l'aide de potions ou d'enchantements avant de les affronter. Ils ont une faible chance de transporter un Butin mineur, qui peut comprendre : quelques pièces d'or, un joyau ou un anneau.

CHAURUS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Chaurus		12	253	0	137	20 pts de dégâts + 5 points de dégât de poison/s pendant 5 s		Chitine de chaurus, (Oeufs de chaurus), (Butin mineur)	Crachat d'araignée	Résistance au poison de 50 %
Chaurus faucheur		20	371	0	214	55 pts de dégâts + 7 points de dégât de poison/s pendant 7 s		Chitine de chaurus, (Oeufs de chaurus), (Butin mineur)	Crachat d'araignée	Résistance au poison de 50 %



Chaurus

Chevaux

CHEVAUX

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Cheval	Noir	4	289	0	106			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		
Cheval	Pie	4	289	0	106			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		
Cheval	Bai	4	289	0	106			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		
Cheval	Gris	4	289	0	106			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		
Cheval	Palomino	4	289	0	106			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		
Glace	Palomino	4	289	0	106			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		
Crindombre	Noir	50	887	0	198			Viande de cheval, Peau de cheval, (Butin mineur)		Régénération de santé, Agressivité



Cheval (bai)

SAMY&DENIS

Daedra

La catégorie des Daedra comprend différentes sortes de créatures issues d'Oblivion, des Atronachs élémentaux aux puissants drémoras. Tous les Daedra de cette liste sont affectés par les sorts de bannissement (Bannissement de Daedra, Expulsion de Daedra, etc.). Inutile de leur lancer des sorts d'illusion : tirez plutôt parti de leur faiblesse élémentale. De toute évidence, les sorts de feu fonctionnent bien sur les Atronachs de glace et vice-versa.

Remarquez que les Atronachs invoqués par des sorts de conjuration ordinaires sont généralement plus faibles que ceux qui existent dans le monde de manière plus permanente (comme ceux que vous trouverez souvent dans les donjons de sorciers). Vous pouvez prendre des coeurs de Daedra sur les cadavres de drémoras : ces ingrédients comptent parmi les plus rares du jeu et sont indispensables pour forger des objets de Daedra.



Daedra (seigneur drémora)

DAEDRA

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Familier	Conjuré	2	32	0	205	5 pts de dégâts				
Atronach de feu	Conjuré	5	111	174	50	5 pts de dégâts + 10 points de dégât de feu			Éclair enflammé	Immunité au feu, Vulnérabilité à la glace de 33 %, Aura enflammée, Marche sur l'eau, Explosion ultime (feu)
Atronach de feu		5	111	174	50	5 pts de dégâts + 10 points de dégât de feu		Sels de feu	Éclair enflammé	Immunité au feu, Vulnérabilité à la glace de 33 %, Aura enflammée, Marche sur l'eau, Explosion ultime (feu)
Atronach de glace	Conjuré	16	300	25	125	20 pts de dégâts + 25 points de dégât de glace				Immunité à la glace, Vulnérabilité au feu de 33 %, Aura glaciale, Respiration aquatique, Explosion ultime (glace)
Atronach de glace		16	400	25	250	20 pts de dégâts + 25 points de dégât de glace		Sels de givre		Immunité à la glace, Vulnérabilité au feu de 33 %, Aura glaciale, Respiration aquatique, Explosion ultime (glace)
Atronach de foudre	Conjuré	30	241	197	147	30 pts de dégâts + 20 points de dégât de foudre			Éclairs multiples, Éclair foudroyant	Immunité à la foudre, Aura foudroyante, Marche sur l'eau, Explosion ultime (foudre)
Atronach de foudre		30	441	197	247	30 pts de dégâts + 20 points de dégât de foudre		Sels du Néant	Éclairs multiples, Éclair foudroyant	Immunité à la foudre, Aura foudroyante, Marche sur l'eau, Explosion ultime (foudre)

DAEDRA (SUITE)

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Drémora		25*	289	25	121	Épée, Dague de fer	[Armure de drémora]	Coeur de Daedra	Conjuration d'Atronach de feu, Tempête de feu, Mur de feu	
Seigneur drémora	Conjuré	30	491	247	197	[Masse daedra d'incinération]	[Armure de drémora]		Éclair enflammé, Aura enflammée, Incinération, Moyenne barrière	
Drémora		25*	289	25	121	Épée, Dague de fer	[Armure de drémora]	Coeur de Daedra	Conjuration d'Atronach de feu, Tempête de feu, Mur de feu	
Serf drémora		6	92	183	50	Arme à 1 ou 2 mains, Dague de fer	[Robe de drémora]	Coeur de Daedra	Soin rapide, Flammes, Corps de chêne, Moindre barrière	
Gredin drémora		12	142	223	50	Arme à 1 ou 2 mains, Dague de fer	[Robe de drémora]	Coeur de Daedra	Soin rapide, Éclair enflammé, Corps de pierre, Moindre barrière	
Drémora (Kynval)		19	200	270	50	Arme à 1 ou 2 mains, Dague de fer	[Robe de drémora]	Coeur de Daedra	Cicatrisation, Boule de feu, Éclair enflammé, Aura enflammée, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Drémora (Kynreeve)		27	267	323	50	Arme à 1 ou 2 mains, Dague de fer	[Robe de drémora]	Coeur de Daedra	Cicatrisation, Boule de feu, Éclair enflammé, Aura enflammée, Corps de fer, Moyenne barrière	
Drémora (Markynaz)		36	342	383	50	Arme à 1 ou 2 mains, Dague de fer	[Robe de drémora]	Coeur de Daedra	Cicatrisation, Boule de feu, Aura enflammée, Incinération, Corps de fer, Moyenne barrière	
Drémora (Valkynaz)		46	425	450	50	Arme à 1 ou 2 mains, Dague de fer	[Robe de drémora]	Coeur de Daedra	Cicatrisation, Boule de feu, Aura enflammée, Incinération, Corps de fer, Moyenne barrière	

Dragons

Les dragons sont parmi les ennemis les plus formidables, avec leur santé bien supérieure aux autres créatures. Évitez d'être statique lorsque vous les affrontez : privilégiez la patience et les attaques à distance. Le Butin de dragon peut comprendre : os de dragon, écailles de dragon, or, joyaux, armes ou armures. Ils transportent souvent plusieurs de ces objets. Si vous souhaitez forger des armures draconiques, pensez à mettre de côté une dizaine d'écailles de dragon ou quelques os de dragon.



Dragon de sang



Dragon millénaire

DRAGONS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Dragon	Marron - Feu	10	905	150	130	Morsure, 37 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle ardent, Boule de feu	Résistance au feu de 50 %, Vulnérabilité à la glace de 25 %
Dragon	Marron - Glace	10	905	150	130	Morsure, 37 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle glacé, Tempête de glace	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 25 %
Dragon de sang	Vert - Feu	20	1421	150	164	Morsure, 75 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle ardent, Boule de feu, Déferlement	Résistance au feu de 50 %, Vulnérabilité à la glace de 25 %
Dragon de sang	Vert - Glace	20	1421	150	164	Morsure, 75 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle glacé, Tempête de glace	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 25 %
Dragon de glace	Blanc - Glace	30	1860	150	197	Morsure, 150 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle glacé, Tempête de glace, Déferlement	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 25 %
Dragon ancestral	Bronze - Feu	40	2255	150	230	Morsure, 225 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle ardent, Boule de feu, Déferlement	Résistance au feu de 50 %, Vulnérabilité à la glace de 25 %
Dragon ancestral	Bronze - Glace	40	2255	150	230	Morsure, 225 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle glacé, Tempête de glace, Déferlement	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 25 %
Dragon millénaire	Rouge/noir - Feu	50	3071	150	264	Morsure, 300 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle ardent, Boule de feu, Déferlement	Résistance au feu de 50 %, Vulnérabilité à la glace de 25 %
Dragon millénaire	Rouge/noir - Glace	50	3071	150	264	Morsure, 300 pts de dégâts		(Butin de dragon), Os de dragon, Écailles de dragon	Souffle glacé, Tempête de glace, Déferlement	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 25 %

ALDUIN

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Alduin	Le trépas d'Alduin	20*	2471	50	114	Morsure, 75 pts de dégâts			Tempête de météores, Déferlement, Souffle ardent, Souffle glacé, Boule de feu, Tempête de glace	Résistance au feu de 50 %, Vulnérabilité à la glace de 25 %. Il s'agit d'Alduin tel qu'il apparaît lors de la Quête principale : Le trépas d'Alduin. À moins d'utiliser le cri de Fendragon pour l'affaiblir, il est invulnérable.
Alduin	La chasse au dragon	20*	2671	50	114	Morsure, 75 pts de dégâts			Tempête de météores, Déferlement, Souffle ardent, Souffle glacé, Boule de feu, Tempête de glace	Résistance au feu de 50 %, Vulnérabilité à la glace de 25 %. Il s'agit d'Alduin tel qu'il apparaît lors de la Quête principale : La chasse au dragon. À moins d'utiliser le cri de Fendragon pour l'affaiblir, il est invulnérable.
Alduin	La chasse au dragon	40*	2905	50	180	Morsure, 75 pts de dégâts				Voir plus haut, ceci affiche simplement les statistiques de niveau différent.
Alduin	La chasse au dragon	60*	3138	50	247	Morsure, 75 pts de dégâts				Voir plus haut, ceci affiche simplement les statistiques de niveau différent.

SAMY&DENIS

Draugr

Les draugr sont présents en grand nombre dans la multitude de cryptes et de catacombes de Bordeciel. Ils sont particulièrement vulnérables au feu. Les plus forts d'entre eux (prêtres-dragons ou seigneurs) sont particulièrement dangereux : ne vous risquez pas à affronter un seigneur à moins d'être puissamment armé. Remarquez que vous ne pouvez pas récupérer leur armure (et qui le voudrait vraiment ?). Le Butin de draugr peut comprendre : bijoux, joyaux, gemmes spirituelles, lingots ou potions.



Draugr (Draugr délétère)



Draugr (seigneur draugr)



Draugr (prêtre-dragon)

DRAUGR - ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Draugr	Archer	1	50	0	80	Arc nordique antique, Flèches nordiques antiques, Hache nordique antique	[Armure draugr]	Butin de draugr		Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Draugr forcené	Archer	6	175	0	205	Arc nordique antique, Flèches nordiques antiques, Hache nordique antique	[Armure draugr]	Butin de draugr		Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Draugr délétère	Archer	13	400	0	340	Arc nordique antique, Flèches nordiques antiques, Hache nordique antique	[Armure draugr]	Butin de draugr		Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Draugr infernal	Archer	21	900	0	480	Arc nordique antique, Flèches nordiques antiques, Hache nordique antique	[Armure draugr]	Butin de draugr	Déferlement	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Seigneur draugr	Archer	30	1000	10	575	Arc nordique antique, Flèches orques, Hache nordique antique	[Armure draugr]	Butin de draugr	Aura glaciale, Désarmement, Déferlement	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Seigneur draugr	Archer	40	1300	10	625	Arc d'ébonite, Flèches d'ébonite, Hache nordique antique	[Armure draugr]	Butin de draugr	Aura glaciale, Désarmement, Déferlement	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %

DRAUGR - SORCIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Draugr forcené	Guerrier (arme à 2 mains)	6	150	50	180	Arme nordique antique à 1 main	[Armure draugr]	Butin de draugr	Froid mordant	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Draugr délétère	Guerrier (arme à 2 mains)	13	490	100	280	Arme nordique antique à 1 main	[Armure draugr]	Butin de draugr	Froid mordant, Stalactite	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Draugr infernal	Guerrier (arme à 2 mains)	21	700	160	380	Arme nordique antique à 1 main	[Armure draugr]	Butin de draugr	Conjuration d'Atronach de glace, Froid mordant, Stalactite	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %

DRAUGR SUPÉRIEURS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Despote draugr		7	210	0	260	Arme nordique antique enchantée, à 1 ou 2 mains	[Armure draugr], (Bouclier de fer)	Butin de draugr	Déferlement	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Grand draugr délétère		15	490	0	450	Arme nordique antique enchantée, à 1 ou 2 mains	[Armure draugr], (Bouclier de fer)	Butin de draugr	Désarmement, Déferlement	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Grand draugr infernal		24	880	0	595	Arme nordique antique enchantée, à 1 ou 2 mains	[Armure draugr], (Bouclier de fer)	Butin de draugr	Désarmement, Déferlement, Souffle glacé	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Tyran draugr		34	1290	10	645	Arme nordique antique enchantée, à 1 ou 2 mains	[Armure draugr], (Bouclier de fer)	Butin de draugr	Aura glaciale, Désarmement, Déferlement, Souffle glacé	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %
Tyran draugr		45	1400	10	700	Arme d'ébonite à 1 ou 2 mains	[Armure draugr], (Bouclier de fer)	Butin de draugr	Aura glaciale, Désarmement, Déferlement, Souffle glacé	Immunité au poison, Résistance à la glace de 50 %

PRÊTRES-DRAGONS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Prêtre-dragon	Feu	50	1490	545	0		[Robe de prêtre-dragon]	Farine d'os, Or	Grande barrière, Conjuration d'Atronach de feu, Boule de feu, Corps d'ébonite, Manipulation de Daedra, Incinération	Insensible aux poisons
Prêtre-dragon	Glace	50	1490	545	0		[Robe de prêtre-dragon]	Farine d'os, Or	Tempête de glace, Grande barrière, Conjuration d'Atronach de glace, Manipulation de Daedra, Corps d'ébonite, Lance gelée	Insensible aux poisons
Prêtre-dragon	Foudre	50	1490	545	0		[Robe de prêtre-dragon]	Farine d'os, Or	Grande barrière, Conjuration d'Atronach de foudre, Éclairs multiples, Trait de foudre, Manipulation de Daedra, Corps d'ébonite	Insensible aux poisons

Falmer

Les Falmers peuplent les grottes et les ruines dwemers de Bordeciel, souvent accompagnés de leur chaurus ou araignées de compagnie. La plupart d'entre eux empoisonnent leurs armes pour infliger plus de dégâts. Comme ils sont aveugles, vous pouvez utiliser des sorts de lumière et des torches sans risquer d'être repéré. Cela dit, ils ont l'ouïe très fine : restez à distance et déplacez-vous lentement si vous optez pour la discrétion. Le Butin de Falmer peut comprendre : oreilles de Falmer, poisons ou or.



Falmer (Ombremestre)

FALMERS - ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Falmer	Archer	9	180	177	163	Arc falmer, Épée falmer, Flèches falmers, (Flèches)		Butin de Falmer, Or		5 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Rôdeur falmer	Archer	15	290	247	198	Arc falmer, Flèches falmers, (Flèches)		Butin de Falmer, Or		6 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Marchombre falmer	Archer	22	410	220	210	Arc falmer, Flèches falmers, (Flèches)	Casque falmer	Butin de Falmer, Or		7 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Gardenuit falmer	Archer	30	550	197	300	Arc falmer, Flèches falmers, (Flèches)	Casque falmer	Butin de Falmer, Or		9 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Ombremestre falmer	Archer	38	700	273	362	Arc falmer, Flèches falmers, (Flèches)	Casque falmer	Butin de Falmer, Or		12 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.

SAMY&DENIS

FALMERS - CHAMANS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Falmer	Chaman	5	133	120	157			Butin de Falmer, Or	Épée liée, Soin rapide, Stalactite, Corps de chêne, Étincelles, Moindre barrière	
Rôdeur falmer	Chaman	8	183	185	187			Butin de Falmer, Or	Épée liée, Froid mordant, Éclair foudroyant, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Marchombre falmer	Chaman	14	258	265	197			Butin de Falmer, Or	Épée liée, Soin rapide, Froid mordant, Stalactite	Aura foudroyante, Moyenne barrière
Gardenuit falmer	Chaman	19	350	340	230			Butin de Falmer, Or	Épée liée, Soin rapide, Stalactite, Étincelles, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Ombremestre falmer	Chaman	25	400	420	240			Butin de Falmer, Or	Épée liée, Soin rapide, Aura glaciale, Corps de fer, Éclair foudroyant, Moyenne barrière	

FALMERS - MAGISFERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Falmer	Magisfer	9	180	177	163	Arme falmer à 1 main		Butin de Falmer, Or	Froid mordant, Soin	5 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Rôdeur falmer	Magisfer	15	290	247	198	Arme falmer à 1 main		Butin de Falmer, Or	Soin, Stalactite, Étincelles	6 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Marchombre falmer	Magisfer	22	410	220	210	Arme falmer à 1 main	Casque falmer	Butin de Falmer, Or	Froid mordant, Aura glaciale, Soin, Éclair foudroyant	7 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Gardenuit falmer	Magisfer	30	550	197	300	Arme falmer à 1 main	Casque falmer	Butin de Falmer, Or	Éclairs multiples, Soin, Stalactite, Étincelles	9 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Ombremestre falmer	Magisfer	38	700	273	362	Arme falmer à 1 main	Casque falmer	Butin de Falmer, Or	Éclairs multiples, Soin, Stalactite, Mur de glace	12 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.

FALMERS - GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Falmer	Guerrier	9	180	177	163	Arme falmer à 1 main	Bouclier falmer	Butin de Falmer, Or		5 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Rôdeur falmer	Guerrier	15	290	247	198	Arme falmer à 1 main	Bouclier falmer	Butin de falmer, (Potion de restauration de santé), Or		6 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Marchombre falmer	Guerrier	22	410	220	210	Arme falmer à 1 main	Casque falmer, Bouclier falmer	Butin de falmer, (Potion de restauration de santé), Or		7 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Gardenuit falmer	Guerrier	30	550	197	300	Arme falmer à 1 main	Casque falmer, Bouclier falmer	Butin de falmer, (Potion de restauration de santé), Or		9 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Ombremestre falmer	Guerrier	38	700	273	362	Arme falmer à 1 main	Casque falmer, Bouclier falmer	Butin de falmer, Potion de restauration de santé, Or		12 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.

BOSS FALMERS - MAGISFERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Rôdeur falmer	Magisfer	18	370	257	203	Arme falmer à 1 main		Butin de Falmer, Or	Soin, Stalactite, Étincelles	6 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Marchombre falmer	Magisfer	26	500	283	242	Arme falmer à 1 main	Casque falmer	Butin de Falmer, Or	Froid mordant, Aura glaciale, Soin, Éclair foudroyant	7 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Gardenuit falmer	Magisfer	35	640	313	307	Arme falmer à 1 main	Casque falmer	Butin de Falmer, Or	Éclairs multiples, Soin, Stalactite, Étincelles	9 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Ombremestre falmer	Magisfer	44	830	403	272	Arme falmer à 1 main	Casque falmer	Butin de Falmer, Or	Éclairs multiples, Soin, Stalactite, Mur de glace	12 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.

BOSS FALMERS - GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Rôdeur falmer	Magisfer	18	370	182	228	Arme falmer à 1 main	Bouclier falmer	Butin de Falmer, Or	Soin	6 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Marchombre falmer	Magisfer	26	500	233	242	Arme falmer à 1 main	Casque falmer, Bouclier falmer	Butin de Falmer, Or	Soin	7 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Gardenuit falmer	Magisfer	35	640	213	357	Arme falmer à 1 main	Casque falmer, Bouclier falmer	Butin de Falmer, Or	Soin	9 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.
Ombremestre falmer	Magisfer	44	830	293	372	Arme falmer à 1 main	Casque falmer, Bouclier falmer	Butin de Falmer, Or	Soin	12 pts de dégâts de poison toutes les 3 sec.

Feux follets

Les Lucereines sont toujours entourées d'un groupe de feux follets, trois en général. Tant que ces feux follets sont en vie, ils accordent chacun un bonus de santé, de magie ou de vigueur à la Lucereine. Tuez-les en premier pour l'affaiblir. Quand la santé de cette dernière s'affaiblit, elle conjure deux Ombres pour faire diversion.



Feu follet (Lucereine)

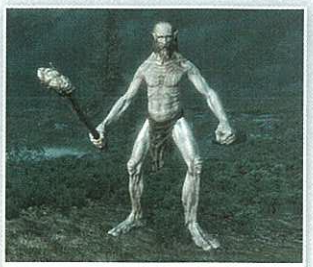
FEUX FOLLETS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Feu follet		1	50	50	50				Vol d'énergie	Marche sur l'eau
Ombre		5	36	224	50				Froid mordant	Marche sur l'eau
Lucereine		28	600	300	50			Poussière de lumière, Voiles éthérés	Grêle, Conjuration d'Ombres	Accélération, Régénération, Marche sur l'eau

SAMY&DENIS

Géants

Les géants sont une race nomade et généralement pacifique, tant que vous les laissez tranquilles. En cas d'affrontement, ne les laissez pas approcher de trop près et ne restez pas à découvert : ils sont beaucoup plus rapides qu'ils en ont l'air. On les trouve souvent en train de mener leurs troupeaux de mammouths à travers la toundra au centre de Bordeciel. Le Butin de géant peut comporter : orteils de géant, armes de géant, armure de géant, or, joyaux, gemmes spirituelles, dépouilles d'animaux.


Géant

GÉANT

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Géant		32	591	0	374	[Gourdin de géant] 60 pts de dégâts		Orteil de géant, (Butin de géant)	Piétinement	Résistance magique de 33 %

Givrépeires

Les givrépeires sont des araignées géantes qui rôdent dans les grottes et les ruines de Bordeciel. Leur attaque empoisonnée peut être redoutable, tout comme leur morsure : restez à bonne distance et lancez des attaques à distance. Malgré leur nom, elles ne sont pas résistantes à la glace. Dans chaque catégorie de taille, les givrépeires blanches sont plus puissantes que les rouges. Elles ont une faible chance de transporter un Butin mineur, qui peut comprendre : quelques pièces d'or, un joyau ou un anneau.


Givrépeire

CHAURUS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Givrépeire	Petite - Rouge	1	15	0	25	5 pts de dégâts + 3 points de dégât de poison/s pendant 3 s		Venin de givrépeire, (Butin mineur)	Crachat d'araignée	
Givrépeire	Petite - Blanche	3	35	0	35	5 pts de dégâts + 3 points de dégât de poison/s pendant 3 s		Venin de givrépeire, (Butin mineur)	Crachat d'araignée	
Givrépeire	Grande - Rouge	6	150	0	200	15 pts de dégâts + 5 points de dégât de poison/s pendant 3 s		Venin de givrépeire, (Butin mineur)	Crachat d'araignée	
Givrépeire	Grande - Blanche	8	220	0	235	15 pts de dégâts + 5 points de dégât de poison/s pendant 3 s		Venin de givrépeire, (Butin mineur)	Crachat d'araignée	
Givrépeire géante	Géante - Rouge	14	380	0	315	45 pts de dégâts + 10 points de dégât de poison/s pendant 3 s		Venin de givrépeire x2, (Butin mineur)	Crachat d'araignée	
Givrépeire géante	Géante - Blanche	17	510	0	430	45 pts de dégâts + 10 points de dégât de poison/s pendant 3 s		Venin de givrépeire x2, (Butin mineur)	Crachat d'araignée	

Harfreuses

Les harfreuses sont des sorcières ayant abandonné leur humanité, des créatures de corruption et de déchéance vénérées par les Parjures de la Crevasse. Avant de les affronter, améliorez du mieux que vous le pouvez votre résistance au feu. Contre cet ennemi, les guerriers ont plutôt intérêt à se battre au corps à corps.


Harfreuse

HARFREUSES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Harfreuse		20	471	314	50			Plumes d'harfreuse	Cicatrisation, Soin rapide, Boule de feu, Éclair enflammé	

Infectés

Les Infectés de Péryite peuvent utiliser la compétence Effluve toxique en plus de leurs attaques normales.


Infecté

INFECTÉS – ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Infecté	Archer	1	30	25	70	Arc, Flèches	Vêtements, Gants, Chapeau, Bottes	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Archer	5	74	25	86	Arc, Flèches, Dague de fer	Vêtements, Gants, Chapeau, Bottes	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Archer	9	118	25	102	Arc, Flèches, Dague d'acier	Vêtements, Gants, Chapeau, Bottes	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Archer	14	173	25	122	Arc, Flèches, Dague d'acier	Vêtements, Gants, Chapeau, Bottes	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Archer	19	228	25	142	Arc, Flèches, Dague d'acier	Vêtements, Gants, Chapeau, Bottes	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Archer	24	283	25	162	Arc, Flèches, Dague d'acier	Vêtements, Gants, Chapeau, Bottes	(Crochet), (Or)	Effluve toxique

INFECTÉS - GARDIENS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Infecté	Garde	1	30	25	70	Arme à 1 main	(Armure lourde / Armure légère / Vêtements), Gantelets lourds, Bottes lourdes, Casque lourd, Bouclier lourd	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Garde	5	94	25	86	Arme à 1 main	(Armure lourde / Armure légère / Vêtements), Gantelets lourds, Bottes lourdes, Casque lourd, Bouclier lourd	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Garde	9	118	25	102	Arme à 1 main	(Armure lourde / Armure légère / Vêtements), Gantelets lourds, Bottes lourdes, Casque lourd, Bouclier lourd	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Garde	14	173	25	122	Arme à 1 main	(Armure lourde / Armure légère / Vêtements), Gantelets lourds, Bottes lourdes, Casque lourd, Bouclier lourd	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Garde	19	228	25	142	Arme à 1 main	(Armure lourde / Armure légère / Vêtements), Gantelets lourds, Bottes lourdes, Casque lourd, Bouclier lourd	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Garde	24	283	25	162	Arme à 1 main	(Armure lourde / Armure légère / Vêtements), Gantelets lourds, Bottes lourdes, Casque lourd, Bouclier lourd	(Crochet), (Or)	Effluve toxique

SAMY&DENIS

INFECTÉS - MAGES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Infecté	Mage	1	30	100	70	Dague de fer	Robe de mage, Bottes	(Crochet), (Or)	(Froid mordant / Flammes / Étincelles), Soin, Corps de chêne, Moindre barrière, Effluve toxique
Infecté	Mage	5	66	124	70	Dague de fer	Robe de mage, Bottes	(Crochet), (Or)	(Froid mordant / Flammes / Étincelles), Soin, Corps de chêne, Moindre barrière, Effluve toxique
Infecté	Mage	9	102	123	70	Dague d'acier	Robe de mage, Bottes	(Crochet), (Or)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Corps de pierre, Moyenne barrière, Effluve toxique
Infecté	Mage	14	147	153	70	Dague dwemer, Dague de fer	Robe de mage, Bottes	(Crochet), (Or)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Corps de pierre, Moyenne barrière, Effluve toxique
Infecté	Mage	19	192	183	70	Dague dwemer, Dague de fer	Robe de mage, Bottes	(Crochet), (Or)	(Stalactite / Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Soin rapide, Corps de pierre, Moyenne barrière, Effluve toxique

INFECTÉS - GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS
Infecté	Guerrier	1	30	25	70	Arme à 1 main	(Armure légère / Armure lourde / Vêtements), Bottes légères, Gantelets légers, (Casque léger), (Bouclier léger)	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Guerrier	5	94	25	86	Arme à 1 main	(Armure légère / Armure lourde / Vêtements), Bottes légères, Gantelets légers, (Casque léger), (Bouclier léger)	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Guerrier	9	118	25	102	Arme à 1 main	(Armure légère / Armure lourde / Vêtements), Bottes légères, Gantelets légers, (Casque léger), (Bouclier léger)	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Guerrier	14	173	25	122	Arme à 1 main	(Armure légère / Armure lourde / Vêtements), Bottes légères, Gantelets légers, (Casque léger), (Bouclier léger)	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Guerrier	19	228	25	142	Arme à 1 main, Dague orque	(Armure légère / Armure lourde / Vêtements), Bottes légères, Gantelets légers, (Casque léger), (Bouclier léger)	(Crochet), (Or)	Effluve toxique
Infecté	Guerrier	24	283	25	162	Arme à 1 main, Dague orque	(Armure légère / Armure lourde / Vêtements), Bottes légères, Gantelets légers, (Casque léger), (Bouclier léger)	(Crochet), (Or)	Effluve toxique

Marin

Solitude, Aubétoile et Vendeaume sont toutes les trois de grands ports impériaux, et de nombreux marins venus de ces villes forment l'équipage des navires qui écument les eaux de la Mer des Fantômes.



Marin

MARIN

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Marin		1	10	25	25	Dague	Vêtements	(Or)		

Parjure

Les Parjures sont une tribu indigène de la Crevasse. Ils vénèrent les harfreuses et se battent pour chasser les envahisseurs hors de leurs terres. Le Butin de Parjure peut comprendre : ingrédients, potions, gemmes spirituelles ou arme de Parjure.



Parjure (Roncecoeur)

PARJURES - ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Parjure	Archer	1	50	50	50	Arc de Parjure, Flèches de Parjure, Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)	Soin	
Fourrageur parjure	Archer	6	95	60	70	Arc de Parjure, Flèches de Parjure, Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)	Soin	
Rapineur parjure	Archer	14	192	76	152	Arc de Parjure, Flèches de Parjure, Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)	Soin rapide	
Pilleur parjure	Archer	24	357	96	192	Arc de Parjure, Flèches de Parjure, Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)	Soin rapide	
Ravageur parjure	Archer	34	447	116	182	Arc de Parjure, Flèches de Parjure, Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)	Soin rapide	
Magnat parjure	Archer	46	455	140	230	Arc de Parjure, Flèches de Parjure, Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)	Cicatrisation	

PARJURES - BERSERKERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Parjure	Berserker	1	50	50	50	(Hache de Parjure / Épée de Parjure) x2	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)		
Fourrageur parjure	Berserker	6	95	70	85	(Hache de Parjure / Épée de Parjure) x2	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)		
Rapineur parjure	Berserker	14	192	102	126	(Hache de Parjure / Épée de Parjure) x2	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)		
Pilleur parjure	Berserker	24	357	142	146	(Hache de Parjure / Épée de Parjure) x2	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)		
Ravageur parjure	Berserker	34	447	182	116	(Hache de Parjure / Épée de Parjure) x2	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)		
Magnat parjure	Berserker	46	455	230	140	(Hache de Parjure / Épée de Parjure) x2	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	(Or)		

BOSS PARJURES – CHAMANS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Parjure Roncecoeur	Chaman	7	104	86	50	Dague	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	Butin de Parjure, Coeur de ronces	Conjuration d'Atronach de feu, Flammes, Soin, Moindre barrière	
Parjure Roncecoeur	Chaman	16	235	110	50	Dague	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	Butin de Parjure, Coeur de ronces	Conjuration d'Atronach de feu, Éclair enflammé, Flammes, Soin, Moindre barrière	
Parjure Roncecoeur	Chaman	27	434	306	50	Dague	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	Butin de Parjure, Coeur de ronces	Conjuration d'Atronach de glace, Soin rapide, Stalactite, Tempête de glace, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Parjure Roncecoeur	Chaman	38	533	272	50	Dague	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	Butin de Parjure, Coeur de ronces	Conjuration d'Atronach de glace, Aura glaciale, Stalactite, Tempête de glace, Lance gelée, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Parjure Roncecoeur	Chaman	51	620	350	50	Dague	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	Butin de Parjure, Coeur de ronces	Éclairs multiples, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Corps de fer, Éclair foudroyant, Aura foudroyante, Trait de foudre, Grande barrière	

SAMY&DENIS

PARJURES - CHAMANS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Parjure	Chaman	1	50	100	50	Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	Butin de Parjure	Flammes, Soin, Moindre barrière	
Fourrageur parjure	Chaman	6	95	130	50	Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	Butin de Parjure	Conjuration d'Atronach de feu, Flammes, Soin, Moindre barrière	
Rapineur parjure	Chaman	14	192	178	50	Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	Butin de Parjure	Conjuration d'Atronach de feu, Éclair enflammé, Flammes, Soin, Moindre barrière	
Pilleur parjure	Chaman	24	357	288	50	Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	Butin de Parjure	Conjuration d'Atronach de glace, Soin rapide, Stalactite, Tempête de glace, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Ravageur parjure	Chaman	34	447	248	50	Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	Butin de Parjure	Conjuration d'Atronach de glace, Aura glaciale, Stalactite, Tempête de glace, Lance gelée, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Magnat parjure	Chaman	46	455	320	50	Dague	Armure de Parjure, Bottes de Parjure, (Casque de Parjure), (Gantelets de Parjure)	Butin de Parjure	Éclairs multiples, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Corps de fer, Éclair foudroyant, Aura foudroyante, Trait de foudre, Grande barrière	



Parjure (Berserker)

BOSS PARJURES – BERSERKERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Parjure Roncecoeur	Guerrier	7	104	74	112	Arme de Parjure à 1 main x2	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	(Or), Coeur de ronces		
Parjure Roncecoeur	Guerrier	16	235	110	130	Arme de Parjure à 1 main x2	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	(Or), Coeur de ronces		
Parjure Roncecoeur	Guerrier	27	434	154	152	Arme de Parjure à 1 main x2	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	(Or), Coeur de ronces		
Parjure Roncecoeur	Guerrier	38	533	198	174	Arme de Parjure à 1 main x2	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	(Or), Coeur de ronces		
Parjure Roncecoeur	Guerrier	51	623	350	195	Arme de Parjure à 1 main x2	[Armure de Ronceoeur], Bottes de Parjure, Casque de Parjure	(Or), Coeur de ronces		



Parjures (Chaman)

Penitus Oculatus

Le Penitus Oculatus a été fondé après la chute des Lames pour servir de garde personnelle à l'empereur. Ces soldats ont un avant-poste à Pondragon.



Penitus

PENITUS OCULATUS - ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	1	50	50	50	Arc impérial, Flèches, Dague de fer	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	4	85	60	60	Arc impérial, Flèches, Dague de fer	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	8	128	73	74	Arc impérial, Flèches, Dague de fer	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	13	180	90	90	Arc impérial, Flèches, Dague de fer	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	18	231	107	107	Arc impérial, Flèches, Dague de fer	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	23	283	123	124	Arc impérial, Flèches, Dague de fer	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus	Or		

PENITUS OCULATUS - MAGES-GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	1	50	50	50	Épée impériale x2	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus		Soin rapide, (Flammes / Étincelles), Moindre barrière	
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	4	85	60	60	Épée impériale x2	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus		Soin rapide, (Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Moindre barrière	
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	8	128	73	74	Épée impériale x2	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus		Soin rapide, (Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Moindre barrière	
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	13	180	90	90	Épée impériale x2	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus		Soin rapide, (Éclair enflammé / Éclair foudroyant), Moindre barrière	
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	18	231	107	107	Épée impériale x2	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus		Soin rapide, (Boule de feu / Éclairs multiples), Moindre barrière	
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	23	283	123	124	Épée impériale x2	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus		Soin rapide, (Boule de feu / Éclairs multiples), Moindre barrière	

PENITUS OCULATUS - GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	1	50	50	50	Épée impériale, Bouclier impérial	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	4	85	60	60	Épée impériale, Bouclier impérial	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	8	128	73	74	Épée impériale, Bouclier impérial	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	13	180	90	90	Épée impériale, Bouclier impérial	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	18	231	107	107	Épée impériale, Bouclier impérial	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus	Or		
Agent du Penitus Oculatus	Mage-guerrier	23	283	123	124	Épée impériale, Bouclier impérial	Armure du Penitus Oculatus, Bottes du Penitus Oculatus, Gantelets du Penitus Oculatus, Casque du Penitus Oculatus	Or		

SAMY&DENIS

Soldats et gardes

Les neuf châtelleries de Bordeciel possèdent chacune leur propre bataillon de gardes, qui servent fidèlement leur jarl. Lors de la guerre civile, les soldats de la Légion impériale ou des Sombrages occuperont les camps militaires, forts et villes de Bordeciel, remplaçant certains des gardes locaux.



Garde de châtellerie

GARDES DES CHÂTELLERIES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Garde de [châtellerie]		20*	252	50	183	(Arme impériale / Arme de Sombrage)	Armure de [châtellerie], Bouclier de [châtellerie], Bottes, Casque	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		Les gardes sont équipés des armes de la faction à laquelle leur châtellerie se rattache.

LÉGION IMPÉRIALE

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Soldat impérial	Garde	20*	252	50	183	Épée impériale, Arc impérial, Flèches d'acier, Dague d'acier	Armure impériale légère, Bottes impériales légères, Gantelets impériaux légers, Casque impérial liéger	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		
Soldat impérial	Fort / Siège	5*	74	50	71	Épée impériale, Arc impérial, Flèches d'acier, Dague d'acier	Armure impériale légère, Bottes impériales légères, Gantelets impériaux légers, Casque impérial liéger	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		
Commandant du fort		5*	74	50	71	Épée impériale, Arc impérial, Flèches d'acier, Dague d'acier	Armure impériale légère, Bottes impériales légères, Gantelets impériaux légers, Casque impérial liéger	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		
Légat impérial		5*	74	50	71	Épée impériale, Arc impérial, Flèches d'acier, Dague d'acier	Armure impériale, Bottes impériales, Gantelets impériaux			
Général impérial		5*	74	50	71	Épée impériale, Arc impérial, Flèches d'acier, Dague d'acier	Armure impériale, Bottes impériales, Gantelets impériaux, Bouclier impérial léger	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		

SOMBRAGES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Soldat Sombrage	Garde	20*	252	50	183	(Bouclier + arme à 1 main / Arme à 2 mains), Arc de chasse, Flèches	Cuirasse de Sombrage, Bottes de fourrure, Gantelets de fourrure, Casque de Sombrage	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		
Soldat Sombrage	Fort / Siège	5*	74	50	71	(Bouclier + arme à 1 main / Arme à 2 mains), Arc de chasse, Flèches	Cuirasse de Sombrage, Bottes de fourrure, Gantelets de fourrure, Casque de Sombrage	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		
Commandant du fort		5*	74	50	71	(Bouclier + arme à 1 main / Arme à 2 mains), Arc de chasse, Flèches	Cuirasse de Sombrage, Bottes de fourrure, Gantelets de fourrure, Casque de Sombrage	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		
Commandant des Sombrages		5*	74	50	71	(Bouclier + arme à 1 main / Arme à 2 mains), Arc de chasse, Flèches d'acier, Dague d'acier	Armure d'officier des Sombrages, Bottes d'officier des Sombrages, Gantelets d'officier des Sombrages			
Général des Sombrages		5*	74	50	71	(Bouclier + arme à 1 main / Arme à 2 mains), Arc de chasse, Flèches	Armure d'officier des Sombrages, Bottes d'officier des Sombrages, Gantelets d'officier des Sombrages, Casque d'officier des Sombrages, Bouclier d'acier	(Torche), (Nourriture), (Boisson), (Amulette), (Or)		

Sorciers

Cette catégorie comprend tous les mages, sorciers, conjureurs et nécromanciens que vous pourrez rencontrer au cours de vos aventures. Ces personnages peuvent être considérés comme des boss ; ils ont plus de magie que leurs équivalents ordinaires et plus de chances de porter un bâton. Le Butin de sorcier peut comprendre : gemmes spirituelles, potions, recettes et ingrédients alchimiques.



Sorcier (archi-nécromancien)

MAGES DE FEU

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Mage de feu novice		1	50	100	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Flammes, Moindre barrière	
Apprenti mage de feu		6	142	158	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclair enflammé, Flammes, Soin, Corps de chêne, Moindre barrière	
Mage de feu adepte		12	192	198	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Éclair enflammé, Flammes, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Mage de feu		19	275	270	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Boule de feu, Éclair enflammé, Aura enflammée, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Sorcier de feu		27	367	323	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Soin rapide, Boule de feu, Éclair enflammé, Aura enflammée, Corps de fer, Moyenne barrière	
Pyromancien		36	467	383	25	Dague, (Bâton de boule de feu)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Boule de feu, Aura enflammée, Soin magistral, Incinération, Corps de fer, Grande barrière	
Archipyromancien		46	575	500	50	Dague, (Bâton de boule de feu)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Boule de feu, Aura enflammée, Soin magistral, Incinération, Corps de fer, Grande barrière	

SAMY&DENIS

MAGES DE GLACE

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Mage de glace novice		1	50	100	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Froid mordant, Moindre barrière	
Apprenti mage de glace		6	142	158	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Froid mordant, Soin, Stalactite, Corps de chêne, Moindre barrière	
Mage de glace adepte		12	192	198	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Froid mordant, Stalactite, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Mage de glace		19	275	270	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Aura glaciale, Stalactite, Tempête de glace, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Sorcier de glace		27	367	323	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Soin rapide, Aura glaciale, Stalactite, Tempête de glace, Corps de fer, Moyenne barrière	
Cryomancien		36	467	383	25	Dague, (Bâton de tempête de glace)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Aura glaciale, Soin magistral, Tempête de glace, Lance gelée, Corps de fer, Grande barrière	
Archicryomancien		46	575	500	50	Dague, (Bâton de tempête de glace)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Aura glaciale, Soin magistral, Tempête de glace, Lance gelée, Corps de fer, Grande barrière	

MAGES DE FOUDRE

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Mage de foudre novice		1	50	100	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Étincelles, Moindre barrière	
Apprenti mage de foudre		6	142	158	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Éclair foudroyant, Corps de chêne, Étincelles, Moindre barrière	
Mage de foudre adepte		12	192	198	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Éclair foudroyant, Étincelles, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Mage de foudre		19	275	270	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclairs multiples, Soin rapide, Éclair foudroyant, Aura foudroyante, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Sorcier de foudre		27	367	323	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclairs multiples, Cicatrisation, Soin rapide, Corps de fer, Éclair foudroyant, Aura foudroyante, Moyenne barrière	
Électromancien		36	467	383	25	Dague, (Bâton d'éclairs multiples)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclairs multiples, Cicatrisation, Soin magistral, Corps de fer, Aura foudroyante, Trait de foudre, Grande barrière	
Archiélectromancien		46	575	500	50	Dague, (Bâton d'éclairs multiples)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclairs multiples, Cicatrisation, Soin magistral, Corps de fer, Aura foudroyante, Trait de foudre, Grande barrière	

CONJUREURS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Conjureur novice		1	50	100	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Conjuration de familier, Flammes, Corps de chêne, Moindre barrière	
Apprenti conjureur		6	142	158	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Conjuration d'Atronach de feu, Soin rapide, Flammes, Corps de chêne, Moindre barrière	
Conjureur adepte		12	192	198	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Conjuration d'Atronach de feu, Soin rapide, Éclair enflammé, Flammes, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Conjureur		19	275	270	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Bannissement de Daedra, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de glace, Soin rapide, Froid mordant, Stalactite, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Grand conjureur		27	367	323	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Manipulation de Daedra, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Soin rapide, Stalactite, Tempête de glace, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Maître conjureur		36	467	383	25	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclairs multiples, Cicatrisation, Manipulation de Daedra, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Corps de fer, Trait de foudre, Grande barrière	
Archi-conjureur		46	575	500	50	Dague, (Bâton)	Robe de mage, Bottes	(Butin de sorcier)	Éclairs multiples, Cicatrisation, Manipulation de Daedra, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Corps de fer, Trait de foudre, Grande barrière	

NÉCROMANCIENS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Nécromancien novice		1	50	100	25	Dague	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Froid mordant, Allié d'outre-tombe, Moindre barrière	
Apprenti nécromancien		6	142	158	25	Dague, (Gemmes spirituelles)	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Froid mordant, Stalactite, Corps de chêne, Allié d'outre-tombe, Moindre barrière	
Nécromancien adepte		12	192	198	25	Dague, (Gemmes spirituelles)	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Froid mordant, Stalactite, Réanimation, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Nécromage		19	275	270	25	Dague, (Gemmes spirituelles)	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Soin rapide, Stalactite, Réanimation, Revenant, Corps de pierre, Péril des morts, Moyenne barrière	
Grand nécromancien		27	367	323	25	Dague, (Gemmes spirituelles)	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Surzombie, Soin rapide, Stalactite, Tempête de glace, Corps de fer, Revenant, Péril des morts, Moyenne barrière	
Maître nécromancien		36	467	383	25	Dague, (Bâton), (Gemmes spirituelles)	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Surzombie, Soin magistral, Stalactite, Tempête de glace, Corps de fer, Revenant, Grand péril des morts, Grande barrière	
Archinécromancien		46	575	500	50	Dague, (Bâton), (Gemmes spirituelles)	Robe de nécromancien, Bottes de nécromancien	(Butin de sorcier)	Cicatrisation, Surzombie, Soin magistral, Stalactite, Tempête de glace, Corps de fer, Revenant, Grand péril des morts, Grande barrière	

Spriggan

Les spriggans sont des esprits de la forêt, que l'on trouve souvent dans des grottes et bosquets cachés. Ils sont généralement accompagnés d'ours, de loups ou de smilodons qui les protègent en cas d'attaque. Ils sont tout aussi redoutables au corps à corps qu'à distance. Ils sont particulièrement vulnérables au feu.



Spriggan

SPRIGGAN

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Spriggan		8	195	150	85			Racine noueuse	Jet de feuilles, Appel de créatures, Soin	Vulnérabilité au feu de 33 %
Chef spriggan		18	445	250	135			Racine noueuse	Jet de feuilles, Appel de créatures, Soin	Vulnérabilité au feu de 33 %

SAMY&DENIS

Sorcières

Les sorcières sont des femmes dotées de pouvoirs magiques, qui sont souvent au service des harfreuses tout en s'entraînant pour devenir des harfreuses elles-mêmes.


Sorcière

SORCIÈRES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Sorcière	Feu	4	75	70	25	Dague	Robe de mage, Bottes		Éclair enflammé, Flammes, Corps de chêne, Moindre barrière	
Sorcière	Glace	4	75	70	25	Dague	Robe de mage, Bottes		Froid mordant, Stalactite, Corps de chêne, Moindre barrière	
Sorcière	Foudre	4	75	70	25	Dague	Robe de mage, Bottes		Éclair foudroyant, Étincelles, Corps de chêne, Moindre barrière	
Strix	Feu	8	109	96	25	Dague	Robe de mage, Bottes		Flammes, Éclair enflammé, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Strix	Glace	8	109	96	25	Dague	Robe de mage, Bottes		Froid mordant, Stalactite, Corps de pierre, Moyenne barrière	
Strix	Foudre	8	109	96	25	Dague	Robe de mage, Bottes		Éclair foudroyant, Étincelles, Corps de pierre, Moyenne barrière	

Squelettes

Même s'ils sont plus faibles que les draugr, les squelettes peuvent être dangereux en groupes. On les trouve fréquemment en compagnie de nécromanciens.


Squelette

SQUELETTES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Squelette	Guerrier (arme à 1 main)	1	20	0	80	Arme nordique antique à 1 main, (Bouclier)		Butin de draugr, Farine d'os		
Squelette	Guerrier (arme à 2 mains)	1	20	0	80	Arme nordique antique à 2 mains		Farine d'os		
Squelette	Archer	1	20	0	80	Arc nordique antique, Flèches nordiques antiques		Butin de draugr, Farine d'os		
Squelette	En robe	1	20	0	80	Épée nordique antique	[Capuchon de sorcier]	Butin de draugr, Farine d'os, (Livre de sort), Gemme spirituelle		

Thalmor

Les Thalmor sont les agents du Domaine Aldmeri. Ils sont chargés de veiller au respect du Traité de l'Or Blanc, l'accord de paix conclu entre le Domaine et l'Empire. La plupart des gens les considèrent comme des espions, voire pire. Le Butin de Thalmor peut comprendre : joyaux, nourriture ou boisson. Le Butin de sorcier Thalmor peut comprendre : joyaux, gemmes spirituelles, potions ou ingrédients.


Thalmor (Gardes)

THALMOR - ARCHERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Soldat Thalmor	Archer	4	127	56	62	Arc, Flèches, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets	Butin de Thalmor	Épée liée, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Archer	12	249	72	94	Arc, Flèches, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets	Butin de Thalmor	Épée liée, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Archer	20	371	88	126	Arc, Flèches, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets	Butin de Thalmor	Épée liée, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Archer	28	493	104	158	Arc, Flèches, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets	Butin de Thalmor	Épée liée, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Archer	36	565	120	190	Arc, Flèches, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets	Butin de Thalmor	Épée liée, Soin rapide	


Thalmor (Magisfer)

THALMOR - GARDES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Soldat Thalmor	Garde	4	127	56	62	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, Bouclier			
Soldat Thalmor	Garde	12	249	72	94	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, Bouclier			
Soldat Thalmor	Garde	20	371	88	126	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, Bouclier			
Soldat Thalmor	Garde	28	493	104	158	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, Bouclier			
Soldat Thalmor	Garde	36	565	120	190	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, Bouclier			


Thalmor (Guerriers)

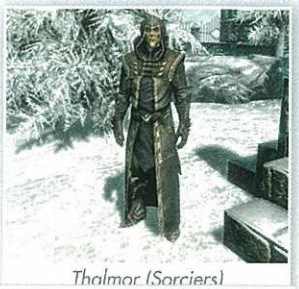
THALMOR - MAGISFERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Soldat Thalmor	Magisfer	4	127	56	62	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets		Flammes, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Magisfer	12	249	72	94	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets		Flammes, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Magisfer	20	371	88	126	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets		Flammes, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Magisfer	28	493	104	158	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets		Flammes, Soin rapide	
Soldat Thalmor	Magisfer	36	565	120	190	Arme à 1 main, Dague	Armure, Bottes, Casque, Gantelets		Flammes, Soin rapide	

SAMY&DENIS

THALMOR - GUERRIERS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Soldat Thalmor	Guerrier	4	127	56	62	Arme à 1 main	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, (Bouclier)		Épée liée	
Soldat Thalmor	Guerrier	12	249	72	94	Arme à 1 main	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, (Bouclier)		Épée liée	
Soldat Thalmor	Guerrier	20	371	88	126	Arme à 1 main	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, (Bouclier)		Épée liée	
Soldat Thalmor	Guerrier	28	493	104	158	Arme à 1 main	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, (Bouclier)		Épée liée	
Soldat Thalmor	Guerrier	36	565	120	190	Arme à 1 main	Armure, Bottes, Casque, Gantelets, (Bouclier)		Épée liée	



Thalmor (Sorciers)

SORCIER THALMOR

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Sorcier Thalmor		4	127	118	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Flammes, Froid mordant, Soin, Corps de chêne, Étincelles, Moindre barrière	
Sorcier Thalmor		12	249	166	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Conjuration d'Atronach de feu, Soin rapide, Éclair enflammé, Éclair foudroyant, Corps de chêne, Moindre barrière	
Sorcier Thalmor		20	371	239	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Bannissement de Daedra, Éclairs multiples, Conjuration d'Atronach de feu, Soin rapide, Boule de feu, Éclair foudroyant, Corps de chêne, Moyenne barrière	
Sorcier Thalmor		28	493	312	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Éclairs multiples, Conjuration d'Atronach de foudre, Soin rapide, Incinération, Corps de pierre, Trait de foudre, Moindre péril des morts, Moyenne barrière	
Sorcier Thalmor		36	565	385	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Bannissement de Daedra, Éclairs multiples, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Soin rapide, Incinération, Corps de pierre, Trait de foudre, Péril des morts, Moyenne barrière	
Sorcier Thalmor		44	637	458	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Bannissement de Daedra, Éclairs multiples, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Soin rapide, Incinération, Corps de fer, Trait de foudre, Péril des morts, Moyenne barrière	

SORCIERS THALMOR - BOSS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Sorcier Thalmor	Boss	14	317	228	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Conjuration d'Atronach de feu, Soin rapide, Éclair enflammé, Éclair foudroyant, Corps de chêne, Moindre barrière	
Sorcier Thalmor	Boss	23	448	282	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Bannissement de Daedra, Éclairs multiples, Conjuration d'Atronach de feu, Soin rapide, Boule de feu, Éclair foudroyant, Corps de chêne, Moyenne barrière	
Sorcier Thalmor	Boss	32	579	386	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Éclairs multiples, Conjuration d'Atronach de foudre, Soin rapide, Incinération, Corps de pierre, Trait de foudre, Moindre péril des morts, Moyenne barrière	
Sorcier Thalmor	Boss	40	651	434	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Bannissement de Daedra, Éclairs multiples, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Soin rapide, Incinération, Corps de pierre, Trait de foudre, Péril des morts, Moyenne barrière	
Sorcier Thalmor	Boss	50	791	544	50	Dague	Robe de Thalmor, Bottes de Thalmor, Gants de Thalmor, Capuchon de Thalmor	Butin de sorcier Thalmor	Bannissement de Daedra, Éclairs multiples, Cicatrisation, Conjuration d'Atronach de foudre, Expulsion de Daedra, Soin rapide, Incinération, Corps de fer, Trait de foudre, Péril des morts, Moyenne barrière	

Trolls

Les trolls sont parmi les prédateurs les plus dangereux de Bordeciel. Comme ils sont capables de se régénérer, il faut les attaquer sauvagement, même au risque de subir des dégâts. Ils sont vulnérables au feu et ont une faible chance de transporter un Butin mineur, qui peut comprendre : quelques pièces d'or, un joyau ou un anneau.

TROLLS

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Troll		14	280	0	340	35 pts de dégâts		Graisse de troll, (Butin mineur)		Régénération de santé, Vulnérabilité au feu de 50 %
Troll de glace		22	460	0	480	65 pts de dégâts		Graisse de troll, (Butin mineur)		Régénération de santé, Vulnérabilité au feu de 50 %



Troll de glace

Vampires

Le vampirisme est en fait une maladie, Sanguinare Vampiris, qui peut évoluer rapidement en une affection pernicieuse si elle n'est pas soignée. Les vampires ont tendance à se rassembler en clans et sont considérés comme de redoutables créatures, une réputation amplement méritée. Utilisez sans compter vos parchemins et potions lorsque vous affrontez des vampires de haut niveau car leurs attaques primaires les régénèrent tout autant qu'elles vous blessent. Le Butin de vampire peut comprendre : crochets, potions, bijoux, joyaux, or, livres ou bâtons.



Vampire

SAMY&DENIS

VAMPIRES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Jeune vampire		1	35	75	50	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Allié d'outre-tombe	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil
Vampire		6	120	120	90	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Allié d'outre-tombe	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil
Vampire gorgé de sang		12	224	169	112	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Allié d'outre-tombe	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +5
Vampire Marchebrume		20	331	226	148	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Réanimation, Stalactite	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +7
Vampire Traquenuit		28	413	283	179	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Stalactite, Éclair foudroyant, Réanimation	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +10
Ancien vampire		38	583	348	224	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Stalactite, Éclair, Revenant	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +15
Vampire Volkihar		48	823	413	294	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Éclairs multiples, Tempête de glace, Revenant	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +20

MAÎTRES VAMPIRES

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Maître vampire		14	252	177	126	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Allié d'outre-tombe	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +5
Maître vampire		23	378	238	169	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Réanimation, Stalactite	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +7
Maître vampire		31	500	310	210	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Stalactite, Éclair foudroyant, Réanimation	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +10
Maître vampire		42	669	414	257	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Stalactite, Éclair, Revenant	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +15
Maître vampire Volkihar		53	968	458	354	(Épée à 1 main / Hache à 1 main)	(Robe de mage / Armure), Bottes	Butin de vampire, (Or)	Ponction de vie, Invisibilité, Éclairs multiples, Tempête de glace, Revenant	Résistance à la glace de 50 %, Vulnérabilité au feu de 50 %, Vulnérabilité au soleil, Dégâts à mains nues +20

Vigiles de Stendarr

Les Vigiles sont des prêtres au service de Stendarr, le Divin de la miséricorde. Ils accordent volontiers leur aide aux héros qui correspondent à leur idéal de vertu, mais ils mènent une lutte sans merci contre les loups-garous, vampires et adorateurs de Daedra.

VIGILES DE STENDARR

NOM	TYPE	NIV.	SANTÉ	MAGIE	VIGUEUR	ARMES	ARMURE	OBJETS	SORTS	NOTES
Vigile de Stendarr		5	90	57	63	Masse, Torche	Bottes d'acier, Gantelets d'acier, Robe de mage, Capuchon de mage, Amulette de Stendarr	Potions, Livres	Soin, Corps de chêne, Moindre barrière	
Vigile de Stendarr		9	130	63	77	Masse, Torche	Bottes d'acier, Gantelets d'acier, Robe de mage, Capuchon de mage, Amulette de Stendarr	Potions, Livres	Soin, Corps de chêne, Moindre barrière	
Vigile de Stendarr		14	180	72	93	Masse, Torche	Bottes d'acier, Gantelets d'acier, Robe de mage, Capuchon de mage, Amulette de Stendarr	Potions, Livres	Soin, Corps de chêne, Moindre barrière	
Vigile de Stendarr		19	230	80	110	Masse, Torche	Bottes d'acier, Gantelets d'acier, Robe de mage, Capuchon de mage, Amulette de Stendarr	Potions, Livres	Soin, Corps de chêne, Moindre barrière	
Vigile de Stendarr		25	290	90	130	Masse, Torche	Bottes d'acier, Gantelets d'acier, Robe de mage, Capuchon de mage, Amulette de Stendarr	Potions, Livres	Soin, Corps de chêne, Moindre barrière	



Vigile de Stendarr

SAMY&DENIS

QUÊTES

QUÊTE PRINCIPALE

DÉMARRAGE OPTIMAL

La Quête principale débute au moment où vous commencez votre aventure. Réparties sur trois actes, ces quêtes tournent autour de certains des événements les plus notables de Bordeciel. Une fois que vous fuyez la ville d'Helgen, vous êtes libre de continuer ou d'ignorer la Quête principale dès que vous le souhaitez. Néanmoins, il est conseillé de terminer la majeure partie du premier acte assez vite, car vous recevez en récompense plusieurs pouvoirs importants (notamment les cris), qui peuvent rendre vos futures aventures moins périlleuses et plus divertissantes. N'oubliez pas que vous pouvez terminer entièrement la Quête principale, puis revenir pour vous attaquer à d'autres quêtes ou explorer la région sans pénalité.

REMARQUE **Références :** vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

REMARQUE La Quête principale implique également de nombreuses autres factions de Bordeciel. Pour plus d'informations, consultez leur liste de quêtes. Pour plus d'informations sur Hadvar, Ralof, général Tullius et Ulfric Sombrage, consultez l'introduction aux Quêtes de la guerre civile.

QUÊTES DISPONIBLES

Il existe, au total, 20 quêtes principales différentes réparties sur trois actes. Chaque quête conduit directement à la suivante, comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
	ACTE I	
☐	Quête principale : Libération	Aucun
☐	Quête principale : Avant la tempête	Avoir terminé Quête principale : Libération
☐	Quête principale : Tertre des chutes tourmentées	Avoir terminé Quête principale : Avant la tempête
☐	Quête principale : L'élévation du dragon	Avoir terminé Quête principale : Tertre des chutes tourmentées
☐	Quête principale : L'art de la Voix	Avoir terminé Quête principale : L'élévation du dragon
☐	Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent	Avoir terminé Quête principale : L'art de la Voix
☐	Quête principale : Une Lame dans l'ombre	Avoir terminé Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
	ACTE II	
☐	Quête principale : Immunité diplomatique	Avoir terminé Quête principale : Une Lame dans l'ombre
☐	Quête principale : Coincé dans la Souricière	Avoir terminé Quête principale : Immunité diplomatique
☐	Quête principale : Le mur d'Alduin	Avoir terminé Quête principale : Coincé dans la Souricière
☐	Quête principale : La Gorge du Monde	Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin
☐	Quête principale : Savoir ancien	Avoir terminé Quête principale : La Gorge du Monde
☐	Quête principale : Le trépas d'Alduin	Avoir terminé Quête principale : Savoir ancien

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
	ACTE III	
☐	Quête principale : Le déchu	Avoir terminé Quête principale : Le trépas d'Alduin
☐	Quête principale : Paarthurnax†	Avoir terminé Quête principale : Le trépas d'Alduin
☐	Quête principale : La saison éternelle‡	Avoir terminé Quête principale : Le trépas d'Alduin
☐	Quête principale : Le repaire du monstre	Avoir terminé Quête principale : Le déchu
☐	Quête principale : Sovngarde	Avoir terminé Quête principale : Le repaire du monstre
☐	Quête principale : La chasse au dragon	Avoir terminé Quête principale : Sovngarde
☐	Quête principale : Épilogue	Avoir terminé Quête principale : La chasse au dragon

REMARQUE † Cette quête est facultative et peut être réalisée n'importe quand après Le trépas d'Alduin, même après la fin de la Quête principale.

‡ Cette quête n'est disponible que si la guerre civile fait rage en Bordeciel. Consultez sa description pour plus de détails.

Les Grises-barbes et les Lames ont leurs propres quêtes individuelles de faction. Consultez la section "Quêtes d'autre faction" page 322 pour plus d'informations.

QUÊTE PRINCIPALE : ACTE I

LIBÉRATION

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Avant la tempête

LIEUX : Helgen

PERSONNAGES : Alduin, Elenwen, général Tullius, Gunjar, Gunnar, Hadvar, Haming, capitaine impérial, soldat impérial, Ingrid, Lokir, Matlara, prêtresse d'Arkay, Ralof, soldat Sombrage, soldat Thalmor, Torolf, tortionnaire, assistant du tortionnaire, Ulfric Sombrage, Vilod

ENNEMIS : ours troglodyte, givrépeire, soldat impérial, soldat Sombrage, tortionnaire, assistant du tortionnaire

◊ **OBJECTIFS :** atteignez le donjon, entrez en compagnie d'Hadvar ou de Ralof, échappez-vous d'Helgen, trouvez de quoi vous équiper, inspectez le corps de Gunjar, (facultatif) fouillez le tonneau pour voir s'il contient des potions, (facultatif) crochetez la serrure de la cage

SAMY&DENIS

Destiné au billot



Le cliquetis des sabots sur les pavés et le roulis du fourgon de la prison vous réveillent. Ralof, un rebelle Sombrage, ne gaspille pas sa salive à vous parler. Deux hommes vous rejoignent dans ce chariot des condamnés : Lokir, un voleur de chevaux venant d'une ville appelée Rorikbourg, et un homme massif à la fois bâillonné et ligoté. Lokir apostrophe ce dernier sans lui montrer le moindre respect et Ralof lui ordonne de tenir sa langue : il s'adresse à Ulfric Sombrage, véritable haut-roi de Bordeciel et chef de la rébellion contre l'Empire !

Le convoi gagne les portes d'Helgen, un hameau fortifié de la Châtellerie d'Épervine. Vous passez devant le général Tullius, le chef des forces impériales en Bordeciel, accompagné de ses conseillers du Thalmor. Ralof parcourt le village des yeux, se remémorant ses indiscrétions de jeunesse. Vous dépassez un jeune garçon prénommé Haming, qui veut regarder la parade des soldats dans sa ville. Son père lui ordonne rapidement de rentrer à l'intérieur. Le fourgon s'arrête. Vous êtes arrivés à destination. Les prisonniers descendent, leur nom est enregistré. Lokir tente de fuir, mais il est fauché par les flèches des archers impériaux. Hadvar, un soldat impérial, vous fait signe de vous approcher et vous demande votre nom.

REMARQUE À ce stade, vous devriez créer avec précision le personnage que vous souhaitez incarner. Vous aurez seulement à choisir votre race, votre sexe et vos traits physiques (depuis la taille de votre nez jusqu'aux cicatrices de votre visage). Le seul choix qui affecte votre aventure est celui de la race, car à chaque race correspondent des forces et des pouvoirs particuliers. Consultez la section Entraînement, page 4, pour plus d'informations. À titre d'exemple dans ce guide, un homme nordique nommé Dovahkiin a été créé.



Hadvar se tourne vers sa supérieure et lui demande ce qu'il doit faire de vous, comme vous n'apparaissez pas sur la liste des rebelles capturés. Le capitaine impérial lui répond d'ignorer la liste : vous irez au billot. Vous vous avancez tandis que le général Tullius impose à Ulfric Sombrage un monologue, avant d'être interrompu par un étrange son guttural lointain. Avant leur mise à mort, une prêtresse d'Arkay bénit les rebelles au nom des "huit Divins" (la loi des Thalmor interdit le culte du dieu nordique Talos, Tiber Septim, ce qui excède les Sombrages). Le bourreau abat sa hache, décapitant le premier rebelle. Alors que votre tour arrive, un nouveau hurlement retentit à travers les montagnes. Vous posez votre tête sur le billot, le bourreau brandit sa hache... et une gigantesque créature noire fend les cieux, se pose lourdement sur la tour centrale d'Helgen et pousse un Thu'um (ou cri) qui effraie tout le monde. Rebelles et Impériaux confondus prennent leurs jambes à leur cou !

◊ **OBJECTIF :** atteignez le donjon.

Le retour du Dévoreur de mondes



Au milieu du chaos, Ralof vous incite à le suivre. Obtempérez (vos mains sont toujours liées et il ne vous servira à rien de courir au hasard). Suivez Ralof qui rejoint Ulfric Sombrage à l'intérieur du donjon et vous fait signe de monter l'escalier. Alors que vous arrivez à l'étage, un pan du mur extérieur s'effondre et le dragon noir fait brûler toute la zone avant de s'envoler.

Ralof vous conseille de sauter vers les ruines de l'auberge de la ville. Vous atterrissez au premier étage de la taverne, puis descendez au rez-de-chaussée.

Les rues sont un maelstrom de feu, de débris et de citoyens paniqués. Hadvar met le jeune Haming à l'abri avant de vous enjoindre à le suivre vers un lieu (un peu) plus sûr. Talonnez Hadvar pour vous frayer un chemin parmi les ruines d'Helgen, après une brève pause pour observer les forces impériales impuissantes face au dragon. Vous ne pouvez ni les aider ni fouiller les cadavres, car vos mains sont toujours entravées. Hadvar finit par vous conduire jusqu'au donjon principal, où vous croisez Ralof. Après un face à face bref, mais tendu, ils se précipitent vers les portes du donjon pour les ouvrir et vous demandent de les suivre à l'intérieur.

◊ **OBJECTIF :** entrez dans le donjon en compagnie d'Hadvar ou de Ralof.

REMARQUE À ce stade, la quête se divise en deux voies parallèles. Le parcours à suivre pour traverser le donjon et quitter Helgen reste le même, mais vos alliés et vos ennemis varient. Le choix de la personne que vous rejoindrez influe sur l'identité de votre compagnon lors de la prochaine quête et sur celle de vos alliés durant les Quêtes de la guerre civile à venir. Néanmoins, vous pourrez encore changer de camp après cette quête, donc le choix de votre camarade n'a aucune importance.

◊ **OBJECTIF :** échappez-vous d'Helgen.

La traversée du donjon

Voie A : aidez Hadvar



Suivez Hadvar à travers le donjon d'Helgen, où il vous délie les mains et vous conseille de fouiller les baraquements pour trouver des armes et d'autres objets. Dirigez-vous vers le coffre du gardien, qui contient tout ce dont vous avez besoin.

◊ **OBJECTIF :** trouvez de quoi vous équiper.

- **Armure impériale légère**
- **Bottes impériales légères**
- **Épée de fer**
- **Clé du Donjon d'Helgen**

Dès que vous avez fouillé la pièce (il y a une arme sur le râtelier près du mur et d'autres objets dans l'un des coffres), Hadvar ouvre la grille de bois pour vous permettre d'emprunter un couloir menant à une seconde herse. Équipez-vous de vos nouvelles armes et armure, puis massacrez les deux soldats Sombrages dans la salle suivante. Une fois morts, vous pouvez examiner leur cadavre pour récupérer des objets ou de l'équipement. Déverrouillez la porte à l'ouest et poursuivez votre chemin.

Voie B : rejoignez Ralof



Aventurez-vous dans le donjon d'Helgen avec Ralof, qui retrouve la dépouille de son camarade Gunjar. Après lui avoir souhaité de parvenir promptement à Sovngarde, il coupe vos liens et vous ordonne de prendre l'équipement de Gunjar.

◊ **OBJECTIF :** inspectez le corps de Gunjar

SAMY&DENIS

➤ **Hache de fer** ➤ **Cuirasse de Sombrage** ➤ **Bottes de fourrure**

Après avoir inspecté les issues (toutes deux verrouillées), Ralof remarque que des Impériaux se dirigent de votre côté et il s'accroupit pour les attaquer par surprise. Équipez-vous de vos nouvelles armes et armure, puis massacrez le capitaine impérial et le soldat. Une fois morts, vous pouvez examiner leur cadavre pour récupérer des objets ou de l'équipement. Vous trouverez la clé du donjon d'Helgen sur le corps du capitaine. Déverrouillez la porte à l'ouest et poursuivez votre chemin.

➤ **Clé du Donjon d'Helgen**

ASTUCE **Développement du personnage :** quelle que soit la voie que vous avez choisie, vous devriez apprendre :

À fouiller les cadavres, à reconnaître les objets à récupérer ou à délaisser et à repérer quels objets augmenteront le plus vos statistiques. Et que le petit triangle qui apparaît à côté des objets de votre inventaire signifie que ceux-ci sont de meilleure qualité que les objets actuellement équipés.

À équiper des armes et une armure, ainsi que des sorts ou des pouvoirs correspondants à votre race.

À manier une arme, un sort, une arme et un bouclier, ou encore deux armes. Vous pouvez aussi vous emparer de l'arme à deux mains que portait l'un de vos ennemis pour vous en servir. Elle vous aidera à améliorer différentes compétences dès maintenant !

À dégainer et à rengainer votre arme (ou vos armes), à exécuter des attaques puissantes et à parer (avec une arme ou un bouclier).

Qu'il est possible de définir en favoris deux combinaisons d'armes et de pouvoirs que vous appréciez, puis de passer de l'une à l'autre.

Que vous pouvez passer en caméra subjective ou objective pour déterminer quel angle a votre préférence.

Voie commune : échappez-vous d'Helgen

Suivez votre allié, franchissez la porte et descendez l'escalier. Le toit s'effondre à cause du dragon, ce qui vous force à tourner à gauche pour vous réfugier dans une réserve. Deux ennemis (de la faction opposée) s'y trouvent. Aidez votre allié à les tuer : vous pouvez lui laisser faire le gros du travail ou participez plus activement. Il vous conseille ensuite de fouiller la pièce pour trouver des potions. Vous en aurez besoin !

◊ **OBJECTIF :** (facultatif) fouillez le tonneau pour voir s'il contient des potions.

Vous pouvez chercher tout ce que vous voulez. Dans tous les cas, examinez le tonneau indiqué, prenez les potions et retrouvez votre allié.

➤ **Potions**



Retournez dans le couloir principal (de l'autre côté du toit effondré) et suivez votre ami jusqu'à la salle de torture. Là, le tortionnaire et son assistant (deux Impériaux) se battent contre des Sombrages. Après l'affrontement, emparez-vous du contenu du havresac posé sur la table, lisez (ou prenez) le Livre de l'Enfant de dragon et volez une dague ou les armes de votre choix dans la salle. Votre allié remarque que l'une des cages de torture renferme le cadavre d'un mage et il vous suggère de crocheter le verrou. Pour cela, vous recevez des crochets. Ouvrez le verrou (Novice) et prenez les vêtements du mage, ainsi que votre premier livre de sort. Enfin, quittez la pièce.

➤ **Le Livre de l'Enfant de dragon**
➤ **Crochets (12)**
➤ **Diverses pièces d'équipement**
➤ **Capuchon de novice**
➤ **Robe de novice**
➤ **Livre de sort -** Étincelles

ASTUCE **Développement du personnage :** à ce stade, vous devriez :

Échanger, jeter et équiper les armes qui vous paraissent intéressantes.

Ouvrir les deux autres cellules pour améliorer votre compétence Crochetage.

Lire les deux livres, apprendre le sort Étincelles, puis équiper ce sort dans l'une de vos mains si vous souhaitez l'essayer.

Enfiler le capuchon et la robe de novice que portait le mage si leur enchantement vous convient mieux que celui de vos vêtements précédents.



Dépassez les cellules de prison, descendez les marches et préparez-vous à combattre des ennemis dans la partie inférieure du donjon, composée de deux étages. Vous pouvez laisser votre allié absorber la majeure partie des dégâts ou vous jeter tête la première dans la bataille. Il y a quelques méthodes particulières à suivre pour achever ces ennemis :

Comme les couloirs sont étroits, vous n'avez pas une grande liberté de mouvement. Surveillez où vous mettez les pieds et gardez un oeil sur les ennemis armés d'un arc.

Éliminez rapidement un adversaire et emparez-vous d'un arc et de quelques flèches. Utilisez-les pour arroser l'ennemi, de préférence à distance et depuis l'étage supérieur.

Si vous possédez un sort de feu (en raison de votre race), vous pouvez enflammer la flaque d'huile de l'autre côté de la salle pour brûler vos adversaires.

Sinon, vous pouvez affaiblir vos ennemis à distance en leur infligeant des dégâts électriques avec Étincelles.

Suivez votre allié dans la partie inférieure du donjon jusqu'à un pont qu'il abaisse à l'aide d'un levier (vous pouvez vous en charger vous-même si l'impatience vous gagne). Après avoir traversé, une énorme dalle de pierre détruit la structure, vous empêchant de revenir sur vos pas. Néanmoins, vous pouvez vous laisser tomber entre les débris et suivre le chemin jusqu'au ruisseau souterrain en contrebas. Suivez le courant, dépassez un squelette (prenez sa bourse) et descendez dans une grotte parsemée de toiles d'araignées. C'est ici que vous êtes attaqués par six givrépeires ! Afin de les vaincre facilement, utilisez des attaques à distance pour les affaiblir, puis des attaques au corps à corps pour les achever. Laissez votre allié s'occuper de ses propres arachnides ou aidez-le à en finir plus rapidement.



Après avoir traversé un petit pont naturel, votre allié s'accroupit et vous indique la présence d'une ourse devant vous. Il suggère deux façons de poursuivre votre chemin, vous faufiler avec furtivité pour ne pas la déranger ou bien la frapper en tirant une flèche avec l'arc qu'il vous donne. Le choix vous revient. Vous pouvez :

Vous accroupir (utiliser la furtivité) et vous diriger sans bruit à gauche (sud-est) vers un tunnel, en évitant l'ourse.

Équiper l'arc (vous pouvez configurer en favoris une arme de corps à corps ou une arme et un sort pour basculer rapidement de l'un à l'autre), tirer jusqu'à trois flèches avant qu'elle ne vous atteigne, puis l'achever avec l'aide de votre allié.

Utiliser les armes ou les sorts que vous préférez pour terrasser l'ourse. Vous avez intérêt à invoquer le pouvoir inhérent à votre race, s'il peut vous aider dans ce combat. Les Elfes des bois, en particulier, peuvent utiliser Manipulation d'animal pour faire de l'ours leur allié et poursuivre leur route.

Ou courir pour dépasser l'ourse et traverser le tunnel le plus vite possible.

➤ **Arc long** ➤ **Flèches de fer (12)**

Conclusion de la quête

Après votre rencontre avec l'ourse, la grotte s'étrécit jusqu'à devenir un tunnel sinueux, au fond duquel vous apercevez de la lumière. C'est la sortie ! La Quête principale : Avant la tempête commence immédiatement.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : Création de personnage, Avoir terminé Quête principale : Libération
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Libération, Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, Quête parallèle : La Griffe d'or.
LIEUX : Helgen, Rivebois, Maison d'Alvor et Sigrid, Maison d'Hod et Gerdur, Blancherive, Fort-Dragon
PERSONNAGES : Alvor, Dorthe, Frodnar, Gerdur, Hadvar, Hilde, Hod, Irileth, Balgruuf le Grand, jarl de Blancherive, Proventus Avenicci, Ralof, Sigrid, Sven
ENNEMIS : Lapin, Loup
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Alvor à Rivebois, adressez-vous à Gerdur à Rivebois, adressez-vous au jarl de Blancherive

Escapade à Rivebois

Vous émergez dans la lumière aveuglante de la Châtellerie d'Épervine, au nord des ruines encore fumantes d'Helgen. Votre compagnon et vous regardez le dragon qui a perturbé votre exécution s'envoler vers le nord.



Voici Hadvar. Vous suivrez ce soldat impérial s'il est devenu votre ami lorsque vous avez fui Helgen.



Voici Ralof. Vous suivrez cet agent des Sombrages s'il est devenu votre ami lorsque vous avez fui Helgen.

Allez lui parler pour mettre à jour l'objectif. Vous avez plusieurs options :

◊ Le suivre au bas de la colline, ce qui est judicieux si vous voulez terminer cette quête.
◊ Partir seul en l'ignorant ; pour continuer cette quête, il vous suffit de rejoindre le contact d'Hadvar ou de Ralof à Rivebois ou de voyager vers Blancherive et de vous adresser au jarl.

Guerre civile : les terres de Bordeciel se sont engagées dans une terrible guerre civile opposant les Impériaux et les Sombrages. Si vous décidez d'entamer de longs et sanglants combats contre la faction adverse, consultez la section Quêtes de la guerre civile de ce guide. La guerre civile peut affecter certaines des quêtes principales qui suivront, mais uniquement si vous prenez des décisions au cours de quêtes de la guerre civile. De telles variations sont indiquées tout au long de la quête principale ; le cas échéant, vous aurez amplement le temps de prendre le parti de la faction de votre choix.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Alvor à Rivebois

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Gerdur à Rivebois
♦ **CIBLE :** le contact de votre ami, dans la ville de Rivebois



Suivez votre ami au bas de la colline. Il pointe du doigt les ruines sinistres situées de l'autre côté de la rivière : le Tertre des chutes tourmentées. Descendez au bord de la Rivière blanche qui s'écoule du lac Ilinalta vers l'ouest. Votre ami commence à vous expliquer la situation de la faction de votre choix, jusqu'à ce qu'il soit interrompu par deux loups. Participez à l'attaque ou laissez votre ami faire le travail. Ensuite, continuez à suivre le chemin qui longe la rive jusqu'à Rivebois même, au pied de la Châtellerie de Blancherive.

ASTUCE **Promenez-vous :** explorer tous les lieux principaux à proximité que vous croiserez en vous rendant à Rivebois. Que ce soit avant ou après avoir atteint Rivebois, Assurez-vous d'inspecter les Pierres gardiennes et même de terrasser quelques bandits à l'intérieur de la Mine de Rougebraise. Vous pourrez également voir des saumons bondir dans les rapides, ainsi que vous exercer à l'arc en chassant un lapin ou deux, cueillir des fleurs sauvages ou encore ramasser des ingrédients. Consultez l'atlas du guide, chapitre 414, pour découvrir tous les lieux voisins et ce qu'ils contiennent.

REMARQUE **Boussole :** tous les lieux principaux à proximité sont indiqués en noir sur votre boussole. Une fois que vous les avez découverts, ils sont marqués en blanc. Quand vous avez entièrement exploré un lieu, celui-ci est marqué comme "terminé" sur votre carte du monde. Attention, "terminé" ne signifie pas "pillé" : si vous laissez des trésors à l'intérieur du donjon, votre carte l'indiquera tout de même comme "terminé".

Impériaux : Alvor et Sigrid



Pénétrez dans Rivebois, où Hadvar vous invite à faire la connaissance de son oncle. Dirigez-vous vers la Forge, où l'oncle Alvor martèle son enclume. Il semble troublé par la présence de son neveu et tient absolument à discuter à l'intérieur de la maison. Sigrid, la femme d'Alvor, préparera des victuailles : vous avez l'air d'avoir besoin d'avaler quelque chose.

Pénétrez à l'intérieur de la maison d'Alvor et Sigrid. Hadvar raconte son assignation à la garde du général Tullius et l'attaque du dragon sur Helgen. Alvor accuse Hadvar d'être soûl, les dragons ayant disparu il y a bien longtemps. Hadvar termine son histoire et assure à Alvor qu'il vous doit la vie. Hadvar aimerait partir pour Solitude, mais pour l'instant, vous avez tous deux besoin d'un gîte et d'un bon repas. Alvor vous offre un cadeau sous le regard silencieux de sa fille, Dorthe. Vous pouvez prendre n'importe lequel des objets offerts, voire tous les objets. Ensuite, Alvor se tourne vers vous : Rivebois a besoin de votre aide. Il faut que le jarl Balgruuf de Blancherive sache qu'il y a un dragon en liberté, car Rivebois est sans défense. Il doit absolument envoyer des soldats ici. Votre objectif de quête et votre carte se mettent à jour et vous pouvez poser de nouvelles questions (optionnelles) à Alvor, Sigrid ou n'importe qui avant votre départ.

➤ **Cadeau**

Sombrages : Gerdur et Hod



Pénétrez dans Rivebois, où Ralof tournera à gauche et se dirigera au nord de la maison du forgeron pour retrouver sa soeur. Vous entendez Sven et sa mère, Hilde, se disputer au sujet du dragon qu'elle a vu. Ralof salue à grands cris sa soeur Gerdur qui est ravie de le voir. Elle paraît inquiète,

SAMY&DENIS

surtout après avoir appris qu'Ulfric Sombrage a été capturé. Elle insiste pour se rendre dans un endroit plus calme, loin des oreilles indiscrètes. Elle appelle son mari Hod.

Près de la rivière, Hod (et plus tard Frodnar, le fils de Gerdur) écoute Ralof raconter l'embuscade menée par les Impériaux près du Gué du Sombreflot. C'était comme s'ils savaient que les Sombrages se trouvaient là. Après avoir échappé de justesse au bourreau et après l'annulation du procès d'Ulfric, un dragon est apparu au-dessus d'Helgen et vous a sauvés involontairement ! Maintenant, vous avez tous deux besoin d'un gîte et d'un repas. Gerdur vous offre la clé de sa maison, ainsi qu'un cadeau. Puis, elle vous dit : Rivebois est sans défense, le jarl Balgruuf de Blancherive a besoin de savoir qu'il y a un dragon en liberté. Ralof et sa famille rentrent chez eux, vous pouvez les suivre ou partir de votre côté. Votre objectif de quête et votre carte se mettent à jour. Vous pouvez également poser de nouvelles questions à Alvor, Sigrid ou n'importe qui avant votre départ.

➤ **Clé de la maison de Gerdur** ➤ **Cadeau**

ASTUCE Vous pouvez ne choisir qu'un seul cadeau, mais il est conseillé de tout prendre : vous pourrez vendre les objets dont vous n'avez pas besoin au Marché de Rivebois, de l'autre côté de la rue. Prenez dans tous les cas les potions de soin léger, elles sont très utiles.

REMARQUE **Cela ne coûte pas grand-chose de discuter :** nous vous encourageons à parler à tous les villageois que vous rencontrez. Certains ont des problèmes ou des tâches à vous confier (aussi appelés services). Certains vous raconteront l'histoire du royaume. Quelques-uns peuvent vous entraîner dans les affaires politiques locales. D'autres vous ignoreront royalement. Toutes ces conversations sont optionnelles.

Cela ne coûte rien de dormir : vous avez de la chance que la famille de votre ami vous ait proposé de vous héberger à Rivebois. Ainsi, vous avez un lit où dormir, en attendant de trouver un autre logement. Utilisez le voyage rapide direction Rivebois pour vous reposer et soulager vos muscles endoloris.

L'artisanat rapporte de l'argent : Alvor possède une Forge et d'autres outils de forgeage. Ou essayez le laboratoire alchimique situé dans l'Auberge du Géant endormi, un peu plus loin sur la route.

Objectifs de quête : le menu Quêtes répertorie les quêtes actives et les objectifs qui y sont liés, et il dresse également la liste des objectifs secondaires, c'est-à-dire des tâches mineures facultatives que vous pouvez entreprendre. Pour éviter toute confusion, utilisez la fonctionnalité "Activer/Désactiver" du menu Quêtes et sélectionnez uniquement les quêtes qui vous intéressent. Vous pouvez aussi sélectionner les objectifs et utiliser la fonction "Afficher sur la carte" pour savoir exactement où vous diriger.

Quêtes connexes : ce sont des quêtes qui se déroulent dans le lieu où vous vous trouvez actuellement ou bien où vous vous rendez. Nous les avons répertoriées dans ce guide, vous n'aurez pas besoin de revenir sur vos pas trop souvent. Dans ce cas particulier, la Quête parallèle : La Griffe d'or est disponible si vous visitez le Marché de Rivebois où vous rencontrerez Lucan Valerius. Vous pouvez aller lui parler avant ou après avoir débuté la quête principale suivante : Tertre des chutes tourmentées.

La cité-forteresse de Blancherive

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au jarl de Blancherive.
♦ **CIBLE :** le jarl Balgruuf, à l'intérieur de Fort-Dragon, à Blancherive



Vous devez maintenant vous rendre à Blancherive, la capitale située au nord. Le meilleur itinéraire consiste à traverser le pont à la sortie de Rivebois, et descendre la colline en suivant la route sinueuse bordée de rapides à l'est. En chemin, il est possible que vous fassiez une Rencontre. Empruntez le chemin à l'ouest des deux ponts, du côté opposé au cours partant vers la Ferme de Sillonfrais, et dépassez l'Hydromellerie d'Hydrhonning. Vous pourriez entendre des bruits de combats venant de la Ferme de Pelagia ; un géant s'est installé dans la région et un groupe de guerriers, les Compagnons, essaie de l'en déloger.

REMARQUE Vous pouvez aider ces guerriers et commencer les quêtes des Compagnons, si vous le souhaitez.



Passez devant les écuries de Blancherive, puis remontez la colline, franchissez le pont-levis et gagnez la porte principale de Blancherive. Quand vous vous approchez, un garde vous arrête ; la ville est barricadée, la nouvelle du retour des dragons est arrivée avant vous. Vous pouvez :

◊ Dire au garde que Rivebois appelle le jarl à l'aide. Il s'agit du plan optimal qui n'est disponible que lorsque cette quête est active.
◊ (Persuader) Ou dire au garde que vous apportez des nouvelles d'Helgen au sujet de l'attaque du dragon.
◊ (Soudoyer) Ou soudoyer le garde avec une partie de l'or que vous avez accumulé.
◊ (Intimider) Ou ordonner au garde de s'écarter.



Une fois à l'intérieur de Blancherive, il y a beaucoup de choses à faire et à voir. Vous pouvez vous promener à votre guise dans la ville, pénétrer à l'intérieur de bâtiments et interagir avec les habitants. Une fois que vous avez décidé de terminer cette quête, dirigez-vous vers le nord, grimpez au sommet de la colline sur laquelle repose la cité, passez devant le Vermidor (l'arbre du temple de Kynareth) et l'autel dédié à Talos. Escaladez les marches de pierre pour découvrir Fort-Dragon, la demeure du jarl.



Rejoignez le gigantesque brasier central de n'importe quel côté des tables de banquet. Les habitants de Fort-Dragon sont un peu à cran. Vous vous avancez et Irileth, l'huscarl du jarl Balgruuf, vient à votre rencontre. Expliquez-lui que vous êtes là pour voir le jarl : vous pouvez parler sans détour ou faire des secrets, selon que vous souhaitez agacez Irileth ou non. Après un échange de regards, le jarl réclame votre présence. Parlez-lui du dragon qui a détruit Helgen.

Commencez à raconter votre récit au jarl : toutes vos réactions entraîneront un résultat similaire (en supposant que vous ne perdiez pas la tête en attaquant Fort-Dragon).

Si vous citez le nom d'Alvor, le jarl Balgruuf fera remarquer que c'est un solide gaillard sur lequel on peut compter et qui ne fait pas de fantaisies.

Si vous citez le nom de Gerdur, le jarl Balgruuf soulignera que c'est un pilier de la communauté et qu'elle ne fait pas de fantaisies.

Cela accordera davantage de crédit à votre histoire. Vous pouvez donner au jarl autant de détails personnels que vous le souhaitez au cours de l'interrogatoire et de votre récit. Après avoir discuté, Irileth demande sagement que des troupes soient envoyées immédiatement à Rivebois, Proventus Avenicci, le chambellan du jarl, prévient que le jarl d'Épervine risque de considérer cet acte comme une provocation.

ATTENTION ! Le jarl de Blancherive et sa cour peuvent être attaqués, mais pas tués. Il est déconseillé de faire couler leur sang, car selon toute probabilité, vous ne serez pas de taille face à eux. Si vous employez la violence, que ce soit de façon accidentelle ou volontaire, revenez ici après trois 3 jours pour entamer des conversations.

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Avenicci s'excuse et part s'occuper de différentes obligations, le jarl Balgruuf vous remercie d'avoir pris cette initiative. Il vous offre un gage de son estime en fonction de votre catégorie d'armures la plus élevée (légère ou lourde).

➤ **Armure "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

La quête principale : Tertre des chutes tourmentées commence immédiatement.

TERTRE DES CHUTES TOURMENTÉES

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Avant la tempête
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Avant la tempête, Quête principale : L'élévation du dragon, Quête parallèle : La Griffe d'or
LIEUX : Tertre des chutes tourmentées, Temple des chutes tourmentées, Sanctuaire des chutes tourmentées, Rivebois, Auberge du Géant endormi, Blancherive, Fort-Dragon
PERSONNAGES : Camilla Valerius, Delphine, Farengar Feu-Secret, Balgruuf le Grand, jarl de Blancherive, Lucan Valerius
ENNEMIS : Arvel le Vif, bandits, draugr, givrépeire, troll de glace, ragnard
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Farengar, retrouvez la Pierre de dragon, portez la Pierre de dragon à Farengar

De source sûre

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Farengar



À la fin de votre conversation avec le jarl Balgruuf le Grand, ce dernier vous demander de vous entretenir avec le sorcier de la cour, Farengar Feu-Secret. Suivez le jarl jusqu'au bureau de Farengar pour faire sa connaissance. À peine les présentations terminées, le sorcier a déjà une mission à vous confier : explorer de dangereuses ruines en quête d'une ancienne tablette de pierre. Demandez-lui de plus amples informations et il vous expliquera que vous devez trouver une certaine "Pierre de dragon", une tablette sur laquelle serait gravée la carte des cimetières de dragons de Bordeciel. Farengar pense que la pierre se trouve dans la salle principale du Tertre des chutes tourmentées, une information qu'il tient de "source sûre". Avant de partir, vous pouvez continuer de discuter avec Farengar de divers sujets pour mieux comprendre son rôle à la cour du jarl.

REMARQUE Si vous avez déjà exploré le Tertre des chutes tourmentées et trouvé la Pierre de dragon, vous pouvez simplement en informer Farengar et lui remettre l'objet pour raccourcir considérablement cette quête. Passez directement à la section "Conclusion de la quête" pour savoir ce que vous devez faire ensuite.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez la Pierre de dragon.
♦ **CIBLE :** Pierre de dragon, détenue par un puissant draugr dans le Tertre des chutes tourmentées

REMARQUE **Trajets possibles :** trois possibilités s'offrent à vous pour rejoindre Rivebois, le lieu le plus proche du Tertre des chutes tourmentées que vous ayez déjà visité. Vous pouvez :

- ◊ Faire le trajet pied : c'est la solution la plus longue, mais vous pourrez gagner de l'expérience en tuant les ennemis en chemin.
- ◊ Aller à l'écurie de Blancherive et acheter un cheval. Cette solution est plus rapide et se déroule en "temps réel", mais les chevaux sont coûteux.
- ◊ Ouvrir la carte du monde et sélectionner Rivebois pour y retourner directement : le voyage rapide vous évitera tout combat, mais vous ne rencontrerez personne.

Vous ne pouvez pas prendre une calèche à partir des écuries de Blancherive, car ce moyen de transport ne conduit qu'aux capitales des châtelleries.

ASTUCE **Quête connexe :** le Tertre des chutes tourmentées est le lieu principal de la Quête parallèle : La griffe d'or, qui commencera d'ailleurs lorsque vous entrerez dans le tertre. Pour en savoir plus, consultez la "Quête parallèle : La griffe d'or" dans la rubrique correspondante de ce guide : commencez par parler aux propriétaires du Marché de Rivebois, Lucan et sa soeur Camilla Valerius.

Pilleurs de tombe



Empruntez le chemin qui gravit la montagne au nord de Rivebois, en passant par la Folie de Rivebois (où rôdent des bandits). Au sommet, le tombeau nordique apparaît dans le blizzard. Attendez-vous à rencontrer d'autres bandits dans cette zone. Trouvez ensuite la porte en arche marquant l'entrée du Temple des chutes tourmentées. À l'intérieur de la première salle, deux bandits autour d'un feu de camp parlent d'un Elfe noir qui explore actuellement le tertre. Mettez un terme à leur conversation, puis descendez les escaliers.



Frayez-vous un chemin entre les toiles d'araignées, les urnes funéraires et le ragnard mort, puis affrontez un autre bandit avant d'arriver à un vestibule de cérémonie. Une herse vous bloque le passage et le levier qui la contrôle n'est pas activé. Dans les alcôves sur la gauche se trouvent trois piliers à trois côtés. Approchez-vous d'eux, ils peuvent être activés. Chaque côté porte un symbole représentant un animal : faucon, baleine et serpent.

Solution de l'énigme : faites pivoter les piliers pour placer les symboles suivants vers l'avant : serpent, serpent, baleine. Les têtes de Nordiques au-dessus de la herse (et celle du milieu, tombée par terre) détiennent la réponse dans leur bouche.

REMARQUE (Furtivité) Si vous avez fait preuve de discrétion en traversant le tertre, vous pourrez suivre le troisième bandit dans le vestibule de cérémonie et activer le levier au sol. Il se fait tuer par un piège juste après.

SAMY&DENIS



Descendez l'escalier en spirale, en affrontant quelques ragnards en chemin. Dans le passage aux murs couverts de toiles d'araignées, vous entendrez une voix venant d'un peu plus loin, sur votre gauche. Passez par la porte couverte de toiles et vous arriverez dans l'antre d'une givrépeire géante. Éliminez l'araignée, puis approchez-vous de l'Elfe noir prisonnier, l'un des membres du groupe de pilleurs que vous avez massacré. C'est Arvel le Vif, qui détient la Griffe d'or, un objet essentiel pour cette quête et la quête parallèle du même nom. Il vous explique qu'il sait comment elle fonctionne, qu'il faut l'insérer dans la porte de la Chambre aux histoires. Mais avant de vous en dire plus, il veut que vous le libériez. Acceptez.

Après quelques coups de l'arme de votre choix (ou quelques sorts), Arvel est libre. Il s'empresse de prendre ses jambes à son cou en riant, disant qu'il ne partagera pas son trésor avec quelqu'un comme vous. Il a raison, mais c'est surtout parce qu'il s'apprête à mourir. Vous pouvez le tuer vous-même à l'aide d'une flèche ou de toute autre attaque à distance, ou bien laisser les créatures qui rôdent dans la crypte s'en charger.

ATTENTION ! Inutile de prendre Arvel en chasse. Vous finirez par le rattraper de toute manière et il vaut mieux vous préparer plutôt que de foncer tête baissée dans un lieu inconnu.

Parmi les morts



Suivez Arvel, en passant par l'entrée de la crypte avant de descendre dans les catacombes. Le Vif devient bientôt le Mort, attaqué par une horde de draugr qui se retourne ensuite contre vous. Affrontez-les si vous le souhaitez ou esquivez-les et courez vers le nord en direction de la porte ouverte couverte de pointes, qui comporte une plaque à pression. En restant sur l'extrême gauche, vous pourrez activer le piège de la porte sans vous faire toucher et l'utiliser pour empaler les draugr. Fouillez ensuite le corps d'Arvel : parmi ses possessions se trouve la Griffe d'or et son journal. Lisez-le pour en apprendre davantage sur le secret de ce tertre.

➤ **Griffe d'or** ➤ **Journal d'Arvel**

Continuez de descendre, en affrontant des draugr (et en fouillant les cadavres, animés ou non) en chemin. Lorsque vous arrivez aux lames qui se balancent, mettez-vous à courir au moment où la lame la plus proche passe devant vous. Dégainez votre arme, mais utilisez la magie de feu avec parcimonie dans le passage avec des flaques par terre : c'est en fait de l'huile qui coule d'une lampe accrochée au plafond et le couloir entier s'enflammera si du feu touche ce liquide. C'est toutefois une technique utile pour se débarrasser des ennemis.

Gravissez ensuite les marches qui mènent à une grande salle comportant une chute d'eau et un autre draugr. Le secret du tertre se trouve au-delà d'une herse située au-dessus de l'eau. Repérez la chaîne près de la herse et activez-la, puis suivez le cours d'eau pour atteindre une vaste grotte avec une ouverture à son extrémité. Atteignez le pont naturel sous la cascade ou placez-vous au sommet de la cascade et attaquez l'ennemi de là-haut (il s'agira soit d'un draugr, soit d'un troll de glace). Près du pont, vous pouvez également fouiller le chemin en courbe qui se trouve plus bas. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'entrée illuminée du Sanctuaire des chutes tourmentées.



Ouvrez les portes du sanctuaire et continuez jusqu'à un couloir bloqué par des lames. Un draugr se trouve plus loin, attirez-le dans le piège avant de le traverser vous-même en courant pour atteindre la Grande salle. Des archers draugr vous attendent sur le pont



au-dessus de vous et d'autres ennemis au sol vous attaqueront au corps à corps. N'oubliez pas que vous pouvez faire tomber les lampes à huile pour enflammer les morts-vivants. Montez jusqu'au pont et traversez-le pour atteindre une porte de fer menant à la grande Chambre des histoires, dont la porte est verrouillée par une énigme.

Résolution de l'énigme : la porte consiste en trois "anneaux" qui pivotent quand vous les activez. Chacun de ces anneaux comporte trois symboles d'animaux, et la serrure centrale s'ouvre à l'aide de la Griffe d'or elle-même (sans cette dernière, l'énigme est impossible à résoudre). La solution se trouve sur la paume de la Griffe : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites pivoter les anneaux de sorte que les symboles apparaissent de la manière suivante : ours (anneau extérieur), papillon (anneau intermédiaire), hibou (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe d'or dans la serrure.

Gardien de la Pierre de dragon





Le secret du tertre est enfin révélé : une grotte funéraire oubliée, entourée de chutes d'eau. Approchez-vous du centre de pierre gravée et fouillez le coffre pour récupérer son contenu. Examinez ensuite le Mur de mots pour obtenir un Mot de puissance. Cependant, cette action a tiré de son sommeil un puissant draugr, le dernier gardien de l'endroit, que vous allez devoir affronter. Après le combat, inspectez la dépouille du draugr : il détient une Pierre de dragon que vous cherchez ! Prenez-la et empruntez l'escalier sur la gauche de la salle, activez la poignée pour relever une porte de pierre secrète menant à une alcôve au niveau supérieur du tertre et prenez la sortie pour vous retrouver en Bordeciel.

➤ **Mot de puissance :** Déferlement ➤ **Pierre de dragon**

◊ **OBJECTIF :** portez la Pierre de dragon à Farengar
♦ **CIBLE :** Farengar Feu-Secret à Fort-Dragon (Blancherive)

ASTUCE **La Griffe d'or :** n'oubliez pas que vous l'avez toujours ! Si vous souhaitez également terminer la quête parallèle, apportez-la d'abord à Lucan, au Marché de Rivebois. Vous toucherez une forte récompense (la somme reçue dépend de votre niveau).

REMARQUE Les cris sont constitués de Mots de puissance, et celui que vous avez absorbé sur le Mur de mots est peut-être votre premier. En ouvrant le menu de magie, vous verrez que vous ne pourrez pas l'utiliser avant d'avoir absorbé l'âme d'un dragon que vous avez tué vous-même. Soyez patient, ça arrivera bien assez tôt.

SAMY&DENIS

ASTUCE **S'équiper pour l'aventure :** ce serait le bon moment d'apprendre comment renforcer votre détermination, dépenser votre argent ou vendre l'équipement dont vous n'avez pas besoin. Vous pouvez :

Aller à Rivebois et faire des achats ou des échanges au Marché de Rivebois. Vous pouvez également aller voir Alvor le forgeron si vous avez besoin de forger quoi que ce soit, vous rendre à l'Auberge du Géant endormi ou encore trouver le laboratoire alchimique pour concocter des potions.

Aller à Blancherive et faire un tour au marché, qui comprend divers étals et magasins, ainsi qu'un forgeron. Farengar Feu-Secret possède également un autel d'enchantement et vend des sorts.

Conclusion de la quête



Retournez à Fort-Dragon (utilisez le voyage rapide en le sélectionnant directement) et allez voir Farengar immédiatement. C'est la deuxième fois que vous lui rendez visite et cette fois, il est en compagnie d'une femme mystérieuse nommée Delphine. C'est peut-être la "source sûre" qu'il avait mentionnée. Le sorcier parle de mettre en parallèle les textes qui abordent le sujet des dragons. Farengar daigne enfin remarquer votre présence et vous avoue qu'il est impressionné que vous ayez survécu aux dangers du tertre. Lorsque vous lui remettez la Pierre de dragon, il vous dit que vous êtes d'un niveau bien supérieur aux brutes que le jarl lui envoie habituellement. Parlez ensuite au jarl pour obtenir votre récompense ; cette discussion est également l'introduction de la quête suivante.

REMARQUE Si vous aviez déjà la Pierre de dragon avant cette quête et que vous n'avez rendu visite à Farengar qu'une seule fois, vous ne verrez pas Delphine. Mais ne vous inquiétez pas, vous la rencontrerez plus tard !

Activités post-quête

La Quête principale : L'élévation du dragon commence immédiatement.

L'ÉLÉVATION DU DRAGON

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Tertre des chutes tourmentées
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, Quête principale : L'art de la Voix
LIEUX : Tour de guet ouest, Blancherive, Fort-Dragon
PERSONNAGES : Farengar, Hrongar, Irileth, Jarl Balgruuf le Grand, Proventus Avenicci, Garde de Blancherive
ENNEMI : Mirmulnir ("chasseur mortel loyal")
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous au jarl Balgruuf, retrouvez Irileth près de la tour de guet ouest, tuez le dragon, inspectez le dragon, informez le jarl Balgruuf, (facultatif) servez-vous de votre nouveau cri

Guet, ne vois-tu rien venir ?

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au jarl Balgruuf



Alors que votre conversation avec Farengar au sujet de la Pierre de dragon touche à sa fin, Irileth vous interrompt pour vous annoncer une nouvelle troublante : un dragon a été aperçu non loin d'ici ! Farengar semble pris de vertiges alors qu'Irileth doute de la capacité de Blancherive à repousser une attaque éventuelle. Vous devez aller trouver le jarl, qui interroge le garde qui aurait vu le monstre. Le jarl Balgruuf ordonne à Irileth d'affecter plus d'hommes à la tour de guet ouest, plan qu'Irileth entreprend déjà de mener à bien. Le jarl se tourne alors vers vous pour vous demander à nouveau votre aide, votre expérience à Helgen faisant de vous le mieux placé pour affronter un dragon. En gage de son estime, il a demandé à Avenicci de vous permettre d'acheter une propriété à Blancherive. Mais encore faudra-t-il avoir assez d'or, et rester en vie ! ! Vous recevrez également un présent sorti tout droit de l'armurerie personnelle du jarl :

➤ **Armure "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Irileth près de la tour de guet ouest

REMARQUE **Acheter une propriété :** allez trouver Avenicci (il est le plus souvent à l'intérieur de Fort-Dragon, aux côtés du jarl), de préférence après avoir vaincu le dragon. Une maison coûte assez cher (5 000 pièces d'or), alors assurez-vous de posséder les fonds nécessaires. Consultez les missions de thane pour en savoir plus.

ASTUCE **Bien se préparer :** faites le plein de fournitures, notamment de potions de soin (si vous n'utilisez pas de sorts de guérison), et d'utiliser vos "Favoris" pour mettre en place deux configurations d'attaque : à longue portée et au corps à corps.



Alors que le jarl empêche Farengar de voir le dragon, quittez Fort-Dragon. Si vous traversez Blancherive avec Irileth, elle rassemble des gardes et explique la situation. Vous pouvez également sortir directement de Blancherive. Suivez le chemin de pierre qui serpente dans la toundra en direction de la tour isolée à mi-distance. Une fois arrivé tout près de la destination, approchez-vous d'Irileth qui se cache derrière un éperon rocheux. Si Irileth et les soldats sont derrière vous, vous pouvez les attendre ou inspecter la tour de guet seul.

REMARQUE En fait, vous pouvez même vous passer de parler au jarl. Dès qu'Irileth interrompt Farengar, vous pouvez aller directement à la tour de guet et déclencher l'attaque du dragon en approchant des survivants. Irileth arrivera alors au début du combat, accompagnée de soldats.

Si elle est avec vous, Irileth remarque que la tour de guet semble avoir été attaquée violemment, les feux et les débris lui donnant raison. Elle pense que le dragon rôde encore dans les parages et vous ordonne de partir à la recherche de survivants.

SAMY&DENIS

Un examen plus approfondi donne raison aux soupçons d'Irileth : l'endroit a été attaqué et des hommes sont morts. Entrez dans la tour. Vous tombez sur un garde de Blancherive terrorisé qui hurle que le monstre est toujours dans les parages et qu'il a tué deux gardes qui tentaient de s'enfuir, Hroki et Tor ! Quelques instants plus tard, un rugissement déchirant annonce le retour du dragon !

◊ **OBJECTIF :** tuez le dragon

L'élévation du dragon





Pas le temps d'admirer le lézard géant qui tourne au-dessus de votre tête ; vous devez essayer de tuer la créature aussi vite que possible :

Tuer le dragon : optez pour une arme à longue portée ; l'idéal serait un projectile magique ou un arc.

Heureusement pour vous, Irileth et une poignée de gardes de Blancherive s'attaquent également au dragon, l'empêchant de porter toute son attention sur vous. La magie d'Irileth est puissante, essayez de la soutenir en attaquant depuis une direction opposée. Séparez-vous pour éviter de tous rôtir en même temps !

Si vous utilisez un arc et des flèches, n'oubliez pas de viser (et de ralentir le temps, si vous possédez l'atout) pour avoir de meilleures chances de toucher votre cible.

Le dragon exhale du feu, il est donc recommandé de boire des potions ou de lancer des sorts qui diminuent les dégâts du feu, comme 70, par exemple.

Quand le dragon descend au ras du sol, c'est la plupart du temps pour préparer un flot d'haleine enflammé. Lancez autant d'attaques à distance que possible tout en restant prudent, puis précipitez-vous autour ou sous la créature. Reprenez vos attaques quand le dragon reprend de la hauteur.

Quand le dragon se pose, attaquez-le sur les flancs. Les attaques à distance sont toujours aussi efficaces, mais vous pouvez maintenant venir au corps à corps ; tâchez seulement de frapper entre deux attaques de feu, ou sur les côtés.

Si la situation venait à vous échapper, allez vous réfugier dans la tour et buvez quelques potions de soin. Vous pouvez également attaquer depuis le sommet de la tour et utiliser les escaliers pour redescendre, hors de portée du feu de la créature.

◊ **OBJECTIF :** inspectez le dragon



Alors que vous vous approchez de la dépouille du dragon, elle se met à brûler ! Heureusement, ces flammes sont inoffensives ; en fait, la chair carbonisée devient bientôt l'âme éthérée du dragon et un tourbillon d'énergie et de lumière vous entoure. Vous êtes en train d'absorber l'âme de Mirmulnir ! Quand la lumière retombe, inspectez le dragon à la recherche d'objets de valeur. Approchez-vous maintenant d'Irileth. L'Elfe noire, d'ordinaire si flegmatique, laisse transpirer une pointe d'émotion après cette bataille.

➤ **Âme de dragon absorbée**

◊ **OBJECTIF :** informez le jarl Balgruuf
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** servez-vous de votre nouveau cri

ATTENTION !

Après un examen attentif, vous remarquez que le dragon que vous venez de combattre n'était pas celui qui a attaqué Helgen.
Cela signifie que plusieurs dragons sont revenus ; l'heure est bien plus grave que prévue !

Ouvrez le menu de la magie, faites défiler jusqu'aux cris et équipez le cri de Déferlement. Vous avez l'âme de dragon nécessaire à la conjuration de ce cri, alors essayez-le. Il n'est pas conseillé de le lancer sur vos alliés (bien qu'ils ne répliqueront pas), alors essayez d'isoler un ennemi proche ou hurlez simplement à travers la toundra. Votre cri se recharge alors ; remarquez que la boussole se remplit progressivement, du bleu au blanc scintillant, avant de devenir complètement blanche. Alors qu'Irileth prend le commandement de la tour de guet, allez rendre visite au jarl Balgruuf sur-le-champ.

Conclusion de la quête

Retournez à Fort-Dragon et approchez-vous du jarl, qui a été rejoint par son frère, le non moins imposant Hrongar. Expliquez au jarl que vous êtes en fait un "Enfant de dragon" et que vous avez absorbé une partie du pouvoir de la créature après sa mort. Balgruuf est sous le choc ; il semblerait que les maîtres de l'art de la Voix, plus communément appelés les Grises-barbes, n'ont pas seulement prédit ce qui allait arriver, mais vous ont également invoqué activement. Votre récompense ? Une bonne randonnée en montagne pour leur rendre visite !

Activités post-quête

Poursuivez la discussion avec le jarl Balgruuf au début de Quête principale : L'art de la Voix.

L'ART DE LA VOIX

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : L'élévation du dragon
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : L'élévation du dragon, Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent
LIEUX : Haut Hrothgar, Fort-Ivar, Cour du Haut Hrothgar, Blancherive, Fort-Dragon
PERSONNAGES : Hrongar, Jarl Balgruuf le Grand, Lydia, Maître Arngeir, Maître Borri, Maître Einarth, Maître Wulfgar, Proventus Avenicci
ENNEMIS : bandit, troll de glace, smilodon, loup

◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous aux Grises-barbes, faites une démonstration de votre cri "Déferlement", adressez-vous à Arngeir, apprenez le Mot de puissance auprès d'Einarth, faites une démonstration de votre cri "Déferlement" (3), apprenez le Mot de puissance auprès de Borri, faites une démonstration de votre cri "Impulsion", adressez-vous à Arngeir pour poursuivre votre entraînement

SAMY&DENIS

Montre-toi, thane de Blancherive

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous aux Grises-barbes.



En continuant de converser avec le jarl Balgruuf au sujet des Grises-barbes, vous apprenez que ces vénérables moines vivent en ermites sur les sommets de la Gorge du Monde (le point culminant de Bordeciel). Ils ont la capacité de concentrer votre essence vitale en Thu'um, ou cri, et l'emplacement de leur monastère du Haut Hrothgar, au sommet d'une ascension de plus de sept mille marches, vous est révélé ! Après une altercation verbale entre Hrongar et Proventus Avenicci au sujet des traditions nordiques sacrées, le jarl Balgruuf vous accorde le titre honorifique suprême de thane de Blancherive. Vous recevez aussi une arme de l'arsenal personnel du jarl et un huscarl est mis à votre service.

➤ **La hache de Blancherive** ➤ **Acolyte :** Lydia (huscarl)

REMARQUE **Acolytes :** Lydia est peut-être votre premier acolyte. Vous pouvez choisir de poursuivre votre aventure avec ou sans elle. Lydia restera à Fort-Dragon jusqu'à ce que vous lui indiquiez de vous accompagner. Bien que l'acolyte constitue un garde du corps compétent, il doit être équipé pour le combat. Pour plus d'informations sur les acolytes, consultez 62.

Devenir thane : voilà un exploit dont vous pouvez vous vanter. Votre nouveau titre vous vaudra le respect le plus profond de la part des gardes et de la plupart des habitants de la ville dont vous êtes thane. Vous pouvez également acheter une maison dans la ville concernée. Pour plus d'informations, consultez 404.

Si vous avez ignoré cette rencontre avec le jarl et vous êtes rendu directement au Haut Hrothgar, le jarl sera sur place pour vous récompenser à votre retour, mais vous ne serez pas témoin de la tension entre Hrongar et Proventus Acenicci.

Voyage à Fort-Ivar



L'itinéraire menant au Haut Hrothgar implique une longue ascension en spirale dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du pied de la Gorge du Monde. La première étape sur ce chemin se trouve au pied des Sept mille marches, dans la bourgade de Fort-Ivar. Quittez Blancherive et dirigez-vous vers l'est. Passez l'Hydromellerie d'Hydrhonning puis le pont de pierre sur la Rivière blanche en suivant les panneaux qui indiquent Fort-Ivar. Suivez ce chemin de pierre où vous croiserez quelques loups et tomberez sur deux voies. Là, vous pouvez choisir l'un des deux itinéraires recommandés pour rejoindre Fort-Ivar : la longue route sinueuse ou le chemin direct mais abrupt.

La longue route sinueuse



Vous pouvez continuer sur le sentier balisé, en laissant le chemin qui monte aux Géants du Rocher de Guldun, et vous préparer à payer un droit de passage aux bandits des Tours de Valtheim, à moins que vous préfériez les combattre. Passez ensuite la chute d'eau en suivant la pente du chemin, puis des murs de pierres sèches et le trilithe au pied d'un chemin secondaire commençant par des marches et indiquant l'entrée du Tombeau d'Hillgrund. Passez le pont sur le Sombreflot, filez au sud (et au sud-est) juste après Fort Amol.

Dirigez-vous vers un autre pont situé près d'une chute d'eau, et continuez sur le chemin de pierre. Attention aux attaques d'animaux sauvages, parmi lesquels un smilodon ou deux. Dirigez-vous vers un autre pont situé près d'une chute d'eau plus spectaculaire, et prenez à l'est en remontant. Le chemin de pierre se dégrade alors sous vos pieds.

Le chemin tourne brusquement vers le sud-ouest, en suivant une côte raide après la Grotte de Tirejambe. Continuez vers le sud-ouest en laissant le pont. Prenez la direction d'une forêt de bouleaux où se trouve la Ferme Sarethi. Attendez-vous à croiser des élans, des cerfs, quelques tentes de chasseurs et profitez de la vue sur le lac Geir du pont sur la Treva. Avancez vers le coeur de la forêt en suivant le sentier, qui serpente à présent vers l'ouest après un embranchement et d'autres murs de pierres sèches. Tournez ensuite à droite (vers le nord-ouest) aux petites ruines près de la Grotte de Brinectar. Vous atteindrez enfin Fort-Ivar après avoir passé un dernier pont de pierre.

Le chemin direct mais abrupt



Vous pouvez également tenter ce raccourci. Suivez le chemin vers la droite (est) juste après avoir passé l'Observatoire de la Rivière blanche et avoir atteint la Pierre du Rituel sur votre gauche. Coupez vers le sud en passant à proximité du camp des Sombrages de Blancherive, et montez dans les contreforts neigeux de la montagne en suivant un chemin pastoral non balisé. Veillez à vous déplacer vers le sud-est, en grimpant une colline raide jusqu'à atteindre la neige. Après de multiples zigzags dans une côté enneigée et très abrupte, le terrain finit par s'aplatir. Dépassez quelques chèvres sur le replat et descendez presque aussitôt pour rejoindre un chemin mieux délimité. Dirigez-vous vers le sud-est en passant le sommet de la colline, puis un boqueteau de bouleaux pour atteindre les tumultueux rapides du Sombreflot. Traversez la rivière en tendant l'oreille pour entendre l'étrange carillon des nirnroots qui poussent autour des cadavres des victimes d'un troll au Surplomb du Sombreflot. Affrontez le troll ou échappez-lui, puis grimpez par le côté gauche des chutes d'eau rugissantes pour atteindre Fort-Ivar.

Monter directement à flanc de montagne pour atteindre le Haut Hrothgar vous vaudra rapidement de ne plus pouvoir avancer ou de chuter mortellement. **ATTENTION !**

ASTUCE **Sortir de l'itinéraire :** à ce moment de vos aventures, vous devez déjà savoir qu'emprunter le chemin le plus long pour atteindre un objectif important (en l'occurrence, Fort-Ivar) n'est pas une perte de temps, car cela vous permet de découvrir plusieurs lieux principaux à explorer immédiatement ou plus tard. Emprunter les chemins, sentiers et rivières est aussi le meilleur moyen d'apprendre à vous repérer sur les terres sauvages de Bordeciel.

Signalisation : les panneaux et les balises (empilements de pierres plates parfois surmontés d'un drapeau sommaire) indiquent la proximité d'une zone d'intérêt. Cherchez-les du regard.

Les Sept mille marches au-dessus de Fort-Ivar



Fort-Ivar est un lieu légèrement déprimant ; ses habitants le quittent pour les verts (ou du moins, moins enneigés) pâturages de Faillaise. Vous pouvez vous adresser aux locaux (principalement au sujet de leurs difficultés ou des vivres qu'ils doivent faire parvenir aux Grises-barbes) ou les écouter parler du chemin qui mène au Haut Hrothgar. Ils pensent que les Sept mille marches ne sont pas un endroit sûr. Vous vous en rendrez compte bien assez tôt !

Votre pèlerinage commence de l'autre côté du pont de pierre. Presque immédiatement, vous repérerez un petit autel. Regardez-le de plus près et vous constaterez qu'une tablette y est gravée. Lisez l'emblème pour connaître le premier des dix vers narrant l'histoire des dragons et des humains.

SAMY&DENIS



Suivez le chemin sinueux. Au second autel, vous trouverez peut-être un chasseur nommé Barknar en train de prier. Il vous dira de vous méfier des loups. Vous êtes à la limite de la zone de neige. Continuez sur le périlleux chemin : attendez-vous à une ou deux attaques de loups. Le troisième autel est niché sur un petit plateau enneigé. Montez et descendez deux volées de marches enneigées, restez contre la montagne pour ne pas tomber dans le vide. Le quatrième autel se trouve près d'un amoncellement de pierres et d'un groupe de sapins. Vous rencontrerez peut-être une voyageuse à cet autel, une pèlerine nommée Karita.

Suivez les balises pour poursuivre votre ascension, jusqu'à un couloir de granit. Il est probable qu'un troll de glace, qui vous tombera dessus, garde cet endroit. Affrontez-le ou fuyez. Le cinquième autel se situe juste après. Le blizzard empire. Continuez vers le nord en descendant les marches enneigées, passant quelques arbres battus par le vent pour rejoindre le sixième autel, situé devant une balise de pierres. Poursuivez vers le nord et trouvez le septième autel côté ouest, sur son fragile promontoire. Si la vue était dégagée, vous auriez un superbe panorama sur le sud de l'Estemarche. Reprenez vers le nord et cherchez le huitième autel devant un affleurement rocheux, sur votre gauche (au nord-ouest).



Le neuvième autel se situe sous une statue de pierre dédiée à Talos. Vous le voyez en suivant le virage du chemin, au moment où vous arrivez au monastère du Haut Hrothgar. En vous approchant de la dernière volée de marches (vous en avez bien compté 7 000 ?), le dernier autel se situe sur le côté sud-est, à votre droite, près des marches. Montez-les, prenez les vivres et les offrandes laissées au pied des marches, puis montez les marches situées sur votre gauche pour entrer dans le monastère.

Une bonne raison de crier



Le monastère est orné de sculptures des temps anciens et de bannières arborant les étranges symboles de la langue draconique. Un vieux moine vêtu d'une longue robe s'avance. Il s'agit d'Arngeir, le chef des Grises-barbes. Il sait qui vous êtes. Adressez-vous à lui et il vous demandera de lui donner un aperçu de votre voix. Obéissez-lui.

◊ **OBJECTIF :** faites une démonstration de votre cri "Déferlement".
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Arngeir.
♦ **CIBLE :** Arngeir, à l'intérieur du monastère du Haut Hrothgar.

Sélectionnez le cri "Déferlement" dans votre menu de magie et hurlez sur Arngeir ou près de lui. D'autres Grises-barbes : Borri, Einarth et Wulfgar s'approchent pour regarder. Votre destin se confirme. Adressez-vous à nouveau à Arngeir et il vous accueillera dans le monastère. Maître Arngeir parle au nom des Grises-barbes et vous demande l'objet de votre venue. Répondez comme vous voulez (les questions que vous poserez vous fourniront des renseignements sur le monastère et sur l'existence des Grises-barbes). Une fois vos préparatifs terminés, dites à Arngeir que vous êtes "en mesure d'apprendre". Arngeir souhaite vous entraîner afin que vous soyez capable de mieux exécuter le Thu'um, ou cri.

◊ **OBJECTIF :** apprenez le Mot de puissance auprès d'Einarth.

Maître Arngeir vous explique que tous les cris sont constitués de trois Mots de puissance. Plus vous maîtrisez de Mots, plus votre cri devient puissant. Pour le moment, vous ne connaissez que Fus ("Force"), le premier Mot de votre cri "Déferlement". Maître Einarth va maintenant vous apprendre Ro ("Équilibre"), le second Mot, qui va vous permettre de renforcer votre Thu'um. Einarth crie dans la pierre sacrée du monastère. Placez-vous sur les runes draconiques que le cri a mises en évidence et assimilez ainsi le second Mot.

➤ **Mot de puissance :** Équilibre, Déferlement

Votre capacité d'apprentissage impressionne Arngeir, mais il vous prévient que pour saisir entièrement sa signification, vous devez vous entraîner en permanence. Dans le cadre de votre initiation, Maître Einearth vous permet d'utiliser sa compréhension du Ro. Einearth luit d'une lumière orange pour vous faire part de son savoir, de la même façon que vous assimilez les âmes de dragon. Voici maintenant l'heure du vrai test : vous allez savoir combien de temps il vous aura fallu pour maîtriser le cri entier !

◊ **OBJECTIF :** faites une démonstration de votre cri Déferlement (3 x)



Les moines vous proposent de diriger votre cri contre trois cibles. Dès que la première silhouette apparaîtra, utilisez votre cri. L'astuce pour que le cri soit puissant est d'appuyer longtemps sur la commande. Maintenez l'appui jusqu'à ce que le cri ne s'entende plus. Appuyez brièvement si vous souhaitez atténuer la déstabilisation infligée à la cible (en l'occurrence, le spectre de moine). Une fois que vous aurez poussé trois cris qui auront satisfait Arngeir, il vous félicitera et vous fera signe de suivre Maître Borri dans la cour.

ASTUCE Exercez-vous à appuyer plus ou moins longuement sur la commande avant de la relâcher pour renforcer ou affaiblir votre cri, afin de savoir utiliser au mieux cette capacité.

◊ **OBJECTIF :** apprenez le Mot de puissance auprès de Borri.



Suivez Maître Borri jusqu'à la porte de la cour du monastère et passez-la, avant de vous arrêter auprès de Borri, qui est prêt à vous enseigner un nouveau cri, le Wuld ("Tornade"). Placez-vous sur la neige où Borri a projeté son cri et assimilez-le. Approchez-vous ensuite de Borri, entouré de lumière, qui vous offre sa connaissance du Mot.

REMARQUE Le Mot de puissance que Borri vous enseigne peut être différent si, au cours de vos aventures, vous avez découvert un mur de Mots et assimilé une ou deux des autres parties de la phrase du cri "Impulsion". Si vous possédez les trois Mots de puissance, ce cri (comme tous les autres) est beaucoup plus puissant. Consultez les Annexes 632 pour connaître la liste des lieux où tous les cris peuvent être trouvés.

➤ **Mot de puissance :** Tornade, Impulsion

◊ **OBJECTIF :** faites une démonstration de votre cri "Impulsion".

Maître Borri se dirige vers une porte de fer. En le suivant, entrer dans le menu Magie > Cris afin de changer votre cri en Impulsion (il ne faudrait pas que vous hurliez Déferlement sur la porte !). Tenez-vous entre les deux colonnes de pierre qui font face à la porte, Maître Wulfgar dans votre champ de vision. Il va faire la démonstration du cri "Impulsion" en passant la porte à une vitesse incroyable avant qu'elle ne se ferme. Maintenant c'est à vous : au moment où la porte s'ouvre, exécutez le cri et

SAMY&DENIS

foncez en visant la colonne de pierre au bord de la falaise. Vous devriez passer largement avant que la porte ne se ferme. Si vous n'y parvenez pas, réessayez.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Arngeir pour poursuivre votre entraînement.

Conclusion de la quête

Maître Arngeir est époustouflé par votre rapide maîtrise d'un nouveau Thu'um. Il vous dit que les dieux vous ont offert ce don pour une raison précise, mais c'est à vous de découvrir comment l'utiliser au mieux. En attendant, l'heure de la dernière partie de l'épreuve vient de sonner : retrouvez la corne de Jurgen Parlevent, le fondateur des Grises-barbes. Arngeir vous informe qu'elle se trouve dans la tombe de Parlevent, dans l'ancien temple d'Ustengrav. Si vous restez fidèle à l'art de la Voix, vous reviendrez.

Activités post-quête

Continuez à poser des questions à Arngeir si vous le souhaitez. La quête principale : la corne de Jurgen Parlevent a déjà commencé !

LA CORNE DE JURGEN PARLEVENT

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : L'art de la Voix, 10 pièces d'or
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : L'art de la Voix, Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent
LIEUX : Haut Hrothgar, Cour du Haut Hrothgar, Rivebois, Auberge du Géant endormi, Ustengrav, Tréfonds d'Ustengrav
PERSONNAGES : Delphine, Maître Arngeir, Maître Borri, Maître Einarth, Maître Wulfgar, Orgnar
ENNEMIS : bandit, dépouille de bandit, conjureur, draugr, mage de feu, givrépeire, nécromancien, squelette
◊ **OBJECTIFS :** rapportez la corne, retrouvez celui ou celle qui s'est emparé de la corne, rapportez la corne à Arngeir, apprenez le Mot de puissance auprès de Wulfgar, recevez les compliments des Grises-barbes

Dans les souterrains d'Ustengrav

◊ **OBJECTIF :** rapportez la corne
♦ **CIBLE :** la corne de Jurgen Parlevent, à l'intérieur d'Ustengrav



Une fois qu'Arngeir vous confie cette quête, vous pouvez lui poser des questions sur les Grises-barbes, sur les raisons du retour des dragons, sur l'identité de Jurgen Parlevent ainsi que sur d'autres sujets. Consultez votre carte du monde et repérez Ustengrav à l'extrémité est des grands marais, au nord-est de Morthal à la Châtellerie de Hjaalmarche. Votre première tâche consiste à quitter le Haut Hrothgar.

ASTUCE Vous pouvez effectuer la descente à pied ou à cheval (si vous aviez un destrier à l'aller), mais vous pouvez écourter votre itinéraire de moitié en utilisant le voyage rapide jusqu'à Blancherive, la tour de guet ouest ou tout autre lieu à proximité du tombeau. N'oubliez pas d'utiliser votre nouveau cri Impulsion pour progresser plus promptement !

Quand vous atteignez enfin Ustengrav, vous pouvez trouver un petit feu de camp et un appentis près de l'entrée circulaire du tertre. Attendez-vous à devoir combattre des bandits et un nécromancien. Ensuite, descendez les marches du tertre et ouvrez la porte menant à Ustengrav.



En dévalant les larges marches, plongeant ainsi dans l'obscurité de cette ancienne antichambre, vous tombez sur un groupe de mages qui font les poches des bandits qu'ils viennent de tuer. Vous pouvez passer discrètement en utilisant Furtivité ou défier les magiciens.

ASTUCE Les dépouilles des bandits sont contrôlées par un nécromancien ; si vous tuez celui-ci, elles meurent également.

Repérez l'ouverture dans la paroi nord-est de l'entrée du temple, puis suivez les lanternes le long des marches. Les lampions sont rapidement remplacés par des cadavres de mages ; un groupe de draugr démolit les sorciers sous vos yeux avant de se précipiter dans votre direction. Abattez les draugr, utilisez un sort ou déplacez-vous furtivement si vous le souhaitez, avant de poursuivre votre descente dans la première crypte funéraire. Récupérez les butins si vous le souhaitez, puis dirigez-vous vers l'est et tournez au sud, en empruntant un passage éclairé par des chandelles.

Vous trouverez à votre droite (à l'ouest) des escaliers menant à une petite crypte. Ramassez les objets et tirez sur la chaîne. Un pan de mur s'ouvrira sur un tunnel étroit menant à une chambre secrète en cul de sac qui contient un trésor. Revenez sur vos pas. Pénétrez dans la grande salle où un pont de pierre vous surplombe. Repoussez les draugr qui sortent péniblement de leur tombe verticale. Ensuite, grimpez l'escalier intérieur et traversez le pont sous lequel vous venez de passer. Trouvez la porte de fer et avancez dans les Tréfonds d'Ustengrav.



Empruntez le tunnel sinueux jusqu'à ce qu'il débouche sur une grotte immense à plusieurs niveaux. Elle est assez colossale pour posséder des arbres, une chute d'eau et un Mur de mots ! Avancez sur la corniche et dans le tunnel, en vous dirigeant vers le sud puis l'est. Vous arrivez sur un pont qui domine une ancienne salle de banquet. Descendez les marches et anéantissez les draugr que vous croisez. Vous voyez les vestiges de cuisines parallèles à la salle, à l'est. Avancez vers le sud, grimpez les escaliers et traversez un second pont pour quitter la salle.

Le tunnel au sud-ouest débouche sur une antichambre ornée d'un pilier en son centre. À gauche se trouve une double herse (ouvrez-la avec deux poignées situées sur le mur ; l'une est placée un peu plus loin, sur la paroi sud-ouest) derrière laquelle se trouve une petite salle avec un trésor. Vous pouvez, si vous le souhaitez, tirer sur la lanterne pour embraser l'huile située dessous ; ainsi, tous les draugr trop téméraires seront brûlés. Ensuite, dirigez-vous vers l'ouest en franchissant une brèche dans le mur. Ici, montez des marches pour trouver une petite alcôve et, surtout, un couloir de terre et de roche qui vous conduit au coeur de la gigantesque grotte.

Descendez le pont effondré jusqu'aux piliers massifs où des squelettes déambulent et où des morceaux d'un ancien piège de feu brûlent encore. Exterminez tous vos adversaires squelettiques sur les deux étages, inspectez la zone du trône (où vous aurez un autre squelette à anéantir), puis courez au nord-est le long de la corniche et descendez vers la base rocheuse de



SAMY&DENIS

la grotte. Quelques instants plus tard, vous apprenez un Mot grâce au cri "Corps éthéré". Après quoi, vous affrontez un draugr pour un trésor situé derrière la chute d'eau. Avant de repartir, essayez votre cri Impulsion et traversez les ponts effondrés de cette zone : vous tomberez sur une petite salle que vous pourrez piller.

➤ **Mot de puissance :** Corps éthéré

Le pilleur de tombe



Retournez à la salle du trône où vous avez affronté les squelettes et regardez vers l'est. Traversez le grand pont naturel qui enjambe la grotte et entrez dans une seconde salle souterraine de deux étages située à l'est. Tout d'abord, débarrassez-vous des squelettes du balcon, puis inspectez trois étranges pierres à l'étage inférieur.

Solution de l'énigme : Si vous vous tenez près de chacune des trois pierres, elles émettent une étrange lueur magique. De plus, l'une des trois herses du tunnel à l'est s'ouvrira. Cependant, au bout d'une seconde ou deux, la lumière s'éteint et le passage est bloqué. C'est la seule façon d'ouvrir les herses. Si vous n'en franchissez qu'une ou deux, vous devrez revenir en arrière ; les trois doivent être levées pour que vous puissiez continuer. L'astuce consiste à vous placer derrière les pierres, à l'ouest, comme indiqué sur l'image, de sorte que les pierres soient entre les herses et vous. Ensuite, exécutez un cri Impulsion, puis un second par précaution et précipitez-vous immédiatement vers les herses qui s'ouvrent.



Continuez vers l'est et sautez sur le rocher naturel sur le côté des carreaux circulaires, car ces derniers projettent du feu lorsque vous passez dessus. Cela peut vous être utile lorsque vous atteignez la section supérieure dans la salle des alcôves, un groupe de givrépeires descendra du plafond pour vous attaquer. Vous pouvez également vous reculer pour laisser les araignées s'éparpiller sur les carreaux et brûler ou mourir sous vos propres attaques. Sortez en vous frayant un chemin à travers les toiles d'araignée, puis ouvrez la porte de bois.



Tirez la chaîne pour lever la herse qui mène à la dernière demeure de Jurgen Parlevent. Alors que vous vous avancez, quatre têtes de statues de dragons émergent de l'eau dans un grondement. Franchissez le pont qui enjambe l'étage inférieur inondé et approchez-vous de la tombe ornée. La corne devrait être sous le bras de Jurgen, dans son sarcophage... mais elle n'y est pas ! À la place, vous trouvez un petit bout de papier. Prenez-le et lisez-le. Le maudit voleur qui s'est emparé de la corne vous a laissé un message, signé "un ami" ; il vous demande de louer la mansarde de l'Auberge du Géant endormi à Rivebois.

➤ **Note mystérieuse**

◊ **OBJECTIF ÉCHOUÉ :** rapportez la corne
◊ **OBJECTIF :** retrouvez celui ou celle qui s'est emparé de la corne
♦ **CIBLE :** "un ami", à l'Auberge du Géant endormi, Rivebois

ATTENTION ! C'est peut-être là votre premier objectif échoué. Il est obligatoire ; vous ne pouvez pas réussir cet objectif particulier pour l'instant.

Un mystérieux étranger

On pourrait penser qu'un "ami" ne voudrait pas que vous risquiez votre vie dans un donjon qui grouille de draugr ! Réprimez l'indignation que vous ressentez et consolez-vous avec le trésor que vous trouverez en franchissant la porte de bois derrière le sarcophage. Empruntez le tunnel à gauche (nord) qui constitue un raccourci vers une porte de fer et un levier qui abaisse un pan du mur de pierre. Ainsi, vous pénétrerez dans la première crypte et vous n'aurez plus qu'à remonter jusqu'à l'entrée du temple pour quitter Ustengrav.



Utilisez le voyage rapide (ou partez à pied) jusqu'à Rivebois et suivez les instructions de la note mystérieuse. Trouvez l'Auberge du Géant endormi, entrez et repérez Delphine, la patronne, qui travaille avec Orgnar, son ami légèrement obtus. Approchez-vous de Delphine et demandez-lui la permission de louer la mansarde pour 10 pièces d'or. Après avoir accepté votre argent, elle vous apprend qu'il n'y a pas de mansarde dans l'Auberge du Géant endormi, mais que vous pouvez avoir la chambre à gauche. Entrez dans cette chambre, Delphine vous rejoint après quelques instants. Apparemment, vous êtes l'Enfant de dragon dont elle a tant entendu parler. En gage de réconciliation, elle vous remet la corne que vous cherchiez.

➤ **Corne de Jurgen Parlevent**

◊ **QUÊTE PRINCIPALE QUI COMMENCE :** Une Lame dans l'ombre
◊ **OBJECTIF :** rapportez la corne à Arngeir
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, Haut Hrothgar

ASTUCE Vous avez maintenant deux Quêtes principales actives. Pour terminer celle-ci, vous devez retourner au Haut Hrothgar. Vous pouvez vous y rendre à tout moment, mais nous vous conseillons de vous adresser d'abord à Delphine (la partie initiale de la Quête principale suivante). Une fois avoir quitté l'Auberge du Géant endormi, rendez-vous au Haut Hrothgar (à pied ou en voyage rapide).

Conclusion de la quête



Entrez dans le Haut Hrothgar et traversez le monastère jusqu'à ce que vous trouviez Arngeir. Il sait déjà que vous apportez la corne de Jurgen Parlevent et fait remarquer qu'il est temps que les Grises-barbes vous reconnaissent officiellement Enfant de dragon.

◊ **OBJECTIF :** apprenez le Mot de puissance auprès de Wulfgar
♦ **CIBLE :** Maître Wulfgar, Haut Hrothgar

Retournez dans la chambre centrale au coeur du Haut Hrothgar où les Grises-barbes se rassemblent. Maître Wulfgar s'approche du centre et hurle le mot Dah ("Pousser") vers le sol de granite. Marchez sur les runes brillantes et absorbez le Mot de puissance. Vous pouvez maintenant utiliser le cri "Déferlement" à son niveau maximum ! Absorbez également l'apprentissage de Wulfgar.

➤ **Mot de puissance :** Pousser, Déferlement

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** recevez les compliments des Grises-barbes

Restez au centre de la pièce. Les Grises-barbes se tiennent à chaque extrémité de la dalle en losange et Arngeir vous accueille en entonnant un chant féroce en langue draconique. Vous résistez à la déflagration, ce qui impressionne Arngeir. Vous avez entendu et supporté les Voix des Grises-barbes. Le Haut Hrothgar s'ouvre maintenant à vous !

Activités post-quête

il y a deux missions que vous pouvez tenter d'accomplir avec les Grises-barbes. Consultez les Quêtes d'autre faction en page 322. D'autre part, n'oubliez pas que la Quête principale : Une Lame dans l'ombre est déjà en cours !

Retournez à Ustengrav et activez le tombeau de Jurgen Parlevent. La corne repose à nouveau à sa juste place, et vous recevez une âme de dragon en bonus.

➤ **Âme de dragon**

UNE LAME DANS L'OMBRE

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent, Quête principale : Immunité diplomatique
LIEUX : Bosquet de Kyne, Tertre aux dragons du Bosquet de Kyne, Rivebois, Auberge du Géant endormi
PERSONNAGES : Delphine, Iddra, Orgnar
ENNEMIS : Alduin ("le Dévoreur de mondes"), Sahloknir ("chasseur céleste fantomatique")
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Delphine, repérez le site d'enterrement du dragon, tuez Sahloknir le dragon, adressez-vous à Delphine

SPOILERS MINEURS

De graves inquiétudes

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Delphine
♦ **CIBLE :** Delphine, à l'Auberge du Géant endormi de Rivebois



Une fois que Delphine vous a donné la corne de Jurgen Parlevent, elle vous demande de la suivre. Obéissez et traversez l'auberge jusqu'à la chambre, où Delphine ouvre un placard et pousse le fond qui révèle des escaliers secrets. Ceux-ci mènent à une sorte de salle de guerre, comportant une carte de Bordeciel étalée sur une table centrale, diverses potions objets que vous pouvez emporter. Delphine vous parle de l'Enfant de dragon et, à travers vos choix de conversation (répondez comme vous le souhaitez), vous prenez conscience que c'est Delphine qui a pris la corne (c'était elle la "source sûre" de Farengar Feu-Secret à Fort-Dragon qui avait trouvé l'emplacement de la Pierre de dragon). Elle sait que les espions Thalmor sont partout, ainsi a-t-elle pris ses précautions pour organiser cette rencontre.



Delphine fait partie d'une organisation qui cherche quelqu'un comme vous, un Enfant de dragon, depuis très longtemps. Delphine a besoin de savoir si vous pouvez dévorer une âme de dragon, car vous aurez l'occasion de le prouver bien assez tôt. Elle possède une piètre opinion des Grises-barbes. Enfin, elle vous dévoile les raisons de son agitation : elle a découvert que les dragons n'étaient pas simplement de retour... ils reviennent à la vie ! Apparemment, les dragons n'avaient pas été bannis ; ils s'étaient éteints dans ce pays et à présent, quelque chose les ressuscite. À l'aide d'un schéma qu'elle a découvert sur la Pierre de dragon que vous avez trouvée, Delphine a déchiffré l'emplacement où elle pense que le prochain dragon se réveillera et elle a besoin de votre aide pour l'en empêcher ! C'est au Bosquet de Kyne, à Estemarche.

◊ **OBJECTIF :** repérez le site d'enterrement du dragon
♦ **CIBLE :** le Tertre aux dragons au-dessus du Bosquet de Kyne

ASTUCE Après vous être adressez à Delphine, dirigez-vous vers le Haut Hrothgar une fois que vous quittez l'Auberge du Géant endormi, afin de terminer la Quête principale précédente aussi vite que possible.

Utilisez la carte annotée indiquant tous les sites funéraires des dragons pour traquer et tuer tous les dragons qui reviennent en Bordeciel.



Lorsque vous dites à Delphine que vous désirez commencer cette mission, elle enfile ses cuirs et informe Orgnar qu'elle va voyager, et elle entame la longue marche jusqu'au Bosquet de Kyne. Ce village est situé au nord de la Châtellerie d'Estemarche, juste au sud-ouest de Vendeaume. Pour l'atteindre, vous pouvez :

Faire le voyage à pied. Vous pouvez rester aux côtés de Delphine, ou vous pouvez faire le trajet seul. Ne quittez pas la route, préparez-vous à faire des Rencontres et découvrez un maximum de lieux principaux en chemin (vous pourrez revenir les explorer plus tard). Pensez à utiliser votre Impulsion pour marcher plus vite.

Ou, si vous avez déjà exploré la région qui entoure le Bosquet de Kyne (en visitant Vendeaume, par exemple), vous avez intérêt à voyager rapidement jusqu'au lieu débloqué le plus proche, puis gagner le Bosquet de Kyne.

Ou, vous pouvez emprunter un cheval pour voyager légèrement plus rapidement.

Lorsque vous atteignez le Bosquet de Kyne, Delphine devrait déjà se trouver là (sinon, attendez-la). Elle sent que quelque chose ne tourne pas rond ; vous découvrez vite qu'elle a vu juste quand Iddra (une habitante de ce hameau) déboule en hurlant qu'un dragon les attaque au sommet de la colline ! Delphine se met à courir.

Une terrible résurrection



Delphine s'arrête net, incrédule, lorsqu'elle aperçoit un énorme dragon noir aux yeux rouges perçants survoler le Tertre aux dragons au sommet de la colline. Celui-ci pousse un grognement guttural en langue draconique. Le tertre où Alduin a concentré son cri commence à tourbillonner d'une étrange énergie, qui n'est pas sans rappeler la matière

SAMY&DENIS

éthérée que vous avez absorbée durant vos affrontements précédents contre des dragons. Soudain, le tertre s'ouvre et un gigantesque dragon squelettique commence à émerger de son sommeil éternel ! Les dragons échangent rapidement quelques mots, puis Alduin se tourne vers vous, se moque de votre prétention à devenir "Dovahkiin" et quitte la zone aussi vite qu'il était arrivé.

ASTUCE Vous pouvez interrompre la résurrection et attaquer le dragon apparu dès que vous le souhaitez.

◊ **OBJECTIF :** tuez Sahloknir le dragon



Le squelettique Sahloknir se hisse hors de sa tombe et renaît grâce à la magie puissante d'Alduin. Avant que la peau de Sahloknir se reconstitue autour de ses os et lui rend ses pouvoirs, précipitez-vous sur lui et utilisez vos techniques de corps à corps les plus impressionnantes pour affaiblir le dragon.



ASTUCE N'oubliez pas ! Il est beaucoup plus facile d'attaquer un dragon squelettique avant qu'il ne retrouve sa chair et ses ailes pour voler. Attaquez-le rapidement avec vos armes.

Delphine tire des flèches, puis se précipite pour attaquer le dragon au corps à corps lorsqu'il atterrit : vous devriez montrer vous aussi vos talents offensifs. Suivez la stratégie évoquée durant la Quête principale : L'élévation du dragon, lorsque vous avez affronté Mirmulnir le "chasseur mortel loyal". Il est primordial de vous assurer que la vie de Sahloknir soit aussi courte que possible !

Lorsque Sahloknir est réduit à un tas d'os, il éclate en des centaines de fragments écailleux et vous absorbez une nouvelle âme de dragon. Fouillez le cadavre du dragon, puis retrouvez Delphine pour entendre les révélations promises.

➤ **Âme de dragon absorbée**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Delphine

Conclusion de la quête

Delphine tient sa promesse et répond à toutes les questions que vous lui posez. Plus important encore, elle vous révèle qu'elle est l'un des derniers membres des Lames. Il y a bien longtemps, les Lames étaient des chasseurs de dragons au service de l'Enfant de dragon, le plus grand tueur de dragons. Pendant 200 ans, les Lames ont cherché une cause. Maintenant, cette mission est claire. Vous pouvez préciser que vous aviez déjà vu Alduin ; il a saccagé Helgen et empêché votre exécution. Delphine trouve l'histoire intéressante, mais est agacée de n'y voir toujours pas clair.

Votre prochaine étape sera de découvrir qui contrôle ces dragons. Les Thalmor, la faction qui dirige le Domaine Aldermi, constituent votre meilleure piste. Même s'ils ne sont pas impliqués, ils sauront qui l'est. Delphine pense que les humains ne connaissent pas de pire ennemi que les Thalmor. Elle a quelques idées pour vous faire entrer dans l'Ambassade du Thalmor, mais elle a besoin de temps pour tout organiser. Vous recevez sa clé secrète et elle vous enjoint de la retrouver à Rivebois.

➤ **Clé de la porte secrète de Delphine**

Activités post-quête

La Clé de la porte secrète de Delphine ouvre le placard de sa chambre, à l'Auberge du Géant endormi. Retournez à Rivebois quand vous souhaitez commencer la Quête principale : Immunité diplomatique. L'Acte I touche à sa fin.

QUÊTE PRINCIPALE : ACTE II

IMMUNITÉ DIPLOMATIQUE

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Une Lame dans l'ombre

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Une Lame dans l'ombre, Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive, Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare, Quête de la Guilde des voleurs : Découragement, Quête secondaire : L'ombre de Malborn*

LIEUX : Rivebois, Auberge du Géant endormi, Solitude, Le Ragnard pervers, Ambassade du Thalmor, Grotte de Relent, Ambassade du Thalmor, Chambre d'Elenwen, Donjon

PERSONNAGES : Brelas, Delphine, Érikur, Étienne Rarnis, général Tullius, Illdi, Malborn, jarl Balgruuf, jarl Élisif la Juste, jarl Idgrod Ailedejais, jarl Igmund, jarl Siddgeir, Maven Roncenoir, Ondolemar, Orthus Endario, Proventus Avenicci, Razelan, Tsavani, Vittoria Vici

ENNEMIS : Elenwen, troll de glace, Gissur, Rulindil, garde Thalmor, soldat Thalmor, sorcier Thalmor

◊ **OBJECTIFS :** retrouvez Delphine à Rivebois, retrouvez Malborn à Solitude, donnez l'équipement à Malborn, retrouvez Delphine aux écuries, créez une diversion et éloignez-vous du groupe, (facultatif) récupérez votre équipement, recherchez des informations au sujet du retour des dragons, échappez-vous de l'Ambassade du Thalmor, adressez-vous à Delphine, récupérez votre équipement

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y

SAMY&DENIS

Trouble-fête

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Delphine à Rivebois
♦ **CIBLE :** l'Auberge du Géant endormi de Rivebois



Pour continuer votre enquête sur cette puissante et mystérieuse faction qu'est le Thalmor, retournez à Rivebois et rejoignez Delphine à l'endroit habituel, dans la cave de l'Auberge du Géant endormi. Il se trouve qu'elle a élaboré un plan pour vous faire entrer dans l'ambassade du Thalmor : si c'est vous qu'elle envoie, c'est principalement parce qu'ils ne vous connaissent pas, tandis qu'elle se ferait remarquer comme un Sombrage à Solitude. Elle vous explique qu'Elenwen, l'ambassadrice, est réputée pour organiser de grandes réceptions où les riches et puissants fraient avec les Thalmor. Une fois dans l'ambassade, vous devrez vous éclipser discrètement pour tenter de trouver les dossiers secrets d'Elenwen. Delphine a un contact sur place, un Elfe des bois nommé Malborn, mais il tient à rester discret. Vous devez le rencontrer au Ragnard pervers. Vous pouvez bombarder Delphine de questions pour en savoir plus sur ce contact et sur la manière dont vous vous introduirez à la réception, entre autres.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Malborn à Solitude
◊ **OBJECTIF :** donnez l'équipement à Malborn
♦ **CIBLE :** Malborn, au Ragnard pervers de Solitude





Rendez-vous à Solitude et trouvez la taverne du Ragnard pervers, près des portes de la ville. Entrez à l'intérieur et trouvez un individu à l'air fuyant : il s'agit bien sûr de Malborn. Dites-lui que c'est votre amie mutuelle qui vous envoie. Il vous explique alors qu'il peut cacher de l'équipement dans l'ambassade pour que vous puissiez le récupérer une fois à l'intérieur. On ne sait jamais, vous pourriez avoir besoin d'armes si vous vous faites repérer ou si le plan tourne mal. Il vous demande donc de lui donner ce dont vous ne pouvez pas vous passer et il s'occupera de tout.

ASTUCE **Équipement utile :** suivez le conseil de Malborn et prévoyez du matériel adapté à une mission furtive, comme une dague pour tuer discrètement, des objets assourdissant vos pas et des potions ou améliorations régénérant votre santé (ou votre vigueur/magie) en cas de combat.

Si la discrétion n'est pas votre fort, confiez simplement à Malborn vos armes préférées, des potions et une armure complète. Vous pouvez lui donner ce que vous voulez.

Après avoir remis l'équipement de votre choix à Malborn, il vous dit qu'il vous retrouvera à la réception et vous demande d'aller voir Delphine, qui vous attend avec une tenue appropriée et une invitation pour l'événement.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Delphine aux écuries
♦ **CIBLE :** Delphine, à la Ferme de Katla



Rendez-vous à la Ferme de Katla, à mi-hauteur de la colline sur laquelle siège Solitude. Comme les Thalmor remarqueraient un individu armé jusqu'aux dents, Delphine vous donne une tenue plus appropriée pour côtoyer les nobles de Bordeciel. Elle vous remet également une invitation à la réception d'Elenwen et vous dit qu'elle gardera le reste de votre équipement jusqu'à votre retour. Une fois dans l'ambassade, vous disposerez uniquement de ce que Malborn a pu y cacher et de ce que vous pourrez récupérer sur place. Enfilez la tenue que Delphine vous a donnée, retirez gantelets, casque ou bouclier si vous en portez (les amulettes et anneaux n'ont pas d'importance). Delphine vous jauge du regard, puis vous demande si vous souhaitez vous rendre à l'ambassade. Acceptez si vous voulez continuer tout de suite. Votre équipement restant est alors retiré.

➤ **Vêtements festifs** ➤ **Invitation à la réception d'Elenwen**
➤ **Bottes festives**



En descendant de la calèche, vous vous retrouvez dans une cour enneigée, dans l'enceinte de l'ambassade du Thalmor. En vous dirigeant vers l'entrée, vous entendez un homme murmurer derrière vous. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous retourner pour écouter Razelan, qui est en retard à la réception et d'humeur légèrement exubérante. Il trouve qu'on ne boit pas assez de nos jours. Éloignez-vous poliment et allez parler au garde pour lui montrer votre invitation. D'autres options de conversation sont disponibles, mais vous ne pourrez pas continuer avant d'avoir présenté votre invitation. Montez ensuite les marches pour entrer dans l'ambassade.

ATTENTION !
Attention ! À partir d'ici et jusqu'à la fin de la quête, le voyage rapide est indisponible. Vous ne pourrez pas non plus utiliser d'arme jusqu'à ce que vous ayez quitté la réception avec Malborn.

ASTUCE Vous pouvez explorer l'ambassade (en faisant preuve de discrétion), mais ce n'est pas forcément le moment idéal, vous aurez l'occasion de vous déplacer à loisir un peu plus tard.

◊ **OBJECTIF :** créez une diversion et éloignez-vous du groupe
♦ **CIBLES :** diverses, puis Malborn, dans l'ambassade du Thalmor

La réception



Elenwen vous accueille dès votre arrivée. Vous pouvez échanger quelques civilités avec elle, en lui demandant entre autres où prendre un verre. Avant que vous n'éveilliez les soupçons de l'ambassadrice en répondant de manière étrange ou erronée à ses questions, Malborn l'appelle depuis le bar, lui disant qu'il est à court de vin Alto. Vous savez maintenant où se trouve Malborn et vous pouvez en profiter pour abandonner Elenwen, qui vous propose de continuer la discussion plus tard et s'en va accueillir Razelan. Mêlez-vous aux convives dans la salle principale, parmi lesquels se trouvent quelques-uns des plus grands dignitaires de Bordeciel :

Érikur, le propriétaire arriviste, cupide et orgueilleux de la scierie de Solitude.

Le général Tullius, bras droit de l'empereur et commandant de l'armée impériale de Bordeciel.

SAMY&DENIS

Le jarl Balgruuf, allié impérial clé et chef nordique de Blancherive.

Le jarl Élisif la Juste, une jeune femme naïve et patriotique qui règne depuis peu sur Solitude.

Le jarl Idgrod Ailedejais, une vieille femme étrange qui règne sur Morthal.

Le jarl Igmund, dirigeant de Markarth et ardent partisan des Impériaux.

Le jarl Siddgeir, dirigeant tyrannique d'Épervine qui pense avoir tous les droits.

Maven Roncenoir, matriarche rusée et propriétaire d'une hydromellerie à Faillaise.

Ondolemar, un homme hautain servant d'intermédiaire entre les Thalmor et les Justiciars impériaux à Markarth.

Orthus Endario, qui dirige le bureau de la Compagnie de l'Empire oriental à Vendeaume.

Proventus Avenicci, le chambellan incompétent et politisé du jarl de Blancherive.

Vittoria Vici, cousine de l'empereur et propriétaire de la Compagnie de l'Empire oriental.

Brelas, servante respectueuse et modeste de l'ambassade s'occupant de l'autre bar.

Illdi, le barde engagé pour divertir les invités. Sa représentation est pour le moins décevante.

REMARQUE Selon les personnages que vous avez tués et la progression de la guerre civile, il est possible que les invités diffèrent de ceux qui sont mentionnés ci-dessus. Voici d'autres possibilités :

Les invités que vous avez tués ou qui ont été hostiles à votre égard pour quelconque raison ne seront pas présents.

Ils ne seront pas là non plus si vous avez fait preuve d'hostilité à leur égard et si vous n'avez pas de rapports amicaux avec eux.

Les jarls impériaux seront absents si leurs châtelleries ont été capturées par les Sombrages.

Vittoria Vici ne viendra pas si la quête de la Confrérie noire Jusqu'à ce que la mort nous sépare est active.

Maven Roncenoir ne sera pas là si la quête de la Guilde des voleurs Découragement est active.

Le général Tullius ne sera pas si la quête de la guerre civile Un message pour Blancherive n'est pas terminée. Il sera également absent si un siège est en cours.

Proventus Avenicci et le jarl Balgruuf ne seront pas présents si la Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive est active ou accomplie.

Maintenant que la fête bat son plein, vous avez plusieurs possibilités pour créer une diversion :

Causer une scène



L'homme éméché que vous avez rencontré en arrivant est généralement assis à l'écart des autres invités. Lorsque vous engagez la conversation, il vous dit qu'il aimerait boire un verre. Allez en demander un à Malborn ou à Brelas, puis rapportez-le à Razelan. Après qu'il vous a remercié, vous lui demandez s'il peut faire diversion. Il accepte volontiers, puis se mêle à la foule et commence à faire une scène. Profitez-en pour rejoindre Malborn !

➤ **Colodvie**

Demander un service



Parmi les invités se trouve peut-être un personnage avec lequel vous avez des rapports d'amitié. Il peut s'agir de Vittoria Vici, Maven Roncenoir, Ondolemar ou de l'un des jarls, selon la manière dont vous avez interagi avec eux jusqu'à présent. Qui que soit cette personne, parlez-lui et demandez-lui s'il peut créer une petite diversion. Après avoir accepté, il ira immédiatement faire une scène avec le pauvre Razelan, qui n'a pourtant rien demandé. Profitez-en pour rejoindre Malborn !

ASTUCE Vous saurez que l'un des invités est votre ami si vous pouvez lui demander de vous rendre service. Si vous lisez ceci avant que la quête n'ait commencé, reportez-vous à l'introduction de la quête de faveur en page 399 pour en savoir plus sur la façon de les remplir auprès de ces invités. Il vous faudra peut-être persuader certains de vos "amis" pour qu'ils acceptent de faire diversion :

Ces amis n'ont pas besoin d'être persuadés : jarl Idgrod Ailedejais, Maven Roncenoir, jarl Balgruuf ou Orthus Endario.

Ces amis vous aideront si vous parvenez à les persuader : jarl Igmund, jarl Élisif, jarl Siddgeir ou Ondolemar.

Vittoria Vici ne peut pas être votre amie, mais vous pouvez tout de même la persuader de faire diversion.

Si vous persuadez Ondolemar, il sera furieux en découvrant que vous vous êtes servi de lui et deviendra votre ennemi suite à cette quête.

Mettre une servante à contribution (à son insu)



Adressez-vous à Érikur, qui a jeté son dévolu sur Brelas, l'une des servantes. Proposez-lui de parler à la jeune femme pour savoir si elle serait intéressée par un rendez-vous secret avec lui. Brelas, en femme de bonnes moeurs (et de bon goût), refuse catégoriquement. Retournez voir Érikur et donnez-lui la réponse. Vous pouvez :

mentir en prétendant qu'elle est intéressée ;

ou dire la vérité, qu'elle ne veut rien avoir à faire avec lui.

Dans les deux cas, Érikur ira accoster Brelas, causant une diversion dont vous pourrez profiter pour rejoindre Malborn.

Quelle que soit la diversion que vous choisirez, Malborn se dirigera vers la porte menant aux cuisines et attendra que vous le rejoigniez pour entrer dans la pièce.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** récupérez votre équipement
♦ **CIBLE :** coffre, dans le garde-manger de l'ambassade
◊ **OBJECTIF :** recherchez des informations au sujet du retour des dragons
♦ **CIBLE 1 :** petits coffres (2), dans la chambre d'Elenwen et le cachot
♦ **CIBLE 2 :** Étienne Rarnis, dans le cachot de l'ambassade

SAMY&DENIS

Chasse aux preuves



Maintenant que tout le monde a le dos tourné, entrez dans les cuisines. Pendant que Malborn attire l'attention de Tsavani, la cuisinière, ouvrez la porte suivante sur la gauche (est) et entrez dans le garde-manger. Le coffre en bois sur la gauche contient l'équipement que vous avez confié à Malborn plus tôt. Passez par la porte du côté opposé pour commencer à fouiller l'ambassade.

➤ Équipement caché



À vrai dire, rien ne vous oblige à faire preuve de discrétion ; du moins, si vous n'avez pas peur de vous battre contre des Soldats Thalmor armés jusqu'aux dents. À partir du premier couloir, faites face au sud et jetez un coup d'oeil dans la pièce de gauche (est), qui donne sur un long couloir où patrouillent deux gardes. Vous pouvez soit les attaquer, soit rester hors de vue (en vous cachant derrière la porte, en utilisant un sort ou en ayant recours à la furtivité) et attendre qu'ils s'éloignent pour continuer. Vous pouvez également fermer la porte pour passer sans problème. Utilisez la petite réserve ou le paravent pour vous cacher si nécessaire.

PARMI LES THALMOR

(Furtivité) Dès que vous commencez votre infiltration, repérez la pièce sur votre droite : vous y trouverez une Robe de Thalmor, qui facilitera vos déplacements dans l'ambassade. Les gardes attaqueront uniquement s'ils voient votre visage et si vous êtes suffisamment près pour attirer les soupçons (à environ 3 mètres). Selon votre race, vous avez plus ou moins de chances de vous faire repérer :

Les races bestiales, comme les Orques, Khajiits ou Argoniens, se font repérer facilement par les gardes.

Les races humaines, comme les Nordiques, Bretons ou Rougegardes, sont un peu plus avantagés.

Les Elfes noirs et Elfes des bois ont moins de chances d'attirer l'attention.

Les Hauts-Elfes peuvent presque se promener dans l'ambassade en toute impunité !

➤ Robe de Thalmor

Depuis le long couloir, vous pouvez soit vous diriger vers l'est et ouvrir la porte qui donne sur une cour extérieure (côté ouest), soit faire le tour du bar, monter les escaliers jusqu'à l'étage supérieur et éviter (ou éliminer) le garde en patrouille. Sur la droite (est) se trouve un couloir menant à une salle à manger (avec vins, poisons et potions à récupérer). Du côté gauche (ouest), vous verrez une chambre sur votre droite (nord) ainsi qu'un bureau sur votre gauche (sud), avec une porte menant à la cour extérieure (côté est). Choisissez l'un de ces deux trajets et sortez du bâtiment.

REMARQUE À partir d'ici, vous avez plusieurs possibilités pour obtenir les informations dont vous avez besoin :

Plan 1 : fouillez la chambre d'Elenwen et le donjon, où vous trouverez des documents manuscrits. Ce plan vous permet de quitter les lieux sans interagir avec le prisonnier.

Plan 2 : traversez la chambre d'Elenwen, puis descendez dans le cachot et libérez Étienne Rarnis. Ce prisonnier a été capturé par Gissur, un espion Thalmor, et torturé par un certain Rulindil. Il s'échappera alors avec vous.

Plan 3 : exécutez les deux plans à la fois en suivant la section ci-dessous :



Suivez le périmètre de l'ambassade en évitant de vous faire repérer par les gardes en patrouille (mais vous pouvez également les attaquer si vous préférez une approche directe). Les deux chemins vous conduisent au jardin enneigé et à la porte de la chambre d'Elenwen. Entrez-y au plus vite.

(Furtivité) Si vous portez la Robe de Thalmor ou si vous faites preuve de discrétion, vous trouverez généralement un Mage Thalmor montant la garde à cette porte.

(Haut-Elfe) Si vous êtes un Haut-Elfe vêtu de la Robe de Thalmor, vous pourrez parler brièvement au mage pour le convaincre d'abandonner son poste !

Une fois dans la chambre, vous entendez Rulindil (un maître-espion des Thalmor) discuter avec l'un de ses hommes, un dénommé Gissur. Ils parlent d'une salle d'interrogatoire située plus bas. Progressez discrètement, en prenant garde au Thalmor qui patrouille dans le secteur, pour atteindre le bar et la réserve (si vous vous cachez) ou bien la salle de réception, qui comporte plusieurs sorties.

À l'étage se trouvent deux chambres et une petite réserve. À part quelques objets coûteux (qui ne sont pas nécessaires pour cette quête), il n'y a rien d'intéressant ici. Restez plutôt au rez-de-chaussée et rendez-vous (discrètement ou non) dans le bureau au nord-ouest, près du cabinet de Rulindil. Vous y trouverez des livres à consulter, ainsi qu'un petit coffre contenant des preuves. Il renferme un document traitant d'une enquête sur les dragons (et mentionnant un prisonnier retenu dans le cachot qui pourrait détenir la clé de ce mystère), la clé de la salle d'interrogatoire et deux dossiers : un sur Delphine et l'autre sur Ulfric Sombrage. Prenez le temps de les lire, vous les trouverez sûrement très intéressants. Si vous souhaitez seulement secourir le prisonnier, dirigez-vous vers l'ouest pour affronter Rulindil dans son cabinet. Vous pouvez soit l'attaquer directement, soit tenter de lui voler la clé de la salle d'interrogatoire (vos chances de réussite sont relativement minces).

- ➤ **Clé de la salle d'interrogatoire (2)**
- ➤ **Enquête sur les dragons :** état actuel
- ➤ **Dossier du Thalmor :** Delphine
- ➤ **Dossier du Thalmor :** Ulfric Sombrage

Deux escaliers mènent à l'étage inférieur, ils vous conduiront tous les deux à une même porte menant au cachot de l'ambassade (qui peut également être crochetée [Expert]). Passez par la porte, puis prenez les escaliers et franchissez la porte au nord-est pour déboucher sur un balcon où patrouille un garde.



Si vous arrivez par le bureau d'Elenwen (la pièce la plus éloignée de Rulindil), vous pourrez progresser discrètement et voir Rulindil descendre les escaliers de son cabinet, puis commencer un interrogatoire pour le moins déplaisant. Sinon, il est probable qu'il s'en soit déjà pris à vous ou qu'il ait été tué, de même que Gissur, son espion.

Il y a moins de gardes dans cette zone, vous pourrez donc vous déplacer plus facilement. Descendez les escaliers, passez devant le râtelier et éliminez le garde avec une attaque furtive. Avant d'aller voir d'où proviennent les gémissements que vous entendez, intéressez-vous à la table sur laquelle sont posés des rouleaux de papier : vous y trouverez un autre dossier, concernant un certain Esbern. Lisez maintenant tous les documents que vous avez rassemblés (l'enquête sur les dragons et les trois dossiers) pour accomplir votre objectif.

- ➤ **Dossier du Thalmor :** Esbern

SAMY&DENIS



Vous pouvez parler au prisonnier dans la première cellule (ainsi qu'à Brelas, si vous vous êtes servi d'elle pour faire diversion). L'homme se nomme Étienne Rarnis ; il vous apprend qu'il a peut-être révélé la position d'un certain Esbern, qui pourrait avoir des informations sur le retour des dragons en Bordeciel. Les Thalmor semblaient s'intéresser particulièrement à lui. Lorsque vous libérez le prisonnier, deux soldats et Malborn apparaissent. Débarrassez-vous d'eux s'ils vous attaquent. Éliminez tous les autres gardes et fouillez-les pour récupérer la clé de la trappe (il y en a deux exemplaires), sans laquelle vous ne pourrez pas vous échapper.

➢ **Clé de la trappe (2)**

♦ **OBJECTIF :** échappez-vous de l'Ambassade du Thalmor
♦ **CIBLE :** sortie de la Grotte de Relent

Passez par la trappe (avec Malborn, Étienne et Brelas s'ils ont été libérés et sont toujours en vie) pour pénétrer dans la Grotte de Relent, qui porte bien son nom : un troll de glace y a élu domicile et ramène les cadavres des voyageurs qu'il massacre pour les dévorer plus tard. Vous pouvez attaquer le troll avant de descendre pour qu'il ne puisse pas riposter. Attention, Étienne et Brelas peuvent se faire tuer en combattant ou en fuyant la créature. La grotte n'est pas très grande, trouvez la sortie par laquelle Malborn, Étienne et Brelas ont fui. Il est inutile de les suivre.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Delphine
◊ **OBJECTIF :** récupérez votre équipement
♦ **CIBLE :** l'Auberge du Géant endormi de Rivebois

Conclusion de la quête

Delphine vous attend dans la cave secrète de l'Auberge du Géant endormi. Retournez la voir et localisez un grand coffre près du mur de gauche (nord) pour récupérer tout l'équipement que vous lui aviez confié avant d'aller à l'ambassade. Delphine vous demande si vous avez trouvé quoi que ce soit d'utile. Dites-lui que les Thalmor sont à la recherche d'un dénommé Esbern, elle semble reconnaître le nom de cet homme, qu'elle qualifie de "vieux fou". Elle vous apprend qu'Esbern est un archiviste des Lames et un expert en matière de dragons. D'après les informations que vous avez obtenues, il semblerait qu'il se cache quelque part à Faillaise. Brynjolf, un homme aux nombreuses relations, pourrait peut-être vous aider. Pour qu'il vous fasse confiance, demandez-lui de se souvenir du 30 de soufflegivre.

Activités post-quête

Le temps joue contre vous : vous devez retrouver Esbern et le convaincre de vous aider, tout en croisant les doigts pour que les Thalmor ne lui mettent pas le grappin dessus en premier ! La Quête principale : Coincé dans la Souricière, commence à ce moment. Si vous vous rendez à Vendeaume et que Malborn est toujours en vie, vous le trouverez au Club de la Nouvelle Gnisis et vous pourrez commencer l'Objectif secondaire: L'ombre de Malborn.

COINCÉ DANS LA SOURICIÈRE

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Immunité diplomatique
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Immunité diplomatique, Quête principale : Le mur d'Alduin, Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf,
LIEUX : Faillaise, le Dard de l'abeille, la Cruche percée, la Souricière, les Voûtes de la Souricière, les Galeries de la Souricière, le Manoir Faillebois, Rivebois, Auberge du Géant endormi
PERSONNAGES : Brand-Shei, Brynjolf, Delphine, Esbern, Keerava, Madesi, garde de Faillaise, Salvianus, Vekel l'Homme
ENNEMIS: Drahff, Gissur, Hefid la Sourde, Hewnon, Ragnard-Noir, Knjakr, Shavari, ragnard, soldat Thalmor, sorcier Thalmor
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Brynjolf, fouillez la Souricière pour y découvrir la cachette d'Esbern, trouvez Esbern dans les Galeries de la Souricière, adressez-vous à Esbern

Un lieu de dépravation

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Brynjolf.
♦ **CIBLE :** Brynjolf, à Faillaise



Delphine vous donne l'ordre de rencontrer son contact, un membre de la Guilde des voleurs prénommés Brynjolf. Toutefois, avant de partir, posez-lui des questions sur votre droit de naissance. Vous pouvez également demander pourquoi les Lames sont en fuite. C'est à cause des Thalmor qui les traquent sans relâche grâce au Traité de l'Or Blanc signé avec l'Empire à l'issue de la guerre. Cet accord a donné aux Thalmor toute latitude pour éradiquer le culte de Talos. Vous pouvez également l'interroger au sujet des Thalmor, les dirigeants arrogants et extrêmes du Domaine Aldmeri, ce qui était autrefois les provinces impériales de l'archipel de l'Automne et de Val-Boisé. Quand vous en saurez assez, quittez l'Auberge du Géant Endormi et voyagez jusqu'à Faillaise.

ASTUCE Vous vous souvenez des équipements que vous venez de récupérer de Delphine ? Si vous avez besoin d'équiper certains objets et d'arranger vos favoris, faites-le maintenant.

Quand vous arrivez à l'une des portes de la ville pour la première fois, un garde vous arrête et tente de vous soutirer quelques pièces en prétextant une "taxe de séjour". Vous pouvez :

(Persuasion) prendre conscience de la supercherie.
(Or) prendre conscience de la supercherie, mais payer (le montant varie selon votre richesse).
(Intimidation) déclarer que vous tuez les voleurs.

Toutes ces options, lorsqu'elles portent leurs fruits, permettent au garde d'ouvrir la porte. Vous pouvez également pénétrer dans Faillaise en assassinant le garde, mais cela augmentera considérablement la prime offerte pour votre tête et vous passerez un certain temps en prison.

SAMY&DENIS





Vous rencontrez un mystérieux personnage sur la Grand-place (durant le jour) ou à l'intérieur du Dard de l'abeille la première fois que vous faites le tour de la Grand-place de Faillaise.

Premier vol : lors de votre première rencontre avec Brynjolf, si vous possédez quelques compétences dans les arts de la volatilisation ou de la furtivité silencieuse, ou bien si vous avez traité avec le garde aux portes de Faillaise sans recourir à la violence, un certain Brynjolf engage la conversation avec vous. Il aura peut-être une course à vous confier pour mettre vos talents à l'épreuve, suite à quoi il vous récompensera avec de l'or. La Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf, doit être achevée avant que Brynjolf ne vous dévoile où Esbern se cache.

(Persuasion) Vous pouvez aussi faire jouer votre bagout pour que Brynjolf vous dévoile la cachette d'Esbern sans entrer dans son petit jeu ; vous pouvez sauter La supercherie de Brynjolf.

Membre de la guilde : si vous rencontrez Brynjolf et que vous avez déjà fait vos preuves en terminant la Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf, Brynjolf sera heureux de vous indiquer où se cache Esbern si vous lui posez la question.

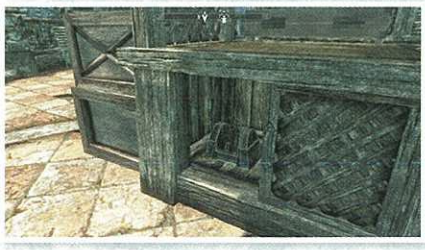
ASTUCE (Persuasion) Vous pouvez vous adresser à Keerava à l'intérieur du Dard de l'abeille pour en apprendre plus sur la Cruche percée, ce qui vous aidera à vous y rendre ?

Ou vous pouvez passer directement à "Caché dans la Souricière" et vous contenter de suivre les indications jusqu'à Esbern.

Interlude : La supercherie de Brynjolf

Il vous demande de voler un anneau d'argent sur l'étalage de Madesi, sur la place du marché, pendant qu'il fait diversion. Vous devrez le glisser dans la poche d'un autre marchand, un Elfe noir nommé Brand-Shei. Si vous vous faites prendre, vous devrez vous débrouiller sans son aide, mais si vous réussissez, il vous proposera des missions plus lucratives. Si vous avez rencontré Brynjolf en soirée ou de nuit, il vous attendra entre huit heures du matin et huit heures du soir ; vous devrez donc patienter jusqu'au lever du jour pour le rejoindre et commencer la mission.

◊ **OBJECTIF DE LA SUPERCHERIE DE BRYNJOLF :** retrouvez Brynjolf de jour
♦ **CIBLE :** Brynjolf, Grand-place de Faillaise
◊ **OBJECTIF DE LA SUPERCHERIE DE BRYNJOLF :** volez l'anneau de Madesi
♦ **CIBLE :** étal de Madesi, Grand-place de Faillaise



Brynjolf vous attend près de son propre étal, où il s'apprête à vanter les mérites de son "incroyable" Élixir de sang de Falmer. Naturellement, c'est un stratagème destiné à attirer la foule (y compris Madesi et Brand-Shei). Profitez donc de cette diversion pour faire rapidement le tour de la place en longeant la muraille et vous accroupir derrière l'étal de Madesi.

(Crochetage [Novice]) Sortez vos crochets et déverrouillez la porte coulissante située sous le comptoir, puis fouillez rapidement le Coffre de Madesi. Vous pouvez empocher tous les objets, mais l'article de valeur qui vous intéresse est l'Anneau d'argent. Volez-le sans tarder, avant que les gardes de la ville ne vous repèrent.

ATTENTION ! Pour crocheter la serrure, attendez que les gardes de la ville soient passés et dissimulez-vous des regards grâce à votre furtivité.

➤ Anneau d'argent de Madesi

◊ **OBJECTIF DE LA SUPERCHERIE DE BRYNJOLF :** Glisser l'anneau d'argent de Madesi
♦ **CIBLE :** Brand-Shei, Grand-place à Faillaise

Faufilez-vous entre les étals pour éviter que les mendiants et les commerçants rassemblés vous remarquent, puis placez-vous derrière Brand-Shei.

(Furtivité) Au lieu de faire les poches de l'Elfe noir, vous devez lui glisser l'objet dans la poche. Pour cela, sélectionnez le vol à la tire dans votre menu Tenue, choisissez l'Anneau d'argent de Madesi et donnez-le à Brand-Shei pour exécuter cette technique. N'oubliez pas ! Personne ne doit vous voir !

Si vous réussissez, Brand-Shei sera accusé du vol et jeté en prison. Vos routes se recroiseront peut-être... .

◊ **OBJECTIF DE LA SUPERCHERIE DE BRYNJOLF :** adressez-vous à Brynjolf
♦ **CIBLE :** Brynjolf, Grand-place de Faillaise

ATTENTION ! Si les gardes vous arrêtent, si vous quittez Faillaise, si vous attendez plus d'une demi-journée pour remplir l'objectif ou si vous assassinez quelqu'un pendant la diversion, vous pourrez quand même conclure la Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf. Toutefois, Brynjolf ne sera pas satisfait et vous ne recevrez aucune récompense. Ce n'est pas comme ça que vous impressionnerez votre futur mentor !

Parlez à Brynjolf après la diversion et il vous félicite (avec une récompense). Vous ne recevez aucune somme d'argent si vous échouez. Ensuite, il vous apprend que son organisation a joué de malchance, mais ajoute que vous pourrez vous enrichir si vous vous en sentez capable. Répondez par l'affirmative. Byrnjolf vous conseille alors de le retrouver à la taverne de la Cruche percée, dans les profondeurs de la Souricière dissimulée dans les souterrains de Faillaise. Il vous indique également où se trouve Esbern quand vous lui posez la question : dans la Souricière.

➤ 100 pièces d'or

◊ **OBJECTIF :** fouillez la Souricière pour y découvrir la cachette d'Esbern
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, à l'intérieur de la Souricière, à Faillaise

ASTUCE Voici l'instant idéal pour vous nouer d'amitié avec d'autres membres de la Guilde des voleurs et ainsi commencer une série de quêtes avec eux. Consultez le chapitre Quête de la Guilde des voleurs débutant à la page 196 pour plus d'informations.

Caché dans la Souricière



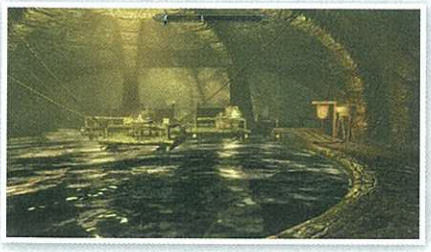
Ouvrez la porte barrée, près du bord de l'eau, et allez dans les égouts qui traversent Faillaise de bout en bout. À l'intérieur du premier tunnel, vous tomberez peut-être sur deux personnages aussi odieux l'un que l'autre, Drahff et Hewnon Ragnard-Noir. Ils essaient de vous agresser pour vous voler votre équipement. Vous pouvez :

(Persuasion) Essayez de prévenir Drahff que vous en avez tué des dizaines comme lui.

Toutes les autres options se terminent par une bagarre. Celle-ci n'a aucun impact sur votre réputation à Faillaise, ainsi c'est le choix que nous vous recommandons.

SAMY&DENIS

Ensuite, traversez le petit dédale des tunnels d'égouts, en prenant garde au piège à huile suspendu et au piège à ours. En chemin, vous rencontrerez une salle que vous pourrez fouiller si votre compétence de crochetage est suffisamment élevée, mais votre but est de trouver la Cruche percée.







La taverne est unique, car elle est construite au-dessus de conduits d'égout. Quand vous repérez Brynjolf, il parle avec le tavernier (Vekel l'Homme) à propos du problème que rencontre Brynjolf avec son "organisation". Parlez à Vekel l'Homme ou cherchez un autre membre de la Guilde des voleurs prénommé Dirge. Demandez s'ils ont vu "un vieux bonhomme qui se cache" quelque part à Faillaise. Vekel et Dirge ont la mémoire courte, alors vous aurez besoin de les aider :

(Persuasion) En expliquant à votre contact que la situation est urgente et que la vie d'Esbern est en danger.

(Soudoyer) En attisant sa cupidité et en lui promettant de l'or s'il retrouve la mémoire.

(Bagarre) En réveillant son côté bagarreur et en prouvant votre supériorité avec un combat à main nue. Pas d'arme, sinon cette rixe deviendra beaucoup moins bon enfant !

Lorsque l'un de ces choix porte ses fruits, Vekel ou Dirge vous apprend qu'Esbern se terre dans les Galeries de la Souricière et ne les quitte pour ainsi dire jamais.

Si vous êtes déjà membre à part entière de la Guilde des voleurs, ce qui nécessite d'activer la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté, et d'avoir reçu votre tenue de voleur, Vekel et Dirge vous indiquent également la direction des Galeries de la Souricière.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Esbern dans les Galeries de la Souricière
♦ **CIBLE :** Esbern, à l'intérieur de la Souricière, à Faillaise

AGACER LES THALMOR : LA REVANCHE DE GISSUR



Renvoyez Gissur à l'Ambassade pour l'empêcher d'épier vos faits et gestes.

Si vous avez laissé en vie Gissur, l'espion de Maître Rulindil, au cours de la quête précédente, vous pourrez le retrouver à la Cruche percée. Vous pouvez décider de le tuer ou de le laisser tranquille. Si vous parlez à Dirge ou Vekel, Gissur espionne votre conversation, sort discrètement de la Cruche percée. Si vous le suivez dans la Souricière (prudemment), vous pouvez l'espionner lorsqu'il dévoilera votre position aux troupes Thalmor. Vous pouvez l'attaquer à tout moment ou :

Vous pouvez continuer à vous cacher lorsque les Thalmor pénètrent dans la Cruche percée, confrontent Dirge ou Vekel et se font rabrouer par la Guilde des voleurs sur un ton menaçant.

Ou vous pouvez vous montrer (accidentellement ou volontairement) et transformer la Cruche percée en boucherie. Ne laissez aucun Thalmor en vie !

AGACER LES THALMOR : SHAVARI L'ASSASSIN



Les Thalmor engagent des assassins expérimentés pour vous traquer et vous tuer.

Vous l'ignorez, mais lorsque vous avez fui l'Ambassade du Thalmor, Elenwen a mis votre tête à prix, ce qui a attiré l'attention d'une tueuse khajiit nommée Shavari. Dès que vous entrez dans la Cruche percée ou dans les Voûtes de la Souricière, elle vous emboîte le pas. Agissez rapidement si vous repérez une Khajiit inconnue dans les environs et tuez-la avant qu'elle ne puisse accomplir sa mission. Inspectez son cadavre pour trouver un message provenant de "E", qui prouve que les Thalmor complotent contre vous.

➤ **Note de Shavari**

Souvenir du 30 de soufflegivre



Si quelqu'un vous donne l'ordre de vous rendre dans les Galeries de la Souricière ou si vous y allez de votre propre chef, sachez que les Thalmor rôdent déjà dans ce dédale de couloirs communicants autour d'une salle centrale (où vous venez de pénétrer).

Cependant, si c'est Dirge ou Vekel qui vous ont conseillé de vous rendre dans les Galeries, ils vous avertissent de l'embuscade des Thalmor, ce qui vous permet de vous attendre à une attaque et même d'essayer d'attaquer les gardes par surprise pour prendre le dessus. Dans tous les cas, à moins que votre compétence Furtivité soit exceptionnelle, attendez-vous à affronter quatre de ces ennemis au cours de votre navigation dans ces Galeries.

Vous pouvez emprunter deux itinéraires depuis chaque entrée des Galeries :

Le premier consiste à traverser les couloirs et les chambres communicants, faufilez-vous grâce à votre Furtivité ou affrontez des ennemis Thalmor et quelques ragnards en chemin. C'est l'itinéraire le plus long, mais il vous permet de continuer à vous dissimuler, ou tout du moins de débarrasser les Galeries de vos adversaires pour un temps.

Vous pouvez également apparaître sur le balcon supérieur de la salle centrale à plusieurs étages, qui est bien éclairée et qui comporte un chariot et une botte de foin à sa base. Sautez de la porte ouverte côté est pour atterrir au rez-de-chaussée. L'entrée des Voûtes de la Souricière est au sud, au fond des Galeries..





Ouvrez la porte de bois et pénétrez dans les Voûtes de la Souricière. Les Thalmor n'ont pas encore trouvé cette zone et elle est rarement visitée. Sûrement à cause des aliénés qui peuplent les chambres. Faites attention à Hefid la Sourde et à Knjakr le cuisinier fou, car ils ont tendance à devenir violents lorsqu'ils vous aperçoivent. Vous aurez également affaire à un lent d'esprit nommé Salvianus, qui se parle tout seul. Mais vous êtes ici pour trouver la porte bien verrouillée du balcon supérieur de la chambre centrale, dans le coin sud-ouest.

Avancez jusqu'à la porte et vous entendrez un vieil homme vous crier de vous en aller. Insistez et le volet de la porte s'ouvre, dévoilant deux yeux. Il s'agit d'un homme qui déclare ne pas connaître Esbern.

SAMY&DENIS

Vous aurez beau supplier et tenter de persuader cet homme d'ouvrir la porte, rien n'y fera. Répétez à l'homme ce que vous a dit Delphine : "se souvenir du 30 de soufflegivre". C'est uniquement à ce moment que l'homme avoue être Esbern et ouvre le verrou.

Si vous n'avez pas parlé à Delphine après avoir fui l'Ambassade du Thalmor, vous pouvez informer Esbern que vous êtes l'Enfant de dragon, ce qui suffit à piquer son intérêt.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Esbern

Conclusion de la quête

Une fois à l'intérieur de la cachette d'Esbern, celui-ci vous demande comment va Delphine après toutes ces années, considérant la situation comme "désespérée". Il vous informe qu'Alduin est de retour, comme le disait la prophétie. Esbern pense que la fin du monde a sonné. En fait, la seule lueur d'espoir serait qu'un Enfant de dragon apparaisse...

Activités post-quête

Durant la conversation, la Quête principale : Le mur d'Alduin, commence automatiquement.

LE MUR D'ALDUIN

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Coincé dans la Souricière

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Coincé dans la Souricière, Quête principale : La Gorge du Monde

LIEUX : Karthecime, Faillaise, la Cruche percée, la Souricière, les Galeries de la Souricière, Rivebois, l'Auberge du Géant endormi de Rivebois, le Temple d'Havreciel, Le mur d'Alduin

PERSONNAGES : Delphine, Esbern, Orgnar

ENNEMIS : Parjure, soldat Thalmor, sorcier Thalmor

◊ **OBJECTIFS :** escortez Esbern à Rivebois, adressez-vous à Esbern, trouvez le moyen d'entrer dans le Temple d'Havreciel, apprenez le secret du mur d'Alduin

SPOILERS MINEURS

Histoire et prophétie

◊ **OBJECTIF :** escortez Esbern à Rivebois

♦ **CIBLE :** l'Auberge du Géant endormi de Rivebois



Maintenant que vous avez trouvé Esbern avec l'aide de Brynjolf et de la Guilde des voleurs, c'est à vous d'escorter cet homme légèrement dérangé à Rivebois. Si vous lui demandez s'il sait comment quitter cet endroit, il partira en courant. Suivez-le jusqu'à la sortie, ou dites-lui de vous suivre. Descendez les escaliers de l'embranchement. Lorsque vous entrez dans les passages des égouts, des agents du Thalmor surgissent. Tuez-les. Tout en combattant, montez les escaliers et vous déboucherez dans les Galeries de la Souricière. Laissez Esbern s'occuper des soldats Thalmor qui pourraient vous attaquer : c'est un puissant sorcier qui sait parfaitement se battre.

Dirigez-vous vers l'ouest, passez par la porte ouverte menant à la salle centrale et prenez le tunnel de liaison. Continuez vers le nord en passant vers les racines, montez les escaliers près de la salle à manger et revenez vers le sud, au-dessus de la salle centrale. Traversez le balcon intermédiaire, puis montez pour atteindre le balcon supérieur dans cette même salle. Dirigez-vous vers l'ouest pour entrer dans la Cruche percée. De là, continuez vers l'ouest, en passant par la salle de dégustation de la Souricière, et tournez à droite (vers le nord). Utilisez alors le levier au mur pour abaisser le pont de bois, si ce n'est pas déjà fait. Ensuite, vous n'avez plus qu'à suivre un couloir sinueux pour déboucher dans Faillaise. Maintenant, vous pouvez soit utiliser le voyage rapide, soit revenir à pied jusqu'à l'Auberge du Géant endormi de Rivebois.

ASTUCE Esbern s'accroupit quand il est débordé par les ennemis, mais se relève ensuite. Ne vous inquiétez pas pour lui.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Esbern



Prévenez Delphine que vous avez retrouvé Esbern. Elle se montre très reconnaissante et vous conduit tous les deux dans une cave secrète. Esbern finit par mentionner un lieu historique particulièrement important : le Temple d'Havreciel, bâti près de l'un des camps militaires akavirois de la Crevasse lors de la conquête de Bordeciel. Il pose également un livre sur la table, prenez-le et lisez-le quand vous le souhaitez pour en savoir plus.

➤ Annales des Gardes-dragons

Cette révélation n'impressionne pas spécialement Delphine, du moins jusqu'à ce qu'Esbern explique que c'est dans le Temple d'Havreciel qu'a été érigé le mur d'Alduin, pour graver dans la pierre la somme de leur savoir sur les dragons. L'emplacement de cette merveille de l'ancien monde a été perdu pendant des siècles, mais heureusement, Esbern l'a retrouvé et il sait pourquoi vous devriez vous y rendre tous les trois : les anciennes Lames ont consigné à la fois histoire et prophétie sur le mur d'Alduin ; avec un peu de chance, il détient également la clé pour vaincre Alduin lui-même.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le moyen d'entrer dans le Temple d'Havreciel

Contre les Parjures



D'après Delphine, la description d'Esbern correspond à un lieu de Bordeciel nommé Karthecime, dans les gorges de la rivière Karth. Elle vous demande si vous souhaitez voyager avec elle et Esbern ou si vous préférez les retrouver à l'entrée du Temple d'Havreciel. La décision vous appartient ; vous pouvez :

Utiliser le voyage rapide pour rejoindre le lieu le plus proche du temple, puis faire le reste du chemin à pied. Si vous avez déjà découvert le temple, vous pouvez vous rendre directement à l'entrée.

Prendre la route longeant Épervine, ce qui vous obligera à vous battre aux côtés de Delphine et Esbern. Ce trajet est plus long, mais il vous permet de gagner de l'expérience et d'observer les talents de vos compagnons au combat. Ils ne peuvent pas se faire tuer par les ennemis, vous pouvez donc vous contenter de les soutenir si vous le souhaitez.

Emprunter le trajet long à cheval, mais sans vos compagnons. Vous pourrez progresser à votre rythme, mais vous n'aurez aucune aide en cas d'affrontement.

SAMY&DENIS

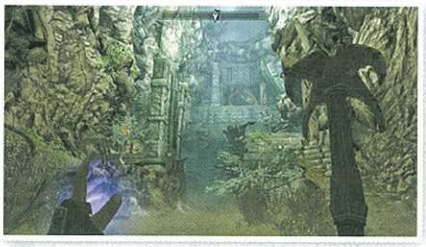
Prendre une calèche de Blancherive à Markarth, puis rejoindre le temple à pied par l'ouest, comme Delphine vous le suggère.



Après la rencontre, Delphine fait ses adieux à Orgnar, le tavernier, et quitte l'Auberge du Géant endormi pour de bon.

Les Parjures, membres d'une tribu primitive se battant pour expulser les Nordiques de leurs terres, sont actifs dans le secteur. Ce sont de formidables guerriers et mages, surtout en groupe comme vous en découvrirez à l'extérieur de Karthecime. Selon votre style de jeu (et si vous voyagez avec Delphine et Esbern ou non), attendez-vous à mener un combat long et acharné en traversant la rivière Karth sur les plateformes de bois et de pierre. Après avoir fait la route en toute discrétion ou en vous battant farouchement, repérez l'entrée de la grotte et entrez dans Karthecime.

ASTUCE Si vous perdez Delphine et Esbern de vue en vous rendant au Temple d'Havreciel, vous les retrouverez en entrant dans Karthecime. Si vous leur avez dit de partir sans vous, ils vous attendront sur la route à côté de l'entrée, près du camp de Parjures de Karthecime, à moins que vous n'arriviez en premier.



Le combat continue à l'intérieur de Karthecime. Traversez le camp des Parjures et vous arriverez dans une étroite chambre d'ascension où se trouvent des piliers de pierre et des colonnes sculptées par les Akavirois d'autrefois. Une entrée se trouve à l'ouest, en hauteur, mais elle est inaccessible pour le moment. Il y a tout de même un moyen d'abaisser les deux ponts qui permettent de traverser la chambre. Approchez-vous des trois petits piliers à trois côtés en haut de la pente terreuse.

Solution de l'énigme : le carreau au centre de chaque colonne est important, étudiez les symboles qui sont inscrits dessus. Il y en a trois différents : un oeil surmonté d'une paire de cornes, une sorte de coupe de cérémonie avec des flammes stylisées et deux têtes de dragons face à face, avec une flèche pointée vers le bas. Ce troisième symbole représente l'Enfant de dragon. Activez les piliers pour faire apparaître le carreau de l'Enfant de dragon et pour que la ligne en haut de chaque pilier soit tournée d'est en ouest. Le pont sur votre gauche (au sud) s'abaisse alors bruyamment.

Traversez le pont et attendez qu'Esbern vous dise ce qu'il pense du sol de la salle de liaison. Attendez-vous à une mort enflammée si vous marchez sur la mauvaise plaque. Heureusement, il y a une certaine logique.

Solution de l'énigme : repérez les plaques portant le symbole de l'Enfant de dragon, comme sur les piliers. Marchez uniquement sur ces plaques jusqu'à ce que vous atteigniez une tête de dragon sculptée et un levier. Tirez sur le levier pour abaisser un deuxième pont et, en prime, désactiver les plaques piégées.

Allégorie et symbolisme mythique



Dirigez-vous vers le nord en passant par les deux ponts abaissés jusqu'à l'entrée du Temple d'Havreciel, une salle remarquablement bien préservée. Esbern se dirige immédiatement vers une imposante tête de pierre à l'autre bout (ouest) de la salle. Parlez-lui de l'entrée et il se mettra à examiner une marque circulaire au sol, marmonnant quelque chose à propos d'un "sceau hématique". En effet, ce mécanisme doit être activé avec du sang : plus précisément, votre sang. Les anciennes Lames révéraient Réman le Cyrodiil et ce temple semble avoir été bâti en son honneur. Esbern explique l'importance historique de ce site. Écoutez-le si vous le voulez ou mettez-vous tout de suite au centre de la marque circulaire pour activer le sceau. Après avoir entaillé la paume de votre main et laissé le sang couler sur le sceau, la tête géante de Réman le Cyrodiil se lève.

◊ **OBJECTIF :** apprenez le secret du mur d'Alduin

Conclusion de la quête



Passez devant ou attendez Esbern, qui s'extasie en découvrant les bas-reliefs akavirois. Mais la salle principale renferme le véritable trésor. Pendant que Delphine attend plus ou moins patiemment, Esbern examine le mur d'Alduin qui domine les lieux. Il découvre que les anciens Nordiques avaient utilisé un cri pour vaincre Alduin. Delphine vous demande si vous connaissez un cri capable d'un tel exploit : répondez-lui que les Grises-barbes sont peut-être au courant. Elle réplique alors avec quelques mots au sujet des Grises-barbes, qui, d'après elle, ont abandonné leurs responsabilités et leur destin. Elle vous conseille d'aller les voir pendant qu'elle reste avec Esbern, qui risque d'en avoir pour un bon moment.

"Lorsque l'anarchie gagne les huit extrémités du monde
Lorsque marche la Tour de cuivre et que le temps est remanié
Lorsque le triplement béni échoue et que la Tour rouge tremble
Lorsque le souverain Enfant de dragon perd son trône et que la Tour blanche tombe,
Lorsque la Tour enneigée est démolie, sans roi, maculée de sang
Le Dévoreur de mondes s'éveille et la roue tourne vers le dernier Enfant de dragon."

Activités post-quête

Esbern est toujours en train d'examiner le mur d'Alduin quand la Quête principale : La Gorge du Monde débute. Si vous le souhaitez, vous pouvez commencer à vous lier d'amitié avec Delphine et Esbern à l'intérieur du Temple d'Havreciel. Vous pouvez également terminer les quatre Quêtes des Lames, qui vous rapporteront des acolytes, des objets, des dragons à tuer et la bénédiction d'Esbern. Consultez le chapitre correspondant pour en savoir plus.

LA GORGE DU MONDE

SPOILERS MINEURS

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le mur d'Alduin, Quête principale : Savoir ancien, Quête principale : Paarthurnax
LIEUX : Haut Hrothgar, Cour du Haut Hrothgar, Temple d'Havreciel, Gorge du Monde
PERSONNAGES : Delphine, Esbern, Maître Arngeir, Maître Einarth, Paarthurnax
ENNEMIS : spectre de glace, troll
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Arngeir, apprenez le cri Ciel dégagé, utilisez le cri Ciel dégagé pour ouvrir le chemin, adressez-vous à Paarthurnax, apprenez le Mot de puissance auprès de Paarthurnax, utilisez le cri "Souffle ardent" contre Paarthurnax, adressez-vous à Paarthurnax

SAMY&DENIS

Le ciel au-dessus, la Voix au-dedans.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Arngeir
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, Haut Hrothgar



Pendant qu'Esbern inspecte le troisième panneau du mur d'Alduin (et vous donne son opinion si vous voulez l'écouter), quittez le temple d'Havreciel et montez vers le nord. Sortez par l'une des portes "flèche de dragon" pour atteindre une ruine qui offre une vue excellente sur la Crevasse. Une longue marche vous attend pour rejoindre Blancherive et gravir à nouveau les 7 000 marches jusqu'au Haut Hrothgar. Si la patience vous manque, utilisez le voyage rapide. Trouvez le Maître Arngeir et dites-lui que vous devez apprendre le cri qui a vaincu Alduin. Votre requête met en colère le Grise-barbe, qui accuse les Lames d'arrogance inconsidérée et met un terme à la conversation (quelles que soient vos réponses) en vous sermonnant pour avoir quitté la voie de la sagesse.

Maître Einarth murmure quelque chose à l'oreille d'Arngeir dans la langue des dragons, et Arngeir vous demande d'arrêter. Il s'excuse de s'être emporté et vous apprend que le cri s'appelle "Fendragon". Il est inconnu des Grises-barbes du Haut Hrothgar eux-mêmes, car jugé maléfique. Seul le maître des Grises-barbes, Paarthurnax, peut répondre à vos questions. On vous appelle dans la cour où vous allez apprendre un cri qui vous permettra de rendre visite à Paarthurnax.

◊ **OBJECTIF :** apprenez le cri Ciel dégagé
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, Haut Hrothgar - Cour

Suivez Arngeir jusqu'au puits de flammes cérémoniel dans la cour ; là, il vocifère trois mots runiques qui scintillent dans la pierre gravée juste en dessous. Marchez dessus et absorbez les trois signes afin que votre cri de Ciel dégagé soit le plus puissant possible. Ensuite, puisez dans le savoir de l'étincelant Maître Arngeir. Vous apprenez Lok ("ciel"), Vah ("printemps") et Koor ("été"). Ouvrez ensuite le menu Magie > Cris dans votre inventaire puis sélectionnez ce cri.

➤ **Mot de puissance :** Ciel, Ciel dégagé
➤ **Mot de puissance :** Printemps, Ciel dégagé
➤ **Mot de puissance :** Été, Ciel dégagé

◊ **OBJECTIF :** utilisez le cri Ciel dégagé pour ouvrir le chemin
♦ **CIBLE :** le brouillard d'altitude au sommet des marches du Haut Hrothgar

Éclaircir la Gorge



Une fois le cri sélectionné, quittez le Haut Hrothgar et gravissez les marches vers le sud-est depuis le puits de flammes. Vous êtes accueilli par une arche au travers de laquelle vous voyez un brouillard impénétrable. Lancez le cri de Ciel dégagé pour le dissiper (ça ne durera que quelques secondes). Ceci vous permettra de voir clairement le chemin qui mène au sommet de la montagne.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Paarthurnax
♦ **CIBLE :** Paarthurnax, sommet de la Gorge du Monde



Suivez le sentier jusqu'à atteindre la limite de la nappe de brouillard. S'il revient, utilisez à nouveau le cri. En serpentant sur le chemin, ne manquez pas les pierres d'orientation et les drapeaux qui y sont fixés. La progression est lente, mais vous sortez enfin du brouillard pour découvrir la Gorge du Monde, le sommet de la plus haute montagne de Bordeciel.

ATTENTION !
N'avancez pas à l'aveuglette dans l'épaisse grisaille, c'est dangereux. Traverser le brouillard consomme de la vigueur et vous aurez à affronter des spectres de glace en chemin, voire un troll.



Une voix profonde tonne et résonne contre les rochers géants et les étendues neigeuses du sommet de la montagne. Paarthurnax vous souhaite la bienvenue. Parlez à ce dragon blanc gigantesque, qui vous demande pourquoi vous venez interrompre sa méditation. Quand vous lui expliquez que vous devez apprendre le cri de Fendragon, il vous répond que la patience est de mise et qu'il faut respecter certaines formalités. Paarthurnax se pose et vous encourage à écouter son Thu'um et à y répondre, si vous êtes véritablement Dovahkiin ! Il ouvre sa gueule et carbonise un rocher dans une grande gerbe de flammes !

◊ **OBJECTIF :** apprenez le Mot de puissance auprès de Paarthurnax

Le rocher se met bientôt à scintiller d'un Mot de puissance runique. Prenez-le comme le cadeau qu'il est et absorbez un nouveau mot du cri de Souffle ardent. Vous absorbez ensuite la connaissance du Mot de Paarthurnax... sauf qu'il est toujours vivant et que vous n'avez pas à l'occire.

➤ **Mot de puissance :** Souffle ardent

◊ **OBJECTIF :** utilisez le cri Souffle ardent contre Paarthurnax

Paarthurnax vous demande maintenant de le saluer, non pas comme un mortel mais comme un dovah (ou "dragon"). Sélectionnez le cri de Souffle ardent dans votre inventaire et lancez-le directement sur le dragon, le baignant dans un flot de flammes. Paarthurnax ne devient pas hostile : c'est le salut cérémoniel qu'il attendait.

ATTENTION !
Évidemment, ne vous mettez pas en tête de le combattre réellement, sans quoi Paarthurnax devient bel et bien hostile et vous ne pouvez tout simplement pas le vaincre pour le moment.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Paarthurnax

Gardien de la Fracture du Temps

Paarthurnax est ravi de faire votre connaissance et vous demande ce que vous attendez de lui. Quand vous réitérez votre souhait d'apprendre le cri de Fendragon, Paarthurnax n'est pas surpris. Après une brève conversation, le grand dragon révèle que même lui ne connaît pas ce Thu'um. Après une autre question, il vous demande pourquoi vous souhaitez l'apprendre. Répondez comme bon vous semble, mais dites-lui que vous devez arrêter Alduin. Paarthurnax décrit son frère aîné comme une source d'ennuis. Cet ermite vous demande rapidement pourquoi il vit isolé dans ces hauteurs.

SAMY&DENIS

Aucune de vos réponses n'est correcte, et il vous révèle qu'il médite à cet endroit, car c'est ici qu'Alduin a été vaincu par les anciens Parleurs. Mais même le cri de Fendragon n'avait pas suffi, et ils ont dû employer le Kel, ou Parchemin des Anciens, pour créer une Tiid-Ahraan, une Fracture du Temps, pour l'envoyer errer au gré des courants du temps. Si vous lui posez la question, il vous explique ce qu'est un Parchemin des Anciens, et vous déclare qu'il attend ; des milliers d'années, le temps qu'il faudra à Alduin avant d'émerger des couloirs du temps. C'est très important pour votre cause. Si vous trouviez un Parchemin des Anciens à cet endroit précis, vous pourriez vous transporter de l'autre côté de la cassure du temps et apprendre Fendragon de ceux qui l'ont créé !

Conclusion de la quête

Vous vous retrouvez avec une question qui éclipse toutes les autres...

Activités post-quête

... et dont vous trouverez la réponse dans Quête principale : Savoir ancien !

SAVOIR ANCIEN

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : La Gorge du Monde

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : La Gorge du Monde, Quête principale : Le trépas d'Alduin, Quête principale : Paarthurnax, Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Révélations des Murs de mots*, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance*, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons

LIEUX : Alftand, Animachinerie d'Alftand, Cathédrale d'Alftand, Ruines gelées d'Alftand, Tour en ruines d'Alftand, Griffenoire, Académie de Fortdhiver, Salle des éléments, Arcanaeum, Haut Hrothgar, Cour du Haut Hrothgar, Avant-poste de Septimus Signus, Temple d'Havreciel, Gorge du Monde, Tour de Mzark, Ocularium

PERSONNAGES : Esbern, Faralda, Maître Arngeir, Paarthurnax, Septimus Signus, Urag gro-Shub

ENNEMIS : centurion dwemer, sphère dwemer, araignée dwemer, Falmer, givrépeire, horqueur, loup des glaces, J'darr, ragnard, loup

◊ **OBJECTIFS :** apprenez où se trouve le Parchemin des Anciens, (facultatif) adressez-vous à Esbern, OU (facultatif) adressez-vous à Arngeir, Objectif : retrouvez le Parchemin des Anciens

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Apprentissage avancé

◊ **OBJECTIF :** apprenez où se trouve le Parchemin des Anciens
♦ **CIBLE :** Académie de Fortdhiver
◊ **OBJECTIF :** (facultatif) adressez-vous à Esbern
♦ **CIBLE :** Esbern, au Temple d'Havreciel
◊ **OBJECTIF :** OU (facultatif) adressez-vous à Arngeir
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, dans le Haut Hrothgar

Terminez la conversation avec Paarthurnax en lui demandant de vous faire part de toutes les informations dont il dispose concernant le Parchemin des Anciens. D'après lui, quand vous reviendrez avec le Parchemin, vous devrez aller voir Hakon, Gormlaith et Felldir, les premiers mortels auxquels Paarthurnax a appris le Thu'um et qui ont fomenté la révolte contre Alduin. Achevez la conversation avec Paarthurnax puis partez à la recherche du Parchemin des Anciens si vous ne l'avez pas encore fait. Deux indices facultatifs vous indiquent la bonne direction.

REMARQUE Avez-vous déjà le Parchemin des Anciens en votre possession ? C'est possible, si vous avez terminé la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire. Dans ce cas, vous pouvez ignorer cette quête et commencer la Quête principale : Le trépas d'Alduin

REMARQUE N'oubliez pas que vous pouvez toujours retourner le voir pour méditer sur les Mots de puissance. Consultez les Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance pour plus d'informations. Cette quête devient disponible lorsque vous terminez la Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent.

Adressez-vous à Esbern : afin d'éclairer votre recherche du Parchemin des Anciens, vous pouvez retourner au Temple d'Havreciel. Esbern se trouve généralement à l'extérieur, en haut de la montagne dans laquelle le temple est creusé, surplombant la Crevasse. Approchez-vous du pavillon du temple et parlez-lui. Il vous recommandera de vous rendre à l'Académie de Fortdhiver. Votre carte se met à jour.

Adressez-vous à Arngeir : afin d'éclairer votre recherche du Parchemin des Anciens, vous pouvez vous rendre dans le Haut Hrothgar et parler à Maître Arngeir. Les Grises-barbes eux-mêmes ne s'intéressent pas aux Parchemins, mais les mages de Fortdhiver ont l'habitude de perpétrer de tels blasphèmes et il vous suggère de vous rendre à leur Académie. Votre carte se met à jour.

REMARQUE À ce stade,, vous pouvez parler à Arngeir et connaître l'emplacement de Mots de puissance supplémentaires. Consultez les Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Révélations des Murs de mots pour plus d'informations.

Réflexions insensées



Commencez votre voyage en vous rendant jusqu'à la cité de Fortdhiver. Son Académie y est reliée par un pont. Une Elfe magicienne garde l'entrée du pont et vous arrête, vous prévenant que sa traversée est dangereuse et que les portes de la cité vous seront interdites. Si vous essayez de la frapper, elle devient agressive. Bien qu'elle ait quelques griefs contre l'Académie (à propos de laquelle vous pouvez lui poser des questions) à partager avec vous, la véritable raison de votre présence ici est d'entrer dans l'Académie. Demandez-lui si c'est possible, elle vous demandera pourquoi (choisissez alors la réponse qui correspond le mieux à votre comportement). Elle demande alors que vous passiez un test pour prouver que vous avez au moins quelques notions en matière de magie. Vous pouvez :

Passer sans vous occuper de Faralda si vous êtes déjà membre de l'Académie de Fortdhiver et si vous avez commencé la série de Quêtes parallèles.

(Persuasion) Lui dire que vous savez tous les deux que vous allez réussir.

Accepter de passer le test. Faralda vous donne alors pour consigne d'envoyer un sort spécifique sur la marque qui se trouve par terre, à côté d'elle.

Lui demander de faire une exception pour l'Enfant de dragon. Faralda vous demande alors de lui prouver que vous maîtrisez réellement la Voix. Montrez-lui en poussant un de vos cris.

Lancer un sort : ouvrez votre menu de magie et sélectionnez le sort demandé par Faralda. Elle peut choisir Éclair enflammé, Rayonnement, Furie, Conjuration d'Atronach de feu ou Toucher apaisant, selon vos sorts disponibles et votre maîtrise des différents domaines magiques. Visez la marque et lancez votre sort. S'il est réussi, Faralda s'approche et vous dit d'aller voir Mirabelle Ervine dans l'enceinte de l'Académie.

Lancez un cri de dragon : affichez votre Inventaire de cris, choisissez n'importe quel cri (Souffle ardent, par exemple), visez la marque et lancez votre cri. Après que vous ayez touché la marque, Faralda vous dit que vous avez beaucoup à vous apprendre mutuellement. Elle ajoute que vous feriez une recrue remarquable pour l'Académie.

SAMY&DENIS

Vous pouvez interroger Faralda à propos de Mirabelle et de l'Académie, ou lui demander de vous entraîner dans l'art de la magie de destruction. La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons, est désormais active et l'Elfe vous demande d'aller voir Mirabelle Ervine. Toutefois, cet objectif n'est pas requis et ne fait pas partie de la quête principale. Traversez le pont, accédez à la cour extérieure de l'Académie, puis ouvrez les grandes portes et entrez dans la Salle des éléments. Tournez immédiatement à droite (vers l'est) et pénétrez dans l'Arcanaeum.

ATTENTION ! Surtout, ne faites pas n'importe quoi sur le pont ! Évitez de viser Faralda (accidentellement ou non) ou de lancer un cri ou un sort possédant une grande zone d'effet. Si vous mettez le feu à votre examinatrice, vous pourrez faire une croix sur votre admission au sein de l'Académie !

ASTUCE Si vous souhaitez faire connaissance avec d'autres mages, consultez les Quêtes de l'Académie de Fortdhiver pour plus d'informations sur les habitants de cet épicentre de la magie en Bordeciel. C'est aussi le bon moment pour démarrer leurs quêtes, si vous ne vous l'avez pas encore fait.



Allez voir le mage orque répondant au nom d'Urag gro-Shub et qui est responsable de l'Arcanaeum. Bien que vous puissiez lui proposer de l'aider dans ses travaux à l'Académie (ce qui vous permet d'accomplir plusieurs tâches propres à l'endroit, mais non liées à cette quête) et lui poser des questions sur la bibliothèque de l'Arcanaeum, vous êtes ici pour lui faire dire ce qu'il sait sur le Parchemin des Anciens. Urag se méfie immédiatement si vous lui posez un peu trop directement des questions sur cet artefact. Vous pouvez le laisser vous parler des Parchemins avant de lui demander s'il en existe un que vous pourriez utiliser. Urag se gausse lorsque vous lui posez la question, vous répondant que s'il parvenait à en obtenir un, jamais il ne le montrerait à quelqu'un dans votre genre. Demandez-lui s'il a au moins des informations à leur sujet, il acceptera de vous indiquer quelques livres d'arcanes qui pourraient contenir certains indices (même s'ils contiennent surtout de fieffés mensonges tenus de rumeurs).

Urag gro-Shub s'exécute et revient avec deux livres : *Effets* des *Parchemins* des *Anciens* et *Réflexions* sur les Parchemins des Anciens. Après avoir lu les deux ouvrages (que vous pouvez garder ou laisser sur le bureau), vous en concluez que ces Réflexions sont l'oeuvre d'un fou. La Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire commence alors.

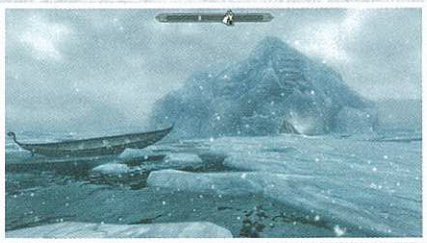
➤ *Effets des Parchemins des Anciens* ➤ *Réflexions sur les Parchemins des Anciens*

◊ **OBJECTIF DE LA QUÊTE DES DAEDRA :** parlez à Urag du livre de la folie

Retournez voir Urag et faites-lui savoir que le livre sur les réflexions est incompréhensible. Il ne semble pas surpris... après tout, c'est un ouvrage écrit par Septimus Signus ! Bien que Signus soit le plus grand maître concernant la nature des Parchemins des Anciens, Urag vous dit "cela fait longtemps qu'il nous a quittés". Vous comprenez qu'il veut dire mentalement et physiquement. Septimus se trouve actuellement au nord de l'Académie, dans les dangereux Champs de glace.

◊ **OBJECTIF DE LA QUÊTE DES DAEDRA :** trouvez Septimus Signus
♦ **CIBLE :** avant-poste de Septimus Signus

L'ermite d'Hermaeus Mora



Votre prochaine destination vous mènera au milieu des énormes icebergs de la côte nord. Quittez l'Académie et dirigez-vous vers les eaux glaciales de la côte. Sautez sur le premier iceberg que vous trouvez et qui se dirige vers le nord. Vous rencontrerez sans doute en chemin quelques harqueurs, des loups et des loups des glaces.



L'avant-poste de Septimus Signus se trouve derrière une petite porte étrange, creusée dans l'un des icebergs de la taille d'une colline, tout près d'un bateau à rames amarré. En descendant le long de l'échelle et d'une pente, vous trouvez un mage au milieu d'une salle taillée dans la glace qui semble garder une sorte de boîte dwemer de la taille d'une maison.

Si vous parlez à Septimus des Parchemins des Anciens, il se lancera dans un flot d'explications ininterrompu. Demandez-lui à nouveau où se trouve le Parchemin et, après avoir obtenu quelques informations relativement inutiles, posez-lui à nouveau la question (en plaisantant ou en le menaçant). Septimus accepte de vous le révéler, mais en échange, vous devrez vous aventurer à Griffenoire, une ville dwemer souterraine étrange qui se trouve sous Alftand.

Demandez-lui comment atteindre Griffenoire, Septimus continue à vous parler par énigmes et vous tend deux objets : le premier est un lexique anguleux utilisé par les Dwemers pour écrire, le second est une Sphère d'harmonie, qui semble "chanter" quand vous vous trouvez près d'une porte dwemer. Une fois ces deux objets en votre possession, votre Quête principale se met à jour. Vous pouvez rester à parler avec Septimus si vous n'avez pas peur d'y perdre votre santé mentale.

➤ **Sphère d'harmonie** ➤ **Lexique vierge**

◊ **OBJECTIF DE LA QUÊTE DES DAEDRA :** transcrivez le Lexique
♦ **CIBLE :** Tour de Mzark
◊ **OBJECTIF :** retrouvez le Parchemin des Anciens
♦ **CIBLE :** Tour de Mzark

En route vers la tour

ASTUCE Vous devez vous équiper de la Sphère d'harmonie pour continuer. Dans le cas contraire, vous ne pourrez pas accéder à la route permettant d'atteindre le Parchemin des Anciens. L'endroit suivant est l'une des rares entrées menant vers une cité souterraine du nom de Griffenoire. C'est le chemin le plus direct, mais il en existe d'autres. Consultez l'Atlas pour connaître toutes les routes permettant d'atteindre cette cité souterraine ainsi que la Tour de Mzark.



Alftand se trouve dans les montagnes glaciales au sud-ouest de Fortdhiver. Votre périple est généralement ponctué d'attaques d'animaux sauvages. L'extérieur d'Alftand est constitué d'une série de structures ici et là, de types dwemer et nordique. Sous le glacier se trouve la tour d'Alftand, en ruine, d'où part une route dangereuse permettant d'atteindre le haut du glacier. Il est toutefois recommandé de rester à l'extérieur, d'aller jusqu'aux deux huttes balayées par les vents, vers une tour dwemer inaccessible, et d'emprunter une plateforme instable qui descend et contourne des toits, sur le côté du glacier. Dirigez-vous ensuite vers les passerelles de bois jusqu'à atteindre l'entrée des Ruines gelées d'Alftand, c'est la route à suivre.



Empruntez les tunnels forés dans la glace. Ceux-ci sont en mauvais état, jonchés de débris et d'ustensiles de cuisine. Où que votre regard se pose, vous remarquez des traces de lutte. Suivez le tunnel vers le bas jusqu'à atteindre le début d'un bâtiment d'architecture dwemer et un tunnel de pierre qui se termine dans une salle où se dressent une table de pierre ainsi qu'une grande porte barricadée menant vers le nord. Cette dernière peut uniquement être ouverte depuis l'autre côté. Sur la table à proximité, vous trouvez des Notes de recherches. La personne qui les a écrites pense avoir vu une étrange silhouette humaine de l'autre côté de la porte barricadée.

SAMY&DENIS

➤ Notes de recherches

À ce stade, le passage vers l'ouest mène à une passerelle, puis redescend de l'autre côté, dans une autre partie taillée dans la glace. Attention aux attaques d'araignées dwemers en cours de route. Un Khajiit enfiévré au skooma hurle qu'il est bloqué là et vous attaque s'il vous voit. Laissez-le où il est et continuez vers le début des ruines dwemers principales. Le plafond s'élève alors que vous atteignez une salle pleine de pistons et d'engrenages dont le centre est surélevé et deux sphères dwemers jaillissent de trous dans le mur pour vous attaquer. Continuez vers le nord jusqu'à une salle remplie de vapeurs où se dresse une porte verrouillée (Novice) menant vers quelques menus trésors. Passez la porte dorée et continuez jusqu'à un passage infesté d'araignées dwemers qui s'étend vers le sud. Il conduit jusqu'à une porte dorée (Apprenti) verrouillée derrière laquelle se trouvent quelques objets dignes d'intérêt ainsi qu'un passage principal permettant de contourner vers l'est et qui vous ramène dans la salle aux pistons et aux engrenages. Cette fois, vous vous trouvez au-dessus du centre surélevé. Passez entre les pistons (sautez par-dessus, sans quoi vous risquez de tomber) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour atteindre le petit couloir et la porte menant à l'Animachinerie d'Alftand.

TIPP Vous y trouvez de nombreux objets très intéressants d'origine dwemer que vous pouvez prendre (et revendre à votre retour). Parmi les marchands de Bordeciel, le magicien Calcelmo, au Château de Coeur-de-Roche à Markarth, se montrera particulièrement intéressé par ces objets et les rachètera à un bon prix. Cela dit, vous pourrez les vendre à n'importe quel marchand qui acceptera de vous les racheter.



Dirigez-vous vers le couloir vert jusqu'à une ouverture sur votre gauche (à l'est) qui mène vers un grand couloir traversé de tuyaux. Évitez deux sphères dwemers si vous restez dans la partie basse, puis dirigez-vous à travers le trou dans la barrière dorée, à gauche des marches de pierre. Sinon, dirigez-vous vers les marches, par-dessus les tuyaux, puis remontez la passerelle affichant une fente centrale. Suivez la fente pour éviter de déclencher un piège hérissé de lames en marchant sur les dalles. Au niveau de la porte barricadée, utilisez le levier sur votre droite pour abaisser les barres. Le levier qui se trouve derrière les barres relève ces dernières, ce qui est inutile, à moins que vous n'ayez des ennemis à vos trousses et que vous ne vouliez gagner un répit. Engagez-vous dans le grand conduit de l'Animachinerie, un long puits vertical dans lequel vous devez descendre sans tomber. Tuez toutes les araignées dwemers que vous rencontrez et descendez le long de la passerelle en pierre jusqu'à une plateforme en forme d'arche. La porte dorée qui s'y dresse (Apprenti) conduit à un cul-de-sac et à quelques objets précieux.



Penchez-vous par-dessus la plateforme de pierre en faisant face à l'intérieur du puits. Comme la passerelle en dessous s'est effondrée, vous devez sauter sur le tuyau doré qui dépasse, puis sur la plateforme de gravats elle-même. Il y a un passage qui mène vers l'ouest jusqu'à un rebord précaire, une araignée dwemer vous y attend et il y a un piston qui peut vous pousser dans le vide. Le chemin qui mène vers le bas se dirige vers le nord-est. Cherchez la lanterne et la chute d'eau, car le passage vers le bas est caché.

Quand vous descendez, une créature traînante vraiment horrible émerge de l'obscurité, une silhouette sans yeux qu'on pensait être un mythe. C'est un Falmer, une version dégénérée des Elfes qui habitaient autrefois Bordeciel. Tuez les quatre qui vous bloquent la route sur la passerelle venteuse qui descend, en faisant attention à ne pas tomber dans le vide. Lorsque vous vous trouvez face au jet de flammes qui barre l'accès à une porte dorée, précipitez-vous à travers ou faites le tour, vous arriverez à des habitations falmers.

Les Falmers sortent de leurs huttes, vous forçant à combattre ou à passer en furtivité. Suivez le passage vers le bas jusqu'à un deuxième groupe de Falmers qui se trouve dans une salle contenant une chaudière. Faites attention à ne pas faire de bruit en heurtant les ossements pendus si vous êtes en furtivité, car les Falmers vous découvriront alors aussitôt. Descendez les marches en faisant attention aux attaques de ragnards et cherchez une porte dorée dans le mur sud-est. C'est le chemin qui permet de continuer, mais vous pouvez tourner vers le nord-ouest, ouvrir une porte et utiliser un ancien élévateur dwemer. Tirez le levier et vous remontez dans les Ruines gelées d'Aftland.

Contournez les gravats pour vous diriger vers la porte barricadée où vous avez trouvé les Notes de recherches. Tirez un levier au mur pour débloquer les barres. Cette opération vous permettra d'aller et venir facilement dans l'Animachinerie si vous voulez explorer ces zones plus tard. Pour l'instant, utilisez l'élévateur pour redescendre et ouvrez la porte dorée dans le mur sud-est. Vous accèderez à un passage en pente où vous attendent d'autres Falmers (et des givrépeires) et qui mène au fond du puits. De là, il ne vous reste plus qu'à emprunter une volée de marches et à passer un piège de griffes (contournez le fil de déclenchement) pour entrer dans la Cathédrale d'Alftand.



Combattez un Falmer et évitez quelques pièges au sol pour atteindre une porte dorée qui mène à la salle principale de la Cathédrale, une caverne massive emplie d'échos comportant une structure centrale et une porte bloquée par des lances. Videz l'endroit des Falmers qui s'y trouvent puis empruntez les marches à votre gauche (vers le sud) avant d'aller jusqu'à un levier doré, au-dessus de l'entrée d'où vous venez. Cette opération relève les lances, vous permettant d'accéder à la plateforme de la Cathédrale, où un gigantesque monstre mécanique à vapeur rugit en se mettant en marche. Ce centurion dwemer a une forme effrayante, mais vous devez le vaincre, car il détient une clé des plus pratiques.

➤ Clé de l'élévateur d'Alftand



Montez jusqu'à la porte (au sud-ouest), en haut de la plateforme, ouvrez-la et assistez à la dispute qui oppose Sulla et Umana, deux voleurs. Comme il est impossible de leur faire entendre raison, vous devez les tuer. Ouvrez la porte située sous l'étrange Mécanisme dwemer, cela vous conduira jusqu'au sommet du glacier d'Alftand, où se dresse la tour que vous n'arriviez pas à atteindre à votre arrivée. Ouvrez la porte depuis l'intérieur à l'aide du levier fixé au mur (pour vous permettre, à l'avenir, d'accéder à la Cathédrale directement depuis la surface), puis redescendez dans la Cathédrale. Approchez-vous du Mécanisme dwemer et insérez-y la Sphère d'harmonie que Septimus vous a donnée. Le sol s'ouvre en deux, révélant un escalier qui descend jusqu'à une porte dorée cachée et une entrée menant vers la mystérieuse cité souterraine de Griffenoire.

REMARQUE Prenez le temps de vous habituer au gigantisme de cette grotte. Excepté le fait de déclencher le tir d'une arbalète dwemer à l'aide d'un levier adjacent et d'explorer le petit édifice de pierre au sud-ouest (le laboratoire de Sinderion où vous pouvez commencer à collecter de la Nirnroot cramoisie et démarrer la Quête parallèle : Nirnroot cramoisie), il y a une zone tentaculaire à explorer. Consultez l'Atlas pour obtenir des informations sur la zone toute entière. Ce guide vous mène directement à la sortie nécessaire pour atteindre le Parchemin des Anciens.



Quittez Griffenoire à l'aide de l'élévateur dwemer approprié implique d'aller vers l'ouest mais d'abord, vous pouvez vous diriger vers le sud-est jusqu'à trouver un bouton doré encastré dans un piédestal soutenant un buste dwemer. Appuyez sur ce bouton, l'élévateur qui se trouve derrière s'allume, vous permettant de monter et sortir. Ouvrez la porte qui donne accès à Alftand par le Grand élévateur (une autre entrée située au nord-est de l'Auberge de la Porte nocturne). Retournez à Griffenoire et trouvez le chemin pavé qui mène vers l'ouest. Suivez-le par-delà d'anciennes structures et au-dessus de champignons luminescents. Continuez en laissant un gigantesque lac et des chutes d'eau à votre gauche (au sud), traversez un pont de pierre et prenez la direction de l'ouest, tournez à gauche (vers le sud) pour atteindre un élévateur colossal qui vous permet de monter dans la Tour de Mzark, votre destination.

SAMY&DENIS

Opération Ocularium



Continuez le long d'un couloir traversé par un tuyau à vapeur ayant explosé jusqu'à une petite zone de campement et passez les portes dorées pour arriver dans une gigantesque salle circulaire. Cette dernière est dominée par une énorme sphère, qui semble être une sorte d'Ocularium massif équipé de diverses lentilles et autres mécanismes dorés. Dirigez-vous vers le pupitre de commandes sur la plateforme surplombant l'Ocularium. Les commandes se composent de cinq appareils cylindriques, un Réceptacle pour le Lexique et quatre boutons de positionnement encastrés dans des piédestaux. Il y a une certaine façon d'utiliser ces appareils pour déclencher quelque chose de caché dans l'une des lentilles.

Résolvez le puzzle : activez le Réceptacle du Lexique de sorte que le Lexique vierge soit posé dessus. Les deux piédestaux situés à droite du Réceptacle (les seuls actuellement actifs) ouvrent et ferment les lentilles de l'Ocularium. Appuyez sur le plus haut des deux piédestaux (à droite de celui du milieu, celui qui affiche le schéma de lentille) trois ou quatre fois, jusqu'à ce que le piédestal au bouton bleu, à gauche de celui du milieu, se mette à briller. Dirigez-vous vers ce nouveau piédestal (à ce stade, le Lexique vierge peut briller d'une lumière bleue). Les deux piédestaux situés à gauche du Réceptacle (dont le plus grand est désormais actif) contrôlent l'ensemble de lentilles au plafond. Appuyez sur le bouton du plus grand piédestal, celui de gauche, deux fois, jusqu'à ce que le bouton du petit piédestal, tout à gauche, se mette à briller. Appuyez alors sur ce bouton pour faire descendre du plafond et s'arrêter un important bloc de cristaux. Le cristal principal effectue une rotation et s'ouvre en deux pour révéler une sorte de tube.

Conclusion de la quête

Sautez du balcon de commandes, approchez-vous du cristal ouvert et prenez le Parchemin des Anciens du compartiment complexe dans lequel il se trouve. Partez ensuite en prenant la porte qui se trouve sous le Réceptacle du Lexique et qui mène à un dernier élévateur dwemer. Celui-ci vous permet d'ouvrir la porte de la Tour de Mzark, d'arriver à l'extérieur et de débloquer une nouvelle entrée possible à Griffenoire, pour le cas où vous décideriez d'y revenir.

➤ **Parchemin des Anciens**

Activités post-quête

Dès que vous prenez le Parchemin des Anciens, la Quête principale : Le trépas d'Alduin commence. De plus, vous pourrez retourner dans la gigantesque cité souterraine de Griffenoire et poursuivre la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire, directement de cet endroit. Consultez cette quête pour plus d'informations.

LE TRÉPAS D'ALDUIN

SPOILERS MAJEURS

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Savoir ancien

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Savoir ancien, Quête principale : Le déchu, Quête principale : Paarthurnax, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance*, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Mots de puissance*, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons

LIEUX : Gorge du Monde, Tour de Mzark, Ocularium

PERSONNAGES : Felldir, Gormlaith, Hakon, Paarthurnax

ENNEMIS : Alduin

◊ **OBJECTIFS :** lisez le Parchemin des Anciens à la Fracture du Temps, apprenez le cri de "Fendragon" auprès des héros nordiques, battez Alduin

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Un souffle du passé

◊ **OBJECTIF :** lisez le Parchemin des Anciens à la Fracture du Temps

♦ **CIBLE :** Gorge du Monde (sommet de la montagne)

ATTENTION !

Assurez-vous d'utiliser le bon ascenseur pour quitter la Tour de Mzark : celui que vous trouverez dans le couloir sous le balcon vous ramènera à la surface de Bordeciel, tandis que celui situé dans la partie inférieure de l'Ocularium, accessible au bout d'une rampe de pierre et d'un petit couloir, vous enverra explorer la terrifiante Griffenoire, ce qui n'est nécessaire qu'au cours de la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire !



Une fois que vous avez sorti le Parchemin des Anciens de l'Ocularium à l'intérieur de la Tour de Mzark, retournez à l'ascenseur dwemer, puis sortez. Une fois à la surface de Bordeciel, vous pouvez voyager (en utilisant le moyen de transport de votre choix) jusqu'à la Gorge du Monde, où Paarthurnax, perché sur son rocher, vous surveille attentivement. Approchez-vous de la Fracture du Temps qui luit avec une intensité croissante et lisez le Parchemin des Anciens placé dans votre inventaire.

◊ **OBJECTIF :** apprenez le cri de Fendragon auprès des héros nordiques

♦ **CIBLE :** Hakon, Gormlaith et Felldir, par l'intermédiaire du Parchemin des Anciens



Votre vision vous transporte dans le passé, à l'époque où les héros nordiques d'antan ont combattu pour la première fois Alduin et ses frères, il y a plusieurs millénaires. Néanmoins, vous voyez Gormlaith, Hakon et Felldir comme si vous pouviez les toucher. Vous observez ce souvenir sans pouvoir vous déplacer. Sous vos yeux, Gormlaith et Hakon portent une série de coups mortels à un dragon, tandis que Hakon craint qu'Alduin ne tombe pas dans le piège qu'ils ont préparé. Felldir n'a jamais vu un de ses semblables tenir bon face à Alduin ; ni Galthor, ni Sorri, ni Birkir. Gormlaith rétorque qu'ils n'avaient pas le Fendragon. Mais si Alduin ne peut pas être tué comme un dragon inférieur, Felldir a apporté un objet qui va rétablir l'équilibre : un Parchemin des Anciens !

Très vite, le dragon noir géant fond sur le trio de guerriers nordiques. Comme prévu, les trois héros hurlent Joor (Mortel) Zah (Limité) Frul (Temporaire) ! Au même moment, au temps présent, vous intégrez vous-même la connaissance de ce cri. Alduin est troublé et ressent de la crainte pour la toute première fois. Alors que Gormlaith est malmené par un Alduin enragé, Hakon crie à Felldir d'utiliser le Parchemin des Anciens. Une fois l'incantation lancée, Alduin est consumé par une énorme boule d'énergie, aspiré dans le Parchemin des Anciens et banni du monde de Bordeciel... du passé. Mais qu'en est-il du présent ?

SAMY&DENIS

➤ **Mot de puissance :** Fendragon, Mortel
➤ **Mot de puissance :** Fendragon, Limité
➤ **Mot de puissance :** Fendragon, Temporaire

◊ **OBJECTIF :** battez Alduin
♦ **CIBLE :** Alduin, Gorge du Monde

Mettez en pièces le Dévoreur de mondes



Une forme noire irrégulière fuse à travers le blizzard. Alduin a vu que vous tentiez de lire le Parchemin des Anciens, mais arrive trop tard pour vous empêcher d'apprendre le cri qui pourrait bien causer sa perte. Paarthurnax essaie d'intercepter l'attaque d'Alduin, mais il est fauché et s'abat lourdement près de vous. Il vous conseille d'utiliser le cri de Fendragon si vous en êtes capable.

Tuer le dragon : Sélectionnez immédiatement le cri de Fendragon et visez Alduin le Thu'um lorsqu'il descend pour raser le sol ou atterrir.

Essayez de prolonger l'attaque du cri (en maintenant le bouton enfoncé). Lorsqu'il atterrit pesamment, utilisez votre attaque préférée (qui peut être un second ou un troisième cri, votre magie, une arme à distance ou une arme de corps à corps).

Si Alduin s'envole, utilisez le Fendragon une fois de plus. C'est la seule façon de s'assurer qu'il redescende au sol.

ATTENTION ! Attention ! Alduin est totalement invincible, sauf lorsqu'il est affecté par le Fendragon !

Poursuivez ce combat, le plus difficile que vous ayez jamais connu, et n'hésitez pas à employer les potions de santé, de magie ou de vigueur que vous avez obtenues pour la bataille.

Conclusion de la quête

La bataille se termine dès que la santé d'Alduin est entièrement épuisée, ou bien dès que vous vous êtes fait massacrer. Aucun répit ! Tuez-le ou mourez !

Activités post-quête

Lorsque vous administrez le coup fatal à Alduin, la Quête principale : Le Déchu commence.

QUÊTE PRINCIPALE : ACTE III

LE DÉCHU

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Le trépas d'Alduin
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le déchu, Quête principale : Quête principale : Paarthurnax, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Révélations des Murs de mots*, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance*
LIEUX : Blancherive, Fort-Dragon
PERSONNAGES : Esbern, général Tullius, jarl Balgruuf le Grand, jarl Vignar le Vénéré, Master Arngeir, Paarthurnax, Ulfric Sombrage
ENNEMIS : Alduin, Odahviing
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Paarthurnax, OU adressez-vous à Arngeir, OU adressez-vous à Esbern, adressez-vous au jarl de Blancherive, apprenez le cri permettant d'appeler Odahviing, préparez un piège pour Odahviing, appelez Odahviing à Fort-Dragon, battez et enfermez Odahviing, interrogez Odahviing

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

1ère partie : Opération médiation

◊ **OBJECTIF :** Adressez-vous à Paarthurnax
♦ **CIBLE :** Gorge du Monde
◊ **OBJECTIF :** OU adressez-vous à Arngeir
♦ **CIBLE :** Haut Hrothgar
◊ **OBJECTIF :** OU adressez-vous à Esbern
♦ **CIBLE :** Temple d'Havreciel



Alduin s'effondre au sol après avoir reçu un coup particulièrement impressionnant, mais l'archidragon n'est pas un vulgaire lézard, il est le premier-né d'Akatosh ! Personne ne peut le tuer ici, pas même vous ! Il s'envole et même votre Fendragon ne peut l'arrêter. Il semble affaibli et amoindri, mais pas vaincu. Vous devez maintenant chercher conseil auprès de l'allié de votre choix, parmi les trois suivants :

1. Paarthurnax



Si vous favorisez l'amitié des Grises-barbes par rapport à celle des Lames, Paarthurnax sera de bon conseil. Dites-lui que vous devez savoir où est allé Alduin et le dragon vous répondra que l'un de ses alliés pourrait être convaincu de le trahir. Paarthurnax déclare que le palais de Blancherive, Fort-Dragon, a été construit à l'origine pour enfermer un dovah (dragon). Ce serait un bon endroit pour capturer un allié d'Alduin. Vous lui répondez qu'il faudra convaincre le jarl (et la quête se met à jour). Paarthurnax vous raconte alors comment l'endroit a été amené à s'appeler Fort-Dragon.

2. Arngeir



Vous pouvez vous adresser à Maître Arngeir, qui a entendu le Cri de Fendragon depuis le Haut Hrothgar. Arngeir vous apprend qu'Alduin connaît l'entrée de Sovngarde, où il dévore les âmes de morts, mais personne ne sait où cet endroit se trouve. Vous répondez qu'il y a peut-être une possibilité pour que l'un des ses alliés vous le révèle. Il y a des siècles, à l'époque d'Olaf le Borgne, Fort-Dragon fut construit pour emprisonner un dragon. Vous arriverez peut-être à y piéger un dragon une fois que le jarl vous aura donné son accord.

SAMY&DENIS

3. Esbern



Vous pouvez retourner auprès d'Esbern à l'extérieur du Temple d'Havreciel. Il vous demandera ce qui s'est passé. Il pense qu'Alduin est retourné en Sovngarde pour se nourrir des âmes des morts et que si vous ne le retrouvez pas rapidement, il reviendra plus fort que jamais ! Lorsque vous lui dites que ses alliés savent peut-être où se trouve l'entrée de Sovngarde, Esbern acquiesce et vous questionne au sujet de Fort-Dragon. Apparemment, cet endroit a été conçu pour tenir un dragon captif, avant l'époque où les croisés akavirois purgèrent Bordeciel de ses dragons. Vous pourriez piéger un dragon dans ce lieu, mais il sera difficile de convaincre le jarl d'utiliser son palais comme traquenard.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au jarl de Blancherive.
♦ **CIBLE :** le jarl de Blancherive, à Fort-Dragon, Blancherive.

REMARQUE Si vous vous adressez à lui, vous découvrez qu'Esbern a un autre problème. Il a découvert qui est vraiment le chef des Grises-barbes : un dragon responsable de nombreuses atrocités lors de la Guerre draconique. Au nom des Lames, il demande à ce que Paarthurnax meure pour les crimes qu'il a commis. De plus, le serment prêté par Esbern en tant que Lame l'empêche de vous proposer assistance et réconfort tant que le dragon n'a pas été tué.

REMARQUE La Quête principale : Paarthurnax commence officiellement à ce moment précis. Consultez Quête principale : Paarthurnax pour plus d'informations. Elle peut aussi se déclencher si vous vous adressez à Delphine. Vous devez terminer cette quête pour obtenir de l'aide de la part des Lames au Temple d'Havreciel (autrement Delphine et Esbern vous parleront mais ne vous porteront aucune assistance), ce qui donnera lieu aux quatre Quêtes d'autre faction dans lesquelles les Lames jouent un rôle.

Retournez à Blancherive et visitez l'enceinte de Fort-Dragon. Approchez-vous du jarl (il se tient généralement sous le crâne de Numinex, le dragon que le jarl Olaf le Borgne fit revenir à Blancherive) et demandez-lui son aide pour prendre un dragon au piège dans son palais. Les réponses du jarl, et le jarl lui-même, varient en fonction de la progression de la guerre civile :



Balgruuf le Grand est le jarl si les Impériaux possèdent toujours cette châtellerie pendant la guerre civile ou si vous avez décidé de ne pas lancer la guerre civile.

S'il reste une châtellerie aux Sombrages ou s'ils ont été entièrement terrassés et que les Impériaux (à qui le jarl Balgruuf a juré fidélité) sont sortis vainqueurs de la guerre civile, le jarl accepte à contrecoeur de vous laisser mener votre plan insensé de capture de dragon. Vous pouvez sauter la Quête principale : La saison éternelle (qui se déclenche au milieu de cette quête) et continuer votre plan sur le balcon de Fort-Dragon. La deuxième partie de la quête commence.

S'il reste plus d'une châtellerie aux Sombrages pendant la guerre civile ou si vous n'avez encore commencé aucune des quêtes de guerre civile, le jarl a des affaires plus pressantes que votre projet insensé : la Conclusion de la quête (1ère partie) commence.

Vignar le Vénéré est le jarl si vous avez attaqué Blancherive, repoussé les troupes de Balgruuf et des Impériaux et massacré ceux qui défendaient la ville.

S'il ne reste qu'une châtellerie aux Impériaux ou s'ils ont été entièrement éliminés dans les plus grandes villes de la châtellerie et que les Sombrages (qui ont nommé ce nouveau jarl) sont sortis vainqueurs de la guerre civile, le jarl accepte à contrecoeur de vous laisser mener votre plan de capture d'un dragon. Vous pouvez sauter la Quête principale : La saison éternelle (qui se déclenche au milieu de cette quête) et continuer votre plan sur le balcon de Fort-Dragon. La deuxième partie de la Quête principale : Le Déchu commence.

S'il reste plus d'une châtellerie aux Impériaux pendant la guerre civile, mais qu'elle fait toujours rage et que Blancherive est tombée aux mains des Sombrages, le jarl est trop occupé par la guerre civile : la conclusion de la quête (1ère partie) commence.

Conclusion de la quête (1ère partie)

Le jarl n'a pas ni le temps ni les hommes nécessaires pour piéger un dragon. Expliquez-lui que c'est le seul moyen de trouver Alduin et il acceptera de vous aider à condition que vous l'aidiez d'abord. Ulfric Sombrage et le général Tullius attendent tous les deux que le jarl fasse un faux pas et ils ne resteront pas les bras croisés si un dragon attaque les troupes du jarl. Le jarl ne peut pas affaiblir sa ville alors que la menace ennemie est si proche. Il faudrait que vous contrecarriez, même temporairement, cette menace pour que le jarl accepte votre plan. Pour cela, les deux camps doivent signer une trêve, mais le jarl craint qu'elle soit difficile à obtenir.

Cependant, tout n'est pas perdu. Les Grises-barbes accepteront peut-être d'engager les négociations, ce qui pourrait pousser Ulfric et Tullius à écouter. Il vous est demandé de mettre en place un accord de paix. Ainsi commence Quête principale : La saison éternelle.

◊ **QUÊTE PRINCIPALE :** La saison éternelle
◊ **OBJECTIF :** obtenez l'aide des Grises-barbes pour négocier une trêve.
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, Haut Hrothgar

2e partie : Enchevêtrement épique

◊ **OBJECTIF :** apprenez le cri permettant d'appeler Odahviing.
♦ **CIBLE :** Esbern, Temple d'Havreciel.
♦ **CIBLE :** OU Paarthurnax, Gorge du Monde.



Après avoir convaincu le jarl de vous aider, il vous faudra trouver un moyen d'attirer le dragon dans votre piège. Choisissez votre professeur :

Esbern : qui a passé du temps dans la bibliothèque du Temple d'Havreciel. Il semble que les Lames d'autrefois ont consigné nombre des noms des dragons qu'ils ont tués. En confrontant cette liste avec la carte des sites d'enterrement de dragons que Delphine a élaborée à l'aide de la Pierre de dragon, Esbern a pu identifier l'un des dragons qu'Alduin a ressuscité.

Paarthurnax : qui vous informera facilement sur le cri que vous cherchez grâce à son expertise en la matière et à ses connaissances magiques.

Parce que les noms des dragons sont toujours composés de trois Mots de puissance (cris), le dragon vous rejoindra à chaque fois que vous hurlerez son nom. Votre professeur vous apprend le nom Od-Ah-Viing ("Chasseur des neiges ailé") et vous apprenez le cri permettant d'appeler Odahviing.

➤ **Mot de puissance :** Neige, Allié draconique
➤ **Mot de puissance :** Chasseur, Allié draconique
➤ **Mot de puissance :** Aile, Allié draconique

REMARQUE Delphine, si elle se trouve avec Esbern, a maintenant un compte à régler avec vous. Elle vous assure que les Lames se montreront peu conciliants si vous ne tuez pas Paarthurnax à la Gorge du Monde. Il s'agit d'une suggestion pour lancer Quête principale : Paarthurnax. Encore une fois, elle est totalement facultative. Consultez cette quête pour plus d'informations.

◊ **OBJECTIF :** Préparez un piège pour Odahviing.
♦ **CIBLE :** le jarl de Blancherive, à Fort-Dragon.

SAMY&DENIS



Maintenant que vous avez appris le cri Allié draconique, vous pouvez le tester n'importe où. Odahviing apparaît dans le ciel, mais il est trop loin pour que vous l'abattiez à l'aide de Fendragon. Comme vous n'avez aucun moyen de capturer Odahviing en dehors de Fort-Dragon, retournez à Blancherive et adressez-vous au jarl. Il se tient à votre disposition ; vous n'avez plus qu'à l'informer que vous vous apprêtez à attraper un dragon. Suivez le jarl dans l'escalier qui monte à côté de son trône et franchissez les portes qui mènent au nord-est.

◊ **OBJECTIF :** appelez Odahviing à Fort-Dragon.
♦ **CIBLE :** Remparts de la partie supérieure de Fort-Dragon

Vous arrivez en haut des remparts, où se trouve une zone aux dimensions d'un dragon. Rejoignez les créneaux au nord-est du bâtiment, où le jarl vous demande d'appeler le dragon. Ses hommes sont prêts. Exécutez le Cri Allié draconique et attendez quelque temps. Un sinistre claquement d'ailes résonne au-dessus de la toundra.

◊ **OBJECTIF :** battez et enfermez Odahviing.

La puissante bête rouge s'élance et attaque les remparts. À ce moment, vous devez amener Odahviing au sol et refermer le piège.

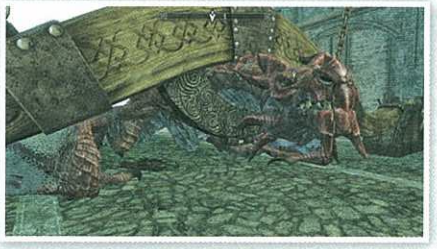
Piéger le dragon : Il est important d'insister sur le fait que vous devez prendre Odahviing au piège, vivant. L'attaquer à l'aide de sorts à distance ou de flèches le gêne généralement assez pour qu'il descende en piqué et se pose sur les remparts.

Un plan plus simple consiste à utiliser le Cri de Fendragon sur Odahviing. Cela perturbe son vol et provoque son atterrissage sur les remparts pour raccourcir cette bataille plutôt périlleuse.

Lorsqu'il se pose sur Fort-Dragon, Odahviing projette ses ailes en avant, furieux d'être contraint à se poser. Repliez-vous (au sud-ouest) pour qu'Odahviing entre dans l'immense couloir et passe entre les deux grandes chaînes attachées au gigantesque pilori. Au moment où le dragon s'avance, le pilori se referme, prenant Odahviing au piège !

◊ **OBJECTIF :** interrogez Odahviing.

ATTENTION !
N'oubliez pas : vous devez interroger Odahviing et non le tuer. Vous ne pouvez pas l'abattre et devez donc vous concentrer sur sa neutralisation.



Odahviing se sent humilié, et il est peut-être un peu impressionné par ce que vous venez de réussir. Demandez-lui où Alduin se cache (à plusieurs reprises) et il vous confirmera qu'Alduin est retourné en Sovngarde pour reprendre des forces. L'entrée de Sovngarde se trouve à Skuldafn, l'un de ses anciens temples, perché dans les montagnes de l'Est. Après avoir répondu à vos questions, Odahviing demande à être libéré. Répondez-lui qu'il doit vous servir. Odahviing commence par refuser, mais se souvient d'un détail important qu'il a oublié de mentionner...

Conclusion de la quête (2e partie)

Il semblerait que le vol est le seul moyen d'entrer à Skuldafn. Odahviing vous propose de vous amener là-bas à condition que vous le libériez. Ce dilemme se résout au début de la quête suivante.

Activités post-quête

La Quête principale : Le repaire du monstre commence lorsque vous réfléchissez au meilleur moyen d'atteindre Skuldafn et de libérer Odahviing. Elle se situe après la Quête principale suivante de ce guide.

PAARTHURNAX

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Le trépas d'Alduin
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le trépas d'Alduin, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Révélations des Murs de mots*, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance*, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
LIEUX : Rivebois, Auberge du Géant endormi, Temple d'Havreciel, Gorge du Monde
PERSONNAGES : Delphine, Esbern, Maître Arngeir
ENNEMIS : Paarthurnax
◊ **OBJECTIFS :** tuez Paarthurnax, adressez-vous à Delphine ou à Esbern

SPOILERS MINEURS

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Tuez l'ermite du sommet

◊ **OBJECTIF :** tuez Paarthurnax
♦ **CIBLE :** Gorge du Monde (sommet de la montagne)



Vous êtes à couteaux tirés avec vos alliés, les Lames. Ils refusent de vous aider (ce qui signifie que vous ne pouvez pas accéder à leurs Quêtes d'autre faction) tant que vous n'avez pas vaincu le monstre de la Gorge du Monde. Ils refusent d'entendre que Paarthurnax a changé et n'aspire dorénavant qu'à la paix et à la médiation. Ils exigent que vous disposiez de Paarthurnax, car ils le tiennent en partie responsable de nombreuses morts parmi les membres de leur clan ancestral.

ATTENTION !
N'oubliez pas ! Cette quête est totalement facultative ! Vous perdrez votre réputation auprès des Grises-barbes si vous exécutez cette tâche, alors il est temps de choisir un camp !

REMARQUE Si vous tuez Paarthurnax, les futures Quêtes principales ne seront pas affectées. Vous pourrez tuer le frère de Paarthurnax, Alduin, sans complication.

SAMY&DENIS

Regagnez la Gorge du Monde (ou restez ici après la fin de Quête principale : Le trépas d'Alduin) et approchez-vous de Paarthurnax. Tuez-le en utilisant vos armes préférées. Une méthode consiste à lancer Souffle ardent (le cri qu'il vous a enseigné) jusqu'à ce qu'il tressaille et s'envole vers les cieux. Ensuite, blessez-le et abattez-le avec Fendragon. Achevez-le avec votre arc, votre magie ou vos armes de corps à corps. Récupérez l'or et les os du cadavre de Paarthurnax, mais uniquement après avoir absorbé son âme.

➤ **Âme de dragon**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Delphine ou à Esbern
♦ **CIBLE :** Rivebois ou le Temple d'Havreciel

Conclusion de la quête

Retournez voir Delphine ou Esbern. Peu importe le moment où vous avez tué Paarthurnax et le commanditaire de cette quête, vous obtiendrez une réponse similaire. Ils sont ravis ; la tragédie dont il était l'auteur a enfin été vengée, les ombres de beaucoup de Lames vous saluent.

Rejoignez Maître Arngeir qui vous accueillera un peu plus froidement. Vous avez de la chance que les Grises-barbes soient des hommes de paix, car vous avez éprouvé les limites de leur indulgence. Vous avez pris part à la vengeance aveugle de ces barbares akavirois. Les Grises-barbes vous bannissent du Haut Hrothgar.

ASTUCE Afin d'obtenir un maximum de connaissances et l'aide des Grises-barbes ainsi que des Lames, terminez les deux Quêtes des Grises-barbes pour votre satisfaction, puis terminez cette quête. Ensuite, vos contacts avec les Grises-barbes seront limités, mais vous serez en excellents termes avec les Lames. Ainsi, vous pourrez terminer les quatre Quêtes des Lames (dont certaines sont renouvelables).

Activités post-quête

Vos autres Quêtes principales se poursuivent normalement. Vos contacts avec les Grises-barbes sont limités ; ils ne veulent plus avoir affaire aux gens de votre espèce. Les Lames vous accueillent à bras ouverts ; vous pouvez commencer leurs Quêtes d'autre faction après avoir parlé à Esbern ou à Delphine.

LA SAISON ÉTERNELLE

CONDITIONS : Avoir accompli une partie de Quête principale : Le Déchu
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le déchu, Quête principale : Paarthurnax, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Révélations des Murs de mots*, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance*
LOCATIONS: Lieux : Haut Hrothgar, Solitude, Mornefort, Blancherive, Fort-Dragon, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Delphine, Elenwen, Esbern, Galmar Rudepoing, général Tullius, jarl Balgruuf le Grand, jarl Élisif la Juste, jarl Vignar le Vénéré, légat Rikke, Maître Arngeir, Ulfric Sombrage
ENNEMI : Aucun
◊ **OBJECTIFS :** obtenez l'aide des Grises-barbes pour négocier une trêve, adressez-vous à Arngeir, adressez-vous au général Tullius, adressez-vous à Ulfric Sombrage, adressez-vous à Arngeir, asseyez-vous, négociez une trêve

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

REMARQUE La saison éternelle n'est disponible que si la guerre civile fait rage en Bordeciel ; consultez les quêtes précédentes pour en savoir plus. Pour convaincre le général Tullius et le jarl Ulfric d'être présents, vous devrez terminer la Quête de la guerre civile en cours. Lorsque tous deux acceptent de prendre part au conseil, la guerre civile cesse et vous ne pouvez plus obtenir d'autres Quêtes de la guerre civile avant de finir la Quête principale.

Un minimum de courtoisie

◊ **OBJECTIF :** obtenez l'aide des Grises-barbes pour négocier une trêve.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Arngeir
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, Haut Hrothgar

Retournez au Haut Hrothgar et cherchez à voir Maître Arngeir. Il commence par parler de la difficulté de capturer un dragon, mais informez-le que c'est le besoin de son aide pour interrompre la guerre civile qui motive votre présence. Arngeir accepte à contrecoeur et vous demande de rendre visite à Ulfric Sombrage et au général Tullius pour leur dire que les Grises-barbes souhaitent leur parler. Vous pouvez vous adresser aux Sombrages ou aux Impériaux dans l'ordre que vous souhaitez.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au général Tullius
♦ **CIBLE :** Mornefort, Solitude
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** le Palais des rois, Vendeaume



Général Tullius : Déterminez un chemin jusqu'à Solitude, empruntez-le et entrez dans la cité fortifiée. Progressez jusqu'à l'entrée de Mornefort, où les Impériaux les plus hauts gradés décident des actions à mener. Approchez-vous du général Tullius. Sa façon de vous accueillir dépend de la tournure de la guerre civile et du camp que vous avez choisi, mais il se souvient de vous depuis Helgen. S'il commence par vous refouler, adressez-vous à nouveau à lui et dites-lui que vous portez un message de la part des Grises-barbes : "ils souhaitent entamer des négociations de paix au Haut Hrothgar". Vous pouvez tenter de persuader Tullius en lui disant qu'Ulfric a déjà accepté (si c'est le cas) ou au moyen des réponses que vous choisissez. En fin de compte, il acceptera de venir négocier.



Ulfric Sombrage : Déterminez votre chemin et pénétrez dans l'enceinte fortifiée de Vendeaume. Rejoignez l'entrée du Palais des rois, où les Sombrages préparent leurs opérations. Approchez-vous d'Ulfric Sombrage. Son opinion vous concernant dépend de la tournure de la guerre civile et du camp que vous avez choisi, mais il se souvient de vous depuis Helgen. Informez-le que les Grises-barbes ont proposé d'entamer des pourparlers au Haut Hrothgar. Vous pouvez tenter de persuader Ulfric en lui disant que Tullius a déjà donné son accord (si c'est le cas) ou en utilisant les réponses de votre choix. Il finira par accepter de s'asseoir à la table des négociations.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Arngeir
♦ **CIBLE :** Maître Arngeir, Haut Hrothgar

Guerre et paix



Retournez au Haut Hrothgar et trouvez maître Arngeir. Au moment où vous arrivez, Delphine et Esbern ont une discussion animée avec les Grises-barbes, qui exigent de participer à la réunion. Si vous avez terminé Quête principale : Paarthurnax, la conversation est légèrement différente, en fonction de ce que vous avez conclu avec le dragon. La conversation prend fin : Arngeir vous exprime à nouveau son inquiétude et insiste sur le fait que cet endroit est dédié à la paix. Les parties prenantes sont alors invitées à s'asseoir.

◊ **OBJECTIF :** asseyez-vous.



Entrez dans la grande salle du Haut Hrothgar et asseyez-vous face à l'entrée. Les membres des factions qui participent à la réunion sont les suivants :

Le légat Rikke, second loyal et discipliné, ardent défenseur de la cause des Impériaux.

Le jarl Élisif la Juste, la plus haute autorité de Solitude, vassale de Tullius.

Le général Tullius, chef des forces impériales en Bordeciel. Il est pragmatique, mais impatient et sans imagination.

Balgruuf le Grand, jarl de Blancherive. Un chef puissant, noble et vaillant, présent s'il dirige toujours sa ville.

Elenwen, la représentante des Thalmor, froide, déterminée et impitoyable. Elle s'assoit du côté des Impériaux, mais sa position est plus complexe.

Arngeir, Delphine et Esbern ont pris les places suivantes, en face de vous. Leur alliance est bancale, mais bien connue de vous.

Ulfric Sombrage, le fougueux et charismatique jarl de Vendeaume, tente d'obtenir l'indépendance de Bordeciel.

Galmar Rudepoing est le huscarl grisonnant, dur à cuire et intrépide d'Ulfric. Il est entièrement dévoué à son maître.

Le jarl Vignar de Blancherive, si la guerre civile a progressé et si les Sombrages ont repris le contrôle de Blancherive.

◊ **OBJECTIF :** négociez une trêve

Quelques remarques d'introduction

Les négociations commencent. En raison de vos choix antérieurs qui ont déjà influencé ce processus de paix, il existe diverses discussions et variantes de discussion. Il est cependant important que vous compreniez ce que vous devez obtenir de cette réunion :

L'échec n'est pas une option.

La bonne nouvelle, c'est qu'à moins que vous dégainiez votre arme et ne vous mettiez à attaquer les dignitaires, il n'y a pas moyen de faire échouer cette réunion. Vous devez cependant la faire s'adapter au mieux à vos souhaits personnels. Voici comment vous y prendre :

À chaque fois que votre opinion vous est demandée, vous devez prendre parti pour un camp : celui des Impériaux ou celui des Sombrages. Logiquement, vous devriez choisir celui que vous avez déjà aidé (ou que vous souhaitez aider) au cours de la guerre civile. Montrez que vous adhérez fortement à tout ce qu'ils disent.

Vous pouvez aussi choisir de soutenir la faction opposée. C'est anti-intuitif car ça provoquera seulement la colère de vos alliés et (si vous avez choisi un camp dans la guerre civile) cela vous force à reprendre les châtelleries que vous avez abandonnées.

Vous pouvez soutenir légèrement ou entièrement un camp. Lisez les réponses proposées pour discerner quelles réponses marquent un soutien léger ou appuyé.

Vous pouvez aussi ne prendre parti pour aucun camp si la guerre civile ne vous intéresse pas, si les quêtes de guerre civile n'ont pas encore commencé ou si vous souhaitez simplement ne pas prendre parti. Cela n'aura pas d'effet sur le camp avec lequel vous avez des affinités.

Les négociations commencent : dans quel camp êtes-vous ?

Importance des châtelleries

D'abord, vous devez comprendre comment les châtelleries de Bordeciel sont agencées en fonction de leur "type" pour cette réunion. Le tableau suivant indique quelles sont les châtelleries fortes (la base des opérations d'un camp), les châtelleries importantes et les châtelleries mineures :

✓	NOM DE LA CHÂTELLERIE	CAPITALE DE CHÂTELLERIE	TYPE
	Haafingar	Solitude	Place forte des impériaux
	Hjaalmarche	Morthal	Mineur
	Le Clos	Aubétoile	Mineur
	Fortdhiver	Fortdhiver	Mineur
	La Crevasse	Markarth	Importante
	Blancherive	Blancherive	Importante
	Estemarche	Vendeaume	Place forte des Sombrages
	Épervine	Épervine	Mineur
	La Brèche	Faillaise	Importante

Négociation 1 : Elenwen

Dès le début des négociations, Ulfric émet des objections au sujet de la participation d'Elenwen à cette réunion. Tullius ou Ulfric vous demande ce que vous en pensez :

pour montrer votre accord avec Ulfric et faire sortir l'intruse.

pour montrer votre désaccord avec Ulfric et laisser Elenwen participer à la réunion.

Négociation 2 : Markarth ou Faillaise

Le sujet de négociation suivant concerne l'abandon d'une châtellerie importante. Si vous choisissez le camp des Sombrages, le général Tullius exigera que Faillaise soit remise à l'Empire. Autrement, Ulfric exigera que Markarth soit remise aux Sombrages. La réaction du camp opposé dépend de la situation de la guerre civile :

le camp qui contrôle Markarth ou Faillaise vous demande ce qu'il faut exiger en échange de la ville. Votre réponse est alors l'un des deux choix suivants :

◊ l'une des châtelleries importantes que possède le camp adverse,

◊ l'une des châtelleries mineures que possède le camp adverse.

Les participants acceptent votre choix quel qu'il soit. N'oubliez pas que le camp qui contrôle Markarth ou Faillaise ne sera pas satisfait si vous l'échangez contre une châtellerie mineure !

Négociation 3 : l'archiviste parle

À ce moment, l'une des factions menace de quitter la table des négociations. Il s'agit toujours du camp que vous avez le moins favorisé. Esbern rétablit l'ordre grâce à un discours passionné au sujet du danger qui surpasse tous les autres, et les deux partis acceptent à contrecoeur de continuer.

Négociation 4 : concessions

Le camp que vous avez jusqu'alors le moins favorisé va demander des concessions supplémentaires.

SAMY&DENIS

Pour chacune d'elles, vous pouvez choisir d'accepter ou non. Les demandes continuent jusqu'à ce que vous en ayez accepté une ou jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus à vous demander (ce qui signifie que vous aurez rejeté toutes leurs demandes).

ASTUCE Il s'agit d'une excellente occasion d'exaspérer le camp ennemi ! N'oubliez pas que tout changement effectué à la situation (par exemple, le changement de camp de certaines châtelleries) s'applique immédiatement, ce qui influe sur les quêtes de guerre civile en cours.

Conclusion de la quête

La réunion se termine ensuite. Si vous avez favorisé votre ennemi par rapport à vos alliés initiaux, ceux-ci vous réprimanderont. Ainsi s'achève la quête.

Activités post-quête

À ce moment, Quête principale : Le Déchu commence. Consultez la deuxième partie de cette quête (indiquée précédemment) pour plus d'informations.

LE REPAIRE DU MONSTRE

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Le déchu

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le déchu, Quête principale : Sovngarde, Quête principale : Paarthurnax, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Révélations des Murs de mots*, Quêtes d'autre faction (Quêtes des Grises-barbes) : Méditations sur les Mots de puissance*, Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*

LIEUX : Skuldafn, Skuldafn - Tour nord, Skuldafn - Tour sud, Temple de Skuldafn, Blancherive, Fort-Dragon

PERSONNAGES : jarl Balgruuf le Grand, jarl Vignar le Vénéré, Odahviing ("Chasseur des neiges ailé"), garde de Blancherive

ENNEMIS : dragon, draugr, givrépeire, Nahkriin le prêtre-dragon

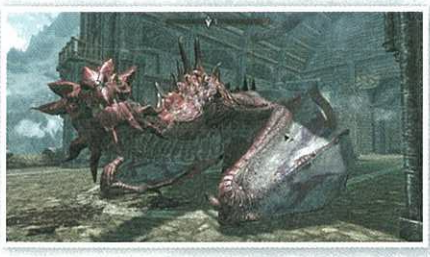
◊ **OBJECTIFS :** libérez Odahviing, adressez-vous à Odahviing, atteignez l'entrée d'Alduin vers Sovngarde, entrez en Sovngarde

SPOILERS MINEURS

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Vers l'est, vers l'au-delà

◊ **OBJECTIF :** libérez Odahviing.
♦ **CIBLE :** Odahviing, Fort-Dragon à Blancherive.



Vous avez le droit d'être sur vos gardes, mais le seul moyen d'atteindre Skuldafn est d'accepter de libérer Odahviing, à condition qu'il vous transporte là-bas. Vous serez peut-être aussi témoin de la réaction d'Irileth et Farengar Feu-Secret, et de leurs questions au dragon. Montez ensuite les marches du côté de la salle où se trouve Odahviing et adressez-vous au garde pour qu'il ouvre le piège. Le garde ne s'en fait pas une joie et vous devrez donc insister. Si vous ne voulez pas attendre, vous pouvez tirer sur la chaîne vous-même.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Odahviing.

Lorsque vous revenez auprès du dragon, il se tourne et marche d'un pas lourd sur le parapet en attendant votre arrivée. Odahviing attend vos ordres. Une fois vos préparatifs terminés pour cette dernière aventure, dites à Odahviing de vous emmener à Skuldafn. Vous montez sur le dos du dragon et votre vol au-dessus des montagnes du levant commence.

◊ **OBJECTIF :** atteignez l'entrée d'Alduin vers Sovngarde.
♦ **CIBLE :** portail extérieur, le toit du temple de Skuldafn.



Odahviing vous dépose tout près du temple de Skuldafn et part. Il ne peut vous emmener plus loin. Prenez votre carte, vous vous trouvez sur le versant est des Monts Velothi, en dehors de Bordeciel. Passez sous la première arche de pierre géante, puis traversez le pont. Il y a de fortes chances qu'un dragon vous attaque à ce moment, mais il quittera peut-être l'endroit avant que vous ne puissiez l'abattre (ou utiliser Fendragon). Ne vous donnez pas trop de mal à le combattre s'il s'enfuit (ou utilisez Fendragon si vous voulez qu'il fuie). Après avoir passé la seconde arche, de l'autre côté du pont, vous aurez bien assez d'adversaires à combattre.



Les premiers de ces gardes sont des draugr dont les os résonnent dans les escaliers de pierre lorsque vous leur faites face ou les dépassez en toute discrétion. Continuez vers le sud et entrez dans une cour fissurée présentant des dépendances du temple à examiner. Mais d'abord, le dragon va revenir pour tenter de vous tuer. Comme dans vos autres combats contre des dragons, employez les tactiques que vous connaissez : amenez la bête au sol à l'aide de Fendragon, puis frappez-la à l'aide de vos attaques préférées. Vous absorbez l'âme du dragon une fois la créature morte. Vous n'aurez guère le temps de vous reposer ; un autre dragon vous attaque presque immédiatement. Utilisez la même méthode contre lui. Si vous souhaitiez vous enfuir, les seuls endroits susceptibles de vous abriter sont les dépendances du temple, remplies de draugr. Absorbez une nouvelle âme de dragon avant de vous en prendre aux draugr.

➤ **Âme de dragon (2)**



Prenez un moment pour contempler l'environnement : ce temple se compose d'une tour sud, d'une tour nord et d'un corps principal qui semble être l'endroit naturel où chercher le portail d'Alduin. Avant de monter l'escalier de pierre principal divisé en deux par une torche et une colonne de pierre, inspectez la tour sud. À l'intérieur se trouvent un escalier en colimaçon, une petite chambre contenant des objets à prendre et au sommet de l'escalier, une seconde chambre contenant un coffre et quelques autres objets. Attendez-vous à rencontrer au moins six draugr dans cette tour. Deux sorties supérieures vous permettent d'accéder en relative sécurité au corps principal du temple et à la tour d'où vous venez.

SAMY&DENIS



Redescendez dans la cour et déplacez-vous vers l'est par l'un des deux escaliers de pierre surmontés d'une arche, jusqu'à une petite folie renfermant un coffre dans sa partie haute. Prenez ensuite vers le nord en passant sous une autre arche avant de commencer une bataille rangée (ou une manoeuvre de contournement en toute discrétion) contre des morts-vivants nordiques. Des draugr continuent d'apparaître alors que vous montez l'escalier principal en direction du sanctuaire du temple. Attention aux draugr perchés sur le toit du temple lorsque vous vous battez dans l'escalier, car leurs attaques peuvent vous atteindre de loin. Ripostez avec vos propres attaques à distance ou déplacez-vous vers la porte pour que vos adversaires du toit ne puissent vous viser.

Avant d'entrer dans le temple, vous pouvez au choix en faire le tour et vous diriger vers le sud, jusqu'à la plateforme est qui surplombe les dépendances en ruine que vous venez de visiter, et atteindre l'entrée de la tour nord. Vous rencontrerez plus de draugr à vaincre. Empruntez l'escalier en colimaçon menant à un balcon. Ce balcon conduit à un couloir présentant un coffre qu'il est impossible de rejoindre autrement. Après votre retour sur la plateforme est, inspectez les marches de l'escalier extérieur sud-ouest, qui mènent à un autel et à un combat contre un draugr particulièrement fort. Ouvrez le coffre situé sur l'autel, puis empruntez le viaduc et dirigez-vous vers le nord pour enfin atteindre la porte du temple de Skuldafn.

Prélude au maelström



Une antique architecture nordique vous contemple, avec son éperon cérémonial central muni d'une table d'embaumement à votre droite. Descendez en suivant l'un des deux couloirs (celui de droite contient un coffre, tandis que celui de gauche est muni d'un piège à fléchettes avec déclenchement au sol) et défiez le draugr qui garde les passages de communication devant vous, qui entourent une seconde table d'embaumement. Montez l'un des deux escaliers jusqu'à la chambre supérieure, où un cercueil de draugr posé verticalement s'ouvre pour vous opposer de nouveaux tas d'os articulés. Une fois les draugr exterminés, vous remarquerez deux porches bloqués par des herses. Examinez les piliers et les leviers pour continuer votre progression.

Résolution de l'énigme, 1ère partie : un levier commande les herses, mais il n'est pas relié au mécanisme. Dans la chambre supérieure, il y a trois piliers présentant des pétroglyphes animaliers. Commencez par examiner les deux piliers extérieurs. À l'extérieur de l'arche cérémonielle qu'ils soutiennent repose une seconde inscription dans la bouche d'une tête en pierre. Faites pivoter le pilier du côté ouest de façon à ce que le glyphe de la baleine soit face au côté ouest de la chambre (dans la même direction que la gravure située au-dessus du pilier). Faites pivoter le pilier du côté est de façon à ce que le glyphe du serpent soit face au côté est de la chambre. Le mécanisme doit alors être opérationnel.

Résolution de l'énigme, 2e partie : avant de faire pivoter le pilier central, tournez-vous en direction des deux herses. Au-dessus de chacune d'elles se trouve une tête en pierre et dans la bouche de chacune se trouve un autre glyphe, partiellement caché par la traverse de pierre. La bouche de gauche (nord-ouest) représente un serpent. Celle de droite (nord-est) représente un faucon. Maintenant, faites pivoter le pilier de façon à ce que le serpent ou le faucon se retrouve face au socle du levier. Tirez alors le levier et la herse correspondant au serpent ou au faucon s'ouvrira. Vous ne pouvez ouvrir qu'une herse à la fois.

Passez la herse de gauche par l'escalier qui mène à un couloir (celle de droite mène à un cul-de-sac où se trouve un petit coffre) et descendez à l'autel et à la table d'embaumement située en dessous. Découpez les toiles d'araignées, affrontez les givrépeires et montez des marches (des alcôves remplies de toiles d'araignées abritent un coffre et des sacs d'oeufs). Trouvez une double porte en fer menant à une deuxième pièce à énigme. Tuez d'abord les draugr qui se trouvent à cet endroit et pillez les coffres avant de vous concentrer sur les pétroglyphes animaliers.

Résolution de l'énigme : commencez au rez-de-chaussée. Dirigez-vous vers l'est et faites le tour de la pièce jusqu'à ce que vous remarquiez une tête gravée portant un serpent dans la bouche. Retournez au pilier en face de la double porte que vous avez franchie et faites-le pivoter de manière à ce que le serpent soit tourné vers la porte (ouest). Montez dans la zone du pont située au-dessus d'où vous êtes. Repérez la deuxième tête gravée portant un faucon dans la bouche. Tournez le faucon dans la même direction (vers l'extérieur ou le nord) que celui situé dans l'alcôve en dessous de cette tête. Tournez-vous vers le nord et donnez à la baleine sur le socle de l'alcôve d'en face la même orientation que la tête située au-dessus. Tirez ensuite le levier du socle. Cela abaisse le pont et vous permet de sortir.



Suivez le couloir jusqu'à une nouvelle salle d'embaumement munie d'un escalier menant à une galerie et à un pont permettant de passer à la chambre suivante, tout en exterminant les draugr qui jalonnent votre chemin. Attention à l'escalier en colimaçon : une plaque à pression située directement en face de vous déclenche des fléchettes et une lampe à huile est susceptible de provoquer un incendie. Récupérez tous les objets avant de monter les marches, abattez encore des draugr dans la chambre contiguë à la herse baissée, puis passez dans l'antichambre contenant un coffre et un socle à levier contrôlant la herse. À présent, suivez le large couloir cérémoniel ascendant en vous méfiant des pièges utilisant les lampes à huile. Continuez en direction d'une porte à énigme nordique gardée par un draugr de niveau élevé. Combattez ce démon jusqu'à ce qu'il s'effondre, car son cadavre recèle la clé permettant de quitter cet endroit.

➤ Griffe de diamant

Solution de l'énigme : approchez-vous de la porte à énigme nordique, mais d'abord inspectez la paume de la griffe de diamant que vous venez de ramasser. Trois symboles y sont gravés : le loup, le papillon et le dragon. Ils correspondent respectivement aux symboles animaliers des anneaux extérieur, central et intérieur de la porte.

La porte plonge en grondant, vous permettant d'entrer dans la crypte principale, immense. Cet endroit est silencieux comparé aux hordes de draugr auxquelles vous avez fait face jusqu'à présent. Approchez du mur de Mots au fond de la crypte et absorbez un nouveau Mot de puissance extrêmement fort. Quittez ensuite l'intérieur du temple en ouvrant la double porte en bois menant à l'extérieur après avoir visité si vous le souhaitez la chambre d'embaumement contiguë à la crypte.

➤ Mot de puissance : Tourmente



Vous apparaissez sur le toit du temple où vous venez de vous promener. Portez des coups dévastateurs aux derniers draugr que vous n'aviez pas tués au rez-de-chaussée (s'il en reste). Il reste bien quelques dépendances à examiner, mais vous n'y trouverez pas grand-chose. Trouvez plutôt l'escalier de pierre et le jet de lave qui s'élève vers le ciel.

◊ OBJECTIF : Entrez en Sovngarde

Deux grands dragons sont à vos côtés, au sommet de colonnes gravées. Au centre de la cour se trouvent des marches où un prêtre-dragon tente de fermer un portail à l'aide d'incantations draconiques. Le prêtre s'appelle Nahkriin et il porte un bâton qui ouvre la gueule qu'il vient de fermer (bien qu'il soit possible de le tuer avant qu'il ait fini ses incantations). Défiez Nahkriin au combat, mais faites attention à ses prouesses électriques. Utilisez les arches et les marches pour vous protéger si nécessaire et méfiez-vous des attaques plongeantes et intermittentes des dragons. Ripostez par Fendragon et tuez chacun des dragons avant de vous occuper du prêtre. Combattez-le jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un tas de poussière. En plus d'une coquette somme d'or, vous recevez le masque de Nahkriin (utile pour la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*) et le bâton de prêtre-dragon.

➤ Âme de dragon (2) ➤ Bâton de prêtre-dragon ➤ Masque de Nahkriin

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête



Montez les marches cérémonielles. Activez le Sceau du dragon au sommet des marches et enfoncez le bâton par la base au centre du sceau. Un grand débordement de feu sort d'un vortex : le passage s'ouvre vers le royaume de l'Aetherius, où Alduin trompe la mort et se nourrit des âmes des héros du temps passé. Descendez dans la lumière et en Sovngarde !

Activités post-quête

Après votre entrée dans ce passage, la Quête principale : Sovngarde commence. Avant d'entrer en Sovngarde, sachez que vous ne pourrez plus jamais explorer Skuldafn. Si vous souhaitez emporter certains objets, pensez à les prendre avant le passage.

SOVNGARDE

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Le repaire du monstre

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le repaire du monstre, Quête principale : La chasse au dragon,

LIEUX : Sovngarde, Panthéon des braves, Val-d'ombre, Pont du Fanon

PERSONNAGES : Erlendr le Vif, Felldir, Gormlaith Lame-Dorée, Hakon, Hunroor l'Habile, Jurgen Parlevent ("Le Calme"), Olaf le Borgne, soldat Sombrage, Tsun, Ulfgar l'Éternel, Ysgramor, et beaucoup d'autres.

ENNEMIS : Alduin

◊ **OBJECTIFS :** trouvez comment vaincre Alduin, demandez à entrer dans le Panthéon des braves, adressez-vous aux héros de Sovngarde

SPOILERS MAJEURS

Terreur à Val-d'ombre

◊ **OBJECTIF :** Trouvez comment vaincre Alduin

♦ **CIBLE :** âme perdue, à Val-d'ombre



Vous avez franchi le seuil du monde des vivants et avez pénétré dans l'au-delà, le royaume d'Aetherius. La présence d'Alduin est ici très puissante et l'on peut en effet voir le dragon au loin, sous l'éclat rougeoyant d'un soleil couchant éternel. Suivez le chemin qui descend (vers le nord), passez entre les défenses de mammouth et les statues monolithiques puis pénétrez dans la vallée recouverte de brume : Val-d'ombre.



Les brumes, créées par Alduin, commencent à s'épaissir, réduisant votre champ de vision. Sélectionnez le cri Ciel dégagé pour faire reculer le brouillard pendant quelque temps. Regardez le chemin serpenter à travers la vallée embrumée, parsemée de pierres runiques et de torches bleues qui vous indiquent la route à prendre. Bientôt, vous distinguez une ombre : un soldat Sombrage qui semble à la fois perdu et terrifié, qui vous supplie de partir d'ici et de le laisser vous accompagner. Il bredouille quelque chose de peu intelligible qui semble dire : "tout courage est vain face aux périls qui en gardent le chemin". Vous supposez qu'il parle d'Alduin.

Il vous raconte l'histoire de sa propre mort mais semble encore plus terrifié par Alduin, dont la voracité est insatiable. Le dragon chasse les âmes errantes piégées dans cette vallée obscure, les dévore pour retrouver ses pouvoirs et retourne à Tamriel. Le soldat vous supplie de l'emmener jusqu'au Panthéon de Shor où tous les héros d'antan attendent l'éternité à l'abri des griffes d'Alduin. Vous pouvez lui répondre comme bon vous semble, mais peut-être aurez-vous besoin d'aide, dans ce Panthéon des braves ?

◊ **OBJECTIF :** demandez à entrer dans le Panthéon des braves

♦ **CIBLE :** Tsun, en Sovngarde

Utilisez le cri Ciel dégagé une nouvelle fois pour apercevoir le Panthéon qui se profile contre les cieux lugubres, loin au nord. En vous aventurant plus loin dans la vallée, vous verrez le chemin se séparer en deux pour passer des deux côtés d'une saillie rocheuse, au centre. Vous pouvez grimper les marches qui y sont taillées. Observez Alduin alors qu'il vole non loin de là, attrapant des âmes perdues dans le brouillard et les dévorant avidement. Depuis le sommet de la saillie qui surplombe la brume, vous pouvez apercevoir l'entrée du Panthéon des braves, un gigantesque squelette de baleine qui ouvre sur un abîme sans fond.

La recherche du courage



Retournez sur le chemin en contrebas. Peu importe celui que vous prenez pour vous rendre au Pont du Fanon, vous y rencontrerez deux ou trois âmes errantes pris au piège pour l'éternité dans les brumes. Vous rencontrerez des Sombrages et des Impériaux, ainsi que d'autres que vous avez tués pendant vos aventures. Sur le chemin de gauche, vous pouvez également rencontrer le haut-roi Torygg dont la mort, un crime d'Ulfric Sombrage, a plongé Bordeciel dans la guerre civile. Tous craignent le Dévoreur de mondes ! Ressortez de Val-d'ombre et approchez-vous de l'escalier qui mène au Pont du Fanon. Un puissant guerrier, se dresse devant vous.



Approchez-vous de Tsun. Si vous avez étudié l'histoire de Tamriel, vous saurez qu'il fut autrefois un héros, le frère de Stendarr, thane de bouclier de Shor et guerrier exceptionnel. Pour les Nordiques, c'est le plus grand guerrier qui ait jamais vécu. Alors que vous vous approchez de lui, il vous demande ce qui vous amène en Sovngarde. Vous pouvez :

L'ignorer et tenter de traverser le pont sans sa permission. Tsun réagit immédiatement à votre manoeuvre et invoque la foudre des cieux. Celle-ci vous frappe plusieurs fois, vous forçant à vous arrêter, à mourir ou à sauter du pont pour mourir.

Parlez à Tsun. Quand vous lui posez la question, il vous dit que c'est lui qui décide de ceux dignes d'accéder au Panthéon des braves. Informez ensuite Tsun que vous souhaitez entrer dans le Panthéon et que vous avez un droit de naissance : vous êtes l'Enfant de dragon.

SAMY&DENIS

Tsun vous accueille en récitant des vers. La poésie du guerrier rayonne d'une beauté farouche. La réponse que vous recevez est différente si vous avez accompli l'une ou l'autre des tâches suivantes (ou toutes) :

- ◊ Prendre la tête des Compagnons.
- ◊ Prendre la tête de l'Académie de Fortdhiver.
- ◊ Prendre la tête de la Confrérie noire.
- ◊ Prendre la tête de la Guilde des voleurs.

Tsun accepte de vous laisser entrer dans le Panthéon... à condition que vous réussissiez le test du guerrier. Il se saisit de sa hache de combat à deux mains et s'avance vers vous !

Ce combat n'est pas forcément difficile, vous pouvez utiliser n'importe lequel des cris que vous avez appris et qui infligent des dégâts à vos ennemis (Souffle ardent est un bon choix), en appuyant ces attaques à distance à l'aide de votre arme favorite. Si vous blessez Tsun suffisamment, il arrête le combat, décide que vous avez bien combattu et vous laisse traverser le Pont du Fanon. Attention à ne pas tomber !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous aux héros de Sovngarde
♦ **CIBLES :** Gormlaith Lame-Dorée, Felldir et Hakon, au Panthéon des braves



Les portes gigantesques du Panthéon des braves apparaissent devant vous. Poussez-en une et pénétrez dans le sanctuaire. Les héros de Tamriel, ceux d'aujourd'hui et du passé, sont réunis dans cette salle où la viande abonde et l'hydromel coule à flots. Une énorme broche est en train de tourner et les défunts laissent libre cours à leur allégresse dans ce purgatoire où ils attendent que Shor les appelle. Vous recevez l'accueil d'Ysgramor, le puissant guerrier ayant adapté les écrits nordiques en s'inspirant des Elfes. Le vénérable ancêtre des Compagnons vous explique que trois guerriers attendent vos ordres pour déchaîner leur fureur sur le terrible dragon : Gormlaith Lame-Dorée, Hakon le Vaillant et Felldir l'Ancien... Vous vous en souvenez peut-être, ce sont les guerriers nordiques que vous avez vus dans votre vision des Parchemins des Anciens. Cherchez-les parmi les autres héros de Sovngarde.

Les héros d'autrefois suivants comptent parmi les invités les plus honorables du Panthéon des braves :

Erlendr le Vif, ami d'Ulfgar, qui fut changé en pilier de pierre par Grimkell, un mage.

Jurgen Parlevent ("Le Calme"), le fondateur de l'art de la Voix. Les Grises-barbes le vénèrent.

Hunroor l'Habile, compagnon d'Ulfgar, qui fut changé en pilier de pierre par Grimkell, un mage.

Ulfgar l'Éternel, un barbare du nord, qui finit par réussir à revenir chez lui avec les siens.

Olaf le Borgne, roi de l'ère Première qui aida à capturer Numinex, un puissant dragon, et à l'enfermer à Fort-Dragon.

Conclusion de la quête



Quand vous aurez fini de déambuler parmi les héros, trouvez les trois guerriers nordiques qui ont vaincu Alduin la première fois : Gormlaith Lame-Dorée, Felldir et Hakon. Gormlaith est impatient de sceller le destin du dragon, mais vous tenez conseil avant de partir au combat et vous accordez à dire que les brumes d'Alduin sont plus qu'un simple piège : elles servent à protéger et à cacher le dragon. Les quatre voix des héros et de l'Enfant de dragon à l'unisson peuvent permettre de dissiper ces brumes et d'amener Alduin à combattre. Le Dévoreur de mondes vous craint, Enfant de dragon !

Activités post-quête

Dès que les héros nordiques acceptent de combattre Alduin, la Quête principale : La chasse au dragon commence.

LA CHASSE AU DRAGON

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : Sovngarde

◉ SPOILERS MAJEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Sovngarde, Quête principale : Épilogue

LIEUX : Sovngarde, Panthéon des braves, Val-d'ombre, Pont du Fanon

PERSONNAGES : Gormlaith Lame-Dorée, Hakon le Borgne et Felldir l'Ancien

ENNEMIS : Alduin

◊ **OBJECTIFS :** aidez les héros de Sovngarde à dissiper la brume d'Alduin, battez Alduin

"J'attends ce jour depuis une éternité"

◊ **OBJECTIF :** aidez les héros de Sovngarde à dissiper la brume d'Alduin
♦ **CIBLE :** héros nordiques, Val-d'ombre, en Sovngarde



Quittez le Panthéon des braves et traversez le Pont du Fanon pour atteindre la lisière de Val-d'ombre, où vos frères nordiques sont rassemblés. Ils sont impatients de tuer Alduin une seconde fois, alors que le Dévoreur de mondes rugit au loin dans la brume. Une fois les trois héros regroupés, utilisez votre cri Ciel dégagé pour chasser les brumes (vos alliés vous rejoindront). Alduin pousse à son tour un cri afin de faire revenir la brume. Continuez vos cris jusqu'à ce que la puissance d'Alduin soit brisée.

ASTUCE Préparez vos armes, sorts et cris favoris afin de pouvoir passer rapidement de l'un à l'autre, en fonction de la façon dont le combat se déroule

◊ **OBJECTIF :** battez Alduin



Maintenant que les brumes sont dissipées pour de bon, la forme massive et effrayante d'Alduin plonge dans la vallée et le dragon vous attaque, lançant un mur de feu sur vous, les Nordiques et toutes les âmes perdues désormais libérées du brouillard permanent. L'heure est venue de mettre un terme à la menace d'Alduin pour toujours !

SAMY&DENIS

Tuer le dragon : Alduin est beaucoup moins mobile quand il se tord de douleur et qu'il doit atterrir après avoir subi le cri de Fendragon. Faites-en votre priorité en début de combat et évitez toutes les attaques qu'il lance en utilisant sa gueule.



L'utilisation de Fendragon est impérative. Alduin est invulnérable sauf quand il se tord de douleur et qu'il doit atterrir ou qu'il se trouve au sol après avoir été touché par le cri Fendragon. S'il n'est pas nimbé de la lumière bleue de cette attaque, il est invulnérable à vos armes.

Restez près de vos compagnons d'armes afin de pouvoir varier les attaques et évitez surtout de vous isoler face à Alduin. Si vos attaques sont combinées et viennent de directions différentes, Alduin ne vous réservera pas toute son attention et vous pourrez ainsi le frapper.

Un seul cri Fendragon vous permet de faire chuter Alduin. Vous pouvez utiliser un autre cri (comme Souffle ardent) pour l'attaquer, ou même vos armes favorites. Utilisez tout ce qui vous a réussi contre des dragons lors de vos aventures, mais n'oubliez pas de vous en servir uniquement lorsqu'Alduin est encore sous l'effet du cri Fendragon.

Conclusion de la quête

Après avoir reçu le coup fatal, Alduin se tord de douleur et son âme commence à se dissiper...

Activités post-quête

Après avoir asséné le coup fatal, la Quête principale : Épilogue commence

ÉPILOGUE

CONDITIONS : Avoir terminé Quête principale : La chasse au dragon
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : La chasse au dragon, Quête principale : Paarthurnax
LIEUX : Haut Hrothgar, Temple d'Havreciel, Sovngarde, Panthéon des braves, Val-d'ombre, Pont du Fanon, Gorge du Monde
PERSONNAGES : Delphine, Esbern, Felldir, Gormlaith Lame-Dorée, Hakon, Maître Arngeir, Odahviing, Paarthurnax, Tsun
ENNEMIS : Alduin
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Tsun pour retourner en Bordeciel

SPOILERS MAJEURS

Bannissement : Ziil gro dovah ulse !

REMARQUE Lorsque vous terminez la Quête principale : La chasse au dragon, cette quête commence automatiquement.

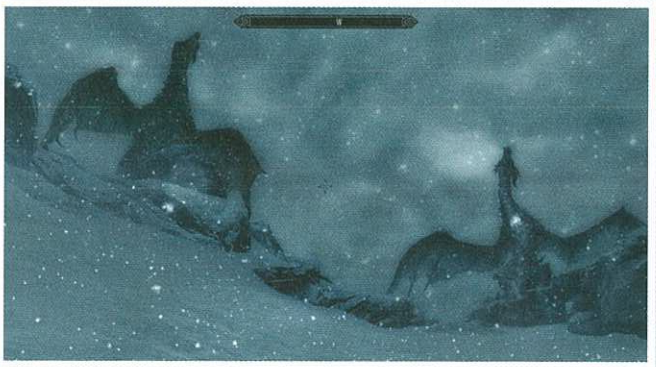
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Tsun pour retourner en Bordeciel
♦ **CIBLE :** Tsun, Pont du Fanon, en Sovngarde



Alduin se tord de douleur sur le sol, son âme quitte son enveloppe charnelle. Dans un ultime spasme assourdissant, Alduin se disloque : il ne reste rien de son corps, pas même son squelette, dans cet au-delà. Tsun est le premier à vous féliciter pour cet exploit : vous avez débarrassé Sovngarde du fléau d'Alduin. Ce haut fait sera chanté au Panthéon des braves ! Vous avez la possibilité de vous entretenir avec les héros qui vous ont prêté main-forte. Seul Tsun pourra vous faire sortir quand l'aurez décidé. Il invoquera la puissance de Shor et vous ramènera à la Gorge du Monde, mais d'abord il vous offre un nouveau cri, capable d'invoquer un héros de Sovngarde en cas de grand péril.

- **Mot de puissance :** Héros : Allié héroïque
- **Mot de puissance :** Champion : Allié héroïque
- **Mot de puissance :** Légende : Allié héroïque

Conclusion de la quête



Alors que vous regagnez la Gorge du Monde, tous les dragons sans exception se sont perchés sur les sommets environnants pour vous rendre hommage. Vous en reconnaissez deux : Odahviing et Paarthurnax (si toutefois il est encore en vie). Les créatures entament une oraison funèbre en l'honneur d'Alduin, leur dieu et maître déchu, puis s'envolent. Si vous les attaquez, elles vous ignoreront. Paarthurnax vous salue, subjugué par votre fait d'armes, avant de prendre les airs à son tour. Ne reste plus qu'Odahviing. Allez lui parler. Il vous dira qu'il sera dès lors à votre service.

REMARQUE Le cri Allié draconique permet désormais de l'appeler : il est à vos ordres.

Retournez au Haut Hrothgar et parlez à Maître Arngeir. Dites-lui ce que vous avez accompli. Il pense qu'Alduin est encore susceptible de ressusciter, mais seuls les dieux en décideront.

Si vous retournez au Temple d'Havreciel, Delphine vous demande si vous apportez de bonnes nouvelles. Mais Paarthurnax pose encore problème, pour peu qu'il soit encore en vie. Les Lames vous sont reconnaissantes, mais leur bonheur n'est complet que si le frère d'Alduin a lui aussi péri.

Activités post-quête

Une fois de retour à la Gorge du Monde, vous pouvez poursuivre l'exploration de Bordeciel et terminez les quêtes de votre choix.

SAMY&DENIS

QUÊTES DES COMPAGNONS

INTRODUCTION

Démarrage optimal

Vous pouvez commencer les Quêtes des Compagnons lorsque vous arrivez à Blancherive pour la première fois, ou à tout moment ensuite. Il est conseillé aux guerriers de les accomplir assez rapidement pour accéder à toute une série de professeurs de compétences de combat.

REMARQUE **Références :** vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

Sanctuaire : Jorrvaskr, à Blancherive



L'extérieur de Jorrvaskr, vu depuis la grand-place de Blancherive.



L'intérieur de Jorrvaskr, lors d'un banquet.

Le sanctuaire des Compagnons est une longère nordique située près de Fort-Dragon, à l'extrémité supérieure de Blancherive. C'est une salle de banquet ancienne et honorée, dans laquelle les Compagnons se réunissent depuis des générations. D'après une légende locale, Jorrvaskr serait le plus vieux bâtiment de Blancherive. On dit qu'il trônait autrefois seul sur la montagne et que la ville s'est bâtie autour de lui au fil des siècles. Il comprend une salle à manger principale, sous laquelle se trouvent les logements des recrues, du Cercle et du héraut.

À l'extérieur se trouve le terrain d'entraînement et, à proximité, la Forgeciel, où sont forgées les armes des Compagnons. Le nom de ce grand et ancien bâtiment vient du fait qu'il est construit sur une montagne, près du ciel. Sous la Forgeciel se trouve la Basse-forge, une zone de cérémonie dont l'accès n'est ouvert qu'en de rares occasions.

Personnages importants

Fondateur : Ysgramor



Ysgramor est né à Atmora, la terre ancestrale de tous les humains. Lorsque les Elfes attaquèrent Saarthal et massacrèrent la population lors de la Nuit des larmes, lui et deux de ses fils furent les uniques survivants de cette tragédie. Il se retira ensuite à Atmora et rallia une armée de cinq cents Compagnons, grâce à laquelle il vainquit les Elfes et les chassa de Bordeciel.

Héraut : Kodlak Whitemane



Grand stratège, combattant farouche et figure d'autorité, Kodlak commande les Compagnons depuis maintenant vingt ans. Malheureusement, ces jours touchent à leur fin. La santé du héraut se détériore rapidement, rongée par une grave maladie qu'il a contractée un an auparavant. Frustré par cette dégénérescence irréversible, il reste maintenant enfermé la plupart du temps, étudiant d'anciens documents dans l'espoir d'y trouver un remède contre la lycanthropie.

Le Cercle : Aela la Chasseuse



Aela est issue d'une longue lignée de Compagnons. Sa mère en était membre, ainsi que sa grand-mère et toutes les femmes de sa famille depuis des générations. Aela prétend même être la descendante de Hrotti Noirlame, l'un des cinq cents Compagnons d'origine. Même si elle n'a pas été élevée au sein des Compagnons comme Vilkas et Farkas, l'organisation occupe toutefois une place prépondérante dans sa vie depuis son plus jeune âge.

➤ **Professeur (experte en Archerie) :** Aela la Chasseuse

Le Cercle : Farkas



Farkas et Vilkas, son frère jumeau, ont tous deux été élevés au sein des Compagnons par Jergen, un homme qui les a sauvés d'un groupe de nécromanciens. Farkas utilise sa Forme bestiale de manière quelque peu cavalière et a la langue bien pendue, même envers ses supérieurs. Même si ce n'est pas un travers inacceptable aux yeux des Compagnons, il manque plus souvent de respect à ses aînés que les autres. Il a aussi... l'esprit un peu lent.

➤ **Professeur (maître en Armures lourdes) :** Farkas

Le Cercle : Vilkas



Vilkas et Farkas, son frère jumeau, ont été élevés à Jorrvaskr, un lieu que les enfants n'ont pas l'habitude de fréquenter. Seule Tilma la Sauvage leur a jamais offert un semblant de réconfort. Il y a plusieurs années, Jergen a perdu la vie en combattant des brigands près d'Aubétoile. Vilkas occupe le poste de maître d'armes et se charge d'entraîner les nouvelles recrues au combat. Il est très dur envers ses élèves, mais c'est un excellent professeur.

➤ **Professeur (maître en Armes à deux mains) :** Vilkas

Le Cercle : Skjor le balafré



La vie de Skjor ressemble à celle de nombreux autres Compagnons. Il s'est battu lors de la Grande guerre, puis il est retourné en Bordeciel après la défaite de l'Empire. Il s'est ensuite taillé une réputation de mercenaire et a finalement été recruté par les Compagnons. À ses yeux, son rôle est d'être l'ami, toujours fiable et loyal, de ceux qui détiennent le pouvoir. Il nourrit peu d'ambitions, à part soutenir ceux auxquels il a fait serment d'allégeance. Personne parmi les Compagnons n'a un sens du devoir et de l'honneur plus développé.

SAMY&DENIS

Membre : Athis



Expert en armes à une main, Athis est un Elfe noir au caractère effacé. Il est poli et loyal, mais il se bat rarement en première ligne.

➤ **Professeur (expert en Armes à une main) :** Athis

Membre : Njada Bras-de-Pierre



Très douée en combat à mains nues, Njada est aussi experte en parade. Elle n'a que peu d'amis à cause de son caractère désagréable et de son attitude indifférente, mais c'est justement ce qu'elle préfère.

➤ **Professeur (experte en Parade) :** Njada Bras-de-Pierre

Membre : Ria



La plus jeune des recrues, Ria est déterminée à se battre et à mourir aux côtés de ses frères d'armes. Elle voue une admiration particulière à Aela la Chasseuse.

Membre : Torvar



Torvar est une nouvelle recrue qui n'apprécie guère l'entraînement intensif qu'il doit suivre. Il est de plus en plus anxieux, l'idée de mourir en combat le terrifie.

Membre : Vignar le Vénéré



Général et commandant de la Légion au cours de la Grande guerre, Vignar a conduit de braves guerriers au combat pendant près de trente ans. Mais cette époque est révolue et Vignar mène maintenant une vie relativement paisible. Il occupe une place d'honneur au sein des Compagnons, qui apprécient grandement ses conseils.

Domestique : Tilma la Sauvage



Aussi loin que l'on s'en souvienne, Tilma a toujours été l'unique servante de Jorrvaskr. Les Compagnons plaisantent souvent en disant que la salle de banquet a été bâtie autour d'elle. Tilma semble n'être rien de plus qu'une esclave à première vue, mais la réalité est toute autre : elle est là de son plein gré, entièrement dévouée à son travail et aux guerriers de Jorrvaskr.

Forgeron : Eorlund Grisetoison



Eorlund est le patriarche du clan Grisetoison, l'une des familles les plus anciennes et les plus respectées de Blancherive. Il a lui-même la réputation d'être le meilleur forgeron de Bordeciel. Même s'il n'est pas membre des Compagnons à proprement parler, ses créations sont devenues légendaires et sont très prisées par les guerriers. Malgré son grand âge (souligné par sa longue tignasse grise), les longues heures qu'il passe à travailler à la Forgeciel lui ont permis de garder une forme incroyable.

➤ **Professeur (maître en Forgeage) :** Eorlund Grisetoison

ASTUCE Évolution de la forge : une fois que vous avez terminé la Quête des Compagnons : Gloire funèbre, vous pouvez utiliser la Forgeciel pour forger des armes de héros nordiques uniques. Les armements en acier de la Forgeciel sont d'une qualité légèrement supérieure aux armements en acier normal.

REMARQUE Compagnons intimes : une fois que vous avez terminé la Quête des Compagnons : Gloire funèbre, vous pouvez épouser Farkas, Vilkas, Aela, Athis, Ria, Njada et Torvar. Consultez la Quête parallèle du temple : Les liens du mariage (page 336) pour en savoir plus.

Entraînement

Les personnages principaux de cette guilde de guerriers ont tous un talent de prédilection très développé. Parlez à chacun d'eux et améliorez la compétence choisie d'un point, jusqu'à un maximum de cinq points avant de passer au niveau supérieur. Si vous avez suffisamment d'or, vous pouvez suivre l'entraînement plusieurs fois :

✓	COMPÉTENCE	NIVEAU	PROFESSEUR
☐	Archerie	Expert	Aela la Chasseuse
☐	Parade	Expert	Njada Bras-de-Pierre
☐	Armure lourde	Maître	Farkas
☐	Armes à une main	Expert	Athis
☐	Forgeage	Maître	Eorlund Grisetoison
☐	Armes à deux mains	Maître	Vilkas

Quêtes disponibles

Les Compagnons vous permettent d'entreprendre un total de 19 quêtes : 6 quêtes cruciales et 13 Quêtes individuelles.

Quêtes cruciales

Nommées simplement "quêtes", ce sont les Quêtes principales que vous pouvez entreprendre auprès des Compagnons. Vous devez remplir certaines conditions afin d'y accéder (sauf pour la première), comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête des Compagnons : Prenez les armes	Aucune
☐	Quête des Compagnons : Une question d'honneur	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes, ainsi qu'une ou plusieurs Quêtes individuelles.
☐	Quête des Compagnons : La Main d'argent	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Une question d'honneur, ainsi qu'une ou plusieurs Quêtes individuelles.
☐	Quête des Compagnons : Dette de sang	Avoir terminé la Quête des Compagnons : La Main d'argent, ainsi qu'une ou plusieurs Quêtes individuelles.
☐	Quête des Compagnons : Pure vengeance	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Dette de sang.
☐	Quête des Compagnons : Gloire funèbre	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Pure vengeance.

Quêtes individuelles

Il s'agit généralement de petites quêtes vous demandant de remplir une mission pour un membre des Compagnons particulier. Les Quêtes individuelles de la phase initiale sont les premières disponibles. Elles le restent même une fois les Quêtes cruciales accomplies. Les Quêtes de la deuxième phase sont ensuite disponibles, vous devez en accomplir deux pour commencer la Quête des Compagnons : Dette de sang. Les Quêtes de la phase finale sont, quant à elles, disponibles une fois que toutes les Quêtes cruciales sont terminées.

Les objectifs des Quêtes individuelles sont généralement aléatoires. Ils sont détaillés après les Quêtes cruciales, mais si vous souhaitez connaître les conditions nécessaires pour commencer chacune d'entre elles, consultez le tableau suivant :

SAMY&DENIS

✓	CHRONOLOGIE	DONNEUR DE QUÊTE	NOM DE LA QUÊTE INDIVIDUELLE	CONDITIONS
	Phase initiale	Aela	Extermination animale (I)	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Phase initiale	Aela	Extermination animale (II)	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Phase initiale	Farkas	Mercenariat	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Phase initiale	Farkas	La défense de Bordeciel	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Phase initiale	Skjor ou Vilkas	Héritage de famille	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Phase initiale	Skjor ou Vilkas	Criminel en fuite	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Phase initiale	Skjor ou Vilkas	Mission de sauvetage	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes.
	Deuxième phase	Aela	Au coeur de la cible	Avoir terminé la quête des Compagnons : La Main d'argent, mais ne pas avoir commencé Dette de sang.
	Deuxième phase	Aela	Le vol des plans	Avoir terminé la quête des Compagnons : La Main d'argent, mais ne pas avoir commencé Dette de sang.
	Deuxième phase	Aela	Récupération	Avoir terminé la quête des Compagnons : La Main d'argent, mais ne pas avoir commencé Dette de sang.
	Phase finale	Aela	Les totems d'Hircine	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Gloire funèbre.
	Phase finale	Farkas ou Vilkas	Pureté	Avoir terminé la Quête des Compagnons : Gloire funèbre.
	Phase finale	Farkas ou Vilkas	Les chercheurs de dragons	Avoir terminé les Quêtes des Compagnons : Gloire funèbre et Une Lame dans l'ombre.

PRENEZ LES ARMES

CONDITIONS : Aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête des Compagnons : Une question d'honneur, Quêtes individuelles des Compagnons
LIEUX : Ferme de Pelagia, Blancherive, Jorrvaskr, Logements, Forgeciel
PERSONNAGES : Aela la Chasseuse, Athis, Eorlund Grisetoison, Farkas, Kodlak Blancrin, Njada Bras-de-Pierre, Ria, Skjor, Vilkas
ENNEMIS : géant
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Kodlak Blancrin, entraînez-vous avec Vilkas, donnez l'épée de Vilkas à Eorlund, apportez son bouclier à Aela, suivez Farkas jusqu'à vos quartiers.

L'entraînement de la nouvelle recrue



Vous entendez les bruits d'un combat acharné dans la plaine, près de la Ferme de Pelagia, non loin de Blancherive. Approchez-vous du combat et vous verrez deux guerriers qui essaient d'arrêter un géant qui s'aventurait trop près des terres cultivées. Vous pouvez regarder ou vous mêler à la bataille. Une fois le géant tué (vous pouvez fouiller son cadavre sans pénalité), vous pouvez vous adresser à Aela la Chasseuse, Ria ou Farkas, les guerriers qui ont tué le monstre. Ils vous expliquent qui sont les Compagnons et comment vous pouvez rejoindre leur guilde : allez à Jorrvaskr si vous pensez être d'une quelconque valeur au combat.



Entrez dans la ville de Blancherive et montez ses rues jusqu'à ce que vous atteigniez les marches menant à Jorrvaskr, la longère des Compagnons. Au moment où vous entrez, il est probable que vous soyez témoin d'un combat d'entraînement entre deux recrues (Athis et Njada Bras-de-Pierre). Les autres Compagnons assistent au spectacle en encourageant les deux combattants. Le duel est supervisé par un borgne intimidant du nom de Skjor. Adressez-vous à lui lorsque vous souhaitez en savoir plus sur cette guilde. Il vous explique alors que les Compagnons sont connus sous de nombreux noms, pas toujours très flatteurs. Les combattants s'affrontent maintenant à mains nues et Njada Bras-de-Pierre prouve que son nom est mérité en triomphant de son adversaire.

Vous pouvez vous adresser à elle et écouter ses réponses peu aimables, mais lorsque vous lui demandez (à elle ou à d'autres Compagnons) qui est le responsable de la guilde, elle parle d'un certain Kodlak Blancrin, le Héraut à qui tous jurent fidélité, comme étant ce qui se rapproche le plus d'un chef pour ces têtes brûlées. C'est lorsque vous entendez parler de Kodlak que cette quête commence officiellement.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Kodlak Blancrin.



Dirigez-vous vers l'extrémité sud de la longère, descendez les escaliers et ouvrez les portes qui mènent aux logements. Suivez le couloir inférieur principal jusqu'à ce que vous rencontriez Kodlak, qui est généralement en conversation avec Vilkas. Ce dernier entend encore l'appel du sang, que Kodlak appelle quant à lui un "fardeau". Ils interrompent leur conversation et constatent une présence étrangère dans leur salle : vous.

Vous pouvez demander à Kodlak qui sont les Compagnons, pourquoi il les a rejoints, pour quel camp de la guerre civile ils ont opté et, ce qui est le plus important pour cette quête : si vous pouvez vous joindre à eux. Bien que Vilkas ne cache pas son désaccord, Kodlak dit que Jorrvaskr dispose de lits vides pour ceux et celles qui sentent brûler un feu ardent dans leur coeur. Il vous demande alors comment vous vous battez. Vous pouvez répondre comme bon vous semble, Kodlak demandera à Vilkas de vous emmener dehors pour voir comment vous vous débrouillez.

◊ **OBJECTIF :** entraînez-vous avec Vilkas.

SAMY&DENIS



Quittez Jorrvaskr et pénétrez dans la cour située à l'arrière du bâtiment. Vilkas vous demande de lui porter quelques coups. Obéissez en dégainant votre arme préférée et en frappant Vilkas, qui pare brillamment votre coup de son bouclier. Arrêtez vos attaques dès qu'il vous le demande (ou vous vous comprendrez vite pourquoi il ne faut pas contrarier les Compagnons). Vilkas reconnaît que vous pouvez peut-être intéresser sa guilde, mais elle vous considère toujours comme une recrue ordinaire. Toutefois, Vilkas va vous demander de lui rendre un service : vous devez porter son épée à Eorlund Blancrin, qui doit l'affûter.

➤ **Épée d'acier de la Forgeciel**

◊ **OBJECTIF :** donnez l'épée de Vilkas à Eorlund.
♦ **CIBLE :** la Forgeciel, à Blancherive.



Prenez l'épée (avec la possibilité de la tester lors d'une ou deux aventures sans rapport avec celle-ci) et portez-la en haut des marches taillées dans l'affleurement rocheux au nord de Jorrvaskr. Vous atteignez la Forgeciel, une forge immense où Eorlund Blancrin travaille l'acier. Informez Eorlund de votre mission. En fonction de vos réponses, Eorlund vous dit de vous souvenir que les Compagnons n'ont pas de chef et que la soumission n'est pas de mise. Les Compagnons n'ont pas connu de chef depuis Ysgramor. Eorlund n'est pas un Compagnon, il est l'expert de la Forgeciel, qui produit le meilleur acier de tout Bordeciel. Avant que vous partiez, Eorlund a une demande à vous faire : il aimerait que vous portiez un bouclier à Aela la Chasseuse. Il n'est pas obligatoire de voir de l'ironie dans cette demande.

➤ **Bouclier d'acier**

◊ **OBJECTIF :** apportez son bouclier à Aela.
♦ **CIBLE :** Aela la Chasseuse, à Jorrvaskr, à Blancherive



Retournez à Jorrvaskr et cherchez Aela, qui parle généralement avec Skjor dans la pièce ou les logements. Dites-lui que vous avez son bouclier et elle vous remerciera. Elle apprend qui vous êtes et que vous avez affronté Vilkas. Elle se demande comment vous vous comporteriez dans un vrai combat contre lui. Répondez comme bon vous semble, mais elle n'appréciera pas que vous menaciez de violence l'un de ses frères d'armes. Elle vous dit de vous adresser à Farkas, qui arrive à la fin de cette conversation.

◊ **OBJECTIF :** suivez Farkas jusqu'à vos quartiers.

Conclusion de la quête

Farkas a l'air aimable. Il se trouve qu'il est heureux d'avoir de la compagnie. Il vous guide jusqu'à la salle principale des logements et vous montre le dortoir commun où vous dormirez. Vous pouvez prendre n'importe lequel des lits inoccupés. La quête se termine.

Activités post-quête

Farkas termine la conversation en vous demandant si vous accepteriez d'aider les Compagnons à régler un de leurs problèmes. Vous pouvez lui parler ou l'ignorer et d'aller chercher une quête auprès d'un autre Compagnon. Ainsi commencent vos Quêtes individuelles de faction (regardez le nom de quête qui apparaît après avoir accepté la mission et reportez-vous à la Quête individuelle indiquée dans ce chapitre). Vous devrez accomplir au moins une de ces Quêtes avant que Quête des Compagnons : Une question d'honneur commence.

UNE QUESTION D'HONNEUR

CONDITIONS : avoir terminé la Quête des Compagnons : Prenez les armes ainsi qu'une Quête individuelle de faction.
QUÊTES CONNEXES : Quête des Compagnons : Prenez les armes, Quête des Compagnons : Une question d'honneur, Quête des Compagnons : Fraternité, Quête des Compagnons : La Main d'argent, Quêtes individuelles des Compagnons
LIEUX : Cairn des poussiéreux, Blancherive, Jorrvaskr
PERSONNAGES : Farkas, Skjor
ENNEMIS : draugr, givrépeire, givrépeire géante, membre de la Main d'argent, ragnard
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Skjor, adressez-vous à Farkas, retrouvez le fragment, retournez à Jorrvaskr.

SPOILERS MINEURS

L'épreuve des comparses

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Skjor.



Les Compagnons ont été témoins de votre éthique de travail et lorsque vous retournez à Jorrvaskr pour y retrouver Skjor, on vous accueille plus chaleureusement. Skjor a d'ailleurs une tâche plus intéressante à vous confier. Un érudit a rendu visite aux Compagnons il y a une semaine, afin d'expliquer où ils pourraient trouver un autre fragment de la hache d'Ysgramor. Rechercher ce fragment est considéré comme un test : répondez correctement et vous pourrez vous considérer comme membre des Compagnons. Farkas sera votre frère d'armes dans cette aventure.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Farkas.



Farkas est généralement à Jorrvaskr et il sera prêt à aller chercher le fragment quand vous le serez. Vous pouvez aussi parler à Farkas de choses personnelles si vous le souhaitez.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez le fragment.
♦ **CIBLE :** fragment de la hache d'Ysgramor, au Cairn des poussiéreux

SAMY&DENIS

La bénédiction d'Ysgramor





Après une longue marche dans la nature en compagnie de Farkas, partez au nord-ouest de Blancherive et montez jusqu'au Cairn des poussiéreux, puis descendez sous les pierres dressées. Armez-vous et parcourez ces catacombes en prêtant attention aux conseils de Farkas. Vous pouvez prendre tous les objets de valeur que vous trouverez en descendant au-delà des pierres tombales. Continuez à descendre jusqu'à ce que vous atteigniez une chambre cérémonielle pourvues de nombreuses voûtes et de deux trônes.



Le chemin est bloqué. La seule zone d'intérêt est un porche équipé d'une herse relevée menant à une petite alcôve munie d'un levier. Activez-le afin d'abaisser la herse, ce qui vous piège à l'intérieur de la pièce mais fait remonter la herse d'un porche situé à côté. Farkas jette un oeil et vous dit qu'il trouvera la commande, mais ce faisant, il se retrouve encerclé par des sbires de la Main d'argent ! Largement dépassé en nombre, Farkas se replie avant de laisser échapper un grognement et de se transformer en un énorme loup-garou qui massacre les membres de la Main d'argent ! Adressez-vous à Farkas après qu'il vous a fait sortir. Il vous explique que sa métamorphose (appelée vulgairement Forme bestiale) est une bénédiction accordée à certains Compagnons.



Poursuivez votre chemin en passant le porche que Farkas vient d'ouvrir et affrontez de nombreux draugr et membres de la Main d'argent en continuant à descendre dans cette crypte démesurée. Prenez garde aux quelques pièges à fléchettes (attention aux plaques à pression qui les déclenchent sous vos pieds) et continuez le massacre jusqu'à ce que vous ayez atteint la grande chambre fermée par une porte en fer sur son côté est. Cherchez la clé de cette porte dans les urnes funéraires situées non loin.

➤ **Clé du Cairn des poussiéreux**



Après avoir passé la porte, occupez-vous des ragnards, puis entrez dans des chambres communicantes et des couloirs de pierre où vous devrez vite faire face à une givrépeire géante. Avancez dans une autre série de cryptes jusqu'à ce que vous atteigniez la tombe principale où un draugr délétère est enterré. D'étranges incantations vous attirent dans la zone située derrière la tombe surélevée : il s'agit d'un mur de Mots qui va inscrire un Mot de puissance dans votre subconscient ! L'incantation toute fraîche dans votre mémoire, inspectez la tombe surélevée et emparez-vous du fragment qui se trouve en son sommet (ainsi que de tous les autres trésors qui vous plairont).

➤ **Mot de puissance :** Souffle ardent ➤ **Fragment de la hache d'Ysgramor**

◊ **OBJECTIF :** retournez à Jorrvaskr.
♦ **CIBLE :** Jorrvaskr, à Blancherive



En consultant votre carte (ou la carte fournie dans l'Atlas), vous repérerez un couloir de sortie sur le côté de la chambre funéraire, derrière l'alcôve à la pierre dressée. Hélas, les pierres tombales ne bougent pas, mais les draugr commencent à attaquer. Descendez dans la chambre principale, où une longue bataille contre une bonne vingtaine de draugr (dont un redoutable draugr de force supérieure qui sort de la tombe surélevée) a lieu. Déplacez-vous en permanence, repliez-vous en lieu sûr si nécessaire et ne laissez pas Farkas se débrouiller seul ! Un dernier draugr transperce la pierre tombale, donnant accès à un étroit tunnel latéral au bout duquel se trouve un levier. Ce dernier commande une porte dissimulée dans un rocher qui vous permet de regagner l'entrée du cairn.

Conclusion de la quête : fraternité



Vous n'avez plus qu'à retourner à Jorrvaskr et à retrouver Skjor, qui s'empare avec joie du fragment de la hache d'Ysgramor. Vilkas, qui a entendu dire que vous aviez été digne des espoirs placés sur vous, vous attend également. Les Compagnons se rassemblent en cercle dans la cour arrière. Après un moment de concertation, Kodlak vous informe que vous êtes membre des Compagnons. Vous faites votre entrée dans la communauté, mais vous devrez encore prouver votre valeur.

Activités post-quête

Adressez-vous à Aela, Farkas, Skjor ou Vilkas et dites-leur que vous cherchez à commencer les Quêtes individuelles de faction.

LA MAIN D'ARGENT

CONDITIONS : avoir terminé la Quête des Compagnons : Une question d'honneur ainsi qu'une Quête individuelle de faction.

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête des Compagnons : Une question d'honneur, Quêtes individuelles des Compagnons

LIEUX : Gibet, Blancherive, Jorrvaskr, Forgeciel, Basse-forge

PERSONNAGES : Aela la Chasseuse, Farkas, Skjor, loup-garou

ENNEMIS : Krev le Peaussier, membre de la Main d'argent, ragnard

◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Skjor, retrouvez Skjor de nuit, entrez dans la Basse-forge, participez au rituel du sang, adressez-vous à Aela, tuez les chasseurs de loup-garou, adressez-vous à Aela.

SAMY&DENIS

Initiation du lyncanthrope

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Skjor.



Une fois que vous avez terminé la Quête des Compagnons : Une question d'honneur, Skjor ne doute plus que vous méritiez de rejoindre les Compagnons. Quand vous vous adressez à lui, il vous informe qu'il a une tâche différente à vous confier et vous demande de le retrouver à l'entrée de la Basse-forge, à la nuit tombée.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Skjor de nuit.
◊ **OBJECTIF :** entrez dans la Basse-forge.
♦ **CIBLE :** Basse-forge, à Blancherive



Une fois que le soleil est couché (entre 18h00 et 8h00), dirigez-vous vers le côté gauche (nord) de Jorrvaskr et rejoignez Skjor près d'une saillie de pierre, sous la Forgeciel. Skjor vous explique qu'il s'agit de la partie la plus ancienne de Blancherive et que la Basse-forge exploite une veine de magie plus ancienne que les Hommes et les Elfes. Skjor vous invite à ouvrir la paroi qui se déplace, dévoilant un accès à la Basse-forge.



Skjor pénètre à l'intérieur avec vous. Aela la Chasseuse s'est transformée louve et attend près des Fonts baptismaux. Skjor explique que la cérémonie que vous allez entreprendre doit rester secrète, car Kodlak ne cesse de gaspiller les dons des Compagnons. Il pense que c'est une malédiction plutôt qu'une bénédiction. À présent, partagez le sang du loup et activez les Fonts baptismaux.

◊ **OBJECTIF :** participez au rituel du sang.

Votre structure corporelle subit des altérations considérables. Votre vision est améliorée, votre vitesse égale celle du loup et quant à votre réputation auprès des habitants de la région... peut-être vaut-il mieux ne pas l'éprouver pour l'instant. Bientôt, vos yeux se ferment et tout devient noir.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Aela.
♦ **CIBLE :** Aela la Chasseuse, dans les landes autour du Gibet

ASTUCE En tant que loup-garou, les crimes que vous commettez ne joueront pas contre vous, car personne ne sait qui vous êtes. Néanmoins, tout le monde (à l'exception des Compagnons) vous est hostile et cherchera à vous affronter ou à s'enfuir en vous voyant. Si vous tuez quelqu'un, il restera mort (alors, ne tuez pas un marchand sans le vouloir !). Vous pouvez hurler et courir à quatre pattes pour courir encore plus vite. Vous pouvez vous transformer en loup-garou une fois par jour.

Anéantissez les membres de la Main d'argent



Vous vous réveillez dans les landes, dans votre plus simple appareil. Aela la Chasseuse est avec vous et vous explique que votre transformation n'a pas été facile, mais qu'elle a réussi. Pour célébrer votre arrivée parmi les Compagnons, vous devez massacrer un groupe de chasseurs de loup-garou, dont l'organisation est connue sous le nom de la Main d'argent, qui campe dans les parages. Mais d'abord, vous pouvez poser des questions à Aela sur votre "condition" si vous le souhaitez. Ensuite, enfilez votre armure et vos vêtements, puis armez-vous pour l'assaut.

◊ **OBJECTIF :** tuez les chasseurs de loup-garou.
♦ **CIBLE :** le clan de la Main d'argent, au Gibet



Chargez ou rôdez aux alentours des remparts extérieurs de la fortification du Gibet, puis tuez les deux chasseurs de la Main d'argent qui gardent l'entrée. Pénétrez à l'intérieur. À en juger par les lances qui barrent la porte, les chasseurs ont dû se barricader une fois que Skjor a lancé l'assaut. Activez le levier et descendez les escaliers. Assurez-vous qu'Aela vous accompagne, car cette soeur d'armes vous aidera au combat. Traversez cet ensemble de couloirs de pierre en éliminant les ragnards et les membres de la Main d'argent.

ASTUCE N'oubliez pas que vous pouvez utiliser votre Forme bestiale au cours de cette quête. Pour y accéder, affichez le menu de magie.



Bon nombre de vos frères et soeurs gisent, morts, dans les cellules. Libérez les survivants pour qu'ils puissent massacrer leurs geôliers. Ensuite, descendez les escaliers jusqu'à une salle de pierre où sont suspendues des peaux. Traversez-la en affrontant vos adversaires et descendez les escaliers menant jusqu'à la chambre circulaire ornée de colonnes. C'est le repaire de Krev le Peaussier, le chef local de la Main d'argent. Il est flanqué de deux valets. Montrez votre potentiel de combat et neutralisez-les tous les trois. Enfin, pillez la chambre (voire toute la zone si vous le souhaitez).

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Aela.

Conclusion de la quête

Cette fois, vous repartirez sans récompense, seulement avec du vague à l'âme. Hélas, Aela a vu le corps de Skjor. Il est mort ; il n'aurait pas dû venir ici sans frère d'armes. Skjor sera vengé et elle commence dès maintenant à organiser le meurtre des responsables de cet outrage !

Activités post-quête

Pour commencer la Quête des Compagnons : Dette de sang, vous devez accomplir deux Quêtes individuelles supplémentaires pour Aela (et seulement elle).

SAMY&DENIS

CONDITIONS : avoir terminé la Quête des Compagnons : la Main d'argent, ainsi que deux Quêtes individuelles des Compagnons.

QUÊTES CONNEXES : Quête des Compagnons : la Main d'argent, Quête des Compagnons : Pure vengeance, Quêtes individuelles des Compagnons

LIEUX : Coven de Glenmoril, Blancherive, Jorrvaskr, Logements de Jorrvaskr

PERSONNAGES : Aela la Chasseuse, Kodlak Blancrin, Vilkas

ENNEMIS : givrépeire, sorcière de Glenmoril, membre de la Main d'argent, ragnard

◊ **OBJECTIFS :** prenez la tête d'une sorcière de Glenmoril, (facultatif) éliminez les sorcières de Glenmoril, retournez voir Kodlak.

SPOILERS MAJEURS

La malédiction d'Hircine



Après avoir terminé la Quête des Compagnons : Une question d'honneur et réglé d'autres affaires, rendez visite à Kodlak qui est généralement dans ses logements de Jorrvaskr. Asseyez-vous près de lui et engagez la conversation. Une fois que vous lui aurez parlé de vos exploits, Kodlak vous demande si on vous a raconté comment les Compagnons sont devenus des loups-garous. L'Ordre des Compagnons remonte à plus de cinq mille ans, mais que le sang bestial ne leur "pose problème" que depuis quelques siècles. L'un des prédécesseurs de Kodlak a passé un marché avec les sorcières du Coven de Glenmoril : si les Compagnons chassaient au nom de leur seigneur, Hircine, ils recevraient de grands pouvoirs. Mais c'était une fourberie !

Bien que les Compagnons soient puissants sous forme de loup, la maladie de la lycanthropie s'insinue dans l'esprit et, à leur mort, les loups-garous rejoignent le Territoire de chasse d'Hircine. Pour certains, la chasse éternelle est une aubaine, mais pour un vrai Nordique comme Kodlak, c'est une malédiction, car il voudrait faire de Sovngarde sa dernière demeure. Plutôt que de se résoudre à une mort de loup, Kodlak a passé le crépuscule de sa vie à essayer de trouver un remède. La réponse est la magie que les sorcières ont utilisée pour emprisonner les Compagnons. Vous devez vous rendre dans leur Coven et abattre toutes les sorcières. Revenez avec leurs têtes, le siège de leur pouvoir.

◊ **OBJECTIF :** prenez la tête d'une sorcière de Glenmoril.
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** éliminez les sorcières de Glenmoril.
♦ **CIBLE :** sorcière de Glenmoril, au Coven de Glenmoril



Traversez la toundra et dirigez-vous vers les montagnes, au sud-ouest, en restant sous la limite des neiges éternelles. Les arbres noueux à l'entrée du Coven portent des signes extérieurs de sorcellerie. Pénétrez à l'intérieur du Coven, qui est formé autour d'une caverne centrale, où une sorcière de Glenmoril attend. Frappez-la en Furtivité ou en utilisant des attaques à distance ou au corps à corps. Méfiez-vous de ses sorts de froid et de son familier. Continuez le combat jusqu'à ce que l'un de vous rende l'âme ; assurez-vous que ce soit la mégère ! Ensuite, inspectez son cadavre flétri et récupérez sa tête (ainsi que d'éventuelles plumes d'harfreuse si vous en avez besoin pour l'artisanat).

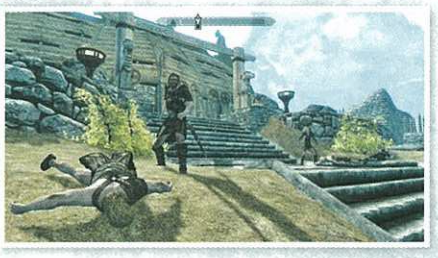
➤ **Tête de sorcière de Glenmoril**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Kodlak.



À ce stade, vous devez retourner voir Kodlak. Avant cela (qui est une partie tout à fait cruciale de cette quête), vous pouvez également éliminer les quatre autres sorcières de Glenmoril qui habitent ce Coven.

ASTUCE Si vous avez du mal à trouver les salles des sorcières, pensez à inspecter soigneusement la salle centrale (où se trouvait la première sorcière), car certains tunnels communicants peuvent être difficiles à repérer.



Retournez à Blancherive et dirigez-vous vers Jorrvaskr. À en juger par les badauds, l'arme dégainée d'Aela et les membres de la Main d'argent assassinés à ses pieds, la longère a été le théâtre d'une attaque sournoise menée par la Main d'argent pendant votre absence. Entrez dans Jorrvaskr et adressez-vous à Vilkas. Il a de bien tristes nouvelles : Kodlak est mort au combat.

Conclusion de la quête

La Main d'argent s'est sauvée avec tous les fragments de Wuuthrad que vous aviez récupérés. Vilkas fait le serment de les combattre à vos côtés dans leur camp principal. Kodlak sera vengé.

Activités post-quête

La Quête des Compagnons : Pure vengeance commence immédiatement. Il n'y a plus de Quête individuelle disponible en raison de l'attaque de la Main d'argent. Même si vous pensez que les têtes de sorcière ne sont plus d'aucune utilité, elles joueront un rôle important à partir de la Quête des Compagnons : Gloire funèbre.

SAMY&DENIS

PURE VENGEANCE

CONDITIONS : avoir terminé la Quête des Compagnons : Dette de sang.
QUÊTES CONNEXES : Quête des Compagnons : Dette de sang, Quête des Compagnons : Gloire funèbre, Quêtes individuelles des Compagnons
LIEUX : Refuge de Pénombris, Cave de Pénombris, Blancherive, Jorrvaskr
PERSONNAGES : Vilkas, loup-garou
ENNEMIS : membre de la Main d'argent
◊ **OBJECTIFS :** retrouvez les fragments de Wuuthrad, (facultatif) anéantissez la Main d'argent, retournez à Jorrvaskr.

SPOILERS MINEURS

La fin de la Main d'argent

◊ **OBJECTIF :** retrouvez les fragments de Wuuthrad.
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** anéantissez la Main d'argent.
♦ **CIBLE :** fragments de Wuuthrad, dans le Refuge de Pénombris



Vilkas souhaite se rendre sur-le-champ au Refuge de Pénombris, la forteresse de la Main d'argent ; il jouera le rôle de votre frère d'armes. Faites tous les achats nécessaires, puis dirigez-vous vers le nord jusqu'aux montagnes de Fortdhiver, au sud-ouest d'Aubétoile. Le combat commence immédiatement : mieux vaut avoir recours à la furtivité, surtout si vous souhaitez accomplir l'objectif facultatif. Éliminez les ennemis à l'entrée du refuge. Tuez celui sur le toit à l'aide d'une attaque à distance ou approchez discrètement en grimpant les marches à l'arrière de l'entrée.



Descendez les marches de pierre du couloir pour déboucher dans une salle d'autel aux piliers couverts de mousse. Débarrassez-vous des membres de la Main d'argent qui s'y trouvent. Ne manquez pas de traverser toutes les pièces reliées par des couloirs communicants, en massacrant les ennemis au passage. Ils doivent tous payer pour la mort de Kodlak ! Finalement, vous atteignez une salle comportant une entrée bloquée par des lances verticales. Activez le levier à droite des lances pour libérer le passage et entrer dans la cave de Pénombris.



Affrontez les ennemis tout en passant devant le tas de bois et de tonneaux, mais prenez garde à la plaque à pression qui déclenche un piège (utilisez-le plutôt contre vos adversaires). Poursuivez votre chemin en décimant les membres de la Main d'argent qui gardent un grand réservoir d'hydromel, puis sortez par un trou dans le mur de pierre pour vous retrouver dans un tunnel de neige. Vous arrivez ensuite dans une petite grotte remplie de cellules. Libérez les loups-garous qui sont toujours en vie (ce sont des habitants de la région atteints de lycanthropie plutôt que des Compagnons), puis suivez le tunnel pour retourner à la cave.



Passez devant la dépouille d'un loup-garou et supprimez les ennemis dans la salle de torture. Vous arrivez ensuite dans ce qui reste de la salle principale de la cave, maintenant remplie de décombres. Éliminez d'autres membres de la Main d'argent puis dirigez-vous vers le sud et gravissez les marches pour vous retrouver de nouveau dans le refuge à proprement parler. Entrez dans le petit cachot, puis tournez à gauche et montez les escaliers. Vous trouverez dans cette salle les derniers membres de la Main d'argent. Tuez-les tous pour accomplir votre objectif facultatif. Inspectez ensuite la table dans l'aire de repas surélevée : tous les fragments de la hache d'Ysgramor sont posés dessus. Prenez-les avant de vous reposer un instant avec Vilkas, qui semble enfin reconnaître vos talents en combat.

➤ **Fragments de Wuuthrad**

◊ **OBJECTIF :** retournez à Jorrvaskr.

Conclusion de la quête

Dirigez-vous vers le sud pour sortir du Refuge de Pénombris puis retournez à Blancherive, vers votre longère. En approchant de Jorrvaskr, Vilkas remarque que vos frères devraient avoir terminé les préparatifs pour les funérailles de Kodlak.

Activités post-quête

La Quête des Compagnons : Gloire funèbre, commence immédiatement. Aucune Quête individuelle n'est disponible pour le moment en raison des funérailles de Kodlak.

GLOIRE FUNÈBRE

CONDITIONS : avoir terminé la Quête des Compagnons : Pure vengeance.
QUÊTES CONNEXES : Quête des Compagnons : Pure vengeance, Quêtes individuelles des Compagnons
LIEUX : Blancherive, Jorrvaskr, Logements de Jorrvaskr, Forgeciel, Basse-forge, Tombeau d'Ysgramor
PERSONNAGES : Aela la Chasseuse, Danica Pure-Source, Eorlund Grisetoison, Farkas, jarl de Blancherive, Kodlak Blancrin, Vilkas

SPOILERS MAJEURS

suite en page suivante

SAMY&DENIS

ENNEMIS : fantôme de Compagnon, givrépeire, esprit du loup de Kodlak, ragnard

◊ **OBJECTIFS :** assistez aux funérailles de Kodlak, récupérez le fragment de Kodlak, donnez le dernier fragment à Eorlund, rejoignez le Cercle, allez au Tombeau d'Ysgramor avec les membres du Cercle, rendez Wuuthrad à Ysgramor, rejoignez la salle funéraire, adressez-vous à Kodlak, jetez une tête de sorcière au feu, battez l'esprit du loup, adressez-vous à Kodlak.

Des flammes du héraut renaît l'acier

◊ **OBJECTIF :** assistez aux funérailles de Kodlak.
♦ **CIBLE :** la Forgeciel, au nord de Jorrvaskr, à Blancherive



Jorrvaskr est vide lorsque vous y arrivez : tout le monde est à la Forgeciel, où Eorlund a préparé un bûcher destiné aux funérailles de Kodlak. Aux côtés des Compagnons se trouvent certains habitants de Blancherive, ainsi que le jarl et la prêtresse Danica Pure-Source. Aela rejoint Eorlund et Vilkas pour prononcer une oraison funèbre, simple, mais sincère. Elle allume ensuite le bûcher, et le corps de Kodlak s'embrase. Maintenant que l'âme du héraut a quitté ce monde, Aela invite les membres du Cercle à se rendre à la Basse-forge pour se recueillir ensemble. Avant que vous ne puissiez les suivre, Eorlund vous demande si vous avez les fragments de Wuuthrad, qu'il doit préparer pour recréer l'arme à Jorrvaskr. Il manque un dernier fragment que Kodlak gardait précieusement : vous devez aller le chercher dans les quartiers du héraut.

◊ **OBJECTIF :** récupérez le fragment de Kodlak.
♦ **CIBLE :** Logements de Jorrvaskr, à Blancherive



Entez dans Jorrvaskr et descendez aux logements. Dirigez-vous vers le nord, en passant devant l'endroit où vous avez discuté avec Kodlak auparavant, et entrez dans sa chambre sur la droite (est). Examinez la table de chevet et prenez les deux objets qu'elle renferme : le fragment dont Eorlund vous a parlé et le journal de Kodlak. Lisez-le si vous le souhaitez, Kodlak y parle du rôle qu'il aurait souhaité vous voir tenir au sein des Compagnons.

➤ **Fragment de la hache d'Ysgramor** ➤ **Journal de Kodlak**

◊ **OBJECTIF :** donnez le dernier fragment à Eorlund.

Retournez voir Eorlund, que vous trouverez généralement à la Forgeciel et donnez-lui le fragment. Il vous remercie et vous dit que les Compagnons vous attendent à l'intérieur de la Basse-forge.

◊ **OBJECTIF :** rejoignez le Cercle.
♦ **CIBLE :** Basse-forge, à Blancherive



Ouvrez le mur de pierre sous la Forgeciel et entrez dans l'endroit où s'est déroulé votre baptême d'enfant de la lune. Vous assistez à une discussion mouvementée entre Vilkas et Aela au sujet des dernières volontés de Kodlak. Tandis qu'Aela embrasse sa Forme bestiale, Vilkas sait que Kodlak souhaitait rencontrer Ysgramor et connaître la gloire de Sovngarde et du Panthéon des braves. Tant qu'il est sous l'emprise de la malédiction de la lycanthropie, ce souhait est irréalisable. Aela finit par s'incliner, comprenant que les volontés de Kodlak doivent être respectées.

Vilkas parle ensuite du Tombeau d'Ysgramor, où l'âme des hérauts répond à l'appel du fer du nord. Malheureusement, personne ne peut plus y entrer maintenant que la hache d'Ysgramor est en pièces. Eorlund réplique que cette hache est un outil, et que les outils sont faits pour être brisés... et réparés ! Pour la première fois, tous les fragments de l'arme sont rassemblés et ce sont les flammes de Kodlak qui amènent la renaissance de Wuuthrad ! Eorlund vous remet la hache reconstituée, puis le Cercle se prépare à aller au tombeau afin d'envoyer Kodlak dans le royaume nordique de l'au-delà.

➤ **Wuuthrad**

◊ **OBJECTIF :** allez au Tombeau d'Ysgramor avec les membres du Cercle.
♦ **CIBLE :** entrée du Tombeau d'Ysgramor

ASTUCE Wuuthrad la Tueuse d'Elfe est une puissante arme à deux mains qui inflige 20 % de dégâts supplémentaires contre les ennemis elfiques. C'est une bonne récompense pour quelqu'un ayant restauré l'honneur des Compagnons.

Dompter le loup



Au nord-ouest de Fortdhiver, dans les étendues gelées de la Mer des Fantômes, se trouve un cairn nordique marquant l'entrée du Tombeau d'Ysgramor. Passez par-dessus le cairn et ouvrez la porte de fer qui mène à l'intérieur du tombeau. Vos frères et soeurs d'armes sont déjà en train d'inspecter la statue sans arme à l'entrée. Vilkas vous apprend qu'Ysgramor repose là avec ses plus proches généraux. Mieux vaut faire preuve de prudence. Il révèle ensuite qu'il ne vous accompagnera pas pour cette mission, car son esprit est trop perturbé et son coeur empli de tristesse. Il vous demande alors de rendre la hache à la statue d'Ysgramor.

◊ **OBJECTIF :** rendez Wuuthrad à Ysgramor.

Approchez-vous de la statue d'Ysgramor et placez Wuuthrad entre ses mains. L'entrée de la tombe derrière la statue (au nord) s'ouvre alors. Farkas, Aela et vous-même allez maintenant rencontrer les gardiens du tombeau, que vous devrez combattre pour atteindre l'ultime demeure d'Ysgramor.

◊ **OBJECTIF :** rejoignez la salle funéraire.



Traversez les toiles d'araignée et empruntez le tunnel qui s'étend au-delà. Il tourne vers l'ouest et se termine sur une double porte, avec une alcôve de chaque côté. Un fantôme de Compagnon sort de chaque alcôve, prêt à mettre vos compétences à l'épreuve. Éliminez-les comme s'il s'agissait d'ennemis ordinaires : vous leur prouvez votre valeur et il n'y

SAMY&DENIS

a pas de plus grand honneur. Ouvrez la double porte et entrez dans le vestibule, où trois autres fantômes vous attaquent. Débarrassez-vous d'eux, tout en aidant vos frères et soeurs d'armes s'ils en ont besoin.

Dirigez-vous vers le sud, en descendant d'un niveau pour atteindre les cryptes. Renvoyez plusieurs autres fantômes à Sovngarde lorsqu'ils sortent de leurs tombes verticales, puis continuez vers le sud et débarrassez-vous des toiles d'araignée couvrant l'entrée. Farkas vous abandonne à ce moment. Les toiles d'araignée mènent à deux salles communicantes remplies de givrépeires (dont au moins une géante). Éliminez-les toutes avant d'activer la chaîne près de la herse au sud. Poursuivez votre chemin pour entrer dans la tombe principale. Au moins six fantômes apparaissent pour vous arrêter entre ici et le couloir menant à une porte de fer.

Ouvrez la porte pour déboucher dans un long couloir, avec un socle à son extrémité. Sur le socle se trouve une poignée : tirez dessus pour ouvrir la herse dans le couloir en contrebas sur votre gauche (nord). Vous arrivez alors dans une immense salle de cérémonie, avec une table d'embaumement au centre, sur laquelle trône un imposant crâne de mammouth. Préparez-vous à affronter au moins quatre autres fantômes ici. Une fois le combat terminé, vous pouvez gravir les dernières marches pour ouvrir la double porte et pénétrer dans la chambre funéraire d'Ysgramor.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Kodlak.

La mort de la bête



Approchez-vous de l'esprit de Kodlak, qui (aux côtés d'autres hérauts du passé) a trouvé refuge en ces lieux et tente d'échapper à Hircine. Même si vous ne pouvez voir que l'esprit de Kodlak, il vous assure que ses prédécesseurs sont là aussi, dans cette chambre sacrée. Dites-lui que d'après Vilkas, il est toujours possible de guérir sa malédiction. Il vous demande alors de jeter une tête de sorcières dans les flammes bleues. Vous annulerez ainsi leur magie, du moins pour lui.

◊ **OBJECTIF :** jetez une tête de sorcière au feu.
◊ **OBJECTIF :** battez l'esprit du loup.



Approchez-vous de la Flamme du héraut et jetez-y une tête de sorcière. Dès que les flammes bleues se mettent à dévorer la tête et que l'emprise magique des sorcières se relâche, l'esprit du loup de Kodlak apparaît. Vous devez alors l'affronter et le terrasser.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Kodlak.

Conclusion de la quête

Retournez voir l'esprit de Kodlak et informez-le que vous avez tué son esprit bestial. Il vous remercie de votre geste, même s'il sait que les autres hérauts sont malheureusement toujours prisonniers d'Hircine. Il nourrit cependant l'espoir de pouvoir un jour sauver leur âme depuis Sovngarde. Quoi qu'il en soit, vous pouvez maintenant savourer votre victoire et prendre la tête des Compagnons pour les mener vers une gloire plus grande !

Activités post-quête

Pillez les coffres disponibles à volonté, puis tirez la chaîne et sortez par l'aire surélevée sur le côté est de la chambre. Montez les escaliers en spirale et actionnez une deuxième chaîne pour retirer une section du mur de pierre, puis revenez à l'entrée de la chambre où se dresse la statue d'Ysgramor. Vous pouvez maintenant retourner à Jorrvaskr si vous le souhaitez. Vous venez de terminer les Quêtes cruciales des Compagnons, mais trois nouvelles Quêtes individuelles (en plus des missions initiales) vous attendent, ainsi qu'un accueil triomphant de la part de vos frères et soeurs d'armes !

➤ **Mot de puissance :** Allégeance animale

ASTUCE Si vous le souhaitez, vous pouvez retirer Wuuthrad des mains de la statue d'Ysgramor avant de partir et vous en servir en combat.

ASTUCE Évolution de la forge : maintenant que la Forgeciel brûle avec l'esprit de Kodlak, vous pouvez y forger des armes de héros nordique uniques, si vous en avez la compétence.

REMARQUE Compagnons intimes : une fois que vous avez terminé la Quête des Compagnons : Gloire funèbre, vous pouvez épouser Farkas, Vilkas, Aela, Athis, Ria, Njada et Torvar. Consultez la Quête parallèle du temple : Les liens du mariage (page 336) pour en savoir plus.

QUÊTES INDIVIDUELLES DES COMPAGNONS

Les 13 Quêtes individuelles suivantes sont proposées tout au long des Quêtes cruciales des Compagnons et sont généralement des quêtes aléatoires. Ces missions sont disponibles en trois "phases" différentes, selon votre niveau d'avancement dans les Quêtes cruciales des Compagnons. Pour afficher la liste complète et savoir comment débloquer chacune d'elles, consultez l'Introduction des Quêtes des Compagnons, au début de ce chapitre.

PHASE INITIALE : EXTERMINATION ANIMALE (I)

Donneuse de quête : Aela

Adressez-vous à Aela et dites-lui que vous cherchez du travail. Il se trouve que quelqu'un a des ennuis avec une bête sauvage qui aurait pénétré chez lui et cette personne a demandé l'aide d'un Compagnon pour mettre fin à cette menace. Aela vous donne l'ordre de localiser l'animal et de lui infliger une mort rapide.

◊ **OBJECTIF :** tuez le [animal aléatoire].
♦ **CIBLE :** animal aléatoire, lieu aléatoire



Rendez-vous à l'endroit où l'animal a été signalé. Sortez votre arme de prédilection avant d'entrer, la bête vous attaquant généralement dès que vous êtes à l'intérieur. Tuez l'animal et récupérez sa fourrure si vous le souhaitez.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Aela.

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Retournez voir Aela à Jorrvaskr et informez-la que vous avez infligé à la créature une mort rapide et honorable. Vous recevez de l'or pour votre peine.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

PHASE INITIALE : EXTERMINATION ANIMALE (II)

Donneuse de quête : Aela

Adressez-vous à Aela et dites-lui que vous cherchez du travail. Il semble que des animaux aient établi leur tanière tout près d'un groupe d'alliés des Compagnons et que, régulièrement, ces animaux les attaquent. Aela vous donne l'ordre de mettre fin à cette menace : vous devez retrouver tous les animaux de la tanière et les éliminer.

◊ **OBJECTIF :** nettoyez [tanière aléatoire].
♦ **CIBLE :** tanière aléatoire, lieu aléatoire

Rendez-vous jusqu'à la tanière indiquée sur votre carte du monde et sortez votre arme. Inspectez toute la zone et, quand vous rencontrez un animal, tuez-le. Poursuivez votre massacre (récupérez les fourrures si vous le souhaitez) jusqu'à ce que la quête se mette à jour.



◊ **OBJECTIF :** retournez voir Aela.

Conclusion de la quête

Retournez voir Aela à Jorrvaskr et informez-la que les animaux de la tanière sont morts. Vous recevez de l'or pour votre peine.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

PHASE INITIALE : MERCENARIAT

Donneur de quête : Farkas

Dites à Farkas que vous cherchez du travail. Il se trouve justement qu'il vient de recevoir une lettre lui demandant d'envoyer quelqu'un de "costaud". Farkas ignore de quoi il retourne, et d'ailleurs cela ne regarde pas les Compagnons, mais il voudrait que vous vous rendiez là-bas pour faire peur au fauteur de troubles. Il s'agit de lui donner une leçon, pas de le tuer !

◊ **OBJECTIF :** intimidez [personnage aléatoire" à [lieu aléatoire].
♦ **CIBLE :** cible aléatoire, lieu aléatoire



(Bagarre) Rendez-vous à l'endroit de la rixe, repérez le fauteur de troubles, approchez-vous de lui et expliquez-lui que vous êtes là pour mettre un terme à la bagarre. Ensuite, tapez-lui dessus jusqu'à ce qu'il tombe à terre. Si vous le tuez, vous perdez une partie de la récompense.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Farkas.

Conclusion de la quête

Retournez voir Farkas à Jorrvaskr et informez-le que vous avez donné une bonne leçon au fauteur de troubles. Vous recevez de l'or pour votre peine.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

PHASE INITIALE : LA DÉFENSE DE BORDECIEL

Donneur de quête : Farkas

Dites à Farkas que vous cherchez du travail. Fort heureusement, il a quelque chose qui requiert votre attention immédiate : il a reçu un message indiquant qu'un groupe de brigands pose des problèmes et qu'il faut s'en occuper de façon radicale. Farkas veut que vous vous rendiez sur les lieux du problème et que vous éliminiez les responsables, sans faire de quartier !

◊ **OBJECTIF :** tuez le chef de [lieu aléatoire].
♦ **CIBLE :** cible aléatoire, lieu aléatoire



Rendez-vous à l'endroit indiqué sur votre carte du monde où un groupe d'ennemis s'en prend à l'un des clients des Compagnons et repérez leur chef puis tuez-le aussi vite que possible. Vous pouvez tuer toute personne tentant de vous arrêter, mais le chef suffit pour terminer la quête. C'est une mission simple.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Farkas.

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Retournez voir Farkas à Jorrvaskr et informez-le que vous avez réussi à tuer ceux qui cherchaient des noises aux clients des Compagnons. Vous recevez de l'or pour votre exploit.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

PHASE INITIALE : HÉRITAGE DE FAMILLE

Donneur de quête : Skjor **Donneur de quête : Vilkas**

Adressez-vous à Skjor ou à Vilkas. Il vous informe alors qu'il a du travail à vous confier pour lequel il s'agit de rechercher et de récupérer un précieux héritage de famille, qu'une famille noble ou une faction, alliée des Compagnons, a perdu. Vous devez trouver cet objet, qu'on dit caché quelque part dans l'un des endroits principaux de Bordeciel, et le rapporter au donneur de quête.

◊ **OBJECTIF :** récupérez [objet de valeur] à [lieu aléatoire].
♦ **CIBLE :** objet aléatoire, lieu aléatoire



Rendez-vous jusqu'à l'endroit aléatoire et utilisez vos capacités de furtivité ou de combat avec chaque créature qui vous bloque la route, avant et après être entré dans l'endroit en question (généralement un château, un fort ou un donjon). Glissez-vous ou frayez-vous un chemin jusqu'à l'endroit marqué sur votre carte locale et dérobez l'objet à vos adversaires (il se trouve généralement caché dans un coffre). Retrouver l'objet est suffisant, vous n'avez pas besoin de tuer qui que ce soit, mais c'est fortement recommandé !

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Skjor ou Vilkas.

Conclusion de la quête

Retournez voir Skjor ou Vilkas à Jorrvaskr et dites-lui que vous avez récupéré l'héritage, puis rendez-le-lui. Vous recevez de l'or pour votre peine.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

PHASE INITIALE : CRIMINEL EN FUITE

Donneur de quête : Skjor **Donneur de quête : Vilkas**

Adressez-vous à Skjor ou à Vilkas, il vous informera qu'un fugitif recherché se cache dans les environs et que les autorités sont prêtes à payer une récompense pour qu'il soit éliminé. Vous devez rechercher cet irresponsable, l'affronter et lui régler son compte.

◊ **OBJECTIF :** tuez [criminel aléatoire].
♦ **CIBLE :** criminel aléatoire, lieu aléatoire



Rendez-vous à l'endroit indiqué sur votre carte du monde et tuez ce criminel. Comme il est probable qu'il ne soit pas seul, attendez-vous à avoir de la compagnie dans le repaire du bandit en question. Quand vous parvenez à ce dernier, pas de quartier : il doit mourir.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Skjor ou Vilkas.

Conclusion de la quête

Retournez voir Skjor ou Vilkas à Jorrvaskr et dites-lui que justice a été faite... la justice des Compagnons. Le donneur de quête est satisfait de cette nouvelle et vous recevez une part de la récompense.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

PHASE INITIALE : MISSION DE SAUVETAGE

Donneur de quête : Skjor **Donneur de quête : Vilkas**

Adressez-vous à Skjor ou à Vilkas et il vous dira qu'un membre d'une famille ou d'une organisation importante, alliée des Compagnons, a été enlevé. Les ravisseurs ont emmené leur victime dans un endroit secret. Vous devez retrouver la victime et la ramener sur les lieux de l'enlèvement. Il est bien sûr extrêmement important que cette personne soit ramenée saine et sauve.

◊ **OBJECTIF :** délivrez [victime aléatoire] à [lieu aléatoire].
♦ **CIBLE :** victime aléatoire, lieu aléatoire



Rendez-vous à l'endroit où les ravisseurs ont emmené la victime et commencez à vous frayer un chemin à coups d'épée jusqu'à celle-ci. La cible se trouve généralement à côté d'un chef ennemi ou est emprisonnée dans une cellule ou une cage. Délivrez-la, si nécessaire en crochetant la serrure ou en fouillant les cadavres des ennemis à proximité pour essayer de trouver une clé, ou encore trouvez un levier qui libère cette personne de sa prison.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** ramener [victime aléatoire] à [lieu où elle a été enlevée].
♦ **CIBLE :** victime aléatoire, lieu aléatoire

Une fois la victime retrouvée et libérée, elle se met à vous suivre et vous devez ressortir du repaire des ravisseurs, cette personne sur vos talons. Lorsque vous parvenez à l'air libre après l'avoir protégée tout au long de votre échappée, utilisez un voyage rapide pour vous rendre à l'endroit indiqué ou à un endroit déjà découvert à proximité (auquel cas, vous devrez terminer à pied). N'oubliez pas de défendre la victime contre tout ennemi supplémentaire !

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Skjor ou Vilkas.

Conclusion de la quête

Retournez voir Skjor ou Vilkas à Jorrvaskr et dites-lui que la victime de l'enlèvement a été ramenée saine et sauve. Le donneur de quête est satisfait de cette nouvelle et vous recevez une partie de la récompense.

➤ **Pièces d'or (en fonction du niveau)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant aller voir un autre Compagnon et commencer une autre Quête individuelle (ou commencer la Quête cruciale des Compagnons si vous ne l'avez pas encore fait).

DEUXIÈME PHASE : AU COEUR DE LA CIBLE

Donneuse de quête : Aela la Chasseuse

Adressez-vous à Aela et demandez-lui qui sont les cibles. Elle mentionne un groupe de la Main d'argent, terré dans un petit fort. Vous devez attaquer ce fort et tuer le chef de la Main d'argent qui se trouve à l'intérieur.

◊ **OBJECTIF :** assassinez le chef de la Main d'argent.
♦ **CIBLE :** chef de la Main d'argent, [lieu aléatoire]



Rendez-vous à l'endroit qu'Aela vous a indiqué et tuez méthodiquement les hommes de la Main d'argent qui s'y trouvent, ainsi que tout autre ennemi s'en prenant à vous. Cette quête s'achève avec un combat contre le lieutenant de la Main d'argent. Tuez-le en mettant tout ce que vous avez dans la bataille ! L'emplacement du chef de la Main d'argent est important et savoir où il se trouve peut vous éviter d'avoir à parcourir tout le fort. Comme toujours, utilisez votre carte locale pour savoir où il se terre et pour trouver les raccourcis qui mènent jusqu'à lui. Cela dit, il peut aussi être tout à fait satisfaisant de commencer par massacrer ses troupes !

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Aela.

Conclusion de la quête

Maintenant que vous avez répandu le sang du chef de la Main d'argent, retournez à Jorrvaskr, au coeur de Blancherive, et informez Aela de votre victoire. Vous ne recevez aucune récompense, juste la satisfaction de la vengeance accomplie.

Activités post-quête

Si c'était là votre première quête de deuxième phase, Aela vous indique votre prochaine cible. Si vous avez accompli deux de ces quêtes, la Quête des Compagnons : Dette de sang commence alors.

DEUXIÈME PHASE : LE VOL DES PLANS

Donneuse de quête : Aela la Chasseuse

Adressez-vous à Aela et demandez-lui si elle a encore du travail pour vous. Elle a entendu parler d'un campement de la Main d'argent où se trouvent des plans contenant des informations qui pourraient s'avérer utiles pour les Compagnons (comme, par exemple, leur permettre de savoir où trouver - et tuer - un lieutenant de la Main d'argent). Votre tâche consiste à faire main basse sur ces plans.

◊ **OBJECTIF :** volez les plans à [camp de la Main d'argent aléatoire].



Localisez le campement de la Main d'argent dont Aela vous a parlé (il s'agit en général d'un fort, de grottes ou autres fortifications abritant des bandits) et frayez-vous un chemin à coups d'épée à travers les ennemis qui s'y trouvent (vous pouvez aussi essayer de vous y introduire en furtivité). Les plans sont généralement posés sur ou sous une table ou un meuble plutôt qu'à l'intérieur d'un coffre. Cherchez-les attentivement puis repartez avec.

➤ **Stratagème de la Main d'argent**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Aela.
♦ **CIBLE :** Aela la Chasseuse, Jorrvaskr, Blancherive

Conclusion de la quête

Retournez à Jorrvaskr, au coeur de Blancherive, et informez Aela de votre réussite. Vous pourrez alors poursuivre cette série de quêtes, mais vous ne recevez aucune récompense (les félicitations d'Aela mises à part).

Activités post-quête

Si c'était là votre première quête de deuxième phase, Aela vous indique votre prochaine cible. Si vous avez accompli deux de ces quêtes, la Quête des Compagnons : Dette de sang commence alors.

SAMY&DENIS

DEUXIÈME PHASE : RÉCUPÉRATION

Donneuse de quête : Aela la Chasseuse

Adressez-vous à Aela et demandez-lui quelles sont les cibles. Elle vous informe qu'un fragment de Wuuthrad serait caché quelque part en Bordeciel.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez le fragment de Wuuthrad.
♦ **CIBLE :** fragment de la hache d'Ysgramor, [lieu aléatoire]



Rendez-vous à l'endroit qu'Aela vous a indiqué et tuez les hommes de la Main d'argent qui s'y trouvent, ainsi que tout autre ennemi se dressant sur votre chemin. Le fragment de hache se trouve généralement dans un coffre ou sur un meuble (une table, par exemple), pratiquement toujours dans la salle où vous aurez combattu le chef de la Main d'argent. Récupérez-le dès que possible.

➤ **Fragment de la hache d'Ysgramor**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Aela.
♦ **CIBLE :** Aela la Chasseuse, Jorrvaskr, Blancherive

Conclusion de la quête

Retournez à Jorrvaskr, au coeur de Blancherive, avec le fragment de la hache d'Ysgramor et informez Aela de votre réussite. Vous pourrez alors poursuivre cette série de quêtes, mais vous ne recevez aucune récompense (les félicitations d'Aela mises à part).

Activités post-quête

Si c'était là votre première quête de deuxième phase, Aela vous indique votre prochaine cible. Si vous avez accompli deux de ces quêtes, la Quête des Compagnons : Dette de sang commence alors.

PHASE FINALE : LES TOTEMS D'HIRCINE

Donneuse de quête : Aela la Chasseuse

Adressez-vous à Aela et demandez-lui quel travail il reste à accomplir. Elle mentionne un puissant objet, un certain Totem d'Hircine, qui pourrait canaliser la puissance de la Forme bestiale des Compagnons dans une nouvelle direction. Aela vous demande de vous rendre à un endroit bien particulier pour récupérer cet objet.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez le Totem d'Hircine.
♦ **CIBLE :** Totem d'Hircine, [lieu aléatoire]

Rendez-vous à l'endroit qu'Aela vous a indiqué (avec Aela comme soeur d'armes) et tuez les ennemis qui rôdent dans les environs. Le Totem se trouve à l'intérieur d'un coffre ou d'un meuble, dans la salle la plus éloignée de l'entrée. Frayez-vous un chemin jusque là et prenez l'objet.



➤ **Totem d'Hircine**

◊ **OBJECTIF :** portez le totem à la Basse-forge.
♦ **CIBLE :** la Basse-forge, Blancherive

Conclusion de la quête

Une fois le Totem d'Hircine en votre possession, retournez à Jorrvaskr, au coeur de Blancherive, rendez-vous à la Basse-forge et placez-le sur son socle. Il vous permet de changer votre pouvoir de loup-garou. Recommencez cette quête pour obtenir d'autres totems.

➤ **Totem de chasse (Détection des vivants)**

➤ **Totem de fraternité (Invocation de l'esprit du loup)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à un autre Compagnon pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

PHASE FINALE : PURETÉ

Donneur de quête : Farkas Donneur de quête : Vilkas

Adressez-vous à Farkas ou à Vilkas. Il est inquiet... il craint que, lorsqu'il mourra, il doive partager le sort de Kodlak, piégé dans un purgatoire et tentant désespérément de fuir le Territoire de chasse d'Hircine. Le donneur de quête veut que sa malédiction de lycanthropie soit levée et vous demande de l'aider à trouver les ingrédients nécessaires dans ce but.

◊ **OBJECTIF :** prenez la tête d'une sorcière de Glenmoril.
♦ **CIBLE :** tête d'une sorcière de Glenmoril, Coven de Glenmoril

À ce stade, deux choix s'offrent à vous : si vous avez déjà éliminé les cinq sorcières du Coven de Glenmoril, il doit vous rester une tête de sorcière dans votre inventaire. Sinon, rendez-vous au Coven de Glenmoril et coupez la tête d'une autre sorcière avant d'aller voir Farkas ou Vilkas.



➤ **Tête de sorcière de Glenmoril**

◊ **OBJECTIF :** purifiez [donneur de quête] du sang bestial.



Un seul endroit dispose de la magie nécessaire pour rejeter la puissance d'Hircine : le Tombeau d'Ysgramor. Suivez la route résultant de la quête des Compagnons : Gloire funèbre (avec le donneur de quête comme frère d'armes), jusqu'à la salle avec la Flamme du héraut. À ce stade, vous avez deux objectifs à atteindre :

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** prenez la tête d'une sorcière de Glenmoril.
◊ **OBJECTIF :** tuez l'esprit du loup de [donneur de quête].

Conclusion de la quête

Jetez l'une des têtes de sorcière dans la flamme bleue vacillante puis triomphez de l'esprit du loup qui quitte le corps. Une fois ce combat terminé, Farkas ou Vilkas est effectivement "guéri" de sa lycanthropie. Vous pouvez jeter une autre tête dans les flammes pour vous guérir vous-même, mais attention : vous perdrez votre Forme bestiale pour de bon.

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à un autre Compagnon pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

PHASE FINALE : LES CHERCHEURS DE DRAGONS

Donneur de quête : Farkas Donneur de quête : Vilkas

Farkas ou Vilkas vous dit qu'un dragon sème la terreur dans une châtellerie à proximité. Il ne vous donne que peu de détails, mais ce serait sans nul doute un combat des plus prestigieux qui permettrait de sauver les habitants de Bordeciel. Vous recevez des instructions concernant l'emplacement approximatif de l'antre du dragon.

◊ **OBJECTIF :** tuez le dragon à [antre de dragon aléatoire].



Prenez le chemin qui mène à l'endroit où le dragon a été repéré (avec le donneur de quête comme frère d'armes) et combattez le monstre. Selon votre niveau d'avancement dans la quête principale, les cris que vous avez appris vous aideront considérablement lors de cette confrontation épique. Triomphez du dragon puis absorbez son âme.

ASTUCE S'il vous faut davantage d'informations pour savoir comment triompher du dragon, consultez les différentes tactiques répertoriées dans la quête principale : L'élévation du dragon ou Une Lame dans l'ombre. Si vous avez appris le cri de Fendragon (après avoir terminé la quête principale : Le trépas d'Alduin), combattre au corps à corps sera beaucoup plus facile.

➤ **Âme de dragon**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à [donneur de quête].

Conclusion de la quête

Farkas et Vilkas sont impressionnés par votre extraordinaire habileté à tuer des dragons ! Aucun doute, vous êtes bien le héraut des Compagnons !

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à un autre Compagnon pour commencer une nouvelle Quête individuelle.



SAMY&DENIS

QUÊTES DE L'ACADÉMIE DE FORTDHIVER

PRÉSENTATION

Démarrage de quête optimal

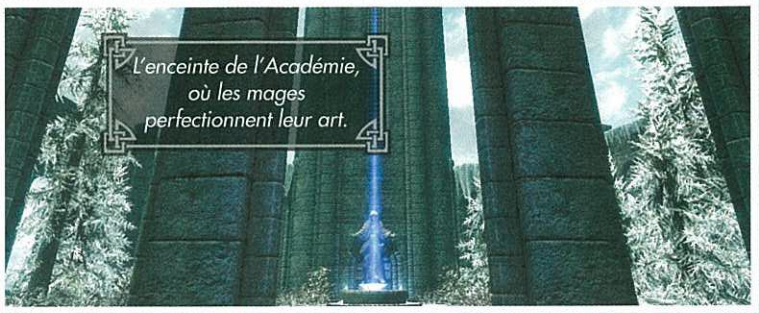
Cette série de quêtes commence lorsque vous arrivez à l'Académie pour la première fois. Elle vous donne accès à des marchands et à des professeurs susceptibles d'accroître considérablement vos aptitudes magiques. Vous pouvez rejoindre l'Académie à tout moment, mais il est conseillé aux personnages spécialisés dans la magie de s'y rendre le plus tôt possible pour acquérir de nouveaux sorts. Les autres pourront attendre de la découvrir dans le cadre de la Quête principale : Savoir ancien.

REMARQUE Références : vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors consultez l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

Sanctuaire : Académie de Fortdhiver



L'Académie de Fortdhiver, perchée sur son piton rocheux.



L'enceinte de l'Académie, où les mages perfectionnent leur art.

La châtellerie délabrée de Fortdhiver a perdu la majeure partie de sa population. L'Académie est aujourd'hui le dernier centre d'activité dans la région et demeure un refuge pour tous les mages de Bordeciel victimes de la méfiance des Nordiques. Presque autosuffisante, l'Académie de Fortdhiver se satisfait d'être isolée du reste de la province, même si elle s'efforce toujours d'entretenir une coexistence pacifique avec le monde extérieur.

L'Académie de Fortdhiver est juchée sur une falaise surplombant la Mer des Fantômes. Au fil des années, cette falaise s'est progressivement effondrée, emportant presque la totalité de la cité d'origine avec elle. Seuls quelques bâtiments ont survécu, mais l'Académie a été globalement épargnée et se tient désormais seule sur un pic de roche et de glace isolé. Elle est composée de trois tours distinctes : les Pavillons de la Prestance et de l'Accomplissement, où sont logés les apprentis et les mages plus expérimentés, ainsi que la Salle des éléments, abritant notamment les quartiers privés de l'archimage et l'Arcanaeum (une grande bibliothèque). Sous l'académie s'étendent les tunnels glacés de l'Hyposcole, hantés par les rebuts d'expériences oubliées.

Personnages importants

Archimage : Savos Aren



Savos est l'archimage de l'Académie depuis des décennies. Au lendemain du Grand Ravage, il a fait de son mieux pour plaider l'innocence de son institution, sans grand succès. Après la signature du Traité de l'Or Blanc, il a renforcé les défenses de l'Académie, sans jamais perdre son tempérament optimiste ni sa foi en l'humanité. Toutefois, il néglige de plus en plus l'opinion publique ces derniers temps, persuadé que si les mages s'occupent exclusivement de leurs affaires, personne ne viendra les ennuyer. À ce titre, il a la ferme intention de rester en dehors de la guerre civile et des histoires des Thalmor.

Maître-sorcier : Mirabelle Ervine



Mirabelle n'est peut-être que numéro deux, mais dans les faits, c'est elle qui dirige l'Académie. Elle supervise toutes les opérations quotidiennes sur le domaine, une tâche aussi ingrate et impopulaire que nécessaire. Frustrée du peu de crédit accordé à son institution et à la magie en général, elle prend très au sérieux toutes les accusations lancées contre l'Académie et ses membres. En revanche, elle n'a que faire des Psiijques et des Thalmor ; pour elle, ce ne sont que des importuns qui donnent mauvaise réputation à l'Académie.

Conseiller des Thalmor : Ancano



Ancano est un agent du Thalmor faisant actuellement office de "conseiller" au sein de l'Académie de Fortdhiver. Son arrogance et ses airs condescendants font de lui un Haut-Elfe particulièrement détestable. Persuadé d'être intouchable, il profite de sa position pour espionner et transmettre les secrets qu'il découvre à ses supérieurs, à l'Ambassade d'Haafingar. C'est probablement l'individu le moins populaire de l'Académie.

Sorcier : Sergius Turrianus



Bien conscient de la rivalité qui oppose Nirya et Faralda, Sergius, le professeur d'enchantement, attise secrètement le conflit entre les deux femmes, dans l'espoir que Faralda vienne ensuite pleurer sur son épaule. Même s'il sait que cette stratégie finira par se retourner contre lui, il compte en profiter le plus longtemps possible.

➤ **Professeur (expert en enchantement) :** Sergius Turrianus

SAMY&DENIS

Sorcier : Drevis Neloren



Grand maître de l'illusion, Drevis est un excentrique apprécié de ses élèves, mais il devient quasi inexistant une fois ses cours terminés. À peine considéré par ses collègues, il s'occupe de ses affaires avec une telle discrétion qu'un observateur attentif pourrait en venir à se demander s'il est réellement là... Drevis passe beaucoup de temps dans l'Arcanaeum à discuter avec Urag gro-Shub, principalement parce que l'Orque est obligé de rester et de l'écouter.

- **Marchand :** Sorts d'illusion
- **Professeur (maître en illusion) :** Drevis Neloren

Sorcière : Faralda



Faralda vise la position de Mirabelle Ervine, une étape obligée pour accéder un jour au poste d'archimage. Quand elle a découvert que Nirya nourrissait les mêmes ambitions, une âpre rivalité s'est instaurée entre les deux magiciennes. Depuis, des rumeurs d'expériences ratées et de recherches sabotées font régulièrement jacasser les autres mages de l'Académie. Chaque fois qu'elle est contrariée par Nirya, Faralda court se plaindre à Sergius Turrianus, loin de se douter qu'il joue en réalité un double jeu pour se rapprocher d'elle.

- **Marchand :** Sorts de destruction
- **Professeur (experte en destruction) :** Faralda

Sorcier : Phinis Gestor



Phinis se moque des affaires des mortels. Quand on est capable de conjurer les créatures de l'au-delà, plus rien n'a d'importance. Ce sorcier s'intéresse également à la nécromancie et apprécie de pouvoir mener ses recherches à l'Académie sans risquer de se faire lapider. Mis à part Enthir, qu'il sollicite régulièrement pour se procurer certains objets sensibles nécessaires à ses travaux de conjuration, il ne fréquente qu'Arniel Gane, le seul membre de l'Académie capable de lui parler sans appréhension.

- **Marchand :** Sorts de conjuration
- **Professeur (expert en conjuration) :** Phinis Gestor

Érudit : Arniel Gane



Arniel est un petit homme frêle qui s'est toujours senti mal à l'aise dans son corps. C'est ce sentiment de faiblesse et d'impuissance qui l'a initialement poussé vers la magie, mais il vise maintenant beaucoup plus haut. Passionné par les artefacts dwemers, son objectif ultime (et secret) est de découvrir pourquoi leur civilisation a disparu. Pour mener à bien ses recherches, il doit parfois se procurer des objets quelque peu litigieux par l'intermédiaire d'Enthir.

Érudite : Colette Marence



Colette enseigne l'art de la guérison à l'Académie et elle est parfaitement consciente de son image de pacifiste amoureuse des étoiles et de la nature, une réputation dont elle n'a jamais réussi à se défaire. Toutes ses tentatives se sont heurtées à l'hostilité et à l'incompréhension de ses collègues, si bien qu'elle a fini par abandonner complètement l'idée de les faire changer d'avis à son sujet.

- **Marchand :** Sorts de guérison
- **Professeur (expert en guérison) :** Colette Marence

Érudit : Enthir



Si vous avez besoin de matériaux, Enthir est l'Elfe de la situation. Relativement tolérante, l'Académie impose très peu d'interdits à ses membres, mais certains composants et réactifs restent impossibles à obtenir légalement. C'est là qu'intervient Enthir, en association avec Birna, une marchande de Fortdhiver. Il joue également le rôle de receleur pendant les Quêtes de la Guilde des voleurs.

- **Receleur (Guilde des voleurs)**

Érudite : Nirya



Nirya a une confiance absolue en ses capacités et préfère consacrer son temps et son énergie à jouer des coudes pour monter dans la hiérarchie plutôt qu'à essayer d'améliorer ses aptitudes. Faralda étant à priori le seul obstacle à ses ambitions, elle a décidé de tout faire pour lui rendre la vie impossible. Sergius lui donne régulièrement de nouvelles idées pour y parvenir et, même si elle se doute qu'il ne l'aide pas par altruisme, elle ne parvient pas à cerner ses motivations et préfère donc ne pas s'en soucier.

Sorcier : Tolfdir



Tolfdir est vieux. Très vieux. Certains le considèrent même comme un vieux gâteux, mais c'est l'un des rares véritables maîtres de l'école de l'altération. Son métier le passionne et il est toujours prêt à guider les nouveaux apprentis ou à aider ses collègues, à condition toutefois que la tâche ne soit pas trop physique. En dépit de son grand âge, les mages plus perspicaces savent voir en lui un mentor plein de sagesse, digne de confiance et de respect.

- **Marchand :** Sorts d'altération
- **Professeur (maître en altération) :** Tolfdir

Gardien du savoir : Urag gro-Shub



Urag n'a jamais été un Orque comme les autres, préférant les livres et les sorts aux lames et aux peintures de guerre. Las de devoir faire bonne figure auprès de ses congénères, il a finalement rejoint l'Académie de Fortdhiver quand l'occasion s'est présentée. Bien qu'il soit extrêmement doué et passionné par la magie, il a encore du mal à assumer son comportement atypique, ce qui le pousse à adopter une attitude sérieuse et un peu bourrue. Il a développé des liens étroits avec l'archimage Savos Aren, mais aussi (et bien malgré lui) avec Drevis Neloren, ce dernier semblant incapable de comprendre qu'il dérange.

- **Marchand :** Livres

Apprentie : Brelyna Maryon



Brelyna est issue d'une longue lignée de sorciers Telvanni, tous plus talentueux les uns que les autres. Malheureusement, sa propre maîtrise de la magie laissant à désirer, elle a donc décidé de venir étudier à l'Académie, loin du regard de ses amis et de sa famille. Son seul objectif est de surmonter son problème, puis de retourner à Solstheim le plus rapidement possible pour y terminer sa formation.

- **Acolyte :** Brelyna Maryon

Apprenti : J'Zargo



Encouragé par ses semblables, J'Zargo est venu en Bordeciel pour découvrir ce que les Nordiques ont à offrir en matière de magie. Seul Khajiit de l'Académie, il est loin d'être intimidé par sa singularité et préfère y voir la preuve de son talent exceptionnel. Il s'estime supérieur aux autres apprentis et pense qu'il n'a pas encore été nommé érudit (ou mieux) pour de simples raisons de protocole.

- **Acolyte :** J'Zargo

Apprenti : Onmund



Pour un Nordique, avoir des aptitudes magiques est rarement bien vu. Rejeté par sa famille, Onmund a connu une enfance difficile et il est ravi d'avoir enfin trouvé un endroit où tout le monde est comme lui. Malheureusement, ses nouveaux camarades ne partagent pas son enthousiasme et la plupart de ses tentatives de fraternisation échouent lamentablement. Ses échecs répétés le laissent perplexe, sans pour autant réussir à le décourager.

- **Acolyte :** Onmund

SAMY&DENIS

Augure de Dunlain



L'Augure était un mage originaire de Dunlain, à Haute-Roche. Un jour, les expériences interdites qu'il menait dans l'Hyposcole ont mal tourné et il a fusionné avec les énergies magiques qui circulent sous l'Académie. Maintenant immatériel, il reste enfermé dans une pièce verrouillée de l'Hyposcole, mais suit de près tout ce qui se passe au-dessus de lui.

Moine de l'Ordre des Psiijiques : Quaranir



Quaranir est membre de l'Ordre des Psiijiques, un groupe enseignant une méthode de méditation permettant d'atteindre un niveau de conscience supérieur et de manipuler le monde matériel, une philosophie qu'ils appellent la Voie des Anciens. Ces moines partagent parfois leur sagesse avec les mages particulièrement doués et Quaranir estime que vous avez grand besoin de ses conseils.

Entraînement et autres remarques

En plus de vous fournir un lit chaud et de la compagnie, l'Académie vous permet de côtoyer des mages extrêmement doués dans des domaines magiques bien précis. Parlez à chacun d'eux et améliorez la compétence choisie d'un point, jusqu'à un maximum de cinq points avant de passer au niveau supérieur. Si vous avez suffisamment d'or, vous pouvez suivre l'entraînement plusieurs fois :

✓	COMPÉTENCE	NIVEAU	PROFESSEUR
☐	Altération	Maître	Tolfdir
☐	Conjuration	Expert	Phinis Gestor
☐	Destruction	Maître	Faralda
☐	Illusion	Maître	Drevis Neloren
☐	Guérison	Expert	Colette Marence
☐	Enchantement	Expert	Sergius Turrianus

Acolytes et mariage

Les trois apprentis (Brelyna, Onmund et J'Zargo) peuvent devenir vos acolytes si vous remplissez leurs Quêtes individuelles de faction. Brelyna et Onmund sont également candidats au mariage. Reportez-vous à la Quête parallèle : Les liens du mariage pour plus d'informations.

Robes magiques

Fouillez l'Académie pour découvrir toute une collection de robes de couleurs différentes. Ces robes enchantées sont d'excellente qualité et plutôt difficiles à obtenir en butin. Vous les trouverez en vente chez les marchands, mais aussi dans des coffres, des armoires et d'autres contenants.

Quêtes disponibles

Vous pouvez découvrir un total de 29 quêtes différentes dans l'Académie de Fortdhiver : 8 Quêtes cruciales et 21 Quêtes individuelles.

Quêtes cruciales

Nommées simplement "quêtes", ce sont les Quêtes principales que vous pouvez entreprendre. Vous devez remplir certaines conditions afin d'y accéder (sauf pour la première), comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons	Aucune
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence
☐	Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus

Quêtes individuelles

Également appelées "Quêtes individuelles de faction", il s'agit généralement de petites quêtes consistant à remplir un objectif pour une personne donnée. Elles se débloquent à mesure que vous progressez dans les Quêtes cruciales. La plupart du temps, les objectifs d'une quête individuelle sont aléatoires. Ils sont détaillés après les quêtes cruciales, mais si vous souhaitez connaître les conditions à remplir pour commencer chaque mission, consultez le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	DONNEUR	CONDITIONS
☐	Quête individuelle : Le prix de l'académie	N/A	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons, avoir attaqué un membre de l'Académie
☐	Quête individuelle : L'alambic de Tolfdir*	Tolfdir	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Perte d'équilibre*	Drevis Neloren	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Voyage enchanté*	Sergius Turrianus	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Réapprovisionnement spirituel*	Sergius Turrianus	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Les livres de valeur*	Urag gro-Shub	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Les réflexions de Shalidor	Urag gro-Shub	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Le Créateur d'Atronachs*	N/A	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons, avoir terminé la Quête de rituel : Rituel de conjuration pour débloquer tout le potentiel de la forge.
☐	Quête individuelle : Noms oubliés*	N/A	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐	Quête individuelle : Réplique	Tolfdir	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
☐	Quête individuelle : Mage renégat	Tolfdir	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
☐	Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (1re partie)	Arniel Gane	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal
☐	Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (2e partie)	Arniel Gane	Terminer la Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (1re partie)
☐	Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (3e partie)	Arniel Gane	Terminer la Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (2e partie) et la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
☐	Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (4e partie)	Arniel Gane	Terminer la Quête individuelle : L'entreprise d'Arniel (3e partie) et la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
☐	Quête individuelle d'apprenti : Entraînement de Brelyna	Brelyna Maryon	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal
☐	Quête individuelle d'apprenti : L'expérience de J'Zargo	J'Zargo	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal

SAMY&DENIS

✓	NOM DE LA QUÊTE	DONNEUR	CONDITIONS
☐	Quête individuelle d'apprenti : La demande d'Onmund	Onmund	Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal
☐	Quête de rituel : Rituel de destruction	Faralda	Compétence en destruction : 90
☐	Quête de rituel : Rituel d'illusion	Drevis Neloren	Compétence en illusion : 90
☐	Quête de rituel : Rituel de conjuration	Phinis Gestor	Compétence en conjuration : 90
☐	Quête de rituel : Rituel de guérison	Colette Marence	Compétence de guérison : 90
☐	Quête de rituel : Rituel d'altération	Tolfdir	Compétence d'altération : 90

REMARQUE * indique que le nom de la quête correspondante n'apparaît pas dans votre menu ; consultez la catégorie "objectifs secondaires" pour afficher les objectifs.

PREMIÈRES LEÇONS

CONDITIONS : Aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal, Quête principale : Savoir ancien
LIEUX : Académie de Fortdhiver, Pavillon de l'Accomplissement, Pavillon de la Prestance, Salle des éléments, Fortdhiver
PERSONNAGES : Brelyna Maryon, Faralda, J'Zargo, Mirabelle Ervine, Onmund, Tolfdir
ENNEMIS : Aucun
◊ **OBJECTIFS :** accédez à l'Académie de Fortdhiver, lancez le sort demandé, informez Mirabelle Ervine, visitez l'Académie de Fortdhiver, écoutez Tolfdir.

Un accueil glacial et chaleureux

Au cours de vos aventures, vous entendrez rapidement parler d'une grande académie située près de la Châtellerie de Fortdhiver, au nord. De nombreux habitants de Bordeciel peuvent vous mettre sur la voie. En voici la liste :

- Les aubergistes et les taverniers dans toutes les auberges et tavernes de châtellerie
- Les sorciers de cour au service du jarl de chaque châtellerie
- Ambarys Rendar à Vendeaume
- Corpulus Vinius à Solitude
- Dagur à Fortdhiver
- Dravynea au Bosquet de Kyne
- Elda à Vendeaume
- Faida à Pondragon
- Frabbi à Markarth
- Hadring à l'auberge de la Porte nocturne
- Haelga à Faillaise
- Hulda à Blancherive
- Iddra au Bosquet de Kyne
- Jonna à Morthal
- Keerava à Faillaise
- Kleppr à Markarth
- Madena à Aubétoile
- Melaran à Solitude
- Mralki à Rorikbourg
- Orgnar à Rivebois
- Skuli à l'auberge du Vieux-Hroldan
- Sybille Stentor à Solitude
- Valga Vinicia à Épervine
- Vilod à Helgen
- Wilhelm à Fort-Ivar
- Wylandriah à Faillaise

◊ **OBJECTIF :** accédez à l'Académie de Fortdhiver

Vous pouvez aussi vous rendre directement à Fortdhiver et approcher du pont reliant la cité à l'académie pour recevoir cet objectif.



Une magicienne elfe monte la garde au bout du pont reliant Fortdhiver à l'académie. Elle vous arrête (et vous donne un avertissement si vous tentez de l'ignorer et de passer sans son accord). Elle a ses propres griefs concernant cette institution (vous pouvez lui en parler), mais ne perdez pas de vue votre véritable objectif : gagner accès à l'académie elle-même. Demandez-lui si vous pouvez entrer, et elle exige de savoir pourquoi. Choisissez la réponse qui vous convient le mieux. Elle vous demande alors de passer un simple test pour lui prouver que vous possédez au moins quelques notions élémentaires de magie. Vous pouvez :

(Persuasion) La convaincre de vous laisser entrer sans passer le test.

Accepter de passer le test. Faralda vous donne alors pour consigne d'envoyer un sort spécifique sur la marque qui se trouve par terre, à côté d'elle.

◊ **OBJECTIF :** lancez le sort demandé.
♦ **CIBLE :** balise de pierre, à l'entrée de l'Académie de Fortdhiver

Lui demander de faire une exception pour l'Enfant de dragon. Faralda vous demande alors de lui prouver que vous maîtrisez réellement la Voix. Montrez-lui en poussant votre cri Souffle ardent (ou un autre).

Lancer un sort : ouvrez le menu magique et sélectionnez le sort demandé par Faralda. Elle peut choisir Éclair enflammé, Rayonnement, Furie, Conjuration d'atronach de feu ou Toucher apaisant, selon vos sorts disponibles et votre maîtrise des différents domaines magiques. Visez la marque et lancez votre sort. S'il est réussi, Faralda vous dit d'aller voir Mirabelle Ervine dans l'enceinte de l'Académie.

ASTUCE Si vous ne possédez aucun sort, Faralda propose de vous en vendre un pour 30 pièces d'or. C'est un excellent moyen d'obtenir un sort de niveau apprenti à petit prix !

ATTENTION ! Surtout, ne faites pas n'importe quoi sur le pont ! Évitez de viser Faralda ou de lancer un cri ou un sort possédant une grande zone d'effet. Si vous mettez le feu à votre examinatrice, vous pourrez faire une croix sur votre admission au sein de l'Académie !

Lancer un cri de dragon : ouvrez votre Inventaire de cris, choisissez un cri (Souffle ardent, par exemple), visez la marque et hurlez. Si vous faites mouche, Faralda s'approche et déclare que vous avez beaucoup à vous apprendre mutuellement. Elle ajoute que vous feriez une excellente recrue pour l'Académie.

Vous pouvez maintenant interroger Faralda à propos de Mirabelle et de l'Académie, ou même lui demander de vous entraîner dans l'art de la magie de destruction. La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons est désormais active et l'Elfe vous demande d'aller voir Mirabelle Ervine.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** informez Mirabelle Ervine
♦ **CIBLE :** Mirabelle Ervine, cour de l'Académie de Fortdhiver

L'apprentissage de la magie



Traversez le pont pour rejoindre l'imposant bâtiment de pierre. L'académie est une forteresse facilement défendable, et suffisamment isolée pour permettre à ses élèves de se concentrer sur leurs études. Pénétrez dans la cour extérieure et repérez Mirabelle Ervine. Elle vous salue avant de vous remettre une tenue de mage (libre à vous de la porter ou non). Elle vous propose ensuite une visite guidée de l'académie, et il est fortement recommandé de la suivre.

➤ **Capuchon de magie pour apprenti** ➤ **Bottes**
➤ **Robe de destruction pour apprenti**

◊ **OBJECTIF :** visitez l'Académie de Fortdhiver

Mirabelle vous explique que la Salle des éléments est un lieu de réunion et d'étude, où sont donnés les cours théoriques et pratiques. Elle vous apprend également que les quartiers de l'archimage se trouvent à proximité, et que leur accès est strictement interdit aux élèves. Suivez Mirabelle jusqu'aux logements, et écoutez-la évoquer les récents problèmes posés par les Nordiques. Les nouveaux membres de l'Académie sont logés dans le Pavillon de la Prestance, où les élèves peuvent étudier et s'exercer librement à lancer des sorts ou à faire des expériences. Mirabelle vous guide ensuite jusqu'à la Salle des éléments.

Celle-ci vous explique que Tolfdir sera votre professeur, et qu'il est probablement déjà en train de s'adresser aux nouveaux apprentis. Elle vous invite à signaler tout problème sérieux à vos supérieurs avant de vous envoyer vers lui.

➤ **Académie de Fortdhiver :** lit

◊ **OBJECTIF :** écoutez Tolfdir.
♦ **CIBLE :** Tolfdir, dans la Salle des éléments

REMARQUE La visite guidée de l'Académie est purement optionnelle. Vous pouvez ignorer Mirabelle et rejoindre directement Tolfdir dans la Salle des éléments.

Trouvez Tolfdir, et il vous informe que la leçon vient juste de commencer. Mêlez-vous aux autres apprentis, Brelyna Maryon, J'Zargo et Onmund, et écoutez-le. Certains de vos camarades sont impatients de passer à la pratique, mais Tolfdir leur conseille de maîtriser leurs ardeurs, avant de s'enquérir de votre opinion. Vous pouvez formuler une réponse incertaine, pragmatique ou prudente. Peu après, Tolfdir propose un petit cours pratique sur l'art des barrières magiques.

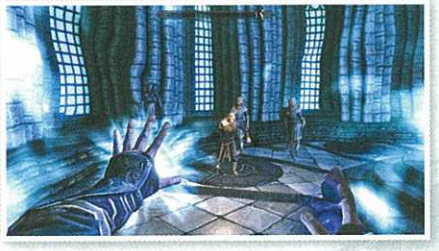
Les barrières sont des sorts de protection capables de bloquer et d'absorber la magie. Après s'être assuré de la sécurité de tous ceux présents dans la Salle des éléments, Tolfdir se tourne vers vous et vous demande si vous connaissez un sort de barrière. Vous pouvez répondre par l'une des propositions suivantes :

Que vous n'en connaissez aucun. Il vous apprend alors le sort : Moindre barrière.

Que vous en avez un, mais que vous ne savez pas vous en servir. Tolfdir vous explique alors comment fonctionne ce type de sort.

Que vous en avez un, et que vous savez vous en servir. Tolfdir vous demande alors de faire une démonstration, chose que vous devrez faire quelle que soit la réponse choisie.

➤ **Sort :** Moindre barrière



Choisissez un sort de barrière dans votre liste et activez-le pour absorber le sort de feu lancé par Tolfdir. Satisfait, le professeur semble douter un peu moins de ses nouvelles recrues, et vous informe qu'il emmènera très bientôt les apprentis à Saarthal, un tombeau draugr en cours de fouille par l'Académie de Fortdhiver. Il vous donne rendez-vous sur place dans quelques heures. La leçon est maintenant terminée.

Conclusion de la quête

Vous êtes maintenant membre de l'Académie de Fortdhiver. À ce titre, vous pouvez vous promener librement dans le domaine.

Activités post-quête

La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal commence immédiatement. Vous pouvez également accomplir des quêtes individuelles de faction pour les nombreux mages de l'Académie.

SOUS SAARTHAL

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus, Quête parallèle : Une légende interdite

LIEUX : Académie de Fortdhiver, Pavillon de la Prestance, Salle des éléments, Saarthal, Site de fouilles de Saarthal

PERSONNAGES : Arniel Gane, Brelyna Maryon, J'Zargo, Onmund, Nerien, Savos Aren, Tolfdir

ENNEMIS : draugr, Jyrik Gauldurson

◊ **OBJECTIFS :** retrouvez Tolfdir à l'extérieur de Saarthal, suivez Tolfdir, trouvez Arniel Gane, recherchez les artefacts magiques (4), utilisez l'amulette de Saarthal pour échapper au piège, suivez Tolfdir, parlez de votre vision à Tolfdir, suivez Tolfdir, trouvez le danger qui menace Saarthal, adressez-vous à l'archimage.

La vision de Saarthal

Cette quête commence immédiatement après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons. La réussite de cette dernière vous donne accès à la Quête parallèle : Une légende interdite. Consultez cette quête pour plus d'informations.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Tolfdir à l'extérieur de Saarthal.

SAMY&DENIS



Tolfdir a préparé une expédition conduisant ses apprentis (dont vous faites partie) à Saarthal ; on y trouve les vestiges d'un ancien site funéraire nordique de grande importance et aux profondeurs inexplorées, ainsi qu'un site de fouilles entreprises par l'Académie. Saarthal se trouve au sud-ouest de Fortdhiver, dans une partie des montagnes où rôdent les loups. Si vous atteignez l'entrée en premier, attendez les autres, ils peuvent avoir été retardés par un imprévu. Vous pouvez vous adresser à chacun d'entre eux, mais n'oubliez pas de parler à Tolfdir lorsque vous souhaitez commencer l'exploration. Vous pouvez également lui poser des questions sur le site pour en savoir davantage. Ensuite, suivez-le dans les profondeurs du site de fouilles de Saarthal.

◊ **OBJECTIF :** suivez Tolfdir.

REMARQUE La porte du site de fouilles de Saarthal est scellée et ne s'ouvre qu'au cours de cette quête.



En descendant les marches branlantes menant à la première salle, Tolfdir vous explique que Saarthal était l'un des premiers hameaux nordiques de Bordeciel, mais aussi le plus vaste. Il a été mis à sac pendant la Nuit des larmes, mais le sort des villageois est resté un mystère. Après de nouvelles informations, demandez à Tolfdir ce que vous pouvez faire et il vous demandera d'aider Arniel Gane à dresser la liste des découvertes et à trouver des objets enchantés.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Arniel Gane.

Suivez les lanternes allumées le long du chemin et gagnez une pièce à plusieurs niveaux contenant des échafaudages en bois. Descendez-les depuis le pont et retrouvez Arniel Gane dans un couloir attenant. Il vous donnera l'ordre d'aller inspecter les pièces situées au nord et de bien ouvrir l'oeil.

◊ **OBJECTIFS :** recherchez les artefacts magiques (4).



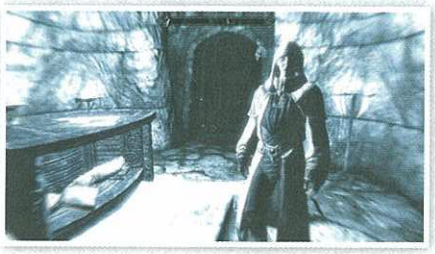
Les passages communicants au nord de la salle où vous avez rencontré Arniel Gane ne sont pas dangereux, mais les objets enchantés qui y sont dispersés peuvent s'avérer difficiles à repérer. Passez donc chaque zone au peigne fin jusqu'à trouver les objets en question. Une fois que vous avez retrouvé les trois premiers objets relativement visibles, dirigez-vous vers cette étrange arche sculptée et éclairée par des torches, sur laquelle repose l'Amulette de Saarthal. Saisissez-vous-en et vous entendrez immédiatement d'étranges grattements. Vous avez déclenché un piège utilisant des lances. Tolfdir vient vérifier que tout va bien. Expliquez-lui ce qui est arrivé et il vous indiquera comment utiliser l'amulette.

➤ **Anneau enchanté (3)** ➤ **Amulette de Saarthal**

◊ **OBJECTIF :** utilisez l'Amulette de Saarthal pour échapper au piège.
◊ **OBJECTIF :** suivez Tolfdir.

Sélectionnez l'Amulette de Saarthal dans votre inventaire et gardez-la sur vous. Tolfdir découvre que l'emplacement du mur où reposait l'amulette pourrait réagir à votre magie. Lancez un Éclair enflammé (ou un autre sort nécessitant une cible) sur la section gravée du mur pour la détruire, révélant un passage inexploré. Le piège de lances disparaît. Attendez que Tolfdir approche avant de vous engouffrer dans le passage, puis suivez-le dans le tunnel rocheux. En chemin, Tolfdir se demande pourquoi cet accès a été condamné. Vous pénétrez dans un petit mausolée, où Tolfdir vous recommande de rester sur vos gardes.

La découverte de Saarthal



Quelques instants plus tard, un certain Nerien vous apparaît en vision. Il vous est inconnu et personne d'autre ne semble pouvoir communiquer avec lui. D'après ses marmonnements, les évènements que vous avez déclenchés sont irréversibles. Mais seules vos actions à venir et la façon dont vous appréhenderez les dangers à venir compteront. L'Ordre des Psijiques croit en vous. Vous êtes la seule personne capable d'empêcher un désastre. Agissez avec précaution et n'oubliez pas que l'Ordre vous regarde...

◊ **OBJECTIF :** parlez de votre vision à Tolfdir.
◊ **OBJECTIF :** suivez Tolfdir.

Informez immédiatement Tolfdir de votre vision et du message. Tolfdir est surpris, car l'Ordre des Psijiques n'a aucun lien avec ces ruines et cela fait bien longtemps que personne n'a vu un de ses membres. Il suppose que les cercueils disposés dans cette salle sont connectés à d'autres pièces, situées plus en profondeur. Il délaisse rapidement ses techniques de fouilles lorsqu'un draugr déboule de l'autre côté. Après avoir affronté le draugr en question, suivez Tolfdir dans un nouveau passage découvert plus loin.

Tirez le levier situé au sol pour ouvrir la herse. Le passage mène à une grande salle circulaire traversée par un pont qui enjambe un abîme. Par chance, une grille vous empêche de tomber vers le néant. La salle est entourée d'alcôves abritant des cercueils. Les draugr qui s'y trouvent se réveillent. Couvrez Tolfdir en utilisant la magie (ou d'autres attaques) pour repousser l'avancée des morts-vivants. Une fois les draugr anéantis, Tolfdir commence à inspecter la salle en détail. Il souhaite y rester pendant que vous chercherez, sans l'aide de personne, le danger dont parlait le Psijique dans votre vision...

◊ **OBJECTIF :** trouvez le danger qui menace Saarthal.

Le réveil du fléau de Bordeciel

Prenez la direction du nord et activez les leviers qui encadrent la porte métallique pour faire remonter les piques et la herse. Enfoncez-vous dans Saarthal jusqu'à atteindre la grande crypte. Vous réveillez les draugr : attendez-vous à les voir quitter leur cercueil à votre passage. Montez l'escalier de bois, inspectez le sarcophage situé près de la porte métallique et traversez un tunnel funéraire en pente, creusé dans la roche. Faites attention aux pièges pouvant projeter du feu ou des fléchettes. Entrez ensuite dans le couloir sculpté de la crypte.

À l'extrémité de ce couloir, vous trouverez une galerie condamnée par une grille, ainsi qu'un piédestal surmonté d'un levier. Si vous l'activez, une pluie de fléchettes s'abattra sur vous. Le couloir est longé par six piliers, chacun sculpté afin de former un trio de pétroglyphes d'animaux.

Solution de l'énigme : l'astuce consiste ici à remarquer une gravure plus discrète située au-dessus de chaque pilier. Assurez-vous que l'animal du pilier corresponde à cette gravure. Sur le mur nord, ordonnez les piliers de manière à ce que les animaux suivent cet ordre de gauche à droite : baleine, serpent, puis faucon. Sur le mur sud, alignez de gauche à droite : faucon, faucon et baleine.

Dans la salle de cérémonie à deux niveaux située plus loin, vous rencontrez un puissant draugr, à proximité de l'escalier de bois. Affrontez-le, puis empruntez la porte supérieure, près du coffre. Évitez les pièges runiques et rejoignez le second passage à énigme. Une fois de plus, attendez-vous à recevoir une pluie de fléchettes si vous tirez le levier avant d'avoir correctement positionné les quatre piliers sculptés.

Solution de l'énigme : les quatre positions correctes apparaissent dans les larges ouvertures sculptées, situées de chaque côté du passage, ainsi qu'à l'arrière de chaque pilier mobile. Sur le mur ouest, de gauche à droite : faucon et baleine. Sur le mur est, de gauche à droite : serpent et baleine. Attention, lorsque vous déplacez un pilier, d'autres piliers se déplaceront à leur tour. Attendez-vous à

SAMY&DENIS

une cascade d'ajustements si vous ignorez combien de piliers pivotent à chaque activation (observez l'image affichant les piliers numérotés) :



Pilier 1 (baleine) : son activation fait pivoter les quatre piliers.

Pilier 2 (serpent) : son activation fait pivoter les piliers 2, 3 et 4.

Pilier 3 (faucon) : son activation fait pivoter les piliers 3 et 4.

Pilier 4 (baleine) : son activation ne fait pivoter aucun autre pilier.

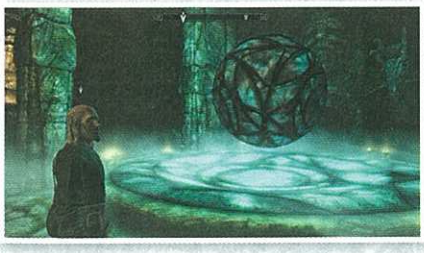
La solution est étonnamment simple : faites d'abord pivoter le pilier qui fait tourner le plus grand nombre de piliers puis poursuivez en activant ceux qui font tourner de moins en moins d'autres piliers jusqu'à ce que vous résolviez l'énigme. De cette manière, vous affectez de moins en moins de piliers à mesure que vous progressez. Postez-vous face à la herse (vers le sud) :

Activez le pilier 1 pour faire apparaître la baleine.

Activez le pilier 2 pour faire apparaître le serpent.

Activez le pilier 3 pour faire apparaître le faucon.

Activez le pilier 4 pour faire apparaître la baleine.



Évitez les autres pièges, runiques ou armés de fléchettes, lorsque Tolfdir vient prendre de vos nouvelles. Vos récits le fascinent. Questionnez-le sur l'Ordre des Psiiques pour en savoir plus à leur sujet, puis continuez votre exploration. Ouvrez la porte métallique et pénétrez dans la salle de Jyrik Gauldurson. Tolfdir est pétrifié face à l'imposant orbe lumineux de trois mètres de haut, flottant au milieu de volutes magiques de l'autre côté de la pièce. La matière étonnante et inconnue qui le constitue émet des battements. Tolfdir reprend ses esprits alors qu'un draugr enragé s'élance de son trône éternel ; vous voilà sur le point d'affronter Jyrik Gauldurson. Ce Nordique des plus maléfiques a été enfermé ici pour éviter qu'il ne revienne à la vie. C'est pourtant ce qui est arrivé !



Le corps de Jyrik Gauldurson est imprégné d'une magie maléfique qui le rend totalement invincible pendant les dix premières secondes de l'affrontement. Utilisez ce laps de temps pour vous mettre à couvert, ou laissez vos créatures ou vos acolytes encaisser ses attaques. Tolfdir finit par réaliser que vos capacités, même combinées, n'ont aucun effet. Il se tourne alors vers l'Oeil et concentre ses efforts sur le globe crépitant. Quelques secondes plus tard, il vous informe que Jyrik est enfin vulnérable. Attaquez-le !

Pour compliquer encore un peu les choses, Jyrik est protégé par un bouclier élémental, passant d'un élément à l'autre, qui le rend invulnérable aux attaques de l'élément associé. S'il est par exemple nimbé de feu, aucun sort de feu ne pourra l'atteindre et vous devrez faire appel à un élément différent. Si vous ne possédez qu'un seul type de magie élémentale (par exemple, uniquement le feu), attendez que le bouclier de Jyrik change d'élément et attaquez-le !

ASTUCE Jyrik est extrêmement vulnérable aux dégâts de glace lorsqu'il est en feu, et aux dégâts de feu lorsqu'il est protégé par son bouclier de gel. Exploitez ces faiblesses !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à l'archimage.

Conclusion de la quête

Pendant que Jyrik Gauldurson vous maudit dans un dernier gargouillis, occupez-vous de l'orbe géant. Tolfdir est d'accord : l'archimage de l'Académie de Fortdhiver doit immédiatement être informé de son existence. Empruntez la porte métallique située derrière l'orbe pour sortir de la salle, elle mène à une grotte envahie par les fougères et à un ancien Mur de mots. Absorbez son pouvoir et, avant de revenir au site de fouilles, faites remonter la herse à l'aide d'une poignée située dans le mur et quittez Saarthal.

➤ **Fragment de l'amulette de Gauldur** ➤ **Formule d'emprisonnement**
➤ **Mot de puissance :** Tempête de glace ➤ **Bâton de Jyrik Gauldurson**

ASTUCE N'oubliez pas le fragment de l'amulette de Gauldur, car il vous confère +30 points de magie ! Lisez la formule d'emprisonnement pour commencer la Quête parallèle : Une légende interdite. Gauldurson aurait deux autres frères en Bordeciel que vous devez affronter ! Consultez la Quête : Une légende interdite (page 342) pour plus d'informations.

Regagnez l'Académie pour y trouver Savos Aren ; il sera soit dans le Pavillon de la Prestance, soit dans la Salle des éléments. Vous pouvez le questionner sur l'Ordre des Psiiques, mais vous devez avant tout lui parler de vos découvertes à Saarthal. Savos Aren n'en revient pas et décide de partir pour Saarthal pour poursuivre les recherches et étudier l'orbe. Il vous récompense pour vos efforts.

➤ **Bâton de rayonnement**

Activités post-quête

La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus commence immédiatement. Vous pouvez d'ores et déjà parler aux trois étudiants de Tolfdir, ou bien encore à Arniel, et vous lancer dans de nouvelles Quêtes individuelles.

LES LIVRES PERDUS

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal

QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions, Quêtes individuelles de faction de l'Académie de Fortdhiver

LIEUX : Académie de Fortdhiver, Arcanaeum, Pavillon de la Prestance, Salle des éléments, Château de Clairlande, Cachots du château de Clairlande, Salle de rituel du château de Clairlande

PERSONNAGES : Orthorn, Savos Aren, Urag gro-Shub

ENNEMIS : atronach, l'Invocatrice, conjureur, mage de feu, atronach de glace, givrépeire, mage de glace, nécromancien, squelette, atronach de foudre, mage de foudre, vampire, loup

◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Urag gro-Shub, trouvez les livres volés (3), (facultatif) libérez Orthorn, rendez les livres.

Rat de bibliothèque

Cette quête commence immédiatement lorsque vous terminez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Urag gro-Shub.
♦ **CIBLE :** Urag gro-Shub, dans l'Arcanaeum

SAMY&DENIS





L'archimage Aren va concevoir un plan pour se charger du grand orbe ondulant que vous avez trouvé dans les profondeurs de Saarthal. Pendant ce temps, rendez-vous dans l'Arcanaeum depuis la Salle des éléments et allez trouver Urag gro-Shub, le gardien du savoir, dans sa bibliothèque. Vous pouvez lui poser un certain nombre de questions et vous pouvez l'aider à trouver des livres particuliers (en dehors de cette quête). Mais pour faire avancer la quête qui nous intéresse, dites-lui que vous devez en apprendre davantage sur l'orbe trouvé à Saarthal. Urag ne possède aucune information à ce sujet.

Il a malgré tout le souvenir d'ouvrages manquants, empruntés par un étudiant qui ne les a jamais rendus. Ils pourraient bien contenir des informations importantes. L'étudiant s'appelait Orthorn, et si vous cherchez à en savoir plus sur lui, Urag vous répondra qu'il a volé ces livres afin d'entrer dans les bonnes grâces d'un groupe de sorciers qui a quitté l'Académie il y a longtemps, en raison de "divergences d'opinion". Vous pouvez demander à Urag s'il sait où Orthorn se cache : un endroit appelé le Château de Clairlande.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez les livres volés (3).
♦ **CIBLE :** salle de rituel, dans le Château de Clairlande

Avant que vous ne quittiez l'Arcanaeum, Ancano, le conseiller des Thalmor, apparaît. Il montre un grand intérêt pour l'objet que vous avez découvert à Saarthal et vous pose des questions. Répondez-lui comme bon vous semble, mais de nombreux mages estiment qu'on ne peut pas lui faire confiance.

À l'assaut des sorciers



Le Château de Clairlande se trouve à l'est de Blancherive, à la limite des plaines de la toundra et juste avant la limite des neiges éternelles. Cette place fortifiée en ruines est surveillée par un groupe de mages de feu et de glace, postés sur ce qu'il reste des remparts et d'un observatoire. La porte principale du château étant verrouillée, vous devez suivre la cible de quête jusqu'à un escalier de pierre en spirale, dans les fondations de la tour ouest. Il est relativement inutile d'opter pour une approche furtive : un atronach vous attend près du sommet des marches.

Traversez les salles inondées, puis affrontez le premier sorcier et ses araignées "domestiques" dans la salle à la colonne effondrée. Attention aux pièges à fléchettes lorsque vous sortirez par le passage supérieur menant à un petit labyrinthe de couloirs étroits jusqu'au cachot.

Une fois le gardien vaincu, vous pouvez déverrouiller les cellules (ou simplement utiliser le levier sur le mur tout proche) pour libérer les vampires, qui se précipiteront dans la salle adjacente pour attaquer les sorciers qui s'y trouvent. Participez au combat ou faufilez-vous en toute discrétion, puis empruntez un couloir couvert de toiles d'araignée menant à un autre cachot, dont les leviers au milieu ouvrent les cellules.

ASTUCE Les vampires ne s'en prendront pas à vous si vous ne les attaquez pas. S'ils parviennent à tuer les sorciers qui se trouvent dans la salle suivante (avec ou sans votre aide), ils prendront la fuite. Vous n'avez pas grand-chose à gagner en les tuant : en tant que prisonniers, ils n'ont rien d'intéressant sur eux.

Alors que vous entrez dans la prison, le sorcier à l'extrémité de la salle vous aperçoit et se rue sur les leviers. S'il parvient à les atteindre, il libère deux loups dans la cellule la plus éloignée, rendant le combat plus délicat. Foncez sur lui ou frappez-le avec une flèche avant qu'il ne puisse agir.



Orthorn est l'une des pauvres âmes emprisonnées. Vous pouvez lui parler ; il est rongé par le remords, vous supplie de le libérer et promet de vous mener tout droit aux livres que vous cherchez. Pour ouvrir sa cellule, utilisez le levier du milieu. Vous pouvez alors le tuer, lui dire que vous n'avez pas besoin de ses services ou lui demander de vous accompagner.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** libérez Orthorn.

➤ **Acolyte :** Orthorn (temporaire)

Qu'Orthorn vous accompagne ou non, descendez, passez la réserve et affrontez les mages qui s'exercent à lancer des attaques magiques sur le champ de tir. Continuez jusqu'à la cave, où deux nécromanciens vous attaquent et invoquent les squelettes qui reposent dans les cercueils à proximité. La porte au bout de la crypte permet d'accéder au château.



Si vous choisissez d'attaquer de front les mages de la chapelle en ruines, attendez-vous à un combat féroce. N'oubliez pas de prendre le livre de compétence de conjuration sur la plate-forme avant de traverser la salle à manger et la grande salle, où des mages de foudre et des sorciers vous assailliront.

Après avoir gravi l'escalier de la grande salle, pillez l'atelier sur la droite, puis prenez la sortie est en direction d'une bibliothèque circulaire, d'un couloir avec un gros éboulis et de l'entrée de la tour du château. Montez les marches éclairées par des bougies, videz les étagères au sommet et entrez dans la salle de rituel.

ASTUCE Sur les étagères situées juste avant la salle de rituel, vous trouverez plusieurs objets très utiles, comme des potions de résistance au feu, des parchemins de stalactite et des potions de soin. Prenez-les tous, car ils seront très pratiques au cours du combat à venir, en particulier pour les niveaux moins élevés.

➤ **Étagères à piller**

Faire taire l'Invocatrice



Parlez à l'Invocatrice, qui est très fâchée que vous ayez contrecarré ses plans en pénétrant dans le château. Si Orthorn a survécu, vous pouvez conclure un marché : elle vous donne les livres et vous lui livrez Orthorn (qui, naturellement, n'est pas très satisfait de cet arrangement). Prenez les livres avec précaution et partez. Inutile de refaire tout le chemin inverse dans les cachots, il vous suffit de prendre la clé de la porte principale sur l'un des mages du niveau supérieur et de sortir par la double porte de la grande salle.

La seule autre option est de combattre. L'Invocatrice conjure un ou deux atronachs (dont le type et le nombre dépendent de votre niveau) et vous attaque. Quand elle subit des dégâts, elle utilise un sort de téléportation unique pour s'éloigner, laissant souvent l'un de ses atronachs invoqués à sa place.

SAMY&DENIS

Pour les joueurs de niveau peu élevé, les atronachs sont particulièrement dangereux. Éliminez-les rapidement et les téléportations de l'Invocatrice pourraient bien jouer en votre faveur : quand elle disparaît, cela vous offre quelques secondes de répit pour vous soigner.

Si vous êtes de niveau élevé, vous pourriez avoir à affronter deux atronachs de glace ou (si vous jouez vraiment de malchance) de foudre ! Dans ce cas, l'Invocatrice est l'adversaire le plus faible ; ignorez les créatures autant que possible et concentrez-vous sur elle.

Quand l'Invocatrice rend enfin son dernier souffle, fouillez sa dépouille pour y trouver une clé et inspectez la salle pour récupérer les trois livres volés. Ouvrez ensuite la porte du mur nord-ouest et prenez tous les trésors que vous pourrez trouver dans la pièce ; utilisez ensuite la trappe qui vous reconduira à la porte, jusque-là fermée, de la grande salle et sortez. S'il est toujours en vie, Orthorn vous remercie, mais ne vous suit pas plus loin.

- **Clé de la salle de rituel de Clairlande**
- **Fragment :** Artaeum
- **La Nuit des larmes**
- **Le dernier roi des Ayleids**

◊ **OBJECTIF :** rendez les livres.
♦ **CIBLE :** Urag gro-Shub, dans l'Arcanaeum

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie de Fortdhiver, allez trouver Urag gro-Shub (qui se trouve le plus souvent dans l'Arcaneum) et remettez-lui les livres. Urag se souvient des ouvrages et reste convaincu qu'ils contiennent beaucoup d'informations susceptibles de vous aider dans votre quête, même si cela prendra du temps. Pour l'instant, vous recevez une petite collection de livres qui augmentent les compétences de magie. N'attendez pas une seconde pour les lire !

ASTUCE Une fois les compétences acquises, retournez vendre les ouvrages à Urag pour une belle somme. Le bénéfice est double !

- **L'envers de l'endroit**
- **Fille de la Niben**
- **Les portes d'Oblivion**
- **Précis d'enchantement**
- **L'horreur du Château de Xyr**
- **Incident à Necrom**

Activités post-quête

La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions commence immédiatement.

LES MEILLEURES INTENTIONS

SPOILERS MINEURS

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus
QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible, Quêtes individuelles de faction de l'Académie de Fortdhiver
LIEUX : Académie de Fortdhiver, Arcanaeum, Quartiers de l'archimage, Pavillon de la Prestance, Salle des éléments, Hyposcole, Hyposcole noire
PERSONNAGES : Ancano, Savos Aren l'archimage, Arniel Gane, Augure de Dunlain, Colette Marence, Enthir, Faralda, Mirabelle Ervine, Nirya, Phinis Gestor, Quaranir, Tolfdir, Urag gro-Shub
ENNEMIS : draugr, atronach de feu
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Tolfdir, écoutez Tolfdir, suivez Ancano, trouvez l'Augure de Dunlain, informez Savos Aren.

Le mystère de l'Oeil de Magnus

Cette quête commence immédiatement lorsque vous terminez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Tolfdir.
♦ **CIBLE :** Tolfdir, à l'Académie de Fortdhiver



Tolfdir est de retour de Saarthal, et avec l'aide de l'archimage, il a rapporté l'orbe d'énergie géant jusqu'à la Salle des éléments. C'est là que vous le trouverez, et vous pouvez lui proposer votre aide pour des tâches secondaires, mais expliquez-lui bien que vous venez sur les conseils d'Urag. Dites-lui que vous avez trouvé un livre intitulé "La Nuit des larmes" ; il vous répond qu'il faudra qu'il l'étudie, mais il a manifestement du mal à se détacher de la beauté de l'orbe, que certains appellent "l'Oeil de Magnus". Si vous le lui permettez (et c'est vivement conseillé), il souhaite faire quelques observations.

◊ **OBJECTIF :** écoutez Tolfdir.

Tolfdir déclare que les inscriptions qui couvrent l'orbe ne correspondent à aucun langage connu, pas même celui des Falmers. L'objet émet de la magie, une raison suffisante pour que l'archimage lui-même en fasse sa première priorité. Avant qu'il puisse continuer, Tolfdir est interrompu par Ancano, un Haut-Elfe aussi austère que prétentieux, qui a le don d'agacer Tolfdir. À contrecoeur, ce dernier accepte de vous laisser partir avec lui ; le Thalmor semble avoir d'importantes informations à vous communiquer.

◊ **OBJECTIF :** suivez Ancano.



Ancano vous informe qu'un moine de l'Ordre des Psijiques est arrivé à l'Académie et demande à vous voir personnellement. Interrogez le Haut-Elfe si vous le souhaitez, puis suivez-le dans les quartiers de l'archimage. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour parler à Savos Aren ou Ancano ; un individu étrange, portant la même robe que le mage de votre vision, arrête le temps avant de vous révéler son nom : Quaranir. Il vous explique alors que son ordre a essayé d'entrer en contact avec vous plusieurs fois sans succès, et que la faute en incombe certainement à l'Oeil de Magnus.

D'après Quaranir, cet artefact représente un grave danger pour l'Académie. Les conséquences seront terribles s'il n'est pas banni au plus vite, mais l'avenir est obscur et l'Ordre des Psijiques ne sait pas exactement comment procéder. Consulter l'Augure de Dunlain est donc la meilleure chose à faire. Quelques instants plus tard, un éclair illumine la pièce et le temps reprend son cours normal.

◊ **OBJECTIF :** trouvez l'Augure de Dunlain.
♦ **CIBLE :** Augure de Dunlain, dans l'Hyposcole, sous l'Académie

SAMY&DENIS

Expériences oubliées

Ancano est outragé par l'intervention de l'Ordre des Psijiques, et jure de faire toute la lumière sur cette affaire. Commencez à chercher les mages de l'Académie et à les interroger au sujet de l'Augure de Dunlain (à moins que vous préfériez vous rendre directement dans son repaire). À part vous, personne n'est conscient que le temps s'est arrêté un moment. Voici ce que les principaux résidents de l'Académie savent (ou vous révèlent) à propos de l'Augure :

Ancano se montre méfiant, et affirme ne rien savoir à propos de l'Augure.

Savos Aren est contrarié de voir que Tolfdir a encore été trop indiscret, et espère que vous pourrez convaincre le vieux professeur de tenir un peu sa langue.

Colette Marence vous relate l'histoire tragique d'une expérience ratée, racontant que le fantôme d'un infortuné membre de l'Académie hanterait les couloirs de l'Académie.

Urag gro-Shub n'a pas grand-chose à dire sur le sujet.

Mirabelle Ervine refuse de vous dire quoi que ce soit, déclarant que tout ce qui touche à l'Augure ne vous regarde pas.

(Persuasion) Vous pouvez convaincre Mirabelle de vous révéler où se trouve l'Augure simplement en lui parlant.

Arniel, Enthir et les autres apprentis disent ne rien savoir à ce sujet, mais vous suggèrent d'en parler à Tolfdir.

Nirya est trop absorbée par son aversion pour Faralda pour vous être utile. Les autres mages de l'Académie feignent tous l'ignorance.

Au coeur de l'Hyposcole



Le plus fiable de vos collègues détient la réponse à vos questions. Interrogez Tolfdir à propos de l'Augure de Dunlain, et il vous confie qu'il ne lui a pas parlé depuis des années, avant de vous apprendre qu'il se trouve dans l'Hyposcole. Rejoignez l'une des entrées et descendez dans le réseau de couloirs et d'escaliers glacés qui s'étendent sous l'Académie. Les rebuts d'innombrables expériences sont éparpillés dans ces donjons obscurs, oubliés de tous. L'Hyposcole est infestée de draugr et d'atronachs agressifs, alors préparez-vous à en combattre quelques-uns en chemin.



Alors que vous traversez un pont glacé, la voix de l'Augure se met à résonner dans les tunnels. Elle déclare qu'il n'y a rien pour vous ici, et que votre persévérance ne vous mènera qu'à la déception. La porte de la chambre de l'Augure est verrouillée. Essayez de l'ouvrir, et vos efforts sont récompensés : l'Augure vous laisse entrer dans son sinistre cachot. Parlez à cet étrange tourbillon de flammes ; il pense qu'il est déjà trop tard pour agir. Vous apprenez aussi qu'un autre visiteur vous a précédé il y a peu, le Thalmor dénommé Ancano. Pensant qu'il n'était là que pour renforcer sa position, l'Augure a négligé de lui dire que l'Oeil de Magnus était extrêmement dangereux, et qu'un bâton encore plus puissant était nécessaire pour contrer cette menace. Vous devez retrouver le Bâton de Magnus au plus vite.

◊ **OBJECTIF :** informez Savos Aren.
♦ **CIBLE :** archimage Savos Aren, dans ses quartiers ou dans la Salle des éléments

Conclusion de la quête

Retournez auprès de Savos Aren ; il est probablement en train d'étudier l'Oeil de Magnus. Dites-lui que vous avez des informations importantes. Il commence par se moquer de l'idée de retrouver le Bâton de Magnus, mais change de ton quand il apprend qui vous l'a donnée. Impressionné par votre sens de l'initiative, il vous charge alors de localiser le bâton. Parler à Mirabelle Ervine est la seule piste que l'archimage puisse vous donner, mais il ne manque pas de vous récompenser :

➤ **Couronne du mage**

Activités post-quête

La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible commence immédiatement. Vous pourrez aussi effectuer d'autres quêtes individuelles plus courtes.

VOIR L'INVISIBLE

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions

QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions, Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence, Quêtes individuelles de faction de l'Académie de Fortdhiver

LIEUX : Académie de Fortdhiver, Salle des éléments, Mzulft, Cathédrale de Mzulft, Brasserie de Mzulft, Ocularium

PERSONNAGES: Ancano, Savos Aren l'archimage, Gavros Plinius, Mirabelle Ervine, Paratus Decimius, Quaranir, chercheur du Synode

ENNEMIS : chaurus, sphère dwemer, araignée dwemer, Falmer, marchombre

◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Mirabelle Ervine, trouvez les ruines de Mzulft, trouvez les chercheurs du Synode, rejoignez l'Ocularium, trouvez le cristal focalisant, rendez le cristal à Paratus, suivez Paratus, placez le cristal dans l'Ocularium, réglez l'Ocularium, adressez-vous à Paratus, informez Savos Aren.

SPOILERS MINEURS

Les secrets du Synode

Cette quête commence immédiatement lorsque vous terminez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Mirabelle Ervine.
♦ **CIBLE :** Mirabelle Ervine, à l'Académie de Fortdhiver



L'archimage Savos Aren vous a demandé de parler à Mirabelle Ervine, qui pourra peut-être vous renseigner au sujet du Bâton de Magnus. Vous la trouverez dans la Salle des éléments ou dans la cour extérieure de l'Académie. Posez-lui des questions sur le bâton ; la conversation tourne d'abord en rond, puis Mirabelle se rappelle que quelques impériaux du Synode s'y étaient intéressés et étaient venus à l'Académie pour questionner les mages. Repartis les mains vides, ils avaient apparemment un plan de secours :

SAMY&DENIS

ils comptaient se diriger vers le labyrinthe des ruines naines de Mzulft, où un observatoire abandonné devait les aider à découvrir l'emplacement du bâton.

◊ **OBJECTIF :** trouvez les ruines de Mzulft.

Sur les contreforts bordant les montagnes qui parsèment la châtellerie d'Estemarche, au sud-est de Vendeaume, vous apercevez d'anciennes colonnes et voûtes sculptées, ainsi qu'une spectaculaire façade de pierres et de tuyaux, libérant encore de la vapeur à flanc de coteau. Franchissez l'immense porte dorée et pénétrez à l'intérieur.

◊ **OBJECTIF :** trouvez les chercheurs du Synode.
♦ **CIBLE :** Gavros Plinius, à Mzulft

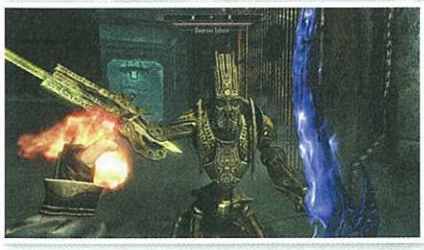


Prostré à droite de la seconde porte intérieure gigantesque se trouve un impérial nommé Gavros Plinius. Il est tombé dans une embuscade alors qu'il tentait d'atteindre l'Ocularium où Paratus, un autre membre du Synode, y est retranché. Avant de s'effondrer, il révèle dans un murmure qu'un cristal a été volé. Fouillez ses robes pour récupérer deux objets importants : une clé qui vous permettra de pénétrer plus avant dans Mzulft et un Journal de recherches. Parcourez-le pour comprendre qui s'est rendu ici (un intendant envoyé par le premier adjoint Oronrel) et dans quel but (apporter un nouveau cristal focalisant à l'Ocularium). Malheureusement, le cristal mentionné est introuvable. Ouvrez la seconde porte à l'aide de la clé.

➤ **Clé de Mzulft** ➤ **Journal de recherches**

◊ **OBJECTIF :** rejoignez l'Ocularium.
♦ **CIBLE :** Cathédrale de Mzulft

Poursuivez votre ascension.



Pénétrez dans ce labyrinthe dwemer, suivez le long couloir et examinez le corps d'un chercheur du Synode. Lorsque vous atteignez un embranchement où des tuyaux crachent une vapeur brûlante, de puissantes araignées dwemers mécaniques vous attaquent. Elles continuent à vous tourmenter à mesure que vous avancez dans les couloirs communicants. Vous parvenez bientôt à une immense porte dorée, devant laquelle de nouvelles araignées dwemers vous attendent. Dirigez-vous vers une caverne qui paraît plus naturelle, mais qui conserve des signes de l'architecture dwemer. Dans cette grotte de pierre, affrontez votre premier chaurus. Escaladez l'échafaudage de bois pour échapper à un combat d'usure. Vous trouverez ici un troisième chercheur du Synode mort, puis un quatrième, au pied et au sommet de l'échafaudage.

Lorsque vous avancez dans une seconde caverne, bien plus haute, prenez garde à ne pas déclencher un piège qui provoquera une chute de rochers. Attendez-vous à trouver un squelette de mammouth, de nouveaux chaurus et une voûte en granit. Pénétrez dans un nouveau couloir en pente, au sommet duquel des sphères dwemers se déploieront pour vous attaquer. Poursuivez votre ascension, arrêtez-vous pour exterminer quelques araignées dwemers le long d'un couloir mécanique, dépassez une chambre en contrebas avec des escaliers de pierre, puis pénétrez dans une salle ornée de gigantesques tuyaux, où vous devrez neutraliser d'autres créations dwemers. Continuez à escalader la montagne ; vous passerez devant un ou deux cadavres de Falmer, avant d'atteindre enfin les portes dorées menant à la Brasserie de Mzulft.

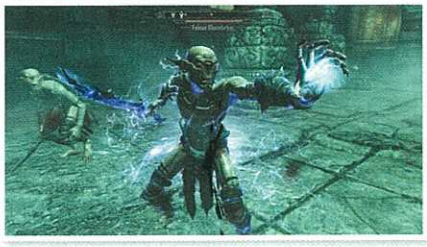
ASTUCE Vous avez tout intérêt à courir (ou à utiliser la furtivité) pour échapper aux ennemis de ces couloirs, s'ils vous donnent trop de fil à retordre.

Focalisation

Les chambres supérieures de la brasserie sont moins hautes et ont connu quelques éboulements par le passé, là où des fougères se sont mises à pousser. Des Falmers errent dans ces lieux : éliminez-les. Avancez vers une salle centrale avec des portes de cage. Passez les portes ouvertes à l'est, traversez une plateforme et franchissez une brèche causée par les tunnels des Falmers. Vous passez devant un coffre ; attendez-vous à voir d'autres chaurus et Falmers. Lorsque les champignons commencent à baigner le tunnel d'une lumière irréelle, affrontez (ou contournez) un petit camp de Falmers, puis franchissez un autre mur effondré. Vous retournez dans les chambres construites par les Dwemers.

Les plafonds sont plus élevés et les salles plus impressionnantes lorsque vous atteignez une immense galerie dont la partie centrale s'est effondrée. Les lieux grouillent de Falmers. Fouillez les coffres à votre guise, mais n'oubliez pas de grimper les marches à l'ouest pour pénétrer dans un dernier couloir, menant à la Cathédrale de Mzulft.

La Cathédrale est composée de trois gigantesques salles reliées par des couloirs de piliers ornés et de conduits tortueux (la porte verrouillée [Maître] au nord se termine abruptement par un coffre falmer). Plusieurs Falmers se trouvent dans la salle centrale, mais l'un d'entre eux est plus important que les autres : un puissant chef qui porte un cristal focalisant. Récupérez cet objet sur son cadavre (ou volez-le si vos compétences de vol à la tire sont particulièrement élevées), puis dirigez-vous vers l'est. Passez devant un socle sur lequel repose du métal dwemer, puis pénétrez dans une salle sans issue où vous trouverez de nombreux cadavres ainsi qu'un puissant automate. Là repose un coffre contenant la clé qui vous permettra d'ouvrir les salles importantes de cet étage. Les deux objectifs suivants seront débloqués :



◊ **OBJECTIF :** trouvez le cristal focalisant.
♦ **CIBLE :** chef falmer, dans la Cathédrale de Mzulft
◊ **OBJECTIF :** rendez le cristal à Paratus.
♦ **CIBLE :** Paratus Decimius, dans la Cathédrale de Mzulft

➤ **Cristal focalisant** ➤ **Clé de l'observatoire de Mzulft**

Ocularium



Paratus Decimius se tient derrière une porte fermée au bout de la passerelle ouest, que vous pouvez ouvrir à l'aide de la clé. Il attend Gavros (un autre chercheur du Synode, celui que vous avez trouvé mort à l'entrée) et votre présence l'agace. Si vous l'informez que vous avez le cristal, Paratus longe le couloir qui mène à une gigantesque sphère armillaire dwemer.

◊ **OBJECTIF :** suivez Paratus.

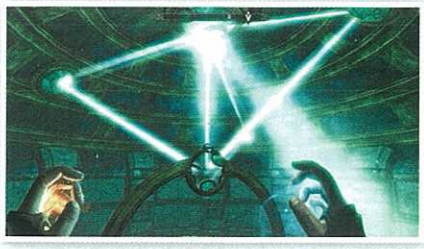
Paratus ignore le nom que les Nains donnaient à ce formidable globe focalisant, mais d'après les recherches du Synode, cette machine semble avoir été conçue pour capter la lumière des étoiles dans un but inconnu. Paratus a remplacé l'un des éléments par son cristal, qu'il a passé plusieurs mois à parfaire. Grâce au cristal focalisant que vous avez apporté, il pourra poursuivre les recherches du Synode. C'est vous qui devrez activer ce gigantesque mécanisme !

◊ **OBJECTIF :** placez le cristal dans l'Ocularium.

Une fois que vous avez suivi Paratus dans la salle de la sphère armillaire (vous pouvez aussi lui parler de sujets en rapport avec la sphère), il vous demande de vous approcher de l'Ocularium, la série de lentilles qui couronnent la sphère armillaire. Activez la sphère armillaire dwemer.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** réglez l'Ocularium.



Regardez autour de l'observatoire incurvé et vous remarquerez une série de miroirs focalisants circulaires bleus sur les panneaux du plafond. Trois lentilles focalisantes, fixées au-dessus du centre de l'Ocularium, réfléchissent un rai de lumière sur le plafond. Certains des miroirs bleutés sont éclairés par de la lumière d'étoile, tout comme le miroir circulaire principal au centre du plafond. Montez le long de la rampe et inspectez la table de pierre, sur laquelle se trouvent plusieurs objets de valeur :

- **Traité de lois dwemers**
- **Engrenages dwemers (3)**
- **Histoire et culture dwemers**
- **Étude des Dwemers, vol. I**
- **Étude des Dwemers, vol. II**
- **Étude des Dwemers, vol. III**
- **Livre de sort :** Flammes
- **Livre de sort :** Froid mordant

Solution de l'énigme : vous pouvez lire tous les ouvrages, mais les seuls éléments que vous avez besoin de mémoriser (si vous ne les connaissez pas déjà) sont les sorts de flammes et de froid mordant. Cependant, les autres sorts à distance de feu et de froid sont tout aussi efficaces. Brandissez les deux sorts, un dans chaque main, et placez-vous sous les lentilles ou à proximité. Puis, lancez les deux projectiles sur les lentilles jusqu'à ce que le rayon de lumière que chacune capte frappe le centre de chacun des panneaux horizontaux dotés de miroirs bleus.

ASTUCE Assurez-vous que les trois rayons de lumière frappent le centre d'un panneau différent.

Maintenant, il vous faut déplacer les miroirs bleus. Chacun des piédestaux dwemers au sommet de la rampe fait pivoter l'un des trois panneaux horizontaux. Appuyez sur le bouton de chaque piédestal afin que les panneaux tournent jusqu'à ce que l'un des miroirs bleus soit aligné sur le rayon de lumière. Ainsi, il réfléchit le rayon sur le miroir du plafond. Lorsque les trois rayons de lumière frappent le plafond, l'Ocularium est correctement réglé.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Paratus.

Tandis qu'une carte des contrées septentrionales de Tamriel est projetée sur le mur, sous les boutons, Paratus est d'abord surexcité à la vue des résultats de plusieurs mois de dur labeur, mais son enthousiasme s'estompe vite : quelque chose à Fortdhiver crée des interférences. Vous pouvez vous adresser à Paratus (en étant honnête ou en restant sur vos gardes), mais il se méfie grandement des mages. Sur un ton sec, il vous demande ce que vous avez fait, persuadé que vous cachez quelque chose dans votre Académie. Que vous choisissiez de lui parler de l'Oeil de Magnus ou non, orientez la conversation sur l'emplacement du Bâton de Magnus. Paratus révèle enfin où il est situé : dans le Labyrinthe ! À présent, partez avant qu'il ne devienne encore plus irritable.

◊ **OBJECTIF :** informez Savos Aren.
♦ **CIBLE :** l'archimage Savos Aren, à l'Académie de Fortdhiver

Quaranir apparaît au détour d'un couloir latéral pour vous apprendre que les véritables épreuves sont encore à venir. Vous devez impérativement rentrer à l'Académie pour prendre des mesures immédiates et montrer de quoi vous êtes capable. Il est convaincu que vous triompherez. Maintenant, sortez en empruntant les portes derrière lesquelles se tenait Quaranir (déverrouillez-les à l'aide de la clé de l'observatoire de Mzulft) et sortez sans faire attention au mauvais temps. À moins que vous n'ayez envie de vous lancer dans une descente périlleuse, retournez à l'Académie par voyage rapide.

Conclusion de la quête



À votre retour, l'archimage Savos Aren est fort contrarié. De plus, la situation s'apprête à prendre une tournure pour le moins explosive. Ancano, l'ancien conspirateur devenu traître pour de bon, a érigé une barricade magique pour s'isoler dans la Salle des éléments avec l'Oeil de Magnus ! L'archimage, ayant peu de temps pour parler avec vous du Bâton de Magnus, doit s'efforcer de venir à bout de la barrière magique pour arrêter Ancano. Alors qu'Aren s'approche, une explosion retentit, accompagnée d'un éclair aveuglant. Le monde qui vous entoure devient blanc. En récompense, vous obtenez la possibilité de vous enfuir et de rester en vie (en conservant les sorts et les livres que vous avez découverts lors de votre exploration) !

Activités post-quête

À travers les volutes de fumée et de poussière, vous apercevez Mirabelle Ervine étendue sur le sol. La Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence commence immédiatement. Vous pourrez aussi effectuer d'autres quêtes individuelles plus courtes.

ÉTAT D'URGENCE

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible

QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus, Quêtes individuelles de faction de l'Académie de Fortdhiver

SPOILERS MAJEURS

LIEUX : Académie de Fortdhiver, Salle des éléments, Fortdhiver

PERSONNAGES : Savos Aren l'archimage, Arniel Gane, Faralda, Mirabelle Ervine, Tolfdir

ENNEMIS : Ancano, anomalie magique

◊ **OBJECTIFS :** trouvez l'archimage, protégez Fortdhiver, éliminez les créatures qui ont envahi Fortdhiver (10), informez Mirabelle Ervine.

L'invasion de Fortdhiver

Cette quête commence immédiatement lorsque vous terminez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible.

◊ **OBJECTIF :** trouvez l'archimage.
♦ **CIBLE :** cour extérieure de l'Académie de Fortdhiver

Mirabelle Ervine vous réveille au milieu de la Salle des éléments, dévastée par les combats, alors qu'une étrange magie émane de l'Oeil de Magnus. Ancano reste avec l'Oeil, protégé par une magie trop puissante pour pouvoir être percée. La plus grande inquiétude de Mirabelle est de retrouver l'archimage, qui a été touché de plein fouet par l'explosion. Vous vous rendez dans la cour extérieure où une foule s'amasse autour du corps immobile de Savos Aren. Tolfdir confirme alors la terrible nouvelle : l'archimage a succombé aux blessures qu'il a subies pendant le combat contre Ancano. Mais l'heure n'est pas aux lamentations, car Fortdhiver est envahie par des entités invoquées par l'Oeil !

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** protégez Fortdhiver.
♦ **CIBLE :** le pont menant à Fortdhiver



La menace qui s'abat sur Fortdhiver met en danger la ville tout entière ; d'étranges sphères terrifiantes, semblables à des feux follets, fondent en masse sur les habitants ! Ce n'est pas indispensable, mais il est conseillé d'exposer la situation à Faralda sur le pont. Demandez-lui son aide et vous ne le regretterez pas : sa puissante magie infligera beaucoup de dégâts aux ennemis et elle convaincra même Arniel Gane de prendre part au combat. À vous trois, vous pourrez sans doute prendre un avantage considérable sur l'adversaire qui vous attend de l'autre côté du pont, à Fortdhiver.

◊ **OBJECTIF :** éliminez les créatures qui ont envahi Fortdhiver (10).
♦ **CIBLE :** les rues de Fortdhiver

Les dix anomalies magiques sont faciles à repérer et à éliminer. Les attaques magiques à distance sont un bon choix, mais les sorts à courte portée, qui ne touchent pas les citoyens attaqués par les anomalies, sont les plus efficaces ; mieux vaut éviter de blesser ceux que vous devez protéger ! Vous pouvez vous approcher de ces groupes d'entités magiques et laisser Faralda et Arniel s'occuper d'elles : vous pourrez ainsi en éloigner un maximum des habitants en danger. Si Faralda est présente, elle vous crie qu'elle reste sur place pour prévenir toute nouvelle attaque. Ramassez toutes les gemmes spirituelles que les anomalies magiques ont pu laisser tomber en mourant.

ATTENTION !
Bien que ce soit peu probable, les anomalies peuvent tuer un ou plusieurs habitants de Fortdhiver sans que vous parveniez à les sauver. Ceci pourrait avoir des répercussions sur d'autres quêtes, alors assurez-vous d'avoir parlé à tous les habitants avant l'invasion.

◊ **OBJECTIF :** informez Mirabelle Ervine.
♦ **CIBLE :** Mirabelle Ervine, Académie de Fortdhiver

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie et dites à Mirabelle Ervine que Fortdhiver est sauvée. Elle répond alors qu'elle aimerait pouvoir en dire autant de l'Académie. Alors qu'elle tente de contenir l'Oeil de Magnus avec ses compagnons mages, vous devez retrouver le Bâton de Magnus. Dites-lui que vous vous rendez au Labyrinthe, ce qui surprendra grandement Mirabelle : l'archimage lui a donné un objet provenant de cet endroit, en lui disant qu'elle saurait quoi en faire. Elle vous remet les objets suivants en vous disant de partir sans attendre.

➤ **Torque du Labyrinthe** ➤ **Amulette de Savos Aren**

Activités post-quête

La Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus commence immédiatement. L'amulette est un objet puissant qui améliore la régénération de la magie.

LE BÂTON DE MAGNUS

SPOILERS MAJEURS

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence
QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence, Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus, Quêtes individuelles de faction de l'Académie de Fortdhiver, Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*
LIEUX : Académie de Fortdhiver, Salle des éléments, Le Labyrinthe, l'Abîme du Labyrinthe, la Voie du Labyrinthe, Le Labyrinthe, Tribune
PERSONNAGES : Atmah (fantôme), Elvali Veren (fantôme), Girduin (fantôme), Hafnar Poing-de-Glace (fantôme), Mirabelle Ervine, Savos Aren (fantôme), Prend-la-Lumière (fantôme), Tolfdir
ENNEMIS : Morokei le prêtre-dragon, draugr, Estormo, troll de glace, dragon squelettique, squelette, troll, feu follet, lucereine, sorcier subjugué
◊ **OBJECTIFS :** entrez dans Le Labyrinthe, trouvez le Bâton de Magnus, retournez voir Tolfdir.

REMARQUE * Les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent y figurer.

Perdu dans le Labyrinthe

Cette quête commence immédiatement après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence. Assurez-vous d'avoir le Torque du Labyrinthe en votre possession (donné par Mirabelle Ervine à la fin de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence).

◊ **OBJECTIF :** entrez dans le Labyrinthe.
♦ **CIBLE :** entrée du Labyrinthe, Châtellerie de Hjaalmarche

Mirabelle et Tolfdir ont battu en retraite, incapables de contenir le torrent de magie qui submerge l'Académie. Il n'y a pas un instant à perdre, vous devez trouver le Bâton de Magnus au plus vite ! Mettez-vous en route vers l'ouest, jusqu'aux montagnes escarpées au sud-est de Morthal : c'est là que s'étendent les vestiges du Labyrinthe, une ancienne cité nordique. Pénétrez dans la cour par le haut, depuis la montagne ou par le bas, après avoir traversé la forêt en empruntant les escaliers et les aqueducs asséchés.



SAMY&DENIS



Ne prêtez pas attention au Valkygg perdu à l'est, ni aux bâtiments cérémoniels, aux escaliers ou aux statues. Concentrez-vous plutôt sur les trolls de glace et l'arche géante qui marque l'entrée du Labyrinthe. Sous cette dernière, vous apercevez plusieurs silhouettes brillantes à l'allure fantomatique. Il s'agit des esprits de Savos Aren et de ses cinq compagnons : Girduin, Hafnar Poing-de-Glace, Atmah, Elvali Veren et Prend-la-Lumière. Vous ne pouvez cependant pas leur parler, ce ne sont que des images rémanentes d'une expédition passée, lorsqu'Aren n'était pas encore archimage. Le groupe se demande comment entrer dans le Labyrinthe ; attendez qu'il ait disparu, puis approchez-vous de la porte cérémonielle et activez-la. Vous prenez automatiquement le Torque du Labyrinthe et l'insérez dans la porte, qui s'ouvre alors dans un grondement bruyant.

Squelettes ambulants



Lorsque vous entrez dans le Labyrinthe, le groupe de Savos Aren apparaît de nouveau, espérant trouver des armes enchantées et des grimoires perdus. Ouvrez la double porte après leur départ, puis actionnez le levier pour ouvrir la herse et accéder à une salle monumentale. Le bruit sinistre d'os s'entrechoquant annonce l'éveil d'un groupe de squelettes, les gardiens des lieux. Des archers sont postés à distance, et un gigantesque dragon squelettique surgit du sol pour vous arrêter ! Esquivez les attaques en vous concentrant sur le dragon (et sur les autres squelettes à votre portée) et préparez-vous à mener un combat prolongé !

ASTUCE Servez-vous des énormes colonnes de pierre de la salle pour vous abriter et vous régénérer.

Le dragon squelettique était mû par la magie noire, il n'a donc pas d'âme que vous pourriez absorber. Continuez vers l'est en empruntant un tunnel menant à une tablette gravée, près de laquelle Savos Aren et son groupe font une nouvelle apparition. La peur s'est emparée des compagnons après la mort de l'un des leurs, mais ils décident de poursuivre leur quête malgré tout. Faites-en de même. Sur la tablette est inscrit un sonnet sinistre pour dissuader les pilleurs de tombes. Continuez votre chemin et ouvrez les portes menant à l'abîme du Labyrinthe.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le Bâton de Magnus.
♦ **CIBLE :** Bâton de Magnus, en la possession du prêtre-dragon Morokei



Passez devant l'obscurcine et l'arbre noueux, puis fouillez le tunnel de gauche pour récupérer les objets qui s'y trouvent avant de continuer par le tunnel de droite. Lorsque vous atteignez une porte bloquée par de la glace sur votre droite (à l'ouest), une voix étrange se fait entendre, parlant dans la langue des dragons. Des draugr apparaissent alors ; éliminez ceux qui vous attaquent avant d'examiner l'alcôve voûtée, où un livre de sort repose sur un piédestal. Récupérez le sort Flammes si vous ne le connaissez pas encore, et lisez le livre aussi vite que possible. Assignez-le ensuite comme sort offensif et bombardez de feu la porte bloquée par la glace jusqu'à ce qu'elle s'ouvre. Lorsque vous la franchissez, empruntez un chemin en descente plutôt précaire.

➤ **Livre de sort :** Flammes

Carnage dans l'abîme

La voix résonne de nouveau dans cette salle et les draugr s'éveillent. Évitez ou combattez ces ennemis squelettiques en suivant le chemin étroit jusqu'à un croisement. Le passage latéral au sud mène à des escaliers et à plusieurs draugr, mais le tunnel qui se trouve plus loin est obstrué. Cependant, dans une salle adjacente, vous trouverez la dépouille d'un conjureur, un livre de sort (à lire immédiatement), un laboratoire alchimique et un Autel d'enchantement. C'est votre dernière chance d'utiliser ces équipements avant de partir à la découverte des secrets enfouis dans les profondeurs du Labyrinthe ! Retournez au chemin incliné en vous dirigeant vers l'ouest et traversez les ponts qui enjambent l'abîme. La voix désincarnée s'adresse maintenant à vous dans votre langue et semble s'impatienter.

➤ **Livre de sort :** Équilibre

Vous pouvez descendre jusqu'au fond de l'abîme, où se trouvent un plant de nirnroot et un cours d'eau souterrain qui vous attire vers une porte en fer. Autrement, sortez par le tunnel au-dessus et traversez les vestiges d'un pont pour accéder à une grande salle parsemée d'alcôves. Éliminez les draugr que vous rencontrez en descendant les marches, puis passez par une fissure dans la roche pour rejoindre le même cours d'eau. La voix parle du retour d'Aren lorsque vous ouvrez la porte menant à la Voie du Labyrinthe.

La voie du combat

Deux routes différentes s'offrent à vous, mais quel que soit votre choix, vous aurez des squelettes à affronter. En empruntant la première, vous devrez déverrouiller une porte (Novice) et suivre un cours d'eau jusqu'à une issue au-dessus d'un passage voûté. L'autre chemin requiert moins de crochetage, mais davantage de combats. Suivez le cours d'eau jusqu'aux enclos, où vous rencontrerez peut-être un ou deux trolls. Devant vous se trouvent trois fenêtres barrées qu'il est impossible d'ouvrir. Éliminez le troll et empruntez le passage latéral pour quitter la zone, sous les moqueries de la voix dans l'obscurité. Vous trouverez sur la voie principale d'autres squelettes qui n'attendent que d'être mis en pièces. La voix se fait de nouveau entendre, remarquant que vous n'êtes pas Aren.



Traversez le pont vers l'ouest pour accéder à une grotte remplie de trolls et de trésors, puis dirigez-vous vers le nord en éliminant les squelettes qui vous barrent la route. Vous finissez par atteindre une série de pierres dressées et un bassin enflammé, illuminés par la lueur turquoise de quelques feux follets. Vous pouvez soit affronter la lucereine soit fuir par l'extrémité surélevée de la voie. Lorsque vous traversez le pont de bois au nord-est, la voix retentit de nouveau, se moquant de votre pouvoir. La porte de l'autre côté du pont est bloquée par du feu, utilisez donc un sort de glace (Froid mordant, par exemple) pour l'ouvrir.

Ouvrez la porte au nord pour retrouver les apparitions, qui ne sont maintenant plus que quatre. Malgré leur inquiétude croissante, Savos Aren les pousse à continuer. L'escalier en spirale où se trouvaient les compagnons est bloqué, vous ne pouvez pas passer par là. Éliminez plutôt les squelettes au bout du couloir cylindrique et choisissez l'un des deux trajets suivants qui descend :

La chute d'eau : placez-vous sur la trappe près de la cascade et ouvrez-la, en faisant en sorte d'atterrir sur les traverses pour ne pas subir de dégâts. De là, vous devriez voir un troll en train d'affronter un draugr. Vous pouvez les laisser se battre et achever le survivant, ou bien rester sur une traverse et les bombarder d'attaques à distance. Pour quitter cette salle circulaire, empruntez le passage voûté à l'ouest, terminé par une porte de fer.

Les salles latérales : passez sur la trappe et engagez-vous dans l'ouverture à l'est. Suivez le tunnel qui s'assèche progressivement pour déboucher sur un balcon gardé par des draugr, puis sautez par terre et ouvrez la porte en bois à l'ouest. Le sombre et étroit couloir mène à la salle circulaire où le troll et le draugr se battent. Empruntez ensuite le même passage voûté à l'ouest pour atteindre la porte de fer.

Prélude du prêtre-dragon

Suivez le tunnel encombré de racines et des restes squelettiques de guerriers nordiques. Préparez-vous à affronter d'autres draugr en atteignant la double porte sur la droite (à l'ouest). Avant d'emprunter le passage adjacent, prenez le livre de sort sur le piédestal si vous ne connaissez pas encore Moyenne barrière. Suivez ensuite le couloir en prenant garde aux attaques électriques des gemmes spirituelles et aux runes placées au sol. Retirez les gemmes de leurs piédestaux pour les désactiver ou utilisez Moyenne barrière pour vous protéger. Grimpez les escaliers de la tour pour atteindre une rampe

SAMY&DENIS

extérieure, où vous attendent d'autres draugr, si vous inspectez le coffre au sommet. Sinon, localisez le tunnel à l'ouest.

➤ **Livre de sort :** Moyenne barrière

Passez devant la porte verrouillée (vous pouvez aussi l'ouvrir, elle renferme un butin impressionnant), puis traversez la petite salle de torture et franchissez la double porte. Assis sur son trône, un puissant draugr garde un Mur de mots, prêt à vous opposer une résistance acharnée. Après l'avoir vaincu, absorbez un nouveau Mot de puissance : si vous le souhaitez, vous pouvez l'utiliser dans la grande salle à l'ouest, où rôdent plusieurs draugr et squelettes. Servez-vous des colonnes pour esquiver leurs attaques et vous mettre à couvert si nécessaire. Vous retrouvez ensuite Savos Aren et les deux compagnons qu'il lui reste, en train d'observer une porte qui semble être le but de leur expédition.

➤ **Mot de puissance :** Ralenti

ATTENTION !

Tout encouragement que vous auriez pu ressentir après avoir obtenu votre nouveau Mot de puissance est vite tempéré par l'étrange voix du prêtre-dragon qui résonne à vos oreilles. L'ennemi s'adresse d'abord à vous dans la langue des dragons, vous prenant pour Savos Aren, puis il se met à parler votre langue. Chaque fois que vous l'entendez, votre magie est complètement vidée ! Elle se régénérera plus ou moins rapidement selon votre équipement et vos augmentations, mais vous aurez tout de même un handicap l'espace de quelques secondes. Lorsque la voix se fait entendre, mettez-vous à l'abri pour récupérer ou utilisez des attaques non magiques.

Face-à-face



Ouvrez les portes et entrez dans la salle de cérémonie, où deux sorciers subjugués ont lancé un sort de protection magique impénétrable sur Morokei.

Combat contre le prêtre-dragon : Morokei est totalement invincible grâce à sa barrière magique. Frappez ou tuez l'un des sorciers (ou les deux) pour interrompre leur rituel et couper le rayon qui alimente la barrière. Désormais vulnérable, Morokei passe à l'attaque. Ripostez à l'aide de l'armement de votre choix, en utilisant l'agencement de la salle à votre avantage pour vous cacher, esquiver ou affronter ce redoutable ennemi.

ASTUCE Après avoir porté le coup fatal au prêtre-dragon, n'oubliez pas de fouiller sa dépouille pour récupérer le Bâton de Magnus. Vous pouvez également lui ôter son masque, un objet extrêmement important pour la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*. Consultez la page 375 pour en savoir plus.

➤ **Bâton de Magnus** ➤ **Morokei**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Tolfdir.
♦ **CIBLE :** Tolfdir, à l'Académie de Fortdhiver



Quittez la salle de cérémonie par les portes à l'est. Après une dernière rencontre avec le fantôme de Savos Aren, qui avait emprisonné Morokei, vous pouvez gravir les escaliers et ouvrir la herse à l'aide du levier fixé au mur. En sortant, un agent du Thalmor du nom d'Estormo vous dit qu'Ancano avait raison : vous représentez une menace, il compte donc vous prendre le bâton et en finir avec vous ! Un autre combat commence alors ; puisez dans vos dernières réserves de magie pour éliminer l'agent. Après l'avoir vaincu, traversez une dernière crypte et gravissez les marches au sud pour ressortir à l'extérieur du Labyrinthe. Évitez ou affrontez les trolls qui rôdent à l'extérieur du Labyrinthe, puis retournez à l'Académie.

Conclusion de la quête

De retour à l'Académie, vous rejoignez les membres survivants qui se sont retirés jusqu'au pont de Fortdhiver. Lorsque vous demandez à Tolfdir où est Mirabelle, il vous répond avec regret qu'elle a donné sa vie pour sauver les autres. Tolfdir la remplace à présent, mais les mages de l'Académie sont tout bonnement impuissants face au pouvoir d'Ancano. Maintenant que vous possédez le Bâton de Magnus, acceptez d'affronter le Haut-Elfe. Vous détenez peut-être le moyen de l'arrêter !

Activités post-quête

La Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus commence immédiatement.

L'OEIL DE MAGNUS

CONDITIONS : Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus
QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus, Quêtes individuelles de faction de l'Académie de Fortdhiver
LIEUX : Académie de Fortdhiver, Salle des éléments
PERSONNAGES : Gelebros, Quaranir, Tandil, Tolfdir
ENNEMIS : Ancano

SPOILERS MAJEURS

◊ **OBJECTIFS :** utilisez le Bâton de Magnus pour entrer dans l'Académie de Fortdhiver, rejoignez la Salle des éléments, battez Ancano, adressez-vous à Tolfdir, adressez-vous à Quaranir.

Dans l'oeil du maelström

Cette quête commence immédiatement lorsque vous terminez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus.

◊ **OBJECTIF :** utilisez le Bâton de Magnus pour entrer dans l'Académie de Fortdhiver.
◊ **OBJECTIF :** rejoignez la Salle des éléments.



Approchez-vous de l'Académie de Fortdhiver, actuellement en proie à un maelström de magie de plus en plus instable. Équipez-vous du Bâton de Magnus et utilisez-le pour forcer le passage : traversez la cour et entrez dans la Salle des éléments. Ancano vous attend à l'intérieur du tourbillon crépitant et éthéré. Vous devez attaquer de front l'Oeil de Magnus et le traître thalmor.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** battez Ancano.



Lorsque vous pénétrez dans la Salle des éléments, Ancano s'attend déjà à vous voir, vous et Tolfdir. L'Elfe fou vous repère, vous provoque et vous explique que vous n'avez pas l'ombre d'une chance, car sa magie surpasse vos maladroits petits sortilèges de foire. Malheureusement pour vous, il n'a pas tort, comme vous le découvrez lorsqu'une boule de feu lancée par Tolfdir se dissipe autour du sorcier sans rien lui faire. Le vieux mage a juste le temps de vous conseiller de vous servir du Bâton de Magnus pour neutraliser l'Oeil lorsqu'Ancano, fou de rage, le frappe (ainsi que tous les personnages autour de vous, comme vos acolytes) d'un sort de Paralysie générale. Vous êtes la seule personne encore debout. Ancano décide de vous achever lui-même : il ouvre l'Oeil de Magnus et absorbe une partie de son prodigieux pouvoir.

Vaincre Ancano : le sorcier est invincible lorsqu'il ouvre l'Oeil, alors patientez. Lorsque l'Oeil est grand ouvert, utilisez le Bâton de Magnus pour absorber son énergie : il commence alors à se refermer. C'est à ce moment précis que vous devez attaquer Ancano ! Frappez fort et ne comptez pas les coups. L'Oeil finit par s'ouvrir une seconde fois, rendant Ancano de nouveau intouchable. Cette fois, plusieurs anomalies magiques sont libérées. Bien qu'elles représentent un danger supplémentaire, elles peuvent également vous être utiles : les gemmes spirituelles qu'elles lâchent vous permettent de recharger votre Bâton (s'il est déchargé).

Utilisez à votre avantage tout ce que vous trouverez dans la salle et restez à distance respectueuse d'Ancano pour avoir le temps d'esquiver les sorts qu'il lance. Abritez-vous dès que possible derrière l'un des nombreux piliers, voire derrière l'Oeil. Vous pouvez également faire provisoirement diversion en invoquant diverses créatures.

Passez d'un favori à l'autre et combinez vos armes de différentes manières. Toutefois, vous devez tenir le Bâton de Magnus dans une main pour lever l'invincibilité d'Ancano et un sort puissant dans l'autre, à lancer dès que le sorcier devient vulnérable. Ensuite, prenez sans attendre un sort dans chaque main et infligez-lui un maximum de dégâts avant que l'Oeil ne se rouvre. Si vous tenez ce rythme, vous finirez par débarrasser l'Académie de cette erreur de la nature !

De justesse

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Tolfdir.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Quaranir.

Une fois le misérable Elfe mort, retournez voir Tolfdir qui vous remercie, mais s'avère incapable d'enrayer la montée en puissance de l'Oeil de Magnus. Fort heureusement, Quaranir fait son apparition alors que tout semblait perdu. Adressez-vous à lui. Il parle par énigmes, comme à son habitude, mais vous comprenez que l'Ordre des Psiiques a toujours eu foi en vous et vous estime en mesure de diriger l'Académie de Fortdhiver. L'Oeil est maintenant en phase d'instabilité et menace de détruire non seulement l'Académie, mais l'univers entier ! La conduite d'Ancano le prouve, ce monde n'est pas prêt à accueillir un pouvoir de cette magnitude. Pour le moment, l'Ordre des Psiiques s'engage à le surveiller. Quaranir, qui s'apprête donc à le mettre en sécurité, appelle ses frères Gelebros et Tandil pour exécuter un rituel du lien. Les moines et l'Oeil disparaissent.

Conclusion de la quête

Maintenant que vous êtes le nouvel archimage, retournez voir Tolfdir et parlez-lui.

Activités post-quête

Un conseil, accomplissez dès à présent toutes les quêtes individuelles de faction que vous souhaitez, y compris celles qui viennent de se débloquer. Tolfdir vous remet la clé des quartiers de l'archimage, votre robe et votre capuchon. Vous bénéficiez également d'une remise de 10 pour cent chez tous les marchands de l'Académie.

- **Clé des quartiers de l'archimage**
- **Robe d'archimage**
- **Capuchon d'archimage**

QUÊTES INDIVIDUELLES DE L'ACADÉMIE

Accessibles pendant (et entre) les Quêtes cruciales de l'Académie de Fortdhiver, les Quêtes individuelles suivantes vous proposent d'accomplir différentes tâches, parfois aléatoires. Elles deviennent disponibles en fonction de deux facteurs : l'avancement de vos Quêtes cruciales de l'Académie et le niveau de vos compétences dans les cinq écoles de magie. Pour savoir comment débloquer chacune des Quêtes individuelles, consultez l'introduction aux Quêtes de l'Académie de Fortdhiver, au début de ce chapitre.

REMARQUE Les missions signalées par un astérisque (*) n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

LE PRIX DE L'ACADÉMIE

Si vous commettez un délit mineur, comme frapper accidentellement un membre de l'Académie ou lui subtiliser ses effets personnels, vous vous en tirerez généralement avec un avertissement. En revanche, si vous êtes coupable d'un crime hautement répréhensible, comme attaquer délibérément un membre de l'Académie ou l'assassiner, tous les mages se tourneront contre vous. Vous pourrez alors :

- continuer à tuer tout le monde, ce qui n'a pour effets que d'augmenter la quantité de cadavres et de réduire le nombre d'endroits où échanger des sorts et vous entraîner ;

- vous rendre en rengainant vos armes, ou vous échapper de l'Académie et revenir au bout de trois jours. Les membres de l'Académie ne seront alors plus hostiles envers vous, mais ne vous attendez pas non plus à un accueil amical ;

- vous adresser à Tolfdir, qui est méfiant, mais un peu plus compréhensif. Il vous demandera toutefois de verser une certaine somme à l'Académie avant de pouvoir en faire à nouveau partie. Si vous payez, vous redeviendrez de bons amis. Si vous refusez, vous serez exclu jusqu'au paiement de l'amende, qui s'élève à 250 pièces d'or pour le premier crime, 500 pour le second et 1000 pour chacun des suivants.

L'ALAMBIC DE TOLFDIR*

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous devenez membre de l'Académie. Elle est proposée par Tolfdir et peut être accomplie une fois par jour.

Engagez la conversation avec Tolfdir et dites-lui qu'il a l'air d'avoir besoin d'aide. Il reconnaît d'un air penaud avoir égaré son alambic, un appareil alchimique (deux récipients reliés par un tube). Il espère que vous le retrouverez, car il lui accorde une grande valeur sentimentale. Si vous le voyez, pensez à le lui rapporter.

SAMY&DENIS

Inspectez les endroits suivants à l'intérieur du Pavillon de la Prestance afin de trouver l'alambic :

- sur un tonneau, dans la chambre située directement en face de l'escalier, au dernier étage ;
- sous une vitrine, dans la chambre munie d'un Autel d'enchantement ;
- sur une caisse, dans la chambre à la grande barrique, au rez-de-chaussée.



➤ **L'alambic de Tolfdir**

Conclusion de la quête

Une fois l'alambic en votre possession, retournez voir Tolfdir et dites-lui que vous avez trouvé ce qu'il cherchait. Il vous remercie et vous récompense.

➤ **30 pièces d'or** ➤ **Gemme spirituelle pleine (aléatoire)**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Tolfdir ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle. Vous pouvez refaire cette quête, mais pas plus d'une fois par jour.

PERTE D'ÉQUILIBRE*

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous devenez membre de l'Académie. Elle est proposée par Drevis Neloren de façon aléatoire, mais une fois accomplie, vous devez attendre deux ou trois jours avant qu'elle soit à nouveau disponible.

Adressez-vous à Drevis Neloren, qui est surpris que vous puissiez le voir. Il faut qu'il ajuste un peu son sort d'illusion. Si vous le questionnez au sujet des services que vous pouvez lui rendre, il vous informe que les différents points centraux des énergies magiques qui affluent autour de l'Académie ont été pollués. Acceptez de participer à leur purification afin qu'il vous remette une paire de gants enchantés, qui vous permettra de puiser directement dans les points de convergence. Il vous prévient des "conséquences" possibles que cette purification peut entraîner et vous recommande la prudence.

➤ **Gants d'harmonie mystique**

◊ **OBJECTIF :** purifiez les points de convergence d'énergie magique autour de l'Académie.



Vous ne pouviez pas voir les points de convergence mystique - des rais d'une étrange lumière - auparavant, mais ils sont à présent faciles à repérer. Il y en a un au centre de la cour, un au milieu du Pavillon de l'Accomplissement et un autre au milieu du Pavillon de la Prestance. Attention aux décharges aléatoires bénéfiques ou légèrement nocives lorsque vous purifiez ces points. Elles sont totalement aléatoires et peuvent vous octroyer un objet aussi bien que vous faire subir des dégâts.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Drevis Neloren.

Conclusion de la quête

Une fois les trois points de convergence purifiés, retournez voir Drevis Neloren, qui ressent déjà les effets de votre action. Il vous félicite et vous retire les gants.

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

VOYAGE ENCHANTÉ*

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous devenez membre de l'Académie. Elle est toujours proposée par Sergius de façon aléatoire et peut être accomplie à de multiples reprises.

Adressez-vous à Sergius l'enchanteur et demandez-lui si vous pouvez aider l'Académie de quelque façon. Sergius perçoit des revenus réguliers en enchantant des armes pour les habitants de Bordeciel, qui n'apprécient guère la présence de mages sur leurs terres, mais n'ont aucun scrupule à avoir recours à leurs services. Sergius a déjà identifié un client, mais il vous appartient d'apporter l'objet à Sergius pour qu'il l'enchante.

◊ **OBJECTIF :** allez voir [la personne aléatoire indiquée] à [lieu aléatoire] et prenez l'objet.

Rendez visite à la personne indiquée une fois l'objectif mis à jour (dans votre liste Divers). Elle se trouve généralement dans l'une des neuf capitales de châtelleries. Demandez-lui ce qu'elle souhaite faire enchanter pour obtenir l'objet en question.

➤ **[Objet aléatoire] à faire enchanter**

◊ **OBJECTIF :** rapportez l'objet à Sergius Turrianus.

Conclusion de la quête

Lorsque vous revenez à l'Académie de Fortdhiver, Sergius vous prend l'objet. Il s'occupera de l'enchantement en temps utile. Il vous remet quelques pièces pour vous dédommager.

➤ **100 à 200 pièces d'or**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Sergius ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

RÉAPPROVISIONNEMENT SPIRITUEL*

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous d evenez membre de l'Académie. Elle est toujours proposée par Sergius de façon aléatoire et peut être accomplie à de multiples reprises.

SAMY&DENIS

Adressez-vous à Sergius l'enchanteur et demandez-lui si vous pouvez aider l'Académie de quelque façon. Il vous informe qu'il va bientôt manquer de gemmes spirituelles et vous demande d'aller lui en chercher. Il vous paiera si vous lui rapportez celles dont il a besoin.

◊ **OBJECTIF*** : trouvez [une quantité aléatoire] de gemmes spirituelles [d'un type aléatoire].

Conclusion de la quête

Le type (inférieure, ordinaire, supérieure, etc.) et la quantité de gemmes sont définis aléatoirement. Sergius ne sera intéressé par vos recherches qu'une fois que vous aurez trouvé le nombre exact (ou plus) de gemmes du type spécifié. Revenez alors le voir et remettez-les-lui pour toucher votre récompense.

➤ **Pièces d'or**

ASTUCE Sergius accepte les gemmes spirituelles que vous trouverez sur les étagères de l'Académie (du moment que vous ne les volez pas), ce qui réduit considérablement vos trajets !

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Sergius ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle. La somme de pièces d'or que vous recevez correspond à 120 % de la valeur des gemmes que vous livrez. Une bonne affaire.

LES LIVRES DE VALEUR*

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous devenez membre de l'Académie. Elle est proposée par Urag gro-Shub et peut être accomplie et obtenue à de multiples reprises. Elle est distincte de la Quête individuelle : Les réflexions de Shalidor.

Adressez-vous à Urag gro-Shub, à l'Arcanaeum de l'Académie, et demandez-lui si vous pouvez aider l'Académie de quelque façon. Il veut toujours plus de livres pour la bibliothèque et paie généreusement pour les ouvrages acquis dans des conditions dangereuses. Acceptez ce travail afin qu'Urag indique le dernier emplacement connu d'un tome particulièrement important sur votre carte et dans vos objectifs.

◊ **OBJECTIF :** trouvez un exemplaire de [livre aléatoire]
♦ **CIBLE :** [livre aléatoire] à [lieu aléatoire]

Conclusion de la quête

Allez à l'endroit indiqué sur votre carte du monde. Il peut s'agir de n'importe quel donjon ou place forte abritant un grand coffre. Affrontez les ennemis jusqu'à ce que vous trouviez l'emplacement du livre, toujours dans un grand coffre.

➤ **[Livre aléatoire]**

◊ **OBJECTIF :** rapportez le livre à Urag gro-Shub.

Après avoir récupéré le livre, retournez à l'Arcanaeum et faites part de votre découverte à Urag. Ravi, il vous offre alors une récompense.

➤ **Pièces d'or**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Urag ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle. La somme de pièces d'or que vous recevez correspond à 120 % de la valeur des livres que vous avez trouvés. Vous pouvez refaire cette quête indéfiniment.

LES RÉFLEXIONS DE SHALIDOR

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous devenez membre de l'Académie. Elle est toujours proposée par Urag gro-Shub de façon aléatoire, mais une fois accomplie, vous devez attendre deux ou trois jours avant qu'elle soit à nouveau disponible. Elle est différente de la Quête individuelle : Les livres de valeur*.

Adressez-vous à Urag gro-Shub, à l'Arcanaeum de l'Académie, et demandez-lui s'il cherche des livres en particulier. Il vous parle de Shalidor, un puissant mage de l'ère Première. Ses écrits sont disséminés dans tout Bordeciel, et seul Urag est capable de les traduire. Il a entendu dire qu'une partie de ses travaux avait été localisée, et il vous charge de la retrouver.

◊ **OBJECTIF :** trouvez les écrits de Shalidor.
♦ **CIBLE :** Les réflexions de Shalidor, à [lieu aléatoire]

Conclusion de la quête

Allez à l'endroit indiqué sur votre carte du monde. Il peut s'agir de n'importe quel donjon ou place forte abritant un grand coffre. Affrontez les ennemis jusqu'à ce que vous trouviez l'emplacement du livre, toujours dans un grand coffre.

➤ **Les réflexions de Shalidor**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Urag gro-Shub.

Après avoir récupéré le livre, remettez-le à Urag à l'Arcanaeum, puis revenez 48 heures plus tard pour laisser le temps à Urag de traduire l'ouvrage. En guise de récompense, il vous donne (aléatoirement) trois exemplaires d'un des parchemins suivants, ou augmente l'une de vos compétences magiques :

➤ **Les réflexions de Shalidor :** altération (3)
➤ **Les réflexions de Shalidor :** conjuration (3)
➤ **Les réflexions de Shalidor :** destruction (3)
➤ **Les réflexions de Shalidor :** illusion (3)
➤ **Les réflexions de Shalidor :** guérison (3)
➤ **Les réflexions de Shalidor :** magie (3)
➤ **+1 aux compétences d'altération, de conjuration, de destruction, d'illusion ou de guérison**

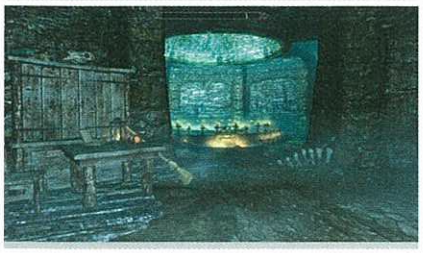
REMARQUE Les parchemins d'altération, de conjuration, de destruction, d'illusion et de guérison divisent par deux le coût magique des sorts de la compétence correspondante et doublent leur durée. Le parchemin de magie renforce la magie de 100 points et double le regain magique. Ces effets durent deux minutes.

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Urag ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

SAMY&DENIS

LE CRÉATEUR D'ATRONACHS*



En explorant les catacombes abandonnées dans les souterrains de l'Académie de Fortdhiver, vous finirez probablement par tomber sur une salle apparemment destinée à la pratique de la conjuration... voire de la magie noire ! Cette salle renferme une grande estrade : le Créateur d'Atronachs. Un livre posé à proximité vous explique le fonctionnement de cet étrange dispositif et vous donne quelques recettes de base pour invoquer des atronachs. Cependant, le véritable pouvoir du Créateur réside dans sa capacité à transformer des objets ordinaires en reliques magiques bien plus puissantes, venues tout droit d'Oblivion.

ATTENTION !

Attention ! Contrairement aux atronachs que vous pouvez contrôler à l'aide d'un simple sort de conjuration, ceux que vous créez à l'aide de ce dispositif ne sont pas dociles et vous attaqueront à vue.

➤ **Livre :** Manuel d'atromancie

REMARQUE Après avoir rencontré l'Augure dans le cadre des Quêtes de l'Académie de Fortdhiver, vous pourrez trouver davantage de recettes lors de vos explorations, surtout en affrontant des ennemis utilisant la magie. Fouillez des contenants ou des cadavres pour en obtenir, ou lisez simplement ce qui suit !

Recettes de base : pour créer un objet magique, placez les ingrédients (indiqués dans la recette correspondante) dans le tronc doré et actionnez le levier à proximité. Le Créateur combinera alors les ingrédients de la première recette complète qu'il trouvera. L'objet (ou la créature) créé apparaîtra ensuite sur l'estrade.

Recettes daedras : à l'issue de la Quête de rituel : Rituel de conjuration, vous recevez une Pierre de Sigil. Cet objet améliore le Créateur d'Atronachs pour vous permettre de créer des artefacts daedras plus puissants ! Les recettes correspondantes sont des objets rares, que vous ne pourrez trouver qu'après avoir obtenu la Pierre de Sigil.

RECETTES DE BASE

✓	OBJET MAGIQUE (À CRÉER)	INGRÉDIENT 1	INGRÉDIENT 2	INGRÉDIENT 3	INGRÉDIENT 4
☐	Atronach de feu	Sels de feu	Rubis		
☐	Atronach de glace	Sels de givre	Saphir		
☐	Atronach de foudre	Sels du Néant	Améthyste		
☐	Élixir du conjureur	Bouteille vide	Ectoplasme	Gemme spirituelle (n'importe laquelle)	
☐	Sels de feu	Sel	Rubis	Gemme spirituelle (n'importe laquelle)	
☐	Sels de givre	Sel	Saphir	Gemme spirituelle (n'importe laquelle)	
☐	Sels du Néant	Sel	Améthyste	Gemme spirituelle (n'importe laquelle)	
☐	Parchemin : atronach de feu	Sels de feu	Charbon de bois	Rouleau de papier	
☐	Parchemin : atronach de glace	Sels de givre	Charbon de bois	Rouleau de papier	
☐	Parchemin : atronach de foudre	Sels du Néant	Charbon de bois	Rouleau de papier	
☐	Bâton : atronach de feu	Sels de feu	Gemme spirituelle supérieure/ magistrale/noire	Balai	Corindon raffiné/brut
☐	Bâton : atronach de glace	Sels de givre	Gemme spirituelle supérieure/ magistrale/noire	Balai	Pierre de lune raffinée/brute
☐	Bâton : atronach de foudre	Sels du Néant	Gemme spirituelle supérieure/ magistrale/noire	Balai	Orichalque raffiné/brut
☐	Livre : atronach de feu	Sels de feu	Livre abîmé	Langue de dragon	Peau d'ours
☐	Livre : atronach de glace	Sels de givre	Livre abîmé	Hivernelle	Peau de loup des glaces
☐	Livre : atronach de foudre	Sels du Néant	Livre abîmé	Le grelot-de-la-mort	Défense de mammouth
☐	Livre : Capture d'âme	Sel	Livre abîmé	Gemme spirituelle (n'importe laquelle)	Thorax de Flammouche

RECETTES DAEDRAS

✓	OBJET MAGIQUE (À CRÉER)	INGRÉDIENT 1	INGRÉDIENT 2	INGRÉDIENT 3	INGRÉDIENT 4
☐	Bottes daedras	Bottes d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Cuirasse daedra	Cuirasse d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Gantelets daedras	Gantelets d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Casque daedra	Casque d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Bouclier daedra	Bouclier d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Hache d'armes daedra	Hache d'armes d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Arc daedra	Arc d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Dague daedra	Dague d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Espadon daedra	Espadon d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Masse daedra	Masse d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Épée daedra	Épée d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Hache daedra	Hache d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Marteau daedra	Marteau d'ébonite	Coeur de Daedra	Gemme spirituelle noire	Noyau d'énergie dwemer
☐	Armure daedra (aléatoire et enchantée)	Ébonite raffinée	Coeur de Daedra	Sels du Néant	Gemme spirituelle remplie (supérieure/ magistrale/noire)
☐	Arme daedra (aléatoire et enchantée)	Ébonite raffinée	Coeur de Daedra	Épée d'argent	Gemme spirituelle remplie (supérieure/ magistrale/noire)
☐	Coeur de Daedra	Coeur humain	Gemme spirituelle noire		
☐	Drémora	Coeur de Daedra	Viande crue**	Viande crue**	Crâne humain

REMARQUE ** Toute viande crue obtenue en tuant les animaux suivants : chien, chèvre, horqueur, cheval ou mammouth.

SAMY&DENIS

NOMS OUBLIÉS*

Aventurez-vous au coeur de l'Hyposcole noire et localisez les traces d'une expérience magique qui semble avoir mal tourné. Vous y trouvez une sculpture en forme de gantelet portant le sceau d'Oblivion, ainsi qu'une clé et un journal appartenant à un mage qui enquêtait sur la disparition de quatre élèves.



➤ **Livre (concernant la relique daedra)**

➤ **Clé du coffre de l'Arcanaeum**

Lisez le livre pour apprendre que les élèves disparus sont morts dans des circonstances mystérieuses, avec pour seuls indices quatre étranges anneaux trouvés sur le gantelet. Ces reliques sont maintenant conservées dans un coffre près du mur nord de l'Arcanaeum ; allez les récupérer en tâchant de ne pas vous faire repérer.

(Vol à la tire) Vous pouvez également crocheter la serrure du coffre et voler les anneaux (il est même possible de le faire avant d'entrer dans l'Hyposcole).

➤ **Anneaux de cérémonie (4)**

Retournez dans l'Hyposcole noire avec les anneaux et essayez de les mettre aux doigts correspondants. Rassurez-vous, il n'y a aucune pénalité en cas d'erreur. L'anneau de Pithiken va à l'auriculaire, celui de Balwen à l'annulaire, celui de Treoy au majeur et celui de Katarina à l'index. Une fois les quatre anneaux en place, les doigts de la relique se replient et un drémora désorienté apparaît devant vous ! Il s'agit de Velehk Sain, que les quatre élèves avaient involontairement invoqué dans ce monde. Depuis, il est devenu un pirate légendaire des mers abécéennes et vous offre une part de son butin en échange de sa libération. Si vous refusez, préparez-vous à vous battre contre cet ennemi de l'autre monde !

Si vous libérez le drémora, une carte au trésor est ajoutée à votre inventaire. Elle indique l'emplacement d'un trésor magique, qui est visible uniquement lorsque la carte est à proximité. Vous le trouverez à l'ouest de l'Académie de Fortdhiver, sur une petite île non loin de la côte. Cherchez au pied d'une étagère, sous un grand autel de Talos.

➤ **Carte au trésor de Velehk Sain**

➤ **Coffre de Velehk Sain**

RÉPLIQUE

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus. Elle est proposée par Tolfdir et peut être recommencée à de multiples reprises.

Une fois le calme revenu après l'incident de l'Oeil de Magnus, discutez avec Tolfdir pour apprendre qu'une sorte d'anomalie magique s'est manifestée en Bordeciel. Craignant qu'il s'agisse d'un effet secondaire de la manipulation de l'Oeil de Magnus par Ancano, il vous demande de découvrir de quoi il retourne. Il vous conseille également de prendre le Bâton de Magnus.

◊ **OBJECTIF :** fermez la rupture.
♦ **CIBLE :** rupture, à [lieu aléatoire]



Rendez-vous à l'endroit où se trouve la rupture (elle peut se situer n'importe où en Bordeciel, mais seulement en extérieur) et combattez toutes les entités qui rôdent aux alentours. Brandissez ensuite le Bâton de Magnus, et détruisez les trois anomalies magiques qui entourent la rupture pour la refermer.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Tolfdir.

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie de Fortdhiver et parlez à Tolfdir. Confirmez-lui que la rupture se trouvait bien là où il le pensait et que tout est rentré dans l'ordre. Vous ne recevez rien si la rupture était dans la Châtellerie de Fortdhiver, car ce problème relevait de l'autorité de l'Académie et devait être résolu avant d'exacerber davantage l'antipathie de la population locale à l'égard des mages. Si elle était dans une autre châtellerie, vous obtenez la récompense suivante :

➤ **300 à 500 pièces d'or**

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Tolfdir ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

LE MAGE RENÉGAT

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus. Elle est proposée par Tolfdir et peut être recommencée à de multiples reprises.

Une fois le calme revenu après l'incident de l'Oeil de Magnus, discutez avec Tolfdir ; il vous informe qu'il a entendu parler d'un dangereux mage décidé à semer la terreur dans toute la région. Le sorcier en question est redoutable, et il est possible qu'il ait ressenti les effets de la fermeture de l'Oeil.

◊ **OBJECTIF :** occupez-vous du mage renégat.
♦ **CIBLE :** mage renégat, à [lieu aléatoire]



Rendez-vous au donjon ou au bâtiment où le mage ennemi a été vu pour la dernière fois, et progressez en éliminant les ennemis jusqu'à la confrontation finale. Le mage fou est relativement puissant, et risque d'être accompagné par des acolytes tout aussi dangereux. Il porte toujours la robe de l'Académie, mais on ne peut pas dire qu'il agisse pour la bonne reconnaissance de cette institution, qui peine déjà à recevoir le soutien des Nordiques de Bordeciel. Achevez votre ennemi, puis emparez-vous de tout objet sur son cadavre ou près de lui.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Tolfdir.

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie de Fortdhiver et dites à Tolfdir que le mage renégat ne fera plus de tort à la réputation de l'Académie. Vous recevez toute l'estime de l'Académie en récompense.

Activités post-quête

Vous pouvez maintenant vous adresser à Tolfdir ou à un autre mage pour commencer une nouvelle Quête individuelle.

L'ENTREPRISE D'ARNIEL

Ces quatre Quêtes individuelles vous sont confiées par Arniel, un expérimentateur de l'Académie isolé et timide.

L'entreprise d'Arniel (1re partie)

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal. Elle est proposée par Arniel et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Trouvez Arniel Gane et demandez-lui si vous pouvez aider l'Académie de quelque façon. À défaut d'une mission officielle, le mage, nerveux, vous parle d'un de ses "projets". Il refuse de vous en dire plus, mais souhaite que vous lui apportiez dix engrenages dwemers afin qu'il les examine.

◊ **OBJECTIF :** apportez dix engrenages à Arniel Gane.



Ces engrenages de couleur dorée sont disséminés dans les ruines et donjons dwemers de Bordeciel. Examinez toutes les tables de pierre, tous les coffres et les restes de toutes les machines dwemers que vous détruisez. Faites preuve de patience, car cette quête est longue, et il est préférable de la mener en parallèle à d'autres quêtes (comme la Quête principale : Savoir ancien).

ASTUCE Vous pouvez également vous rendre au château de Coeur-de-Roche, à Markarth, et fouiller les ruines de Nchuand-Zel. Introduisez-vous ensuite en Furtivité dans le musée de Calcelmo (ou obtenez la permission d'y entrer) et volez tous les engrenages qui vous manquent. Vous pouvez même prendre les dix à cet endroit. Naturellement, si vous êtes pris sur le fait, vous devrez en assumer les conséquences.

➤ **Engrenages dwemers (10)**

◊ **OBJECTIF :** portez les engrenages dwemers à Arniel Gane.

Conclusion de la quête

Il est très content et vous remet de l'or pour vous récompenser.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

Arniel poursuit ses recherches, mais il lui faut trois jours complets avant d'obtenir des résultats.

L'entreprise d'Arniel (2e partie)

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible au bout de trois jours après avoir terminé L'entreprise d'Arniel (1re partie). Elle est proposée par Arniel et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Après avoir obtenu les engrenages, Arniel vous remercie et vous pouvez à nouveau lui proposer votre aide. Il accepte en vous demandant d'aller voir le sorcier Enthir, qui refuse d'honorer sa part du marché au sujet d'un objet important dont Arniel a besoin pour ses recherches. Il espère que vous parviendrez à raisonner Enthir.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Enthir.

Lorsque vous interrogez Enthir au sujet de l'objet, il vous répond qu'Arniel ne vous a pas donné toutes les informations. Il allait vendre l'objet à Arniel, mais a changé d'avis. Il accepte tout de même de vous le donner, mais en échange, il aimerait que vous trouviez un bâton que l'un de ses "amis" (ou vraisemblablement Enthir lui-même) souhaite acquérir. Le bâton est actuellement entre les mains d'individus peu recommandables. Si vous apportez le bâton à Enthir, il le considérera comme un juste paiement pour l'objet d'Arniel.

◊ **OBJECTIF :** obtenez le bâton.
♦ **CIBLE :** Bâton de Tandil, à [lieu aléatoire]

Rendez-vous à l'endroit indiqué par Enthir sur votre carte du monde (donjon ou place forte) et affrontez un rude adversaire. Vous trouverez généralement le bâton sur son cadavre.

➤ **Bâton de Tandil**

◊ **OBJECTIF :** portez le bâton à Enthir.

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie et donnez à Enthir le bâton que vous avez obtenu. Le mage honore sa part du marché et vous remet alors la gemme que voulait Arniel. Trouvez ce dernier et parlez-lui afin de lui donner la gemme spirituelle d'Enthir. Il vous remercie avec effusion.

➤ **Gemme spirituelle pervertie**

Activités post-quête

Arniel poursuit ses recherches, mais il lui faudra quelque temps avant d'obtenir des résultats. Terminez les quêtes indiquées pour commencer la troisième partie.

L'entreprise d'Arniel (3e partie)

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible une fois que vous avez terminé L'entreprise d'Arniel (2e partie) et la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus. Elle est proposée par Arniel et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Suite à la bataille de l'Académie de Fortdhiver, Arniel poursuit son projet secret. Demandez-lui quels sont ses progrès, et il vous répond que les nouvelles ne sont pas bonnes. Il a détruit un prototype et vous explique que les objets dwemers qu'il manipule ont été élaborés par des êtres qui maîtrisaient une magie très différente de celle des mages d'aujourd'hui. Il tente de reconstituer les circonstances de l'échec afin de voir ce qu'il peut apprendre. Alors que les Dwemers se servaient de la puissance du Coeur de Lorkhan (un dieu mort), Arniel tente de s'en sortir avec une gemme spirituelle pervertie, mais cette gemme doit être purifiée dans un convecteur dwemer. Arniel avait réussi à en construire un, mais il s'est détruit récemment.

Si vous souhaitez l'aider, les convecteurs que l'on trouve parfois au coeur des ruines dwemers peuvent être utilisés pour chauffer la gemme. Arniel vous enseigne même le sort nécessaire pour mettre le convecteur à la bonne température. Vous devez trouver un convecteur dwemer, placer la gemme spirituelle pervertie à l'intérieur et la chauffer pendant au moins trois secondes. Environ trois convecteurs seront nécessaires, il s'agit donc d'une quête qui vous fera voyager.

➤ **Gemme spirituelle pervertie** ➤ **Sort :** Convection d'Arniel

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** placez la gemme spirituelle pervertie dans un convecteur.
♦ **CIBLE :** convecteur dwemer, à [lieu aléatoire]



Votre aventure dans les ruines dwemers commence tout de suite ! Suivez les cibles de votre quête et frayez-vous un chemin à coups d'épée ou en Furtivité jusqu'à ce que vous arriviez à un convecteur. Vous en trouverez dans les endroits suivants :

- à l'intérieur du premier lieu couvert de Mzulft ;
- dans un petit donjon situé près de l'entrée principale de Mzulft ;
- dans la nature, au sud-ouest de Pierre-de-Shor ;
- à l'extérieur de l'entrée de Bthalft ;
- à l'extérieur du Croisement de Gentfond ;
- au bord de la rivière au nord-est de la redoute de Druadach

Vous ne devriez avoir aucun mal à trouver ces convecteurs, qui sont indiqués par des marqueurs de quête sur votre boussole. Lorsque vous arrivez enfin au convecteur, n'oubliez pas d'y placer la gemme spirituelle pervertie avant de vous en servir ! Vos objectifs se mettent alors à jour :

◊ **OBJECTIF :** faites chauffer le convecteur.
◊ **OBJECTIF :** récupérez la gemme spirituelle.

Équipez-vous du sort de convection d'Arniel et lancez-le sur le convecteur pendant trois secondes afin qu'il chauffe la gemme spirituelle, dont les extrémités restent étonnamment froides au toucher. Récupérez ensuite la gemme et entamez un long périple jusqu'au prochain convecteur, qui sera indiqué sur votre carte du monde. Après avoir été chauffée dans trois convecteurs différents, la gemme spirituelle pervertie sera assez puissante pour être utilisée dans la mystérieuse expérience d'Arniel.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Arniel Gane.

Conclusion de la quête

Retournez voir Arniel et remettez-lui la gemme spirituelle pervertie. Le bricoleur résolu vous remercie de votre aide. Peut-être verrez-vous un jour le fruit de ses travaux ?

Activités post-quête

Arniel poursuit ses recherches, mais il lui faut un bon moment avant d'obtenir des résultats.

L'entreprise d'Arniel (4e partie)

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible une fois que vous avez terminé L'entreprise d'Arniel (3e partie) et la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus. Elle est proposée par Arniel et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Attendez 30 heures et retournez parler à Arniel. Bien que votre gemme spirituelle pervertie l'ait largement aidé dans ses travaux, il a encore besoin d'un élément extrêmement important et ce satané Enthir manque encore une fois à ses engagements en refusant de livrer l'objet. Arniel vous demande de résoudre ce problème.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Enthir.

Enthir se trouve généralement à l'Académie ou dans la ville de Fortdhiver. Lorsque vous l'interrogez au sujet du paquet que veut Arniel, il s'irrite quelque peu en vous expliquant qu'il n'a pas besoin d'argent (Arniel a versé une somme considérable pour cet objet), mais que le messager n'est jamais arrivé de Morrowind. Il ignore où il se trouve, mais pense que c'est lui qui est en possession du paquet.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le messager.
♦ **CIBLE :** messager, dans [donjon aléatoire]



Allez à l'endroit indiqué sur votre carte du monde et fouillez les lieux jusqu'à ce que vous trouviez le messager, qui n'a pas l'air dans son assiette... Heureusement, ceux qui l'ont tué n'ont pas prêté attention au paquet qu'il portait. Récupérez l'étrange dague dwemer portant le nom de Lamentation.

➤ **Lamentation**

◊ **OBJECTIF :** livrez le paquet à Arniel.

ASTUCE Vous pouvez essayer la dague contre des ennemis si vous le souhaitez.

Retournez voir Arniel à l'Académie et dites-lui que vous avez la dague qu'il attendait. Il est à la fois enthousiaste et inquiet : il semble que la compagnie d'expédition n'avait pas correctement emballé l'objet !

REMARQUE Arniel a raison de s'inquiéter : Lamentation s'est rendue tristement célèbre lors des aventures d'un champion de Morrowind. À l'époque, cette arme aussi puissante que dangereuse pouvait tuer celui qui la portait s'il ne s'équipait pas du matériel nécessaire. C'est pour cette raison qu'Arniel regrette que la dague soit arrivée dans cet état et qu'il n'a pas informé Enthir de la véritable valeur de cet objet de légende.

◊ **OBJECTIF :** observez l'expérience d'Arniel.



Conclusion de la quête

Demandez à Arniel s'il a tout ce qu'il lui faut ; il vous répond avec enthousiasme par l'affirmative. Lamentation était un outil dwemer d'une valeur inestimable, qui servait à puiser dans le Coeur de Lorkahn. Grâce à cette dague, il va pouvoir tester sa théorie sur la disparition des Dwemers : sa grande expérience permettra d'en recréer les conditions et d'élucider le mystère. Arniel commence alors l'expérience. Rien ne se produit jusqu'à ce qu'il applique une pression considérable, perde patience et se volatilise complètement !

Activités post-quête

Arniel a disparu en laissant Lamentation derrière lui. Gardez-la (elle permet d'absorber la santé, la magie et la vigueur) en souvenir de lui. Qui sait si on le reverra jamais ? Enfin, vous, vous savez : vous venez de recevoir un nouveau sort. Essayez-le, voyez qui arrive devant vous et écoutez ce qu'il a à dire...

➤ **Sort :** Invocation de l'Ombre d'Arniel

SAMY&DENIS

QUÊTES INDIVIDUELLES D'APPRENTI

Ces trois Quêtes individuelles sont disponibles auprès des trois apprentis avec qui vous avez fait votre initiation sous l'égide de Tolfdir.

ENTRAÎNEMENT DE BRELYNA

REMARQUE Cette Quête individuelle d'apprenti est disponible après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal. Elle est proposée par Brelyna et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Après quelques discussions avec Brelyna, celle-ci sollicite votre aide. Acceptez, et elle vous apprend qu'elle est venue à l'Académie pour améliorer ses talents de mage, comme tout le monde ici. Elle cherche maintenant un volontaire sur qui tester ses sorts, vous assurant qu'il n'y a aucun danger. Vous pouvez refuser, accepter ou demander ce que vous avez à y gagner. Elle vous propose à contrecoeur une amulette en échange de votre aide.



Tenez-vous immobile devant Brelyna pour qu'elle puisse lancer son sort... qui rend tout vert autour de vous. Ce n'était pas le résultat qu'elle attendait, mais ses excuses ne sont pas spécialement rassurantes. Attendez que l'effet du sort se dissipe, puis retournez voir Brelyna et acceptez à nouveau de jouer les cobayes. Elle tente alors une "variante" du premier sort... et vous voilà changé en vache, puis en cheval, et en chien, avant de retrouver votre état normal. Elle n'est pas convaincue par ses résultats et suggère d'arrêter l'expérience.

Conclusion de la quête

Après ces échecs, Brelyna vous remercie de l'avoir aidée et vous propose de vous accompagner dans vos aventures.

➤ **Acolyte :** Brelyna ➤ **Collier enchanté (aléatoire)**

L'EXPÉRIENCE DE J'ZARGO

REMARQUE Cette Quête individuelle d'apprenti est disponible après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal. Elle est proposée par J'Zargo et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Après quelques discussions avec J'Zargo, celui-ci sollicite votre aide. Demandez-lui ce dont il a besoin et il vous répond qu'il a travaillé d'arrache-pied pour apprendre de nouveaux sorts, mais qu'il manque de temps pour les tester. Il souhaite que vous utilisiez ses parchemins magiques et que vous lui fassiez part de vos résultats. Acceptez, et J'Zargo vous présente une excellente variante du sort Aura enflammée, particulièrement efficace contre les morts-vivants. Il vous remet les parchemins.

➤ **Parchemin :** Aura enflammée de J'Zargo (10)

◊ **OBJECTIF :** testez le sort Aura enflammée de J'Zargo sur les morts-vivants. (3)
♦ **CIBLE :** draugr, à [n'importe quel endroit habité par des draugr]



Rendez-vous dans n'importe quelle crypte nordique infestée de draugr, ce que vous pouvez faire dans le cadre d'une autre quête plus importante. Lorsque vous lancez l'Aura enflammée, des flammes dévorantes vous enveloppent et déclenchent une explosion, qui inflige des dégâts à toute créature vivante ou morte-vivante dans un rayon d'environ deux mètres. Essayez d'attirer trois draugr près de vous pour n'avoir à lancer le sort qu'une seule fois. Si jamais vous vous retrouvez à court de parchemins avant d'avoir brûlé trois draugr, J'Zargo vous en fournira d'autres.

ASTUCE Il est beaucoup plus facile d'utiliser ces parchemins en les ajoutant à vos favoris, puis en naviguant rapidement entre parchemin et armes habituelles. Utilisez également des objets et sorts pour réduire vos dégâts de feu (ou gardez un sort de guérison à portée de main). Rappelez-vous que ce sort a les mêmes propriétés que l'Aura enflammée, si ce n'est qu'il explose à proximité des morts-vivants (et uniquement des morts-vivants).

ATTENTION ! L'Aura enflammée peut vous infliger d'importants dégâts. Il est préférable de ne pas l'utiliser lorsque vous êtes en présence de nombreux draugr !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à J'Zargo.

Conclusion de la quête

J'Zargo s'excuse pour les blessures qu'il vous a fait subir. Il vous remercie de l'avoir aidé à tester son sort et vous propose de vous accompagner dans vos aventures.

➤ **Acolyte :** J'Zargo

LA DEMANDE D'ONMUND

REMARQUE Cette Quête individuelle d'apprenti est disponible après avoir terminé la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal. Elle est proposée par Onmund et ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Après quelques discussions avec Onmund, celui-ci sollicite votre aide au sujet d'une affaire privée. Lorsque vous lui demandez de quoi il retourne, il vous apprend qu'il a conclu un "accord" avec Enthir. Par erreur, Onmund a échangé avec lui une amulette de famille dont il regrette de s'être séparé. Il espère que vous parviendrez à parler à Enthir et à récupérer l'amulette. Posez-lui plus de questions sur l'amulette si vous le souhaitez avant de partir à la recherche d'Enthir.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Enthir.



Enthir peut se trouver dans sa chambre au Pavillon de l'Accomplissement ou se promener dans l'Académie ; allez le voir et dites-lui qu'il possède quelque chose qu'Onmund aimerait récupérer. D'un air dédaigneux, Enthir vous informe qu'il ne revient jamais sur les affaires qu'il a conclues. Sa décision semble sans appel. Vous pouvez :

- (Persuasion) lui dire qu'il est dans l'intérêt de tout le monde qu'il rende l'amulette ;
- lui demander si vous pouvez faire quelque chose pour le faire changer d'avis.

Enthir refuse de vous vendre l'amulette, et la persuasion est difficile (mais pas impossible). Généralement, il vous confie plutôt une mission : il vous parle d'une certaine personne (très probablement lui-même, encore une fois) qui a échangé des objets de valeur contre un bâton, avant de se rendre compte que le bâton pourrait être utilisé à mauvais escient. Cela donnerait mauvaise réputation à la personne en question, il est donc nécessaire de récupérer ce bâton. Acceptez ce qu'il vous propose.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le bâton pour Enthir.
♦ **CIBLE :** Grand bâton d'ensorcellement, à [lieu aléatoire]

Le lieu où se trouve le bâton est défini aléatoirement, dans un donjon ou une crypte de Bordeciel. Trouvez l'endroit sur votre carte, rendez-vous sur place et battez-vous jusqu'à obtention du bâton. Il se trouve toujours dans un grand coffre.

➤ **Grand bâton d'ensorcellement**

◊ **OBJECTIF :** portez le bâton à Enthir.

Conclusion de la quête

Retournez voir Enthir et faites l'échange.

➤ **Amulette d'Onmund**

◊ **OBJECTIF :** portez l'amulette à Onmund.

Trouvez Onmund et remettez-lui l'amulette. Il vous remercie et vous considère comme quelqu'un de confiance. Il vous propose de vous accompagner dans vos aventures.

➤ **Acolyte :** Onmund

QUÊTES DE RITUELS

RITUEL DE DESTRUCTION

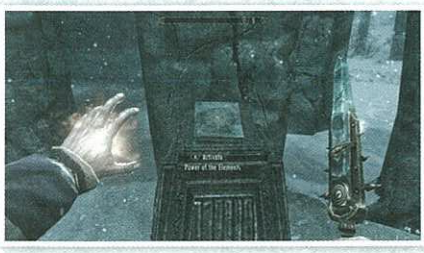
CONDITIONS : compétence en destruction de 90
QUÊTES CONNEXES : Aucune

REMARQUE Cette Quête de rituel est disponible dès que votre compétence en destruction atteint 90. Elle est proposée par Faralda.

Adressez-vous à Faralda, à l'Académie, et demandez-lui si vous pouvez encore apprendre des sorts de destruction. Elle vous répond qu'il existe un ouvrage légendaire intitulé *Pouvoir des éléments*, qu'elle vous remet. Il est imprégné de puissance magique, mais la plus grande partie de son texte est manquante. Faralda souhaite que vous vous rendiez en divers endroits de Bordeciel pour finir de compléter le livre et ainsi augmenter son pouvoir.

➤ **Pouvoir des éléments**

◊ **OBJECTIF :** complétez le livre *Pouvoir des éléments*.
♦ **CIBLES :** ruines de Folvent, Cap Célestal nord, Quatre crânes



Convergence de puissance : lorsque vous examinez le livre, une vague description vous oriente vers une première source de puissance : les ruines de Folvent. Rendez-vous sur place et trouvez le piédestal, puis placez le livre dessus et lancez-lui un sort de feu pour déclencher le processus d'imprégnation. Au lieu de brûler, il produit une petite explosion. Reprenez le livre et constatez que de nouvelles lignes de texte y figurent : elles vous envoient maintenant au Cap Célestal nord. Trouvez un piédestal similaire et répétez l'opération, mais cette fois avec un sort de glace. Après une nouvelle explosion et l'apparition de nouvelles lignes, le livre vous indique votre prochaine destination : Quatre crânes. Trouvez le dernier piédestal et lancez un sort de foudre sur le livre. Lorsque vous le reprenez, il vous révèle ses secrets :

➤ **Pouvoir des éléments (complet)** ➤ **Sort :** Tempête de feu

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Faralda.

Conclusion de la quête

Retournez voir Faralda et montrez-lui Pouvoir des éléments. Elle est ravie que vous ayez de nouvelles capacités et de savoir qu'elle va pouvoir étudier de nouveaux sorts de destruction.

Activités post-quête

En plus de Tempête de feu, Faralda peut maintenant vous vendre les sorts suivants :

➤ **Sort :** Blizzard ➤ **Sort :** Tempête de foudre

RITUEL D'ILLUSION

CONDITIONS : compétence en illusion de 90
QUÊTES CONNEXES : Aucune

REMARQUE Cette Quête de rituel est disponible dès que votre compétence en illusion atteint 90. Elle est proposée par Drevis Neloren.

SAMY&DENIS

Adressez-vous à Drevis Neloren, à l'Académie, et demandez-lui si vous pouvez encore apprendre des sorts d'illusion. Il vous répond qu'il existe plusieurs livres dont même Urag ne soupçonne l'existence : des ouvrages totalement invisibles à l'oeil nu, disséminés dans toute l'Académie. Ils renferment des informations qui, une fois rassemblées, peuvent révéler des sorts d'illusion jusqu'alors inconnus. Vous recevez un sort qui améliore votre vue et constitue l'unique moyen de trouver ces livres. Revenez quand vous les aurez obtenus. Vous pouvez poser d'autres questions si vous le souhaitez.

➤ **Sort :** Vision du Dixième oeil

◊ **OBJECTIF :** apportez les quatre traités d'illusion à Drevis Neloren.
♦ **CIBLE :** traités d'illusion, dans l'Académie de Fortdhiver



Focalisation du Dixième oeil : entamez une inspection minutieuse de l'Académie de Fortdhiver. Vous devez trouver quatre livres au total et vous y arriverez facilement en faisant preuve de méthode. Regardez sur les tonneaux, sous les bancs, sur les tables, sur les étagères... Savoir où se trouve chacun de ces livres peut aussi vous aider : il y en a un dans l'Arcanaeum, un dans le Pavillon de la Prestance, un dans le Pavillon de l'Accomplissement et un dans l'Hyposcole. Fouillez entièrement chacun de ces endroits.



➤ **Traités d'illusion (4)**

◊ **OBJECTIF :** apportez les quatre traités d'illusion à Drevis Neloren.

Conclusion de la quête

Retournez voir Drevis Neloren et remettez-lui les quatre traités d'illusion. Il est impressionné et vous récompense immédiatement avec un sort.

➤ **Livre de sort :** Hystérie

Activités post-quête

En plus du sort Hystérie, Drevis Neloren peut maintenant vous vendre les sorts suivants :

➤ **Sort :** Appel aux armes ➤ **Sort :** Harmonie ➤ **Sort :** Discorde

RITUEL DE CONJURATION

CONDITIONS : compétence en conjuration de 90 **QUÊTES CONNEXES :** Quête individuelle : Le Créateur d'Atronachs*

REMARQUE Cette Quête de rituel est disponible dès que votre compétence en conjuration atteint 90. Elle est proposée par Phinis Gestor et vous permet d'améliorer le Créateur d'Atronachs pour créer des objets plus puissants.

Adressez-vous à Phinis Gestor, à l'Académie, et demandez-lui si vous pouvez encore apprendre des sorts de conjuration. Il vous répond qu'il existe de puissants sorts capables de soumettre plus fortement et de façon permanente des créatures à votre volonté. L'un des plus dangereux consiste à invoquer et commander un drémora libre. Phinis accepte de vous apprendre ce sort, mais il ne peut fonctionner que dans un endroit préparé à cet effet. Une fois le drémora libre invoqué, vous devrez lui donner l'ordre de rapporter une Pierre de Sigil extraite d'une Porte d'Oblivion. Revenez avec la Pierre, et Phinis écrira les sorts qu'il vous reste à apprendre. Vous pouvez lui poser d'autres questions si vous le souhaitez.

➤ **Invocation de drémora libre**

◊ **OBJECTIF :** faites venir un drémora libre et soumettez-le.
♦ **CIBLE :** drémora libre, sommet du Pavillon de l'Accomplissement, à l'Académie de Fortdhiver



Soumission du drémora : une fois au sommet du Pavillon de l'Accomplissement, approchez de la zone préparée par Phinis et lancez le sort. Lorsqu'il apparaît, le drémora est outré par votre impertinence et refuse de se soumettre. Équipez-vous rapidement des armes dont vous vous servez habituellement et tuez le drémora pour le renvoyer en Oblivion. Reposez-vous si nécessaire, puis invoquez à nouveau le drémora. Bouillonnant de colère, il refuse à nouveau de se soumettre. Tuez-le encore une fois.

Lorsque vous l'invoquez une troisième fois, le drémora paraît un peu plus soumis. Ordonnez-lui de se soumettre à votre volonté, puis invoquez-le une fois de plus. C'est à cette quatrième tentative qu'il accepte à contrecoeur de se soumettre. Donnez-lui l'ordre de trouver la Pierre de Sigil ; il disparaît puis réapparaît avec l'objet.

➤ **Pierre de Sigil**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Phinis Gestor.

Conclusion de la quête

Retournez voir Phinis et présentez-lui la Pierre de Sigil. Il est ravi de votre réussite et de savoir qu'il va pouvoir utiliser de nouveaux sorts de conjuration. En récompense, il vous remet la Pierre de Sigil et vous apprend un nouveau sort.

➤ **Sort :** Golem de feu

Activités post-quête

En plus de Golem de feu, Phinis peut maintenant vous vendre les sorts suivants :

➤ **Sort :** Golem zombie ➤ **Sort :** Golem de foudre
➤ **Sort :** Golem de glace

Vous pouvez maintenant placer la Pierre de Sigil sur le Créateur d'Atronachs de l'Hyposcole pour l'améliorer. Inutile de la conserver, elle n'a aucune autre utilité.

SAMY&DENIS

RITUEL DE GUÉRISON

CONDITIONS : compétence en guérison de 90
QUÊTES CONNEXES : Aucune

REMARQUE Cette Quête de rituel est disponible une fois que votre compétence en guérison atteint 90 et après votre rencontre avec l'Augure lors de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions. Elle est proposée par Colette Marence.

Adressez-vous à Colette Marence, à l'Académie, et demandez-lui si vous pouvez encore apprendre des sorts de guérison. Elle est rassurée de savoir que cet art vous intéresse toujours, contrairement à certains membres de l'Académie. Il semble que vous soyez en mesure de parler à l'Augure, un éminent spécialiste de l'école de guérison qui ne partage pas son savoir avec n'importe qui. Vous devrez d'abord faire vos preuves.

◊ **OBJECTIF :** obtenez l'approbation de l'Augure.
♦ **CIBLE :** l'Augure de Dunlain, dans l'Hyposcole de l'Académie de Fortdhiver

Rejoignez l'Hyposcole, sous l'Académie, et cherchez la chambre circulaire de l'Augure de Dunlain. Ce sage savait déjà que vous alliez venir et affirme posséder ce que vous cherchez. Il vous demande si vous vous sentez capable de relever son défi. Répondez ce que bon vous semble, et l'Augure vous explique que ce n'est pas votre aptitude à utiliser armes, parchemins et potions qui va être testée, mais uniquement votre valeur intérieure. Confirmez que vous êtes prêt à entrer dans la lumière.



L'Augure fait apparaître un portail dans lequel vous devez entrer. À cet instant, tout votre équipement (armes, potions, armures et vêtements) vous est retiré et la porte de la chambre est verrouillée. Votre seule protection réside dans vos sorts de guérison, dont vous devrez vous servir pour survivre au fantôme qui apparaît devant vous. Un second fantôme surgit dix secondes après l'arrivée du premier, puis un troisième dix secondes plus tard. Ils sont insensibles à toute attaque. Au bout de dix autres secondes, tous les fantômes disparaissent.

Conclusion de la quête

L'Augure vous rejoint au bout de quelques instants, impressionné par votre niveau de magie. Il vous rend votre équipement et vous remet ce livre en récompense :

➤ **Livre de sort :** Calamité des morts-vivants

Activités post-quête

Colette peut maintenant vous vendre le sort suivant :

➤ **Sort :** Cercle gardien

RITUEL D'ALTÉRATION

CONDITIONS : compétence en altération de 90
QUÊTES CONNEXES : Aucune

REMARQUE Cette Quête de rituel est disponible dès que votre compétence en altération atteint 90. Elle est proposée par Tolfdir.

Adressez-vous à Tolfdir, à l'Académie, et demandez-lui si vous pouvez encore apprendre des sorts d'altération. Il se trouve qu'il est en train de travailler à l'amélioration du sort Corps d'ébonite et qu'il vient justement de rencontrer une difficulté. Il a besoin d'écailles de dragon pour ses incantations, car il se sert de leur essence, mais elles manquent de puissance. Il a toutefois découvert d'anciens registres faisant référence à des "écailles de poitrine de dragon", et a entendu parler d'une dague nommée "Croc de Kavohzein" qui serait assez tranchante pour prélever ces écailles sur un dragon. Vous devez retrouver la dague, l'utiliser pour prélever quelques écailles de poitrine de dragon et les lui rapporter.

◊ **OBJECTIF :** utilisez le Croc de Kavohzein pour prélever des écailles de poitrine de dragon.
♦ **CIBLE :** Croc de Kavohzein, dans [un donjon de prêtre-dragon]

À la recherche du Croc : la dague est dans la crypte d'un donjon, gardée par un redoutable prêtre-dragon. Avancez dans le donjon jusqu'à trouver le prêtre-dragon, puis terrassez-le et ouvrez le coffre près de son cadavre pour récupérer le Croc de Kavohzein. Le tableau suivant indique les endroits possibles où tenter votre chance :

✓	PRÊTRE-DRAGON	LIEU	QUÊTES CONNEXES
	Rahgot	Forelhost	Quête de donjon : Assiégez le Culte du Dragon
	Vokun	Ruines de la Grande porte	Quête de donjon : Le parchemin d'Anska
	Morokei	Le Labyrinthe	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus
	Krosis	Ruines de Primortis	Aucune
	Otar	Ragnvald	Quête de donjon : Le sarcophage de Ragnvald*
	Nahkriin	Skuldafn	Quête principale : Le repaire du monstre
	Hevnoraak	Valthume	Quête de donjon : Les trois réceptacles
	Volsung	Volskygge	Aucune

➤ **Croc de Kahvozein**

REMARQUE Pour en savoir plus sur les prêtres-dragons, consultez la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons.



Prélèvement d'écailles : maintenant que vous possédez la dague, vous devez trouver un dragon. Si vous n'avez pas encore terminé la Quête principale : L'élévation du dragon, faites-le maintenant. Sinon, vous pouvez :

- affronter un dragon avec toutes les armes que vous possédez. Après l'avoir tué, équipez-vous du Croc de Kavohzein. Vous n'avez pas à combattre le dragon avec la dague, inspectez simplement sa dépouille avec cette arme à la main. Entre autres choses, vous trouverez des écailles de poitrine de dragon.
- revenir à la dépouille d'un dragon tué précédemment et l'inspecter. Il s'agit d'une option beaucoup plus rapide et pratique !

➤ **Écailles de poitrine de dragon**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Tolfdir.

Conclusion de la quête

Retrouvez Tolfdir et dites-lui que vous avez les écailles de poitrine de dragon dont il a besoin. Ravi, il se hâte de mettre au point un tout nouveau sort.

➤ **Sort :** Peau de dragon

Activités post-quête

En plus du sort Peau de dragon, Tolfdir peut maintenant vous vendre le sort suivant :

➤ **Sort :** Paralysie générale

SAMY&DENIS

QUÊTES DE LA GUILDE DES VOLEURS

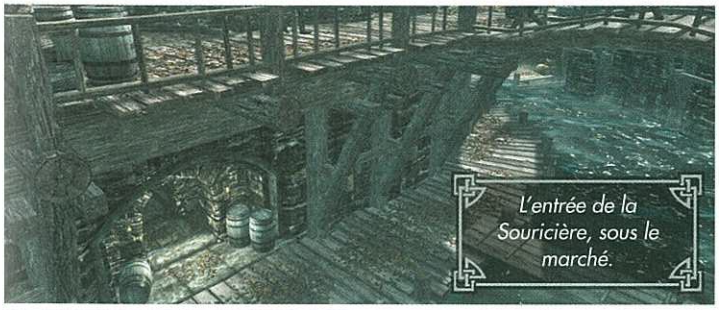
INTRODUCTION

Démarrage optimal

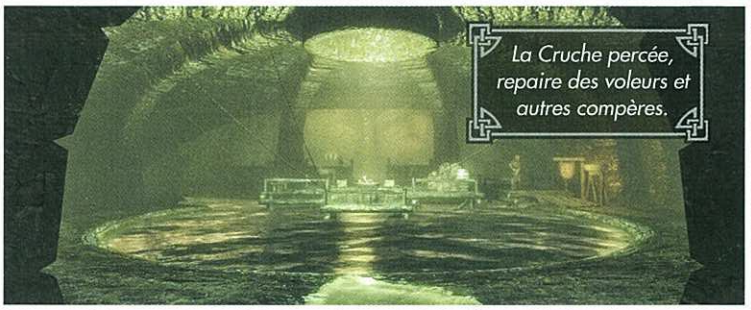
Cette série de quêtes commence lorsque vous arrivez à Faillaise pour la première fois. Vous pouvez rejoindre la Guilde des voleurs à tout moment, mais il est conseillé aux personnages spécialisés dans la furtivité de s'y rendre le plus tôt possible pour accéder à cette source de missions et de professeurs. Les autres personnages rencontreront la guilde bien plus tard, dans le cadre de la Quête principale : Coincé dans la Souricière.

REMARQUE Références : vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

Sanctuaire : la Cruche percée, sous Faillaise



L'entrée de la Souricière, sous le marché.



La Cruche percée, repaire des voleurs et autres compères.

La Souricière est un ensemble d'avenues, de bâtiments et de catacombes, dissimulé sous la surface changeante de Faillaise. Au bout de ces dangereux tunnels, remplis de mendiants, voleurs et ragnards, se trouve la Cruche percée, où l'hydromel coule à flots et les machinations vont bon train. Cette taverne est installée dans le réservoir qui est situé directement sous le puits au centre du marché de Faillaise. C'est le point central de la Souricière, qui permet d'accéder aux Galeries (où rôdent les individus les plus dérangés) et à la partie interne du réservoir.



Le réservoir, où résident les membres supérieurs de la guilde.

Dans les bois au sud de Faillaise, loin de ceux qui n'ont pas reçu la bénédiction de Nocturne, se trouve un lieu secret qui sert de siège et de source de pouvoir aux Rossignols, une mystérieuse branche de la Guilde des voleurs. Personne ne connaît la nature exacte des activités de ces puissants individus, mais de nombreux érudits pensent qu'ils sont au service de Nocturne.

Personnages importants

Patronne : Nocturne

Nocturne est la maîtresse daedra du crépuscule et de l'ombre, patronne des voleurs et des joueurs. Elle influence la chance dans toute la région, et sa passivité dans les affaires des hommes ne fait que renforcer le mystère qui l'entoure. Lorsqu'elle traite directement avec les mortels, comme les Rossignols, elle donne l'impression de faire affaire avec eux, qualifiant les serments de "transactions" et "négociant" avec ses fidèles.



Maître de la guilde : Mercer Frey

Mercer a grandi avec Delvin Mallory au sein de la guilde, mais il a gravi les échelons de la hiérarchie un peu plus rapidement, usant de son talent pour la manipulation et de ses compétences de voleur pour se hisser au rang de chef. C'est un homme très intelligent que les années n'ont certainement pas affaibli, et qui parvient toujours à garder son sang-froid quelle que soit la situation.



Deuxième rang : Brynjolf

Brynjolf est en quelque sorte un intermédiaire. Son rôle est de transmettre la volonté de Mercer Frey aux nouvelles recrues dont il a la charge et dont il est extrêmement fier. Il fait preuve d'une loyauté inébranlable envers la guilde et a la réputation de pouvoir résoudre les problèmes, surtout à Faillaise, où il entretient d'excellents rapports avec les alliés des voleurs. Quand il n'est pas dans la guilde, on le trouve souvent à la Cruche percée ou au marché, à l'affût de recrues potentielles.



Anciennement au deuxième rang (paria) : Karliah

Karliah est une Dunmer qui a quitté Faillaise après avoir été accusée de l'assassinat de Gallus. Depuis le début de son exil volontaire, elle attend le moment propice pour se venger des membres de la guilde qui l'ont trahie. Elle préfère s'isoler des autres et semble froide et distante au premier abord, mais ceux qui la connaissent savent que c'est une femme astucieuse et une voleuse très habile.



Ancien maître de la guilde (décédé) : Gallus Desidenius

Prédécesseur de Mercer Frey au rang de maître de la Guilde des voleurs de Bordeciel, Gallus était également membre de la Trinité des Rossignols aux côtés de Karliah. Il a été assassiné dans des circonstances suspectes.



SAMY&DENIS

Troisième rang : Delvin Mallory



Élevé à l'orphelinat Honorem de Faillaise, Delvin a ensuite été recueilli par Gallus. Après avoir accidentellement tué quelqu'un lors d'un cambriolage, il a dû trouver refuge dans le sanctuaire de la Confrérie noire et a fini par développer un grand respect pour cette organisation de l'ombre. Au bout d'un an, le meurtre oublié, Delvin est retourné à Faillaise pour retrouver sa place au sein de la Guilde des voleurs, mais il n'a jamais oublié ses amis de la Confrérie noire (ni Astrid, sa bien-aimée).

- **Donneur de Missions supplémentaires**
- **Professeur (furtivité : maître) :** Delvin Mallory
- **Receleur**

Troisième rang : Vex



Vex a rejoint la guilde assez récemment. C'est une femme discrète, qui fait rarement preuve de camaraderie envers les autres membres. Ces derniers se sont d'ailleurs mis à l'appeler "Vex" à cause de cette attitude et devant son refus catégorique de révéler son véritable nom. Elle sait parfaitement que son comportement l'isole des autres, mais justement, c'est ce qu'elle préfère. C'est une voleuse d'exception, et la meilleure combattante de la guilde après Mercer Frey. Ceux qui osent l'aborder à la Cruche percée s'en mordent généralement les doigts.

- **Donneuse de Missions supplémentaires**
- **Professeur (crochetage : maître) :** Vex

Marraine de la guilde : Maven Roncenoir



Puissante femme d'affaires, Maven est élitiste et quasiment inabordable. Son emprise sur Faillaise est telle que rien ne peut se faire sans son accord, et cette influence, couplée à sa richesse, fait d'elle un atout majeur pour la Guilde des voleurs. Elle a également de nombreuses relations dans Bordeciel et au sein de l'Empire. Ceux qui provoquent sa colère finissent soit morts, soit en prison ; même son propre fils, Sibbi Roncenoir, n'est pas à l'abri des conséquences.

Membre : Étienne Rarnis



Rebelle et tenace, Étienne a finalement cédé aux Thalmor, révélant où se trouvait la cachette d'Esbern dans la Quête principale : Immunité diplomatique. Il cherche à se venger de l'homme qui l'a fait arrêter, un espion du nom de Gissur.

Membre : Funeste



Funeste est un Impérial à la carrure impressionnante, qui joue le rôle de vigile à la Cruche percée. Il tient son surnom du fait qu'il est souvent la dernière chose que les voyous voient avant de mourir. Il est ami avec Vekel l'Homme, qu'il connaît depuis de nombreuses années.

Membre : Vipir l'Agile



Surnommé "l'Agile" en raison de la vitesse à laquelle il court et de sa vivacité face à des adversaires en armure, Vipir sait exploiter son point fort et excelle au vol à la tire. Il a les pieds sur terre et se montre rarement méprisant ou impertinent, mais ça ne l'empêche pas de savoir se défendre quand il est acculé. C'est un homme généralement aimable, qui est toujours au courant des dernières nouvelles concernant la guilde.

- **Professeur (vol à la tire :** maître) : Vipir l'Agile

Membre : Niruin



Niruin est arrivé à la Cruche percée avec un énorme sac de pièces qu'il a "offert" à Mercer Frey. Fils d'un riche Elfe des bois, il a grandi à Val-Boisé, mais s'est rapidement lassé des manières pompeuses qu'il devait afficher. D'un naturel plutôt cavalier, il a dévalisé la salle des coffres de son père et a rejoint la guilde, même s'il n'est pas spécialement doué pour le vol véritable. S'il est toujours dans les bonnes grâces de la guilde, c'est bien uniquement grâce à son bagout.

- **Professeur (archerie : maître) :** Niruin

Membre : Saphir



Saphir (son pseudonyme au sein de la guilde) a quitté la Confrérie noire il y a plusieurs années pour satisfaire sa soif de richesse. Elle s'est immédiatement découvert un don inné pour le larcin, et se spécialise dans le vol des précieux joyaux dont elle porte le nom. C'est une femme très renfermée, qui passe ses journées à s'entraîner pour affûter ses talents à l'arc et à l'épée.

Membre : Cynric Endell



Cynric appartient depuis longtemps à la Guilde des voleurs, dont il est devenu membre peu après Brynjolf et Delvin Mallory. Il est calme, réservé et moins turbulent que les autres membres, mais son côté cynique ressort immédiatement lorsqu'on lui parle. Sa spécialité est le cambriolage, qu'il exécute grâce à sa maîtrise du crochetage. Il n'a jamais posé problème à la guilde, mais le pouvoir ne l'intéresse pas et il a volontiers laissé Vex accéder au troisième rang à sa place.

Membre : Thrynn



Membre d'un groupe de bandits pendant des années, Thrynn a renoncé à cette vie quand ses compères l'ont forcé à massacrer un village rempli de femmes et d'enfants. Il a ensuite vagabondé dans les étendues de Bordeciel jusqu'à ce qu'il se rende à Faillaise et rencontre Brynjolf, qui l'a admis au sein de la guilde en constatant ses talents à l'épée. Thrynn n'est pas un voleur expérimenté, mais quand la guilde doit avoir recours à la force, c'est généralement à lui que l'on fait appel.

Membre : Rune



Enfant, Rune a été sauvé d'un navire en perdition dans la Mer des Fantômes et recueilli par un pêcheur. Après s'être enfin rétabli au bout de plusieurs semaines, il s'est rendu compte qu'il avait perdu la mémoire et qu'il ne lui restait qu'un unique souvenir de sa vie antérieure : une étrange petite pierre recouverte de runes. Il a vécu une enfance heureuse avec son père adoptif, qu'il a quitté à l'âge de seize ans pour partir en quête de son identité. C'est au cours de ses voyages qu'il a rencontré Brynjolf.

Membre : Garthar



Garthar a un caractère bien trempé, mais il est toujours prêt à rendre service et à se faire un peu d'argent. Très ingénieux, c'est généralement à lui que l'on fait appel quand il s'agit de trouver une solution à un problème. Malgré son apparence de brute, c'est un homme intelligent qui a un véritable talent pour les opérations furtives, le crochetage et le vol à la tire. Ces qualités font de lui un atout unique pour la Guilde des voleurs.

REMARQUE Garthar rejoint la guilde quand elle atteint le niveau 34.

SAMY&DENIS

REMARQUE ‡ Pour en savoir plus sur les niveaux de la guilde, consultez la section Quêtes d'influence urbaine : Récompenses ultimes en page 230.

Membre : Ravyn Imyan



Ancien membre du Morag Tong, Ravyn a quitté cette guilde d'assassins, rivale de la Confrérie noire, lors de l'éruption du Mont écarlate qui a donné lieu à la grande évacuation de Morrowind. Il a rejoint la Guilde des voleurs en attendant que le Tong renaisse.

REMARQUE Ravyn Imyan rejoint la guilde quand elle atteint le niveau 4‡.

Vendeur : Vekel l'Homme



Ce Nordique rusé est le tenancier de la Cruche percée. Élevé à l'orphelinat Honorem, il s'attirait sans cesse des ennuis en soulant les autres orphelins avec les étranges boissons alcooliques qu'il concoctait. Il a fini par s'enfuir et s'est adonné au vol jusqu'à ce qu'il économise assez d'argent pour ouvrir sa taverne. Les autres voleurs lui vouent énormément de respect, d'une part pour l'assurance dont il fait preuve et d'autre part, pour ses talents de tavernier.

➤ **Vendeur (tavernier)**

Vendeur : Syndus



Syndus fabrique des arcs depuis toujours. Il a passé la plus grande partie de sa vie à exercer son métier aux quatre coins de Tamriel, avant de s'installer à Solitude. Quand la ville est retombée sous l'influence de la Guilde des voleurs, Syndus a décidé de mettre ses connaissances et ses talents au service de l'organisation, et il est entré en contact avec elle dans l'espoir d'établir une relation commerciale.

➤ **Vendeur (fabricant d'arcs)**

REMARQUE Syndus rejoint la guilde quand elle atteint le niveau 1‡.

Vendeur : Herluin Lothaire



Malgré son jeune âge, Herluin est un excellent apothicaire qui met ses talents uniques au service de la guilde en préparant d'étranges potions. Il semble toujours préoccupé et parfois même un peu absent quand on lui parle, mais ça ne veut absolument pas dire qu'il est tête en l'air.

➤ **Vendeur (apothicaire)**

REMARQUE Herluin Lothaire rejoint la guilde quand elle atteint le niveau 2‡.

Vendeur : Arnskar Forgemaître



Derrière son aspect imposant et son tempérament nordique turbulent, Arnskar est un homme astucieux et jovial qui sait faire des merveilles avec sa forge.

➤ **Vendeur (forgeron)**

REMARQUE Arnskar Forgemaître rejoint la guilde quand elle atteint le niveau 3‡.

Vendeur : Vanryth Gatharian



Vanryth est le vendeur d'armures légères de la guilde. Il est dédaigneux et même un peu grossier, mais il n'a pas son pareil pour fabriquer ou réparer des armures.

➤ **Vendeur (armures légères)**

REMARQUE Vanryth Gatharian rejoint la guilde quand elle atteint le niveau 4‡.

Receleuse (Faillaise) : Tonilia



Cette Rougegarde est la receleuse principale de la Guilde des voleurs. Belle et toujours sûre d'elle-même, elle a parfois même une attitude assez effrontée.

➤ **Receleuse**

REMARQUE Tonilia est membre de la guilde dès le début, mais elle ne devient receleuse qu'après la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté.

Receleur (Solitude) : Gulum-Ei



Gulum-Ei est un contact de longue date de la Guilde des voleurs au sein de la Compagnie de l'Empire oriental, mais il est devenu assez cupide et ne respecte plus la guilde comme il le devrait. Il a établi une opération de contrebande dans la Grotte de Merleau.

➤ **Receleur (Solitude)**

REMARQUE Gulum-Ei devient receleur s'il survit à la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur.

Receleur (Blancherive) : Mallus Maccius



Mallus a quitté Cyrodiil il y a de nombreuses années pour faire fortune en Bordeciel, mais il s'est rapidement retrouvé avec une bourse vide et a dû accepter un travail dégradant à l'hydromellerie d'hydrhonning. Sabjorn, le propriétaire, n'a pas hésité à l'exploiter et le force à travailler pour rembourser sa dette le plus lentement possible. Cependant, Mallus s'est allié à Maven Roncenoir et ensemble, ils ont élaboré un plan pour se débarrasser de Sabjorn.

➤ **Receleur (Blancherive)**

REMARQUE Mallus Maccius devient receleur s'il survit à la Quête de la Guilde des voleurs : Découragement.

Receleur (Fortdhiver) : Enthir



Quand il s'agit de se procurer quelque chose, Enthir est l'homme de la situation. L'Académie a des règles assez souples en ce qui concerne les recherches permises en son sein, et certains réactifs ou ingrédients ne s'obtiennent que sur le marché noir. C'est là qu'Enthir intervient, aidé par Birna. Ce mage se considère comme un charmeur et pense que si Birna travaille avec lui, c'est parce qu'elle est amoureuse de lui. Il était l'ami de Gallus, qui s'était toujours considéré comme un érudit à ses heures perdues.

➤ **Receleur (Fortdhiver)**

REMARQUE Enthir devient receleur après la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses.

SAMY&DENIS

Receleuse (Vendeaume) : Niranye



Cette belle Haute-Elfe tient une échoppe dans le Quartier des pierres, mais les gens ont tendance à l'éviter, attribuant sa fortune à son appartenance à la Guilde des voleurs. En réalité, Niranye est la receleuse de la Guilde des voleurs des Ombres de l'Automne. Linwe est le chef de cette organisation comptant une douzaine de voleurs altmers, qui ont établi un petit quartier général dans la Grotte des Collines murmurantes.

➤ **Receleuse (Vendeaume)**

REMARQUE Après la Quête d'influence urbaine : les Ombres de l'Automne (si elle survit), Niranye devient receleuse.

Receleur (Markarth) : Endon



Endon est un orfèvre de Markarth, un métier transmis de génération en génération dans sa famille. Il est fier de la longue tradition cosmopolite de Markarth (contrairement au reste de Bordeciel), qui est malheureusement peu connue, mais il déplore les conséquences de la lutte entre les Nordiques et les Crevassais (ou Parjures). Endon a une petite maison dans les Faubourgs secs où il a établi son atelier. Il travaille avec sa femme, Kerah, qui vend des bijoux au marché pendant la journée, ainsi que sa fille, Adara, qui est son apprentie.

➤ **Receleur (Markarth)**

REMARQUE Endon devient receleur après la Quête d'influence urbaine : Le bon côté des choses (s'il survit).

Receleur (caravane) : Ri'saad



Ri'saad est le patriarche des caravanes de Khajiits en Bordeciel. Aussi doué dans le rôle de marchand que dans celui de chef, il a organisé un petit syndicat de caravanes marchandes indépendantes qui parcourent les routes et les villes de Bordeciel.

Receleuse (caravane) : Atahba



La femme de Ri'saad est elle-même une excellente femme d'affaires. Elle a épousé Ri'saad principalement pour son sens des affaires et sa fortune, mais elle a fini par l'aimer au fil des années. Elle refuse de parler de son passé.

➤ **Receleuse (caravane)**

REMARQUE Ri'saad et Atahba deviennent receleurs quand la Guilde des voleurs atteint le niveau 3‡ et après la Quête parallèle : Montée de sucrelune*.

Receleur (caravane) : Ma'jhad



Ma'jhad est un garde du corps dans la caravane de Ma'dran, qui sillonne les routes entre Vendeaume et Solitude. Particulièrement doué pour forcer les coffres, il se fait toujours un plaisir d'apprendre l'art du crochetage à ses clients.

➤ **Receleur (caravane)**

➤ **Professeur (crochetage : expert) :** Ma'jhad

REMARQUE Ma'jhad devient receleur quand la Guilde des voleurs atteint le niveau 3‡ et après la Quête parallèle : Montée de sucrelune*.

Receleuse (caravane) : Zaynabi



Zaynabi a toujours voulu voir le monde. Elle a connu son lot d'ennuis au fil de ses voyages, mais rien ne semble pouvoir affecter son caractère enjoué. Ses pérégrinations lui ont permis d'affûter ses talents à l'arc et elle offre parfois ses services, que ce soit comme éclaireuse ou comme fabricante d'arcs et de flèches.

➤ **Receleuse (caravane)**

REMARQUE Zaynabi devient receleuse quand la Guilde des voleurs atteint le voleurs atteint le niveau 3‡ et après la Quête parallèle : Montée de sucrelune*.



SAMY&DENIS

AFFLUX D'IMMIGRANTS

Consultez le tableau suivant pour découvrir le nom et le statut des personnages qui peuvent rejoindre la Guilde des voleurs, ainsi que les conditions à remplir pour qu'ils arrivent à la Cruche percée ou au réservoir, ou s'installent dans une certaine châtellerie.

✓	NOM DU NOUVEAU MEMBRE (ET LIEU)	STATUT	CONDITION
	Tonilia	Receleur	Quête de la Guilde des Voleurs : Sans ambigüité
	Gulum-Ei (à Solitude)	Receleur	Quête de la Guilde des Voleurs : l'imprudence de l'amateur
	Mallus Maccius (à Blancherive)	Receleur	Quête de la Guilde des Voleurs : Découragement
	Enthir (Fortdhiver)	Receleur	Quête de la Guilde des Voleurs : Obscures réponses
	Niranye (Vendeaume)	Receleur	Quête d'influence urbaine : les Ombres de l'Automne
	Endon (Markarth)	Receleur	Quête d'influence urbaine : le bon côté des choses
	Syndus	Vendeur (Archerie)	Niveau 1
	Herluin Lothaire	Vendeur (Apothicaire)	Niveau 2

✓	NOM DU NOUVEAU MEMBRE (ET LIEU)	STATUT	CONDITION
	Arnskar Ember-Maître	Vendeur (forgeron)	Niveau 3
	Atahba (Caravane)	Receleur	Niveau 3
	Garthar	Membre	Niveau 3
	Ma'jhad (Caravane)	Receleur	Niveau 3
	Ri'saad (Caravane)	Receleur	Niveau 3
	Zaynabi (Caravane)	Receleur	Niveau 3
	Ravyn Imyan	Member	Niveau 4
	Vanryth Gatharian	Vendeur (Armure légère)	Niveau 4

ENTRAÎNEMENT

En plus de vous fournir un lit chaud et de la compagnie, la Guilde des voleurs vous permet de côtoyer des individus aux divers talents.

✓	COMPÉTENCE	NIVEAU	PROFESSEUR
	Archerie	Professeur	Niruin
	Vol à la tire	Professeur	Vipir l'Agile
	Crochetage	Professeur	Vex

✓	COMPÉTENCE	NIVEAU	PROFESSEUR
	Crochetage	Expert	Ma'jhad
	Furtivité	Professeur	Delvin Mallory

AUTRES AVANTAGES

Coffres

La guilde vous permet de côtoyer des voleurs de talent et de rencontrer de nouveaux membres à mesure que son influence s'étend, mais ce n'est pas le seul avantage. Dans le réservoir se trouvent plusieurs "coffres de guilde" à votre disposition. Ils contiennent des objets utiles, comme des crochets, des potions et de l'or. Mais surtout, vous pouvez utiliser ces coffres pour ranger vos propres objets sans craindre de les perdre. N'hésitez pas à y déposer ceux dont vous n'avez pas besoin pour le moment.

Les étagères de Mercer

Les étagères qui se trouvent derrière le bureau de Mercer dans le réservoir se remplissent progressivement de trophées en rapport avec vos exploits et de toutes les cibles de larcins que vous avez vendues à Delvin. Après avoir terminé les Missions supplémentaires de Vex et de Delvin, les objets récupérés apparaîtront également sur les étagères :

Bougie ornées après avoir terminé 5 missions.

Corne ornées après avoir terminé 15 missions.

Maquette du navire doré après avoir terminé 25 missions.

Urne d'or après avoir terminé 35 missions.

Gobelet orné après avoir terminé 45 missions.

Cruche ornée après avoir terminé 55 missions.

Cruche ornée après avoir terminé 75 missions.

Après avoir terminé toutes les missions, 125 au total, un coffre apparaîtra contre le mur du fond, près des étagères. Il contient des joyaux, de l'or et des potions très utiles !

Si vous terminez la Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons, la couronne apparaîtra sur le buste et le piédestal derrière le bureau, entre les étagères.

Si vous terminez la Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne, un autel dédié à Nocturne apparaîtra dans le réservoir. Il guérit des maladies, comme les autres autels de ce genre, et donne également une bénédiction de furtivité.

Si vous devenez maître de la guilde, un coffre à tribut apparaîtra devant le bureau dans le réservoir. Il contient de l'or et des joyaux, et est rempli périodiquement.

La guilde a quatre niveaux de croissance. Plus son niveau augmente, plus elle devient opulente, et vous la verrez se remplir de caisses, de tonneaux, de bannières et même de nouveaux membres. Un nouveau vendeur apparaît dans la Cruche percée dans un recoin vide, un par niveau.

Malheureusement, aucun membre de la Guilde des voleurs n'est du genre à se marier.

SAMY&DENIS

QUÊTES DISPONIBLES

Vous pouvez découvrir un total de 29 quêtes différentes dans la Guilde des voleurs : 12 Quêtes cruciales et 17 Quêtes individuelles ou objectifs supplémentaires.

Quêtes cruciales

Nommées simplement "quêtes", ce sont les Quêtes principales que vous pouvez entreprendre. Vous devez remplir certaines conditions afin d'y accéder (sauf pour la première), comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf	Aucune
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Découragement	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté
☐	Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Découragement
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or
☐	Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses
☐	Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée
☐	Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement

Quêtes individuelles

Il s'agit généralement de petites quêtes, réparties en trois types : les quêtes individuelles, qui influencent votre relation avec la guilde ; les missions supplémentaires, que vous devez terminer pour renforcer les liens de la guilde à travers Bordeciel ; et les quêtes d'influence urbaine (débouchant sur votre accession au rang de maître de la guilde), qui établissent l'autorité de la guilde dans la région, et attirent des marchands et de nouveaux voleurs à la bande.

Dans certains cas, les missions supplémentaires sont aléatoires. Les conditions requises pour commencer chaque quête individuelle sont indiquées dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête individuelle : Tous les moyens sont bons	Aucune
☐	Quête individuelle : Réparations‡	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires
☐	Quête individuelle : Montée de sucrelune*	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Quête individuelle : Échange d'armure*	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur
☐	Quête individuelle : Vols en pagaille*	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille (et trouver une cible de larcin dans une quête suivante)

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Mission supplémentaire : Faux et usage de faux	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Mission supplémentaire : Vol à la tire	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Mission supplémentaire : Saccage	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Mission supplémentaire : Cambriolage	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Mission supplémentaire : Pièce à conviction	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Mission supplémentaire : Tout doit disparaître	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Mission supplémentaire : Rapine	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille*
☐	Quête d'influence urbaine : Le bon côté des choses	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille* et 5 missions supplémentaires à Markarth
☐	Quête d'influence urbaine : Le Sload douillet	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille* et 5 missions supplémentaires à Solitude
☐	Quête d'influence urbaine : Une amnistie méritée	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille* et 5 missions supplémentaires à Blancherive
☐	Quête d'influence urbaine : Les Ombres de l'Automne	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille* et 5 missions supplémentaires à Vendeaume
☐	Quête de chef : Une nouvelle direction	Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne et les 4 Quêtes d'influence urbaine

REMARQUE ‡ Indique que vous devez avoir été expulsé de la guilde pour commencer cette quête.

REMARQUE *= indique que le nom de la quête correspondante n'apparaît pas dans votre menu ; consultez la catégorie "Objectifs secondaires" pour afficher les objectifs.

LA SUPERCHERIE DE BRYNJOLF

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Coincé dans la Souricière, Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires, Quête de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons

LIEUX : Faillaise, Le Dard de l'abeille, Marché

PERSONNAGES : Brand-Shei, Brynjolf, Madesi

ENNEMIS : aucun

◊ **OBJECTIFS :** Retrouvez Brynjolf de jour, Volez l'anneau de Madesi, Placez l'anneau de Madesi, Adressez-vous à Brynjolf

SAMY&DENIS

Première approche



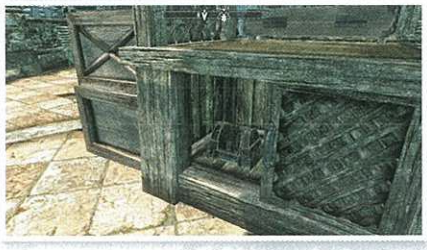


La première fois que vous vous rendez au Dard de l'abeille ou explorez le marché de Faillaise, un dénommé Brynjolf vous accoste. Il a besoin de votre aide et vous paiera si vous vous acquittez d'une tâche pour lui.

Il vous demande de voler un anneau d'argent sur l'étalage de Madesi, sur la place du marché, pendant qu'il fait diversion. Vous devrez ensuite le glisser dans la poche d'un autre marchand, un Elfe noir nommé Brand-Shei. Si vous vous faites prendre, vous devrez vous débrouiller sans son aide, mais si vous réussissez, il vous proposera des missions plus lucratives. Si vous avez rencontré Brynjolf en soirée ou de nuit, il vous attendra entre huit heures du matin et huit heures du soir ; vous devrez donc patienter jusqu'au lever du jour pour le rejoindre et commencer la mission.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Brynjolf de jour
♦ **CIBLE :** Brynjolf, au marché de Faillaise
◊ **OBJECTIF :** volez l'anneau de Madesi
♦ **CIBLE :** étal de Madesi, au marché de Faillaise

Le coup monté



Brynjolf vous attend près de son propre étal, où il s'apprête à vanter les mérites de son "incroyable" Élixir de sang de Falmer. Naturellement, c'est un stratagème destiné à attirer la foule (y compris Madesi et Brand-Shei). Profitez donc de cette diversion pour faire rapidement le tour de la place en longeant la muraille et vous accroupir derrière l'étal de Madesi.

(Crochetage [novice]) Sortez vos crochets et déverrouillez la porte coulissante située sous le comptoir, puis ouvrez et fouillez rapidement le coffre de Madesi. Vous pouvez prendre tous les objets qui s'y trouvent, mais celui qui vous intéresse est l'anneau d'argent. Volez-le sans tarder, avant que les gardes de la ville ne vous repèrent. Pour crocheter la serrure, attendez que les gardes de la ville soient passés et dissimulez-vous des regards grâce à votre furtivité.

➤ **Anneau d'argent de Madesi**

◊ **OBJECTIF :** placez l'anneau de Madesi
♦ **CIBLE :** Brand-Shei, au marché de Faillaise

Faufilez-vous entre les étals pour éviter que les mendiants et les commerçants rassemblés vous remarquent, puis placez-vous derrière Brand-Shei.

Au lieu de dépouiller l'Elfe noir, vous devez lui glisser l'anneau dans la poche. Pour cela, ouvrez votre propre menu Tenue, sélectionnez l'Anneau d'argent de Madesi et donnez-le à Brand-Shei, le tout sans être vu ! Comme c'est sans doute la première fois que vous utilisez cette technique, le jeu se montre plus indulgent en accordant un léger bonus à votre compétence de Vol à la tire, mais n'espérez pas vous en tirer aussi facilement à chaque fois !

Si vous réussissez, Brand-Shei sera accusé du vol et jeté en prison. Vos routes se recroiseront peut-être...

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Brynjolf
♦ **CIBLE :** Brynjolf, au marché de Faillaise

ATTENTION !

Si les gardes vous arrêtent, si vous quittez Faillaise, si vous attendez plus d'une demi-journée pour remplir l'objectif ou si vous assassinez quelqu'un pendant la diversion, vous pourrez quand même conclure la Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf. Toutefois, Brynjolf ne sera pas satisfait et vous ne recevrez aucune récompense. Ce

Conclusion de la quête

Parlez à Brynjolf après la diversion et il vous félicite (et vous récompense) si le plan s'est déroulé sans accroc. Vous ne recevez rien en cas d'échec. Il vous révèle ensuite que son organisation traverse une mauvaise passe, mais s'empresse d'ajouter que vous pourrez vous enrichir si vous vous sentez à la hauteur. Répondez par l'affirmative. Brynjolf vous suggère alors de le retrouver à la taverne de la Cruche percée, dans les profondeurs de la Souricière dissimulée sous Faillaise.

➤ **100 pièces d'or**

Activités post-quête

La Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires est maintenant active. Une fois la quête terminée, restez sur place un moment pour assister à l'arrestation de Brand-Shei. Les gardes le traînent vers les cachots du Château d'Embruine, où il passe une semaine avant d'être relâché. Vous pouvez lui rendre visite si ça vous amuse, mais ne vous attendez pas à un accueil chaleureux.

Si vous avez rencontré un dénommé Maul près de la porte nord de Faillaise, vous avez une autre chance de découvrir la Guilde des voleurs, à condition d'avoir une gemme étrange dans votre inventaire (vous pouvez en trouver un peu partout dans Bordeciel). Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons pour plus d'informations. Montrez la gemme à Maul et il vous oriente vers Brynjolf si vous n'êtes pas encore membre de la Guilde des voleurs.

LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES

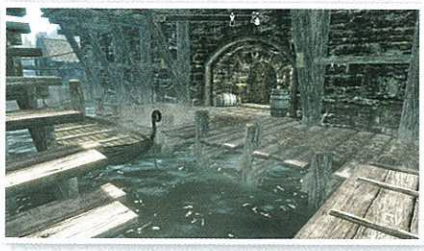
CONDITIONS : avoir terminé la Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté
LIEUX : Faillaise, Le Dard de l'abeille, Dortoir d'Haelga, La Crevette sauteuse, La Cruche percée, La Souricière
PERSONNAGES : Bersi Main-de-Miel, Brynjolf, Haelga, Keerava, Talen-Jei, Vekel l'Homme
ENNEMIS : Drahff, Hewnon Ragnard-Noir

◊ **OBJECTIFS :** Trouvez Brynjolf à la Cruche percée, Recueillez la dette de Keerava, Recueillez la dette de Bersi Main-de-Miel, Recueillez la dette d'Haelga, (Facultatif) Servez-vous de Talen-Jei pour trouver Keerava, (Facultatif) Brisez l'urne dwemer que Bersi aime tant, (Facultatif) Volez la statue de Dibella que possède Haelga, Retournez voir Brynjolf.

SAMY&DENIS

Direction la taverne

◊ **OBJECTIF :** trouvez Brynjolf à la Cruche percée
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise



Commencez par chercher l'entrée de la Souricière du côté sud de la ville. Vous la trouverez sous la Grand-place, près du rivage. Deux voyous stupides en quête de victimes vous attendent de l'autre côté de la porte de fer. Vous pouvez les affronter, ou les éviter et passer discrètement en faisant preuve d'un peu de patience ; attendez que Drahff patrouille du côté de l'entrée, et qu'Hewnon vous tourne le dos.

Ensuite, traversez le petit dédale des tunnels d'égouts, en prenant garde au piège à huile suspendu et au piège à ours. En chemin, vous rencontrerez une salle que vous pourrez fouiller si votre compétence de crochetage est suffisamment élevée ; mais votre but est de trouver la Cruche percée.



Construite sous le mur central de Faillaise, la taverne possède un agencement vraiment unique. Quand vous repérez Brynjolf, il est en pleine discussion avec le tavernier, Vekel, à propos des problèmes rencontrés par son "organisation". Parlez à Brynjolf, et il vous demande de vous occuper de quelques mauvais payeurs pour lui, avant de vous promettre une place permanente dans sa guilde en cas de succès. Demandez-lui comment vous devez procéder, et il vous laisse carte blanche, en vous interdisant néanmoins de les tuer.

◊ **OBJECTIF :** recueillez la dette de Keerava
♦ **CIBLE :** Keerava, au Dard de l'abeille, à Faillaise
◊ **OBJECTIF :** recueillez la dette de Bersi Main-de-Miel
♦ **CIBLE :** Bersi Main-de-Miel, à la Crevette sauteuse, à Faillaise
◊ **OBJECTIF :** recueillez la dette d'Haelga
♦ **CIBLE :** Haelga, au Dortoir d'Haelga, à Faillaise

(Facultatif) Restez un peu à la taverne et questionnez Brynjolf pour obtenir un maximum d'informations sur chacune de vos cibles. Vous apprendrez ainsi que Keerava a un amant du nom de Talen-Jei, que Bersi est passionné de poterie dwemer et qu'Haelga voue un véritable culte à la déesse Dibella. Vérifiez que votre quête est bien mise à jour avec les objectifs suivants :

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** servez-vous de Talen-Jei pour trouver Keerava
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** brisez l'urne dwemer que Bersi aime tant
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** volez la statue de Dibella que possède Haelga

Dettes et règlements de compte

Activez le levier dans la Souricière pour abaisser le pont ; vous pourrez ainsi remonter rapidement à la surface. Allez voir les trois marchands sur la liste de Brynjolf, en gardant bien en tête ces points :

1. Vous pouvez contacter les cibles dans l'ordre de votre choix, et mettre à profit ce que vous avez appris à leur sujet...
2. ... ou choisir de les convaincre à coups de poing. Attention, cette option de conversation n'est disponible que la première fois que vous leur parlez. Et surtout, ne les attaquez pas directement, ou la ville entière vous tombera sur le dos !
3. Une fois que deux débiteurs ont réglé leur dette, le troisième prend peur et vous paie sans faire d'histoire.
4. Vous devez collecter les trois paiements avant de retourner voir Brynjolf pour terminer la quête. Brynjolf attend 300 pièces d'or. Si vous dépensez l'or des marchands et que vous vous retrouvez avec moins de 300 pièces en poche, Brynjolf ne sera pas satisfait. Inutile d'aller le voir dans ces conditions.

Le juste châtiment de Keerava



Entrez dans le Dard de l'abeille et approchez Keerava. Vous pouvez :

(Bagarre) Engager la conversation avant de la rouer de coups pour la convaincre de payer.

Lui dire que vous avez assez perdu de temps avec elle, et aller voir Talen-Jei.



Talen-Jei se trouve généralement dans la taverne, près de Keerava. Abordez-le et demandez-lui de raisonner son amante. Il vous révèle alors où vit la famille de cette forte tête, une information que vous pouvez utiliser à votre avantage. Retournez la voir et menacez-la d'aller faire un tour du côté de "cette ferme à Morrowind" pour ébranler son courage. Elle vous supplie alors d'épargner les siens avant de se résoudre à payer.

➤ **100 pièces d'or**

Le remboursement de Bersi



Entrez dans la Crevette sauteuse et repérez Bersi derrière le comptoir. Vous pouvez :

(Bagarre) Lui dire de se taire et le rouer de coups jusqu'à ce qu'il accepte de payer.

Lui dire que la plaisanterie a assez duré, puis examiner la salle pour trouver quelque chose à casser.



Derrière vous se trouve un superbe exemple de poterie dwemer. Sortez votre arme favorite et fracassez cette urne, sans tenir compte des hurlements de Bersi et de sa femme. Une fois l'urne en morceaux, adressez-vous de nouveau au mauvais payeur et demandez-lui s'il a autre chose à casser. Encore sous le choc, il vous remet l'or qu'il doit à Brynjolf.

➤ **100 pièces d'or**

L'otage d'Haelga



Entrez dans le Dortoir d'Haelga et trouvez la propriétaire. Vous pouvez :

(Bagarre) Lui dire qu'elle devra payer d'une manière ou d'une autre, et la cogner pour la convaincre.

Lui expliquer que la guilde est à bout de patience, puis examiner la pièce pour trouver quelque chose à voler.



Sur le mur près de la porte, vous pouvez voir un petit autel dédié à Dibella. Emparez-vous de la statuette de la déesse, puis retournez voir Haelga et menacez-la de balancer sa précieuse icône au fond d'un puits. L'or ne tarde pas à apparaître dans ses mains, comme par magie !

➤ **100 pièces d'or**

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Rejoignez Brynjolf à la taverne de la Cruche percée. Il est impressionné de voir que vous avez réussi à accomplir votre mission sans faire aucune victime. Pour vous récompenser, il vous offre une part de l'or que vous avez récupéré, ainsi que les objets suivants :

- **Poison [aléatoire]**
- **Potion de soin [aléatoire] "en fonction du niveau"**
- **Potion de renfort des compétences de discrétion [aléatoire] "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Brynjolf
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise

ASTUCE **L'escarpe de Faillaise :** Brynjolf vous a clairement demandé de ne pas tuer ses débiteurs, mais vous êtes libre de ne pas tenir compte de cette consigne et de les massacrer ! Bien entendu, vos actes ne sont pas sans conséquence. En plus de vous réprimander vertement, Brynjolf gardera pour lui les potions qu'il comptait vous donner en récompense. Mais la quête est validée malgré tout.

Brynjolf voit en vous toutes les qualités qu'il cherchait, et estime que vous avez votre place dans son équipe. Il vous conseille de ne pas vous préoccuper des récents problèmes rencontrés par son groupe, et vous propose de vous révéler enfin les secrets de la Guilde des voleurs.

Activités post-quête

La Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté est maintenant active.

SANS AMBIGUÏTÉ

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : Découragement
LIEUX : Domaine Lumidor, Domaine Lumidor - Sous-sol, Domaine Lumidor - Premier étage, Faillaise, La Cruche percée, Réservoir, La Souricière
PERSONNAGES : Brynjolf, Delvin Mallory, Maven Roncenoir, Mercer Frey, Tonilia, Vex
ENNEMIS : Aringoth, Mercenaires, Ragnards
◊ **OBJECTIFS :** Suivez Brynjolf, Écoutez Mercer Frey, Adressez-vous à Brynjolf, Brûlez trois ruches, Videz le coffre d'Aringoth, (Facultatif) Adressez-vous à Vex au sujet du Domaine Lumidor, Bienvenue dans la Famille : apprenez-en davantage à propos de la Guilde des voleurs auprès de Vex, Bienvenue dans la Famille : apprenez-en davantage à propos de la Guilde des voleurs auprès de Delvin, Bienvenue dans la Famille : allez chercher votre armure de la Guilde des voleurs auprès de Tonilia, (Facultatif) Entrez dans Lumidor en passant par les égouts, (Facultatif) Obtenez la clé du coffre d'Aringoth, Retournez voir Brynjolf

Suivez les consignes, et restez dans l'ombre

◊ **OBJECTIF :** suivez Brynjolf
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise



Suivez Brynjolf dans le réservoir de la Cruche percée. Le moment est venu pour vous de rencontrer le reste du groupe, et notamment son chef, Mercer Frey.

◊ **OBJECTIF :** écoutez Mercer Frey
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Brynjolf
♦ **CIBLES :** Mercer Frey et Brynjolf, dans le réservoir, à Faillaise

Mercer Frey commence par se montrer méfiant, et vous annonce sans ménagement qu'au moindre écart de conduite, vous pourrez faire une croix sur votre paie. Même les voleurs ont un code à respecter. Donnez votre accord, et il vous propose une première mission, que Brynjolf juge peut-être trop difficile pour vous. Il s'agit d'infiltrer le Domaine Lumidor, un défi qu'aucun autre membre du groupe n'est prêt à relever. Le propriétaire de cette ferme ne respecte plus ses engagements envers la guilde, et c'est à vous de lui donner une leçon. Brynjolf vous suggère de parler à vos nouveaux collègues pour en apprendre un peu plus sur la tâche qui vous attend, mais aussi sur la guilde en elle-même.

◊ **OBJECTIF :** brûlez trois ruches
◊ **OBJECTIF :** videz le coffre d'Aringoth
♦ **CIBLE :** ruches, Domaine Lumidor

Interrogez Brynjolf sur la mission. Le domaine appartient à un Bosmer insolent dénommé Aringoth. La production de miel est l'une de ses activités les plus lucratives, votre premier objectif est donc naturellement de brûler quelques-unes de ses ruches. Vous devrez ensuite vider le coffre qui se trouve dans la résidence principale. Vous ne pouvez pas vous permettre de mettre le feu partout, car un client important à des intérêts dans l'exploitation. Demandez plus d'informations à Brynjolf, qui vous apprend que la ferme est gardée par des mercenaires et que l'île entière est fortifiée. Il vous conseille de vous adresser à Vex pour en savoir plus ; elle a déjà repéré les lieux, et a d'ailleurs failli y laisser sa peau.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** adressez-vous à Vex au sujet du Domaine Lumidor
◊ **OBJECTIF :** Bienvenue dans la Famille : apprenez-en davantage à propos de la Guilde des voleurs auprès de Vex
◊ **OBJECTIF :** Bienvenue dans la Famille : apprenez-en davantage à propos de la Guilde des voleurs auprès de Delvin
◊ **OBJECTIF :** Bienvenue dans la Famille : allez chercher votre armure de la Guilde des voleurs auprès de Tonilia
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise

De retour à la Cruche percée, prenez le temps de parler à Vex, une voleuse optimiste qui met les récentes difficultés de la guilde sur le compte de la malchance. Vous pouvez lui demander du travail pour débloquer toute une série de Missions supplémentaires (consultez la section correspondante pour en savoir plus). Vous pouvez aussi la payer pour améliorer votre compétence de Crochetage. Enfin, parlez-lui de Lumidor, et elle vous révèle qu'un tunnel d'égout passe sous le domaine, l'idéal pour investir les lieux en toute discrétion.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** entrez dans Lumidor en passant par les égouts
♦ **CIBLE :** Domaine Lumidor

Il y a quelques années, la Cruche percée était aussi prospère qu'une cité impériale. Delvin Mallory est convaincu qu'une malédiction est à l'origine du déclin de la guilde. Parlez-lui, et il vous offre une chance de gagner un peu d'or. Ceci vous donne accès à toute une série de Missions supplémentaires (consultez la section correspondante pour en savoir plus). Delvin peut également vous entraîner dans l'art de la Furtivité, si vous avez de quoi le payer.

Parlez à Tonilia, et elle vous donne sa vision pragmatique des choses ; pour elle, vous ne valez que ce que vous rapportez à la guilde, rien de plus. La générosité n'est pas son fort, mais pour cette fois, elle a un cadeau pour vous : votre nouvelle tenue. Vous pouvez maintenant vous mettre au travail !

SAMY&DENIS

- ➤ **Bottes de la Guilde des voleurs (renfort de vol à la tire)**
- ➤ **Armure de la Guilde des voleurs (renfort de portage)**
- ➤ **Gants de la Guilde des voleurs (renfort de crochetage)**
- ➤ **Capuchon de la Guilde des voleurs (renfort d'éloquence)**

Comparez les caractéristiques de cet attirail à celles de l'équipement que vous portez, et faites votre choix. Dans tous les cas, les bonus conférés par cette tenue la rendent extrêmement utile.

Phase de reconnaissance





Le Domaine Lumidor est constitué de trois îles reliées les unes aux autres au milieu d'un lac. La difficulté de votre mission dépend fortement de votre méthode d'approche. Vous disposez de nombreuses options différentes pour pénétrer sur le domaine.

Pour entrer dans la propriété d'Aringoth, vous pouvez :

Tuer le garde responsable de la porte principale, puis fouiller son corps pour récupérer la clé de la porte. Vous pourrez ainsi ouvrir la grande porte et accéder à l'île plus facilement.

Abattre les mercenaires à distance pour en éliminer un maximum avant de rejoindre les îles.

Nager jusqu'à la jetée située derrière le bâtiment principal, puis rejoindre furtivement le manoir.

Trouver l'entrée des égouts, au nord-ouest. Engouffrez-vous dans le tunnel et suivez-le jusqu'à l'entrée arrière du manoir.

Il existe également d'autres méthodes efficaces pour remplir cette tâche. Vous pouvez :

Infiltrer le domaine sous le couvert de la nuit. Dans l'obscurité, les gardes auront plus de mal à vous repérer.

Commencer par détruire les ruches, ce qui a pour effet d'attirer de nombreux mercenaires hors de la résidence, et donc de faciliter votre mission d'infiltration.

Foncer dans le tas sans chercher à faire dans la subtilité. Exceptionnellement, vous avez le droit de tuer tous les gardes qui vous barrent la route.

(Furtivité) Vous pouvez aussi miser sur la discrétion pendant toute la mission. Rejoignez furtivement l'une des entrées et déplacez-vous en silence dans le manoir, en attaquant uniquement les ennemis que vous ne pouvez pas éviter, et en restant toujours caché. À l'arrière du manoir se trouve une porte, près de la sortie des égouts. Le verrou est complexe, mais c'est un excellent moyen de pénétrer dans le bâtiment sans être vu.

Feu de ruche

Brûlez trois ruches, et pas une de plus. Vous pouvez remplir cette tâche à tout moment, mais attirer les mercenaires à l'extérieur du manoir vous permettra de les affronter à terrain découvert et à distance, ce qui devrait vous faciliter la tâche. Brûlez les ruches avant ou après avoir alerté les mercenaires. Vous pouvez :



Utiliser une attaque de feu à distance (par exemple une boule de feu, ou une flèche tirée avec un arc enchanté).

Utiliser une arme de corps à corps enflammée (même une simple torche).

Mettez le feu à trois ruches. Laissez les autres tranquilles ou Brynjolf sera mécontent et retiendra une partie de votre récompense.

Un coffre sous haute surveillance

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** obtenez la clé du coffre d'Aringoth
♦ **CIBLE :** Aringoth, Domaine Lumidor



Après avoir pénétré dans le manoir, vous recevez un objectif supplémentaire. Le coffre d'Aringoth étant particulièrement difficile à forcer, vous pouvez tenter de mettre la main sur son propriétaire pour lui prendre ses clés. Montez au premier étage et trouvez l'Elfe des bois. Vous pouvez :

(Persuasion) Le menacer pour le convaincre de vous donner ses clés.

(Combat) L'attaquer, une méthode autorisée ici à titre exceptionnel.

(Furtivité) Pénétrer discrètement dans sa chambre et lui faire les poches pour lui dérober ses clés.

- ➤ **Clé de la cave de Lumidor**
- ➤ **Clé du coffre de Lumidor**

QUÊTE : LARCINS

En plus de voler tous les objets de valeur du manoir, ne passez pas à côté de votre première cible de larcin : la statue de reine des abeilles se trouve sur une table de chevet, dans la chambre à coucher d'Aringoth, au premier étage. Vous pouvez la vendre à Delvin ou la conserver. Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Larcins pour en savoir plus.



- ➤ **Statue de reine des abeilles**



Que vous ayez volé les clés d'Aringoth ou non, rejoignez la porte de la cave. Vous pouvez :

(Crochetage [novice]) Crocheter la serrure.

Utiliser la clé de la cave de Lumidor.

Descendez les escaliers, éliminez ou évitez les mercenaires qui vous barrent la route, et localisez le coffre. Vous pouvez :

(Crochetage [expert]) User de vos talents pour forcer le coffre.

Utiliser la clé du coffre de Lumidor que vous avez prise à Aringoth.

Le coffre contient l'acte de vente de Lumidor et des pièces d'or. Prenez tout !

- ➤ **Acte de vente de Lumidor**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Brynjolf
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise

Conclusion de la quête

Retrouvez Brynjolf à la Cruche percée et donnez-lui l'acte de vente. Si vous avez brûlé le bon nombre de ruches, vous recevez des pièces d'or pour vos efforts. Le document est particulièrement intéressant, car il révèle que le domaine a été racheté par un acquéreur anonyme qui semble s'aligner contre la Guilde des voleurs. De plus, il est orné d'un symbole de dague dont personne ne comprend vraiment la signification. Maven Roncenoir sera furieuse d'apprendre que l'affaire lui est passée sous le nez. Brynjolf vous récompense et vous annonce que le moment est venu pour vous de rencontrer le véritable maître de la guilde.

- ➤ **Or "en fonction du niveau"**

SAMY&DENIS

Activités post-quête : Bienvenue dans la Famille

La Quête de la Guilde des voleurs : Découragement est maintenant active. Dès que vous devenez membre officiel de la guilde, vous pouvez parler à Vex et Delvin à propos de Missions supplémentaires.

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Maintenant que Mercer Frey a fait de vous un membre officiel de la Guilde des voleurs, vous pouvez profiter de divers avantages :

- Les différentes caches de Faillaise sont maintenant accessibles. Consultez le tableau des Missions supplémentaires page 231 pour plus d'informations.
- L'entrée secrète de la guilde, située dans le cimetière de la Nécropole, est maintenant accessible. Appuyez sur le bouton dissimulé sur la façade du mausolée pour faire coulisser le bloc entier dans le mur et révéler un escalier. Ces marches mènent à une trappe donnant sur le réservoir. Plus besoin de traverser la Souricière ! Une balise apparaît même sur la carte, vous permettant d'utiliser le voyage rapide pour rejoindre directement cette position.
- Vous pouvez maintenant soudoyer les gardes de La Brèche, ce qui vous donne une solution de plus pour vous débarrasser d'éventuelles primes pesant sur votre tête. Consultez la section Crimes et châtiments en page 39 pour en savoir plus.
- Et bien sûr, en tant que membre de la guilde, vous pouvez prendre tout ce que vous voulez dans le réservoir !

DÉCOURAGEMENT

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur

LIEUX : Hydromellerie d'hydrhonning, Sous-sol de l'hydromellerie, Brasserie d'hydrhonning, Faillaise, Le Dard de l'abeille, Manoir Roncenoir, Réservoir, La Souricière, La Cruche percée, Blancherive, La Jument pavoisée

PERSONNAGES : Brynjolf, Commandant Caius (si les Impériaux contrôlent Blancherive), Mallus Maccius, Maven Roncenoir, Sabjorn, Sinmir (si les Sombrages contrôlent Blancherive)

ENNEMIS : Givrépeire, Hamelyn, Ragnard Crocvenin

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Maven Roncenoir, Adressez-vous à Mallus Maccius, Adressez-vous à Sabjorn, Empoisonnez le nid, Empoisonnez la cuve d'hydrhonning, Retournez voir Sabjorn, Assistez à la séance de dégustation, Adressez-vous à Mallus Maccius, Identifiez la partenaire silencieuse de Sabjorn, Retournez voir Maven Roncenoir, Retournez voir Brynjolf

Concurrence déloyale

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Maven Roncenoir
♦ **CIBLE :** manoir Roncenoir ou le Dard de l'abeille, à Faillaise





Quittez la Cruche percée et rejoignez Maven. Vous pouvez vous montrer aussi servile ou désinvolte que vous le souhaitez dans vos réponses, cette baronne de la bière s'en moque. Elle a une mission bien particulière à vous confier, si vous êtes d'accord. Elle concerne sa seule véritable concurrente dans Bordeciel, l'hydromellerie d'Hydrhonning située près de Blancherive. Les activités du Domaine Lumidor étant interrompues, les capacités de production de Maven se trouvent fortement compromises. Son rival, un Nordique nommé Sabjorn, ne doit pas rester libre d'en profiter pour accroître sa propre production et lui voler des parts de marché. Vous devez vous rendre à Blancherive et contacter un certain Mallus Maccius, l'assistant renfrogné de Sabjorn, et concevoir un plan avec lui pour saboter les efforts de son chef. Maven souhaite également découvrir qui soutient Sabjorn financièrement.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Mallus Maccius
♦ **CIBLE :** la Jument pavoisée, à Blancherive





Entrez dans Blancherive et rendez-vous à la Jument pavoisée pour y trouver Mallus Maccius. Il sait déjà quoi faire pour causer la perte de Sabjorn. Tout le monde sait que l'hydromellerie d'Hydrhonning est infestée de ragnards (en partie parce qu'il s'est chargé d'ébruiter la chose) ; cette vermine entrave la préparation de la dernière cuvée spéciale d'hydrhonning, destinée au capitaine de la garde de Blancherive. Une séance de dégustation est prévue, mais elle ne pourra pas avoir lieu tant que l'hydromellerie n'aura pas été nettoyée. C'est là que vous intervenez : vous allez vous faire passer pour un aide venu exterminer les rongeurs, mais vous en profiterez pour saboter le brassin.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Sabjorn
♦ **CIBLE :** hydromellerie d'Hydrhonning

ATTENTION ! Il s'agit d'une mission d'infiltration, pas d'assassinat, alors laissez Sabjorn et Mallus tranquilles.

SAMY&DENIS

La déchéance de Sabjorn





Si vous le souhaitez, vous pouvez poser d'autres questions à Mallus pour mieux comprendre la situation. Prenez ensuite la direction de l'hydromellerie et entrez dans le bâtiment principal. Vous y trouvez un Sabjorn, inquiet du problème posé par les ragnards et contrarié de ne pas pouvoir compter sur le soutien de son incapable d'assistant. Après avoir accepté de l'aider, vous pouvez :

(Persuasion) Le convaincre de vous payer à l'avance.

(Intimidation) Le menacer pour obtenir un paiement à l'avance.

Accepter de recevoir votre or une fois le travail terminé. Vu ce que vous préparez, ce n'est pas tellement une bonne idée.

Si votre tentative de persuasion ou d'intimidation réussit, Sabjorn accepte de vous verser la moitié de la somme tout de suite (500 pièces d'or).

➤ **Clé de l'hydromellerie d'hydrhonning** ➤ **500 pièces d'or**

➤ **Pesticide**

◊ **OBJECTIF :** empoisonnez le nid
◊ **OBJECTIF :** empoisonnez la cuve d'hydrhonning
♦ **CIBLE :** le nid et la cuve, dans l'hydromellerie d'hydrhonning





Entrez dans la réserve de fûts et descendez dans le sous-sol de l'hydromellerie. Vous avez besoin de la clé de Sabjorn pour ouvrir la porte. Faites attention aux pièges à ours et au ragnard crocvenin qui surgit d'une fissure au fond de cette cave (au sud). Cette fissure donne sur des galeries souterraines. Tuez tous les ragnards que vous rencontrez ainsi qu'une petite colonie de givrépeires tout en progressant vers le sud, jusqu'à trouver un tas de paille et un coffre. Empoisonnez ce nid.

Pendant votre travail d'extermination, vous devriez commencer à cerner l'origine de cette infestation. Ces ragnards répugnants ne sont pas arrivés là par hasard, ils sont le résultat d'une série d'expériences macabres menées par un mage dément nommé Hamelyn. Il s'est construit un laboratoire de fortune sur le site du nid pour créer ces horreurs. Si vous le tuez, vous pourrez lire son journal et découvrir qu'il a été exilé de Blancherive, et qu'il considère tous ces rongeurs comme ses enfants. Sachez toutefois que c'est un adversaire coriace, et que vous devrez faire preuve de ruse pour le vaincre. N'oubliez pas de piller tous les coffres dans le secteur pour récupérer un butin particulièrement satisfaisant.

Continuez de suivre les galeries pour rejoindre une seconde cave. Ouvrez la porte dans le mur est pour accéder à la brasserie d'Hydrhonning. Approchez-vous de la cuve contenant la cuvée spéciale d'hydrhonning et empoisonnez-la. Vous pouvez ignorer les autres cuves. Sortez ensuite par la porte donnant sur l'extérieur.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Sabjorn

De retour dans la salle de dégustation, dites à Sabjorn que vous avez rempli votre mission et exigez votre dû. Pas de chance, Sabjorn ne vous paiera qu'une fois la séance de dégustation terminée.

◊ **OBJECTIF :** assistez à la séance de dégustation
♦ **CIBLE :** hydromellerie d'Hydrhonning



Reculez et observez le capitaine de la garde (il peut s'agir du commandant Caius ou de Sinmir, selon que Blancherive est aux mains des Impériaux ou des Sombrages) demander avec impatience une coupe de la cuvée spéciale de Sabjorn. Une fois servi, il goûte le breuvage empoisonné et s'indigne de le trouver infect. Il emmène alors un Sabjorn stupéfait à l'extérieur du bâtiment, avec la ferme intention de le jeter dans les cachots de Fort-Dragon pour avoir tenté de l'empoisonner, et nomme Mallus responsable temporaire de l'hydromellerie.

ASTUCE Quoi que vous fassiez, n'espérez pas recevoir un sou de plus de la part de Sabjorn. Voilà pourquoi vous devez impérativement exiger un paiement à l'avance !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Mallus Maccius
♦ **CIBLE :** hydromellerie d'hydrhonning

Changement de propriétaire

Trouvez Mallus Maccius dans l'hydromellerie. Il a du mal à croire que son plan a pu fonctionner aussi bien. Dites-lui que vous souhaitez étudier les documents de Sabjorn. Il vous remet alors une clé avant de vous orienter vers le bureau de son ancien chef, à l'étage.

➤ **Clé de la commode de Sabjorn**

◊ **OBJECTIF :** identifiez la partenaire silencieuse de Sabjorn
♦ **CIBLE :** commode de Sabjorn, dans l'hydromellerie d'Hydrhonning



Après avoir parlé un peu de l'avenir de l'hydromellerie avec Mallus (elle appartient désormais aux Roncenoir), montez à l'étage depuis la réserve de fûts et utilisez la clé de l'hydromellerie d'Hydrhonning pour ouvrir la porte de la chambre (vous pouvez aussi crocheter la serrure de niveau [spécialiste]). Déverrouillez la commode avec la clé que Mallus vient de vous remettre pour y trouver un billet à ordre.

➤ **Billet à ordre**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Maven Roncenoir
♦ **CIBLE :** manoir Roncenoir ou le Dard de l'abeille, à Faillaise

SAMY&DENIS

QUÊTE : LARCINS

Une fois le billet à ordre en poche, n'oubliez pas de crocheter la porte (difficile) dans la chambre de Sabjorn ! Vous trouverez une carafe d'hydrhonning posée sur la table qui meuble cette pièce. Prenez-la pour pouvoir la vendre à Delvin Mallory. Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Larcins pour plus d'informations.



➤ **Carafe d'hydrhonning**

Conclusion de la quête

Retournez à Faillaise, trouvez Maven et remettez-lui le billet à ordre. L'étrange symbole de dague qui ornait le titre de propriété de Lumidor se trouve également sur ce document. Maven vous charge de transmettre cette information à la Guilde des voleurs au plus vite, avant de vous récompenser.

➤ **Arme enchantée "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Brynjolf
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, à l'intérieur de la Souricière, à Faillaise

Trouvez Brynjolf (à la Cruche percée ou dans le réservoir). Il est déjà au courant pour Sabjorn. Il estime d'ailleurs que c'est un bel exemple de ce dont la guilde est capable. L'étrange symbole l'inquiète. Qu'il soit présent sur les deux documents ne peut pas être une simple coïncidence : quelqu'un essaie de semer la discorde entre la guilde et Maven. Mercer est furieux, mais pense avoir trouvé le moyen d'identifier ce nouvel ennemi. Dépêchez-vous d'aller le voir.

Activités post-quête

La Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur est maintenant active. Vous pouvez parler à Vex et à Delvin pour poursuivre la série des Missions supplémentaires. Vous pouvez également aller voir Mallus à l'hydromellerie d'Hydrhonning ; il y tient à la fois le rôle de tavernier et de receleur, et peut donc racheter vos objets volés. Lorsque vous retournez à l'hydromellerie pour la première fois, notez que tous les panneaux portent désormais le nom "Roncenoir" ; vous n'y trouverez plus une goutte d'hydrhonning, seulement de l'hydromel Roncenoir. Décidément, Maven est aussi rapide et efficace qu'impitoyable.

➤ **Mallus :** receleur

L'IMPRUDENCE DE L'AMATEUR

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Découragement
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or
LIEUX : Compagnie de l'Empire oriental, Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, Grotte de Merleau, Faillaise, Réservoir, La Souricière, La Cruche percée, Solitude, Palais bleu, Le Ragnard pervers
PERSONNAGES : Brynjolf, Delvin Mallory, Gulum-Ei, Mercer Frey, Tonilia
ENNEMIS : Bandit, Travailleur de l'Empire oriental, Garde de l'Empire oriental, Horqueur
◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Mercer Frey, (Facultatif) Adressez-vous à Brynjolf, Adressez-vous à Gulum-Ei, Volez la caisse de vin-de-feu, Obtenez des renseignements auprès de Gulum-Ei, Prenez Gulum-Ei en filature, Faites face à Gulum-Ei, Retournez voir Mercer Frey, Proposez à Tonilia d'échanger une partie d'armure, Trouvez une autre source d'informations

SPOILERS MINEURS

Un Argonien suspect

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Mercer Frey
♦ **CIBLE :** la Cruche percée ou le réservoir, dans la Souricière, à Faillaise

Parlez à Mercer. D'après lui, celui ou celle qui s'applique à affaiblir la Guilde des voleurs possède une ruse peu commune, et use de méthodes similaires aux siennes. Toutefois, un nom est mentionné sur le billet à ordre, et Mercer sait qu'il s'agit du pseudonyme d'un Argonien, Gulum-Ei. Ce voleur est le contact de la guilde au sein de la Compagnie de l'Empire oriental, et vous allez devoir le secouer un peu pour découvrir son rôle dans cet odieux complot.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** adressez-vous à Brynjolf
♦ **CIBLE :** la Cruche percée ou le réservoir, dans la Souricière, à Faillaise
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Gulum-Ei
♦ **CIBLE :** Gulum-Ei, à Solitude

Trouvez Brynjolf, qui semble surpris qu'un Argonien aussi inoffensif que Gulum-Ei puisse être impliqué dans de telles intrigues. Gulum-Ei n'est qu'un petit escroc, et il n'est pas assez intelligent pour élaborer un plan capable d'affaiblir la Guilde des voleurs. Mais ce lézard a beau être stupide, il n'en est pas moins têtu, et vous devrez sûrement le soudoyer ou l'espionner pour découvrir ce qu'il manigance. Attention, le tuer n'est pas une option, quoi qu'il arrive ! Avant de partir, vous pouvez en apprendre davantage sur lui et sur la Compagnie de l'Empire oriental.





Trouvez Gulum-Ei dans Solitude. Il passe le plus clair de son temps à la taverne du Ragnard pervers (il ne quitte d'ailleurs plus l'établissement une fois cette quête terminée, à condition bien sûr qu'il survive). Gulum-Ei se montre particulièrement dédaigneux et nie toute implication dans l'affaire du Domaine Lumidor. Il ne serait soi-disant qu'un modeste marchand. Ce n'est qu'une fois que vous mentionnez son "nom de code", Gajul-Lei (découvert sur le billet à ordre), que la mémoire commence à lui revenir, mais il affirme ne pas se souvenir des détails. Vous pouvez :

(Persuasion) Lui demander de vous révéler l'identité de l'acheteur, en échange du pardon de la guilde.

(Pot-de-vin) Lui demander ce qu'il veut en échange du nom de l'acheteur.

(Intimidation) Le menacer de le tuer.

Si vous optez avec succès pour la première ou la troisième option, Gulum-Ei vous avoue qu'il a joué les intermédiaires pour une femme lors du rachat du Domaine Lumidor. Il ne peut rien vous apprendre de plus, si ce n'est que sa cliente semblait furieuse contre Mercer Frey, pour des raisons malheureusement inconnues. (L'Argonien montre ici son vrai visage d'escroc en vous révélant des informations somme toute bien peu utiles. Au final, vous n'aurez pas d'autre choix que de le prendre en filature pour découvrir ce qu'il vous cache vraiment.)

SAMY&DENIS

ASTUCE Le pot-de-vin est ici l'option la plus intéressante pour vous, car Gulum-Ei vous offrira quelques gemmes spirituelles si vous réussissez à lui rapporter le vin dont il a besoin. Ça peut toujours servir !

◊ **OBJECTIF :** volez la caisse de vin-de-feu
◊ **OBJECTIF :** obtenez des renseignements auprès de Gulum-Ei
♦ **CIBLE :** Palais bleu, à Solitude

SUR LA PISTE DU VIN-DE-FEU



Si vous tentez de soudoyer Gulum-Ei, il vous explique que votre or ne l'intéresse pas et qu'il a besoin d'une caisse de vin-de-feu. Vous la trouverez dans le Palais bleu de Solitude. Rendez-vous sur place et récupérez la caisse dans la chambre d'Élisif. La quête est mise à jour et il ne vous reste alors plus qu'à rapporter l'alcool à l'Argonien pour obtenir votre récompense et vos renseignements.

➤ **Caisse de vin-de-feu**

➤ **Gemmes spirituelles (3) "en fonction du niveau"**

Gulum-Ei vous avoue qu'une femme lui a demandé de servir d'intermédiaire dans une "grosse affaire", le rachat du Domaine Lumidor. Il ne lui a pas posé de questions, et peut seulement vous dire que sa cliente semblait furieuse contre Mercer Frey. Vous ne tirerez rien de plus de cet Argonien malhonnête, et comme vous avez l'interdiction formelle de l'attaquer, il ne vous reste qu'une seule option : le suivre.

◊ **OBJECTIF :** prenez Gulum-Ei en filature

Escapade sur les quais

Une fois la conversation terminée, Gulum-Ei part en direction de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental. Suivez-le. S'il vous repère, il vous demande d'arrêter, mais ça ne l'empêche pas de poursuivre sa route. Essayez néanmoins de rester à bonne distance et de vous faire oublier pendant qu'il progresse vers les quais, s'engage sur la jetée principale et pénètre finalement dans l'entrepôt. C'est là que vous allez vraiment devoir faire preuve de discrétion.



Une fois dans l'entrepôt, continuez votre filature tout en gardant vos distances. Si Gulum-Ei vous repère et appelle à l'aide, affrontez les gardes qui vous attaquent. Après le poste de garde, vous pouvez grimper sur un tronc appuyé contre des étagères pour prendre un peu de hauteur. Vous aurez ainsi une meilleure vue d'ensemble des lieux, en plus de vous tenir hors du chemin des gardes. Vous pouvez aussi traverser à la nage, mais prenez garde à ce que personne ne vous voie quand vous émergez de l'autre côté de l'entrepôt.

Que vous optiez pour une approche discrète (sans combat) ou pour un bain de sang (si Gulum-Ei donne l'alerte), l'Argonien poursuit sa route et semble disparaître au niveau des baies de stockage. Selon qu'il est conscient de votre présence ou non, il court à toutes jambes ou avance tranquillement dans l'eau en passant sous l'énorme baril et les escaliers le long du côté nord de la grotte. Faites bien attention quand il s'approche de la grande porte à l'avant de l'entrepôt ; il ne consacre que quelques secondes au registre avant de faire demi-tour, et peut donc facilement vous surprendre si vous tentez d'avancer à ce moment-là.

Gulum-Ei gravit finalement une rampe et pénètre dans la Grotte de Merleau. Avant de le suivre à l'intérieur, faites un détour par le bureau du contremaître et récupérez la carte de l'Empire oriental.

◊ **OBJECTIF :** faites face à Gulum-Ei
♦ **CIBLE :** Gulum-Ei, dans la Ravine de Merleau

ASTUCE L'art de la furtivité est particulièrement utile pour suivre Gulum-Ei dans l'entrepôt de l'Empire oriental, car les gardes qui surveillent les lieux vous attaqueront tous à vue. Ils n'ont aucun lien avec la garde de Solitude, vous pouvez donc les tuer sans ternir votre réputation au sein de la Châtellerie d'Haafingar. Néanmoins, il est préférable pour vous de traverser cette zone sans vous faire repérer.

QUÊTE : LARCINS



Vous trouverez la hutte d'un superviseur des quais dans le coin nord-ouest de l'entrepôt. Grimpez pour l'atteindre et volez tout ce que vous voulez, mais ne ratez surtout pas la carte de l'Empire oriental. N'oubliez pas ensuite de la rapporter à Delvin Mallory pour recevoir une récompense.

➤ **Carte de l'Empire oriental**

Les aveux de Gulum-Ei



La grotte est truffée de pièges, alors regardez bien où vous mettez les pieds si vous ne voulez pas vous pendre une masse en pleine face. Des bandits rôdent également dans les parages. Suivez la rivière souterraine jusqu'à une zone de stockage et un enclos de horqueurs. Impressionné par votre détermination, Gulum-Ei se montre beaucoup plus loquace. Il vous apprend que sa "cliente" était une Dunmer nommée Karliah, qu'elle a tué un certain Gallus et qu'elle comptait se rendre "là où la fin a commencé". Il vous donne ensuite l'acte de vente comme preuve supplémentaire, et comme gage de sa bonne foi. L'Argonien ne peut plus rien vous apprendre. N'oubliez pas de le laisser en vie !

➤ **Acte de vente de Lumidor**

ASTUCE Tuer Gulum-Ei est une très mauvaise idée, car à ce stade, il devient un receleur de la Guilde des voleurs. Vous pourrez profiter de ses services dans la taverne du Ragnard pervers, à Solitude.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Mercer Frey
♦ **CIBLE :** la Cruche percée ou le réservoir, dans la Souricière, à Faillaise

Retournez à Faillaise et, une fois de retour dans le réservoir, faites votre rapport à Mercer Frey. Il semble choqué, et même paniqué quand vous mentionnez le nom de Karliah. Il vous révèle que la Dunmer est une meurtrière et qu'elle a tué son ancien partenaire Gallus de sang-froid avant de disparaître. Et voilà qu'elle refait surface ! Mercer est convaincu qu'elle est là pour le tuer, lui qui est le dernier membre de l'époque encore en vie. Il pense que vous la trouverez au Sanctuaire de Voilneige, et compte sur vous pour l'éliminer avant qu'elle s'échappe à nouveau. Préparez-vous pour cette mission en obtenant une nouvelle pièce d'armure en récompense.

◊ **OBJECTIF :** proposez à Tonilia d'échanger une partie d'armure
♦ **CIBLE :** Tonilia, à la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise

SAMY&DENIS

La fin tragique d'un Argonien

Gulum-Ei est mort pendant cette quête avant d'avoir pu vous parler de Karliah ? Les objectifs "Prenez Gulum-Ei en filature" ou "Faites face à Gulum-Ei" échouent inévitablement, et un nouvel objectif les remplace :

◊ **OBJECTIF :** trouvez une autre source d'informations

Vous devez suivre le chemin emprunté par Gulum-Ei pour trouver un coffre dans la Grotte de Merleau. Ce coffre contient une simple note.

➤ **Note :** les aveux de Gulum-Ei

Cette note est destinée au frère de Gulum-Ei. Elle contient toutes les informations que vous auriez pu lui soutirer en l'interrogeant : le nom de Karliah, le meurtre de Gallus, et ce lieu "où la fin a commencé". Vous devez maintenant retourner voir Brynjolf. Comme prévu, Mercer et lui réagissent extrêmement mal à la mort de l'Argonien, et vous pouvez faire une croix sur votre nouvelle pièce d'armure. On vous avait pourtant dit de suivre les consignes !

Conclusion de la quête

Ceci est purement optionnel. Allez voir Tonilia et choisissez quel élément de la tenue de guilde vous souhaitez échanger contre sa version améliorée. Vous ne pouvez recevoir qu'un seul des éléments suivants :

- **Bottes de la Guilde des voleurs (Vol à la tire +25 %)**
- **Armure de la Guilde des voleurs (Portage +35)**
- **Gants de la Guilde des voleurs (Crochetage +25 %)**
- **Capuchon de la Guilde des voleurs (Amélioration des prix de 15 %)**

Activités post-quête

La Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or est maintenant active. Continuez d'avancer dans les Missions supplémentaires ; vous avez tout intérêt à accroître l'influence de la guilde dans tout Bordeciel.

LE SILENCE EST D'OR

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses
LIEUX : Faillaise, Réservoir, La Souricière, La Cruche percée, Sanctuaire de Voilneige, Catacombes de Voilneige
PERSONNAGES : Karliah, Mercer Frey
ENNEMIS : Draugr
◊ **OBJECTIFS :** Allez voir Mercer Frey à l'extérieur du Sanctuaire de Voilneige, Entrez dans le Sanctuaire de Voilneige, Trouvez Karliah, Adressez-vous à Karliah

SPOILERS MAJEURS

La crypte aux mille dangers

◊ **OBJECTIF :** allez voir Mercer Frey à l'extérieur du Sanctuaire de Voilneige
◊ **OBJECTIF :** entrez dans le Sanctuaire de Voilneige
♦ **CIBLE :** Mercer Frey, à l'extérieur du Sanctuaire de Voilneige



Traversez la toundra glaciale et retrouvez Mercer près du cairn qui marque l'entrée du sanctuaire. Il compte sur vous pour ouvrir la voie dans les catacombes souterraines. Avant d'aller plus loin, vous pouvez lui poser des questions sur Gallus, Karliah et d'autres sujets intéressants, mais moins importants. Descendez ensuite vers la porte, et attendez que Mercer l'ouvre pour pouvoir pénétrer dans les Catacombes de Voilneige.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Karliah
♦ **CIBLE :** Karliah, dans le Sanctuaire de Voilneige



Préparez vos armes et vos sorts, et enfoncez-vous dans ce vaste réseau de cryptes remplies d'urnes funéraires et infestées de draugr. Faites constamment attention aux pièges ; méfiez-vous notamment de celui situé juste à droite de la chaîne de la première herse, dans la première salle contenant un cercueil. Si les draugr vous donnent du mal, vous pouvez compter sur le soutien de Mercer ; il est extrêmement doué à la lame.

Plus profond dans ce donjon, vous trouverez des pièges à ours, une lampe à huile suspendue pour brûler les draugr (faites attention quand même) et un fil tendu susceptible de déclencher d'autres incursions ennemies. Prenez garde de ne pas toucher les carillons d'os, leur tintement peut attirer les morts-vivants. Une fois les chemins de pierre couverts atteints, vous n'êtes plus très loin du sanctuaire proprement dit.

QUÊTE : LARCINS



Juste avant le couloir menant à ces chemins, vous devez traverser une grande salle remplie de draugr. Une plateforme soutenant deux cercueils se trouve au centre de cette pièce. Dirigez-vous vers le sud, montez les marches en bois et suivez le couloir vers le sud avant de remonter vers le nord pour atteindre un balcon et un piédestal. Votre cible de larcin se trouve soit sur ce piédestal, soit à ses pieds. N'oubliez pas de la rapporter à Delvin Mallory pour obtenir votre or.

➤ **Maquette de bateau**

Un cri silencieux



Les cryptes du sanctuaire sont plus imposantes, et les draugr y sont plus agressifs que jamais. Attention aux carillons d'os, même si c'est toujours un plaisir de voir Mercer à l'ouvrage. Continuez d'avancer, ouvrez la herse (en renversant un groupe d'urnes au passage) et progressez jusqu'à une double porte de fer, gardée par un puissant draugr. Massacrez cette créature et ses alliés, avant d'approcher d'un Mur de mots situé en face de la crypte surélevée pour apprendre un nouveau Mot de puissance.

➤ **Mot de puissance :** Désarmement

Après avoir appris le Mot de puissance, suivez un dernier couloir pour atteindre une porte à énigme nordique. Évitez les pièges à ours et laissez Mercer examiner la porte

SAMY&DENIS

Solution de l'énigme : Mercer se rend compte que Karliah a certainement pris la griffe requise, mais il ne tarde pas à trouver un point faible dans la porte que lui seul peut exploiter. Il vient à bout de ce dernier obstacle sans que vous ayez besoin d'intervenir.

Vous arrivez tous les deux dans la chambre funéraire centrale, là où Karliah aurait assassiné Gallus. Il vous faut quelques secondes pour réaliser que vous vous êtes fait empoisonner.

Le chant du Rossignol



Une flèche fend l'air stagnant de la crypte. Vos yeux se brouillent et vous perdez connaissance. À votre réveil, impossible de bouger ; les effets du poison se font encore sentir. Karliah sort des ténèbres en encochant une nouvelle flèche, s'approche de Mercer, et les deux voleurs entament une conversation houleuse.

Cet échange fait éclater toute la vérité. Gallus a été tué par Mercer, qui a rejeté la faute sur Karliah pour la faire bannir de la Guilde des voleurs. Karliah mentionne également un groupe mystérieux, les Rossignols, et il semble clair que Mercer et elle en faisaient tous deux partie. Contre toute attente, Karliah avale une potion avant de disparaître dans l'ombre sans déclencher le combat car elle est consciente de ne pas faire le poids face à Mercer. Ce traître vous porte quelques coups pour s'assurer que vous ne vous relèverez pas avant de disparaître à son tour. Vous perdez à nouveau connaissance.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Karliah
♦ **CIBLE :** Karliah, à l'extérieur du Sanctuaire de Voilneige



Vous vous réveillez en piteux état à l'extérieur du Sanctuaire de Voilneige, pour trouver Karliah juste en face de vous. Elle vous explique qu'elle vous a sauvé la vie, et qu'elle a besoin de votre aide pour retrouver Mercer. Le traître doit payer pour ses crimes et c'est son tour d'être traqué comme elle l'a été. Karliah était présente dans le sanctuaire pour deux raisons : la première était de capturer Mercer grâce à son poison paralysant spécial, un poison qu'elle a finalement décidé d'utiliser sur vous, sabotant ainsi ses propres plans, mais vous sauvant la vie au passage. La seconde était de retrouver un journal écrit par Gallus, le troisième Rossignol ; elle pense que ce document doit contenir des informations susceptibles d'incriminer Mercer aux yeux de la guilde. Malheureusement, il est écrit dans un langage incompréhensible. Vous devez aller à Fortdhiver et le donner à Enthir, un vieil ami de Gallus, pour qu'il le déchiffre.

Conclusion de la quête

Karliah vous remet le journal à apporter à Enthir et quatre fioles de poison. Il semblerait que la voleuse ait des talents d'alchimiste.

➤ **Journal codé de Gallus**

➤ **Poisons (4) "en fonction du niveau" [aléatoires]**

Activités post-quête

Vous pouvez poser des questions facultatives sur Gallus et les agissements de Karliah. La Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses peut commencer. De plus, l'influence de la guilde devrait maintenant s'étendre aux grandes châtelleries de Bordeciel, si vous avez suffisamment progressé dans les Missions supplémentaires.

OBSCURES RÉPONSES

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête du temple : Le livre d'amour, Objectif secondaire : L'anneau de Calcelmo*, Objectif secondaire : Neutraliser Nimhe*, Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite

LIEUX : Markarth, Château de Coeur-de-Roche, Laboratoire de Calcelmo, Tour de Calcelmo, Musée des Dwemers, Markarth - Balcon de la tour des sorciers, Fortdhiver, Le Foyer gelé

PERSONNAGES : Aicantar, Calcelmo, Enthir, Karliah

ENNEMIS : Capitaine Aquilius, Garde de Markarth, Garde des sorciers

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Enthir, Adressez-vous à Calcelmo, Trouvez le moyen d'entrer dans le musée de Calcelmo, (Facultatif) Obtenez la clé du musée de Calcelmo, Obtenez le guide de traduction du falmer de Calcelmo, Copiez l'inscription sur la pierre de Calcelmo, Retournez voir Enthir, Adressez-vous à Enthir, Adressez-vous à Karliah

Ce que cache Calcelmo

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Enthir
♦ **CIBLE :** le Foyer gelé, à Fortdhiver





Vous entamez cette Quête avec l'objectif déjà actif. Rendez-vous à Fortdhiver où vous trouverez Enthir dans la cave de l'auberge du Foyer gelé (généralement, il se trouve aux alentours de l'Académie de Fortdhiver). Après avoir parlé avec lui, il vous révèle que le journal de Gallus est écrit en falmer ancien, une langue depuis longtemps oubliée que parlaient les Elfes des neiges. Il n'est pas en mesure de traduire le journal mais il pense que Calcelmo, le sorcier de la cour de Markarth, doit avoir ce qu'il faut pour le faire. Il vous prévient cependant que Calcelmo protège ses recherches bec et ongles et qu'obtenir ces informations ne sera pas une partie de plaisir. Vous pouvez également parler de Gallus à Enthir, lui demander qui étaient exactement les Falmers et lui poser d'autres questions en rapport avec cela avant d'aller affronter le froid.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Calcelmo
♦ **CIBLE :** Château de Coeur-de-Roche, à Markarth

SAMY&DENIS





Dirigez-vous vers la ville encaissée de Markarth, à l'est. Après avoir franchi les portes principales, empruntez les marches de pierre pour atteindre le château de Coeur-de-Roche, où ont lieu des fouilles de grande envergure. Vous trouverez Calcelmo sur la gauche (à l'ouest), en train de d'inspecter des artefacts et de surveiller la progression des fouilles dans un gigantesque vestibule dwemer. Malheureusement, Calcelmo croule sous le travail et ne se montre pas très coopératif (bien que vous l'ayez aidé durant la Quête du temple : Le livre d'amour). Quand vous dites souhaiter jeter un oeil à ses recherches sur la langue falmer, il vous demande si vous plaisantez. Il ne laissera personne les voir avant qu'elles soient terminées. Différentes options s'offrent à vous :

(Persuasion) Révélez-lui que vous êtes un grand admirateur de son travail. Si vous faites preuve de suffisamment de Persuasion, Calcelmo vous donne accès à la partie musée de ses quartiers mais toujours pas au laboratoire. Vous recevez également une clé du musée, ce qui s'avère plutôt pratique pour cette quête. Cela dit, il vous faut toujours vous infiltrer dans le laboratoire.

(Pot-de-vin) Demandez-lui ce qu'il en coûterait pour le faire changer d'avis. N'étant pas intéressé par la richesse personnelle, cette option ne vous mène nulle part.

(Intimidation) Vous pouvez également le menacer. Vos tentatives n'ont pas l'effet escompté et vous essuyez un échec.

Calcelmo se souvient également que vous l'avez aidé auparavant mais vous fait remarquer qu'il vous a déjà donné accès au musée. Malheureusement, aucune de ces options ne vous permet d'accéder aux recherches de Calcelmo, qui ne seront probablement terminées que dans plusieurs années. Il vous faut trouver un autre plan. Le seul moyen d'entrer dans le laboratoire et de vous y infiltrer clandestinement en crochetant la serrure, en faisant preuve de brutalité ou en employant un savant mélange des deux.

Un intrus dans le château (1re partie)

◊ **OBJECTIF :** Trouvez le moyen d'entrer dans le musée de Calcelmo
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** obtenez la clé du musée de Calcelmo
♦ **CIBLE :** Château de Coeur-de-Roche, à Markarth

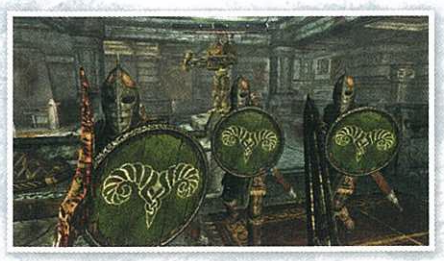
Si vous avez aidé Calcelmo par le passé, il se peut que vous ayez déjà accès à son musée (Quête du temple : Le livre d'amour et Objectif secondaire : Neutraliser Nimhe*), que vous en ayez reçu la clé ainsi que la permission d'y entrer. Dans le cas contraire, vous pouvez faire l'une de ces quêtes maintenant. Avoir officiellement accès au musée rendra la suite de cette quête beaucoup plus facile, en particulier si vous disposez de la compétence Furtivité.

Il est également possible de voler une clé. La cible de quête vous indique l'emplacement de l'une d'entre elles sur le socle inférieur situé tout près, cachée au beau milieu des artefacts de Calcelmo. Calcelmo et le garde près de l'entrée du musée (en haut des escaliers, dans la chambre d'accès du château) ont également des clés que vous pouvez leur subtiliser.

Vous pouvez également tout simplement crocheter la serrure de niveau spécialiste de la porte du musée et vous faufiler quand le garde a le dos tourné.

➤ **Clé du musée des Dwemers**

◊ **OBJECTIF :** Obtenez le guide de traduction du falmer de Calcelmo
♦ **CIBLE :** Tour de Calcelmo au château de Coeur-de-Roche, à Markarth



Quand vous pénétrez dans le musée, avancez à pas de loup pour surprendre une conversation entre deux gardes. Vos oreilles baladeuses vous permettent d'entrevoir les objectifs à venir. Il semble en effet que Calcelmo a enrôlé tous ceux qui étaient dans ses bonnes grâces pour sécuriser le niveau supérieur en utilisant sa propre équipe d'expédition privée. Il apparaît que le plan de Calcelmo repose principalement sur la protection de ses recherches, ce qui ne fait que rendre les tâches à accomplir bien plus ardues. Une fois dans le musée, trois options s'offrent à vous :

Plan A : promenez-vous tranquillement dans le musée. Si Calcelmo vous a déjà donné la clé et la permission de visiter le musée, les gardes en ont déjà été informés et ne poseront pas de questions. Pour peu que vous ne tentiez pas de voler quoi que ce soit, vous pouvez continuer tranquillement votre chemin, jouer les touristes puis continuer jusqu'à la porte ouest pour gagner le deuxième niveau. C'est la solution la plus simple, la moins dangereuse et la plus directe.

Plan B : foncez dans le tas sans réfléchir. Malgré tous les objets de valeur, le musée de Calcelmo n'est protégé que par trois gardes de la ville. Selon votre niveau, vous serez peut-être en mesure de les battre au corps à corps ou (et ce serait préférable) en décochant quelques flèches bien placées. Vous êtes alors libre de piller la pièce à loisir. Quand vous avez terminé, rendez-vous à la porte ouest. À noter que ce sont des gardes de Markarth. Vous recevrez donc une grosse prime (3 000 pièces d'or frauduleux) pour leur assassinat.

Plan C : la ruse. Le musée est grand, bien éclairé, ouvert et trois gardes font leur ronde à l'intérieur. Attendez-vous donc à un défi de taille. Toutes les astuces habituelles de furtivité s'appliquent. Utilisez tout ce que vous avez en votre possession pour augmenter ladite furtivité : sorts, potions, capacités ou objets qui vous confèrent les capacités Invisibilité et Silence et retirez vos bottes lourdes. Quand vous êtes prêts, suivez avec précaution le chemin suivant :

1. Depuis l'entrée, observez le garde situé au nord. Quand il passe devant vous, faufilez-vous discrètement derrière lui et accroupissez-vous derrière la représentation d'araignée dans le coin nord-est de la pièce.
2. Quand le garde au nord atteint le centre la pièce, dirigez-vous discrètement vers l'ouest. Cette fois-ci, gardez un oeil sur le garde au centre. Quand il fait de nouveau face au sud, filez vers le couloir au nord.
3. Attendez que le garde au nord reprenne sa ronde, puis dirigez-vous à l'ouest. Quand le garde au centre tourne à nouveau, rendez-vous jusqu'au couloir ouest (en vous cachant derrière le pilier si nécessaire).

Si vous avez choisi le plan A ou B, cela vaut la peine de passer un peu de temps dans le musée. Vous trouverez plus de serrures à crocheter ici que n'importe où en Bordeciel. Il s'agit donc là d'une opportunité fantastique d'améliorer vos compétences et le butin est exceptionnel (pour peu que vous ne vous fassiez pas prendre la main dans le sac). Les deux pièces de chaque côté de la salle principale valent également la peine d'être explorées.

D'une manière ou d'une autre, votre cible est la porte au fond du musée, à l'ouest, qui conduit au laboratoire de Calcelmo. Vous pouvez :

Déverrouiller la porte avec la clé du musée, qui est peut-être déjà en votre possession, ou la voler/piller sur l'un des gardes de la pièce.

(Crochetage [spécialiste]) Vous pouvez également crocheter la serrure de la porte si vous n'avez pas la clé.

Un intrus dans le château (2e partie)

REMARQUE Une bonne partie de cette section du château de Coeur-de-Roche n'est accessible que durant cette quête. C'est donc une bonne idée d'explorer cette zone de fond en comble.



Pénétrez dans le laboratoire et vous serez témoins de la scène entre Aicantar et le soldat qui se tient plus loin devant. Vous n'avez plus affaire à des gardes de la ville. Les hommes de Calcelmo ont pour ordre d'exécuter les intrus à vue et ils appelleront des renforts s'ils vous découvrent. La permission de Calcelmo n'est plus valable à cet étage du château. Il vous faudra donc vous faufiler ou en découdre pour traverser.

Deux premières salles

Il y a deux gardes dans cette première zone. L'un d'eux patrouille déjà dans la deuxième pièce à l'ouest et le second entre une minute ou deux après par la porte est qui était fermée auparavant. Vous pouvez :

Essayer de passer discrètement. Sans être invisible, c'est quasiment impossible car le garde à l'ouest garde les yeux rivés sur la sortie.

Les affronter d'entrée. Ils sont durs à battre et ils appelleront des renforts s'ils vous voient, à savoir un autre garde qui entre par la porte du fond, à l'est.

SAMY&DENIS

Vous débarrasser d'eux à l'aide des pièges autour de vous. Vous n'avez que l'embarras du choix. Dans la première salle, vous trouverez un grand bassin d'huile enflammée et une rangée de pièges à fléchettes. La deuxième salle dispose d'un piège mural, d'une série de batteuses et d'une baliste dans le couloir jonché de gravats.

Ceci dit, vous trouverez une option ô combien plus surprenante (et divertissante) sur votre gauche dès que vous entrez dans la première pièce. Sur la table de cette petite salle, vous trouverez la baguette d'arachnologie d'Aicantar, un objet unique, ainsi qu'un journal expliquant son fonctionnement. Quand vous prenez le bâton en main, une araignée dwemer apparaît, prête à vous aider à régler leur compte aux gardes.

➤ **Baguette d'arachnologie** ➤ **Journal d'Aicantar**

La porte ouest, au fond de la deuxième pièce, est fermée (à moins que déclenchiez l'arrivée de renforts). Différentes options s'offrent à vous :

(Crochetage [spécialiste]) Crochetez la serrure.

Vous pouvez également ouvrir la porte avec l'une des clés du laboratoire. Tous les gardes des sorciers portent une clé mais vous pouvez en trouver une dans la chambre de Calcelmo, au nord, dans la deuxième salle.

➤ **Clé du laboratoire de Calcelmo (2)** ➤ **Clé du musée des Dwemers**

Le couloir aux jets de vapeur

Deux gardes patrouillent dans le couloir des jets de vapeurs et parlent d'un des pièges se trouvant là quand vous vous approchez. Comme précédemment, vous pouvez essayer de passer furtivement (c'est extrêmement difficile) ou les combattre ainsi que les renforts (avec ou sans l'aide de l'araignée dwemer).

Vous aurez plutôt intérêt à les dépasser et à prendre la rampe jusqu'au niveau inférieur où le couloir est bloqué par des nuages de vapeur toxique. Faufilez-vous, sans vous faire repérer par les gardes, en vous arrêtant sur les plaques à pression qui permettront d'arrêter les émissions de gaz et de régénérer votre santé. Si l'araignée vous suit, faites-la se diriger sur la plaque à pression pour empêcher le gaz de s'échapper et ainsi pouvoir passer.

De retour au niveau supérieur, la valve au fond du couloir activera les batteuses qui se chargeront sans difficultés des gardes. Pillez ces derniers et emparez-vous du trésor dans les salles adjacentes avant de continuer

La salle de la statue

La salle suivante, décorée de deux statues représentant des sphères dwemers, est assez facile à traverser furtivement. Il suffit d'attendre que le garde près de la porte est quitte son poste. Et bien sûr, comme d'habitude, vous pouvez jouer des poings pour progresser.



La salle d'Aicantar vous offre une dernière palette d'options. Une fois encore, se faufiler n'est pas une mince affaire. Aicantar ne quitte pas la sortie des yeux. Vous (et éventuellement votre araignée) pourrez certainement lui régler son compte, ainsi qu'au garde et aux deux personnes qui seront appelées en renfort. Il est cela dit plus avisé d'aller jusqu'à la "cabine de commande" sur le chemin et de tourner la valve.

Un chaos incroyable naît dans la salle en dessous. Tous les pièges de la salle se mettent en marche et Aicantar et le garde paniquent, criant à qui veut les entendre de fuir le laboratoire. Suivis des gardes qui ont survécus dans le laboratoire, ils tentent de se rendre au musée. Ils ne devraient pas aller bien loin car les robes d'Aicantar ont une fâcheuse tendance à s'empêtrer dans la batteuse...

QUÊTE : LARCINS



Avant de suer sang et eau pour quitter le laboratoire, jetez un oeil dans l'alcôve sur votre droite, qui abrite un cube dwemer. N'oubliez pas de vous en emparer maintenant car vous ne repasserez pas par là sur le chemin du retour. Vous recevrez une récompense si vous le remettez à Delvin Mallory. Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Larcins pour en savoir plus.

➤ **Cube dwemer**

Continuez et rendez-vous sur le balcon de la tour des sorciers de Markarth.

Mais il y a un hic...



Après vous être émerveillé devant l'aspect extérieur impressionnant, empruntez les escaliers et pénétrez dans la tour de Calcelmo. À l'étage supérieur de cette pièce, vous apercevez une pierre joliment décorée couverte de hiéroglyphes. Il s'agit de vers écrits en falmer et dwemer anciens. Cela semble être le guide de traduction du journal de Gallus ! Néanmoins, il ne sera pas chose aisée que de le récupérer...

Continuez de gravir les escaliers sur la gauche (à l'est) et entrez dans le bureau privé de Calcelmo qui regorge d'artefacts et de copies. Une des portes du bureau conduit jusqu'à la pierre. Pourtant, interagir avec la pierre ne vous mènera pas bien loin, celle-ci étant bien trop lourde pour être soulevée.

◊ **OBJECTIF :** Copiez l'inscription sur la Pierre de Calcelmo
♦ **CIBLE :** Tour de Calcelmo, au château de Coeur-de-Roche, à Markarth

Solution de l'énigme : passez au crible les objets de valeur et jetez un oeil dans la table principale. Calcelmo a réalisé quelques copies sur papier et les a éparpillées un peu partout. Prenez un rouleau de papier et du charbon sur une des tables, puis retournez à la pierre de Calcelmo et faites la copie. (Il est possible de trouver le rouleau de papier et le charbon dans le monde avant cette quête, mais ce n'est pas nécessaire, il y en a plein autour de vous.)

➤ **Rouleau de papier** ➤ **Copie de la Pierre de Calcelmo**
➤ **Charbon de bois**

◊ **OBJECTIF :** retournez auprès d'Enthir
♦ **CIBLE :** le Foyer gelé, à Fortdhiver

Collaborateur nocturne



Maintenant, occupons-nous d'une petite broutille : le plan pour vous échapper. Quelques moments à peine après que vous avez réalisé la copie, les portes de la tour s'ouvrent et un groupe de soldats entre, mené par le capitaine Aquilius de la garde des sorciers. Il est rejoint par Aicantar (s'il est toujours vivant). Après une brève dispute, ils se dispersent pour explorer la tour.

Vous pouvez essayer de vous battre contre eux ou bien courir et les dépasser. Avec une compétence Furtivité excellente, vous avez même une chance de passer inaperçu. Sautez en bas sur la plateforme ouest et remontez par les escaliers. Quand vous arriverez devant un trou, sautez sur la passerelle étroite en métal et courez jusqu'à la porte.

Une fois sorti sur le balcon, vous devez faire un choix : essayer de retourner dans le château en passant par le laboratoire et le musée, mais entre la garde des sorciers et celle de la ville, vous vous êtes sûrement fait des ennemis. Votre cible de quête vous suggère une meilleure alternative : à l'est du balcon, une partie de la maçonnerie s'est écroulée, révélant un chemin de pierre étroit. Suivez-le, sautez dans la chute d'eau au bout pour pouvoir vous enfuir. Effectuez un voyage rapide jusqu'à Fortdhiver dès que possible.

De retour dans le Foyer gelé, donnez la copie de la pierre à Enthir et dites-lui que cela devrait l'aider dans sa traduction. Karliah est là quand vous arrivez avec la copie. Tandis qu'Enthir se penche sur la copie et le journal de Gallus, il révèle la pénible vérité : Gallus soupçonnait depuis des mois que l'allégeance de Mercer à la Guilde des voleurs n'était plus ce qu'elle était. Il dépensait d'énormes sommes venant s'inscrire dans un mode de vie des plus luxueux fait d'or et d'objets. Mercer payait apparemment cela en volant dans les chambres fortes de la guilde sans que personne ne s'en aperçoive. Il aurait également profané un lieu du nom de Mausolée du crépuscule, acte pour lequel Karliah ressent un profond dégoût.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Enthir
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Karliah
♦ **CIBLE :** le Foyer gelé, à Fortdhiver

Conclusion de la quête

Adressez-vous de nouveau à Enthir. Il vous conseille vivement d'aider Karliah et de révéler sa traîtrise à vos frères. Il vous remercie également pour votre aide et vous dit que vous si repassez un jour par là, il pourra jouer les receleurs pour tous les objets que vous aurez rassemblés de façon peu recommandable.

➤ **Traduction du journal de Gallus**
➤ **Vendeur (receleur) :** Enthir

Vous trouvez Karliah non loin. Elle vous explique que le Mausolée du crépuscule est le temple sacré de Nocturne, patronne des voleurs et des joueurs. En profanant le sol sacré qu'il avait juré de protéger, Mercer apparaît à présent comme un démon sournois. Rallier le reste de la guilde à votre cause nécessitera sûrement plus que de la ruse. En ce qui vous concerne, Karliah vous récompense en vous remettant l'ancienne arme de Gallus

➤ **Épée de Rossignol**

Activités post-quête

L'épée de Rossignol est une arme "en fonction du niveau" équipée d'un enchantement Siphon de santé et Ponction de vigueur. Après quelques questions supplémentaires facultatives, la Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite débute. Augmentez votre influence dans les différentes villes en continuant la Quête de la Guilde des voleurs : Travaux supplémentaires. Vous pouvez retourner à Markarth, en particulier si vous avez assassiné les gardes du musée, et développer vos talents de crocheteur de serrures avant de nettoyer les lieux qui comptent un grand nombre de richesses à piller.

LA POURSUITE

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée
LIEUX : Lac Honrich, Faillaise, Le Dard de l'abeille, Manoir Roncenoir, Maison de Mercer, La Souricière, Réservoir, La Cruche percée, Égouts de la Souricière, Manoir Faillebois
PERSONNAGES : Brynjolf, Delvin Mallory, Karliah, Maven Roncenoir, Vex
ENNEMIS : Bandit, Mjoll la Lionne, Brigand, Vald
◊ **OBJECTIFS :** Retrouvez Karliah à la Cruche percée, Suivez Karliah, Adressez-vous à Brynjolf, Infiltrez-vous dans la maison de Mercer, (Facultatif) Tirez sur le mécanisme pour abaisser la rampe, (Facultatif) Adressez-vous à Vex au sujet de Vald, Objectif secondaire (facultatif) : parlez à Maven de la dette de Vald, Objectif secondaire : repérez la Plume de gémination au fond du Lac Honrich, Objectif secondaire : apportez la Plume de gémination à Maven, Trouvez des preuves sur l'endroit où se trouve Mercer, Adressez-vous à Brynjolf

◉ SPOILERS MAJEURS

REMARQUE Les trois objectifs secondaires ne font pas réellement partie de la quête "La poursuite", mais ils sont mentionnés au cas où vous souhaiteriez réaliser ce plan facultatif.

Un casse parfait

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Karliah à la Cruche percée
◊ **OBJECTIF :** suivez Karliah.
♦ **CIBLE :** à l'intérieur de la Souricière, à Faillaise

Le premier objectif est déjà actif lorsque cette quête commence. Retournez à la Guilde de voleurs : à votre arrivée, vous découvrez que l'entrée habituelle par la Nécropole est fermée. Vous devez donc passer par la Souricière pour rejoindre la Cruche percée, où Karliah s'apprête à montrer la traduction du journal de Gallus aux membres de la guilde qui ont besoin d'être convaincus. Acceptez de la soutenir dans son entreprise et rendez-vous au réservoir. Comme vous vous en doutiez, Brynjolf (flanqué de Vex et Delvin Mallory) sort son épée et demande d'un ton brusque ce que vous faites avec "une meurtrière". Armée de la preuve de la traîtrise de Mercer, Karliah lui remet le journal de Gallus.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Brynjolf



Incapable de croire que Mercer ait pu voler la guilde, Brynjolf ordonne à Delvin d'ouvrir la chambre forte. L'or... Les bijoux... Il n'y a plus rien ! Deux clés sont nécessaires pour ouvrir cette chambre, des clés que seuls Delvin, Brynjolf et Mercer possèdent... Dans ce cas, comment Mercer a-t-il pu y entrer par lui-même ? Le mystère reste entier (bien que Karliah ait sa petite idée là-dessus). Karliah a beau avoir été disculpée, elle est aussi furieuse que le reste de la guilde... mais peut-être pas autant que Vex, qui jure de tuer Mercer immédiatement. C'est finalement l'avis de Brynjolf, qui garde la tête froide, qui prévaut et il ordonne à Vex et Delvin de garder la Cruche percée. Il se tourne ensuite vers vous et vous demande ce que vous avez appris de Karliah.

Expliquez que Mercer a tué Gallus, qu'ils étaient tous les trois des Rossignols et que Karliah était derrière Lumidor et l'hydromellerie (un plan rusé visant à dévaloriser Mercer aux yeux de Maven Roncenoir). Brynjolf vous confie alors une tâche importante : pénétrer dans le Manoir Faillebois, la demeure de Mercer à Faillaise, et rassembler toutes les informations susceptibles d'indiquer où s'est rendu le traître. Avant de quitter Brynjolf, demandez-lui quel est le meilleur moyen d'entrer dans le manoir. Il vous parle d'un "chien de garde" et d'une rampe extérieure abaissée par un mécanisme. Interrogez-le ensuite au sujet du "chien de garde", un dénommé Vald, et Brynjolf vous indique que Vex devrait en savoir plus sur lui. Vous obtenez alors deux objectifs facultatifs.

◊ **OBJECTIF :** infiltrez-vous dans la maison de Mercer
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** tirez sur le mécanisme pour abaisser la rampe
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** adressez-vous à Vex au sujet de Vald
♦ **CIBLE :** Manoir Faillebois, à Faillaise

Trouvez Vex dans le réservoir ou à la Cruche percée, et interrogez-la au sujet de Vald. Elle vous explique que seul l'or l'intéresse, un pot-de-vin est donc envisageable. Cependant, même Vald pourrait refuser de trahir Mercer Frey (car il ne vivrait pas assez longtemps pour dépenser l'argent qu'il en retirerait). Du coup, Vex vous suggère plutôt de parler à Maven Roncenoir de l'effacement de la dette que Vald a accumulée... ou de l'empaler sur votre épée... Vex n'a que faire de son sort.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** parlez à Maven de la dette de Vald
♦ **CIBLE :** Maven Roncenoir, à Faillaise

SAMY&DENIS

FACULTATIF : EFFACER LA DETTE DE VALD

Allez voir Maven Roncenoir, que vous trouverez au Dard de l'abeille, sur la place du marché ou au manoir Roncenoir. Dites-lui que vous aimeriez annuler la dette de Vald, mais elle n'a pas l'air disposée à accepter, et à juste titre. Elle vous explique qu'elle avait commandé une plume unique en son genre et engagé Vald pour s'assurer qu'elle lui parvienne sans encombre. Mais à cause de cet incapable, la plume a fini au fond du lac Honrich. Maven aimerait beaucoup la récupérer et estimera que la dette est annulée si vous la repêchez. Vous pouvez lui demander des informations cette plume légendaire et sur la manière dont elle s'est retrouvée au fond de l'eau. Maven vous donne également de vagues indications sur l'emplacement de la plume si vous lui demandez où chercher : elle se trouverait à proximité de l'une des petites îles du lac.

◊ **OBJECTIF :** repérez la Plume de gémination au fond du Lac Honrich
♦ **CIBLE :** sous une petite île, au lac Honrich



L'emplacement de l'épave n'est indiqué ni sur votre carte du monde ni sur votre carte locale, consultez donc l'image ci-contre. La "situation actuelle" montre l'endroit exact où la barque a coulé : au sud d'une petite île et à mi-chemin entre Faillaise (à l'est) et le Domaine Lumidor (à l'ouest). Les eaux troubles rendent la recherche très difficile, mais l'embarcation n'a pas coulé très profondément. Après avoir localisé la barque à moitié enfoncée dans la vase, fouillez-la pour trouver le coffre de Vald [Moyen] et utilisez votre compétence de Crochetage pour l'ouvrir. Emparez-vous de l'or et de la plume, puis retournez à Faillaise à la nage.

➤ **Plume de gémination**

◊ **OBJECTIF :** apportez la Plume de gémination à Maven

Rejoignez Maven et donnez-lui la plume. Elle vous remet un document libérant Vald de sa dette, mais elle ne veut plus jamais le revoir à Faillaise. Vous pouvez maintenant reprendre le fil principal de la quête.

➤ **Dette de Vald**

REMARQUE Si vous le souhaitez, vous pouvez garder la plume et la vendre pour environ 150 pièces d'or une fois la quête terminée.

Mise à sac du Manoir Faillebois

Que vous ayez récupéré la plume ou non, vous devriez maintenant réfléchir à la meilleure manière d'entrer chez Mercer Frey. Toutes les portes du rez-de-chaussée sont barricadées de l'intérieur et à aucun moment accessibles. Vous n'avez pas d'autre choix que de passer par la porte qui donne sur le balcon.



Rendez-vous à la porte arrière et parlez à Vald. Les pots-de-vin et l'intimidation n'ont aucun effet sur lui ; il ne vous prêtera attention que si vous lui présentez le document concernant sa dette. Il accepte de disparaître, déverrouille la porte sur le côté (que vous ne pouvez pas franchir autrement) et vous donne la clé de la maison de Mercer.

Si vous utilisez l'option de persuasion avec succès, vous pouvez duper Vald et le convaincre de vous laisser assurer la garde de la maison. Il vous remettra alors la clé de la maison et quittera les lieux, vous laissant le champ libre pour abaisser la rampe.

(Crochetage [expert]) Vous pouvez également crocheter la porte arrière, mais pour y parvenir, vous devrez d'abord vous occuper de Vald. N'oubliez pas que l'assassiner de sang-froid ne vous attirera pas les faveurs des gardes de la ville et augmentera la prime sur votre tête. Dès que vous entrez dans le jardin de cette façon, Vald se montrera hostile et vous attaquera.

Si le crochetage n'est pas votre fort, observez la manière dont patrouille Vald : il fait toujours une pause à un endroit, se retrouvant dos à la porte. Il est possible de lui faire les poches pour subtiliser la clé, mais vous devrez toujours en découdre s'il vous surprend une fois que vous aurez crocheté la serrure et que vous pénétrerez dans le jardin !

➤ **Clé de la maison de Mercer**

REMARQUE Cette clé déverrouille l'entrée arrière de la maison de Mercer, à l'étage, ainsi que les portes arrière et latérale.



Petite épreuve de précision : visez le mécanisme juste en dessous et à gauche du balcon supérieur avec votre flèche et tirez. La rampe sera libérée, vous permettant d'accéder à la résidence bien plus discrètement que par la porte principale. Gravissez la rampe et utilisez la clé de la maison pour ouvrir la porte qui, autrement, vous donnerait du fil à retordre (Crochetage [expert]).

◊ **OBJECTIF :** trouvez des preuves sur l'endroit où se trouve Mercer
♦ **CIBLE :** maison de Mercer, à Faillaise





Traversez la maison de Mercer en ayant recours à la Furtivité, ou assassinez tous les bandits qui gardent les lieux. Passez à l'étage inférieur et trouvez la pièce avec une table et une unique chaise. À côté de la porte barricadée se trouve un placard suspect. Ouvrez-le et activez le faux panneau, puis entrez dans la pièce secrète. Les escaliers vous conduisent dans une cave qui semble faire partie des égouts et être reliée à la Souricière. Avancez en faisant attention aux fléchettes, au feu et aux pièges oscillants, puis ouvrez la porte du bureau secret de Mercer. Là, vous pourrez récolter un peu d'or, ainsi que ses projets. Avant de partir, n'oubliez pas d'essayer d'ouvrir la vitrine (maître) qui renferme l'épée de glace de Mercer, une arme exceptionnelle !

➤ **Projets de Mercer** ➤ **Cristalgide**

QUÊTE : LARCINS

Pendant que vous fouillez le bureau privé de Mercer, emparer du buste qui se trouve sur l'étagère. Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Larcins pour en savoir plus.



➤ **Buste du Renard gris**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Brynjolf
♦ **CIBLE :** la Cruche percée ou le réservoir, dans la Souricière

SAMY&DENIS

Revenez sur vos pas pour regagner la surface ou (c'est encore mieux) descendez et entrez dans les égouts de la Souricière. C'est un itinéraire rapide pour retourner à la Cruche percée.

Conclusion de la quête

Retournez voir Brynjolf, qui n'a malheureusement pas réussi à retrouver la trace de Mercer. Cependant, les documents que vous avez récupérés révèlent que le traître a l'intention de s'emparer des Yeux de Falmer. Il s'agit d'un casse que Gallus préparait depuis des années. La marche à suivre ne fait aucun doute : vous devez vous rendre dans des ruines falmers à la poursuite de ce fourbe et l'intercepter avant qu'il ne mette la main sur cet artefact inestimable ! À part Cristalgide, cette quête ne vous rapporte aucune récompense. Brynjolf vous dit simplement que vous devez aller voir Karliah au plus vite.

Activités post-quête

La Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée débute à ce moment-là.

LA TRINITÉ RESTAURÉE

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement

LIEUX : Siège des Rossignols, Mausolée du crépuscule, Faillaise, La Cruche percée, Réservoir, La Souricière

PERSONNAGES : Brynjolf, Karliah

◊ **OBJECTIFS :** Écoutez Karliah, Allez voir Karliah à la Pierre dressée, Suivez Karliah, Activez la Pierre d'armure, Équipez-vous de l'Armure de Rossignol, Suivez Karliah, Tenez-vous sur le glyphe libre au sol, Adressez-vous à Karliah, Adressez-vous à Brynjolf

SPOILERS MAJEURS

Une audience avec dame Nocturne

◊ **OBJECTIF :** écoutez Karliah
♦ **CIBLE :** à l'intérieur de la Souricière, à Faillaise

Le premier objectif est déjà actif lorsque cette quête commence. Bien que Karliah soit un Rossignol, c'est au chef de la Guilde des voleurs actuellement en fonction qu'il incombe d'ordonner l'assassinat de Mercer. Brynjolf n'y voit aucun inconvénient, mais Karliah fait remarquer qu'il faut être très prudent. Après tout, Mercer est lui aussi un Rossignol et un agent de Nocturne. Elle suggère de confronter Mercer à armes égales. À la sortie de Faillaise se trouvent une clairière et une vieille pierre dressée. Elle vous demande à demi-mot de la retrouver là-bas.

◊ **OBJECTIF :** allez voir Karliah à la Pierre dressée
♦ **CIBLE :** Siège des Rossignols, au sud-ouest de Faillaise



Quittez Faillaise par la sortie sud-ouest et suivez le chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez Brynjolf et Karliah, qui vous attendent près d'une grande pierre recouverte de pétroglyphes, au milieu des bouleaux argentés. Karliah explique qu'il s'agit du quartier général des Rossignols et que vous êtes venus chercher l'avantage dont vous aurez besoin pour affronter Mercer. Vous pouvez lui poser d'autres questions, mais elle répond qu'elle vous en dira plus une fois à l'intérieur. Suivez-la jusqu'à une porte secrète percée dans la falaise rocheuse, qui s'ouvre pour révéler l'entrée du Siège des Rossignols.

◊ **OBJECTIF :** suivez Karliah



Engagez-vous dans le tunnel d'entrée. Brynjolf a du mal à croire ce qu'il voit, lui qui pensait que cet endroit n'était qu'un mythe, et se demande ce qu'il fait là. Karliah révèle que vous êtes les premiers non-initiés à pénétrer en ces lieux sacrés depuis plus d'un siècle. Vous devez l'accompagner à l'armurerie afin de recevoir votre armure de Rossignol avant de commencer la cérémonie du Pacte. Le rôle que vous allez jouer devient maintenant beaucoup plus clair...

◊ **OBJECTIF :** activez la Pierre d'armure
◊ **OBJECTIF :** équipez-vous de l'Armure de Rossignol

Traversez le pont et empruntez le passage voûté, orné des mêmes pétroglyphes qu'à l'entrée : le Rossignol et la lune noire. Activez la Pierre d'armure pour ajouter l'armure à votre inventaire, puis ouvrez votre menu Tenue pour vous en équiper.

- **Armure de Rossignol**
- **Gants de Rossignol**
- **Bottes de Rossignol**
- **Capuchon de Rossignol**

◊ **OBJECTIF :** suivez Karliah
◊ **OBJECTIF :** tenez-vous sur le glyphe libre, au sol

Sous l'égide de Nocturne



Approchez de l'entrée du Mausolée du crépuscule, où Karliah vous décrit la marche à suivre pour devenir un Rossignol. Après quelques hésitations de la part de Brynjolf, suivez la procession quand la porte s'ouvre, puis prenez place sur le glyphe circulaire gravé au sol. Karliah commence alors la cérémonie et entame le dialogue avec Nocturne (sa voix émane d'une sphère d'énergie, elle n'apparaît pas en personne).

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Karliah
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Brynjolf

À la fin de la cérémonie, Karliah vous révèle le dernier secret des Rossignols. Leur but n'est pas simplement de garder le Mausolée du crépuscule, ils ont également le devoir de veiller sur le secret qu'il renferme : la Clé squelette de Nocturne. Mercer a volé cette clé capable d'ouvrir n'importe quelle serrure (c'est ainsi qu'il a pu déverrouiller la chambre forte de la guilde), qui pourrait même lui donner des facultés dépassant celles d'un simple mortel.

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Brynjolf vous annonce que, compte tenu de ce qu'il s'est passé à la Guilde des voleurs, vous êtes la seule personne capable de mener les troupes.

Si vous avez déjà terminé toutes les Quêtes d'influence, Brynjolf vous indique qu'une fois cette terrible affaire réglée, vous deviendrez Maître de la Guilde.

Si vous n'avez pas encore terminé toutes les Quêtes d'influence, Brynjolf vous apprend que vous deviendrez Maître de la Guilde dès que Delvin lui aura confirmé que la guilde a retrouvé son influence en Bordeciel.

Activités post-quête

La Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement débute immédiatement.

AVEUGLEMENT

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée

SPOILERS MAJEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée

LIEUX : Grotte de Bronzeflot, Irkngthand, Arcanex d'Irkngthand, Grande caverne d'Irkngthand, Sanctuaire d'Irkngthand, Quartiers des esclaves d'Irkngthand

PERSONNAGES : Brynjolf, Karliah

ENNEMIS : Bandit, Chaurus, Centurion dwemer, Sphère dwemer, Araignée dwemer, Falmer, Givrépeire, Mercer Frey

◊ **OBJECTIFS :** Allez à Irkngthand, Adressez-vous à Karliah, Repérez Mercer Frey, Tuez Mercer Frey, Récupérez la Clé squelette, Échappez-vous d'Irkngthand, Adressez-vous à Karliah

Infiltration d'Irkngthand

◊ **OBJECTIF :** allez à Irkngthand
♦ **CIBLE :** entrée de l'Arcanex d'Irkngthand



Le premier objectif est déjà actif lorsque cette quête commence. Rendez-vous à Irkngthand, dans les montagnes au-dessus du lac Yorgrim. Au milieu de ce gigantesque amas de ruines dwemers se trouvent une porte condamnée et un groupe de bandits, que vous pouvez soit éviter, soit massacrer. Ignorez la porte barricadée et dirigez-vous plutôt vers la droite (à l'ouest) en passant sous les colonnes écroulées, pour atteindre les marches de pierre près des pièges à ours. Montez sur le rebord supérieur et continuez vers le sud-est. Suivez le rebord jusqu'à un couloir sur la droite, en prenant garde au piège à lances en sortant. Trouvez les marches en bois délabrées et suivez ce chemin dangereux, qui vous fait passer par les toits et deux ponts de bois pour atteindre l'entrée de la structure principale : l'Arcanex d'Irkngthand. Un levier est situé sur ce chemin ; actionnez-le si vous le trouvez pour abaisser la porte, ce qui vous permettra d'entrer et sortir plus facilement.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Karliah
♦ **CIBLE :** entrée de la grande caverne d'Irkngthand



Une fois dans l'Arcanex, passez par le campement dévasté et dirigez-vous vers le sud-ouest, jusqu'à une salle de cérémonie. À votre arrivée, une sphère dwemer s'anime au milieu des vestiges de machines qui jonchent le sol. Descendez ensuite dans une salle remplie d'une légère brume verte et frayez-vous un chemin entre les décombres, tout en évitant les nombreux piliers de feu. Franchissez la porte au sud-est, puis trouvez l'élévateur dwemer et prenez-le pour descendre à la grande caverne. Karliah et Brynjolf vous attendent en bas des marches ; parlez-leur des bandits que Mercer a massacrés avant de commencer votre chasse à l'homme.

◊ **OBJECTIF :** repérez Mercer Frey
♦ **CIBLE :** sanctuaire d'Irkngthand

En approchant du grand balcon qui surplombe la dernière salle de cette zone, Karliah aperçoit Mercer Frey, qui se dirige furtivement vers la sortie. Vous ne pouvez pas l'atteindre directement ; franchissez donc la porte et suivez les couloirs sinueux jusqu'à une immense salle remplie de ruines dwemers. Éliminez les Falmers qui rôdent par ici, puis dirigez-vous vers l'ouest en suivant le rebord. Une cage verrouillée (maître) se trouve sur le chemin : elle contient une vieille baliste qui peut vous aider à décimer les ennemis en dessous. Vous atteignez ensuite un levier sur un rebord, et remarquez qu'un second levier se trouve de l'autre côté de la pièce. Brynjolf explique que vous devez les actionner pour continuer.

Solution de l'énigme : les deux leviers, un de chaque côté de la zone surélevée, doivent être actionnés pour abaisser les barres qui bloquent le passage. Ils reviendront en place si vous n'êtes pas assez rapide, mieux vaut donc commencer par éliminer les ennemis. Tirez le levier le plus éloigné de la sortie, puis courez jusqu'à l'autre. C'est l'option qui vous laisse le plus de temps pour atteindre la sortie. Les deux lampes près de la porte doivent être allumées pour que vous puissiez passer.

Descendez jusqu'au sol terreux, puis combattez les Falmers et les sphères dwemers avant d'emprunter la sortie que vous avez créée.

ASTUCE Vous pouvez partir devant si vous le souhaitez, Karliah et Brynjolf vous rejoindront plus tard. Si vous vous éloignez trop d'eux, ils essaieront de vous rattraper.

La salle suivante est dans un état de délabrement encore plus avancé. Grimpez sur les décombres et les toits, et dirigez-vous vers l'ouest en combattant les Falmers. Avancez jusqu'aux rampes de pierre à l'ouest et à la porte dorée, qui vous mène à un petit bureau et une porte au sud-est. Bien que Mercer ait déjà saccagé la zone, il a laissé quelques parchemins de Détection des vivants dans la pièce : récupérez-les, ils vous seront utiles plus tard lors de votre combat contre lui.

➤ Parchemin - Détection des vivants (3)

Franchissez la porte pour déboucher dans une immense caverne, celle que vous aviez vue plus tôt depuis le balcon. Traversez-la en éliminant les Falmers qui vous barrent la route. Un centurion dwemer se trouve également dans cette zone : vous pouvez soit l'affronter, soit le lâcher sur un pauvre Falmer en sautant du petit pont et en appuyant sur la touche de la console. Empruntez ensuite la rampe de pierre, puis traversez le rebord pour atteindre un autre campement et arriver dans les quartiers des esclaves.

Brynjolf fait remarquer qu'une horrible puanteur règne ici, visiblement due aux nombreux Falmers et chaurus qui occupent les lieux. Commencez par tuer une araignée dwemer ou deux, puis passez devant une porte fermée (apprenti) et descendez les marches. Vous arrivez dans une salle de torture avec des carillons d'os qui alerteront les Falmers de vos mouvements. Si vous faites dans la discrétion, vous pouvez utiliser le levier sur le promontoire pour déclencher un piège sur le Falmer en dessous.

Suivez le couloir et tournez à droite (au sud) pour arriver dans un campement falmer. Massacrez les ennemis (ou passez discrètement) en vous dirigeant vers l'est et le sud, puis ouvrez les enclos de chaurus pour atteindre une salle pleine de tuyaux. Vous pouvez soit passer par en bas, soit suivre le rebord en hauteur et descendre au bout (à l'est) pour arriver à la dernière étape de votre excursion : le sanctuaire d'Irkngthand. Si vous préférez une approche furtive, déplacez-vous en vous accrochant aux

SAMY&DENIS

tuyaux qui courent le long du plafond dans l'une des zones. Vous pourrez ainsi traverser une grande partie de cet espace sans vous faire repérer.

Mercer a signé son arrêt de mort !



Une statue géante de Dwemer vous accueille de l'autre côté de cette salle gigantesque. Mercer a déjà commencé à profaner l'endroit et a fait couler le sang des Falmers. Bien que Karliah et Brynjolf tentent de garder le silence, Mercer Frey remarque votre présence après avoir retiré l'un des énormes yeux de la statue et lance une puissante onde de choc qui ébranle la grande salle. Les tuyaux au plafond explosent et commencent à inonder les lieux. Un grondement sourd retentit immédiatement, et le rebord sur lequel vous vous teniez s'effondre, vous séparant de vos compagnons. Vous devez affronter Mercer seul ! Vous pouvez lui parler de Nocturne et de la clé, mais rien n'y fait. Il n'y a qu'une seule manière d'en finir et l'un d'entre vous devra apprendre une leçon mortelle !

◊ **OBJECTIF :** tuez Mercer Frey

Cible : Mercer Frey. Votre adversaire est un soldat aussi brutal qu'agile, qui peut même devenir invisible. Avant même le début du combat, il utilise les pouvoirs des Rossignols qu'il a volés pour lancer un sort de frénésie sur Brynjolf. Ce dernier se met à attaquer Karliah, assurant ainsi qu'aucun des deux ne puisse vous venir en aide. Pour couronner le tout, l'environnement joue contre vous : la salle est très escarpée et le niveau de l'eau ne cesse de monter. Il y a toutefois des marches autour de la statue qui vous permettent de passer sur ses genoux.

Mercer Frey reste invisible pendant la plus grande partie du combat, mais observez bien l'eau : on y voit des ondulations quand il court.

Si vous avez récupéré les parchemins de Détection des vivants ou que vous possédez le sort du même nom, vous ne pourriez pas trouver une meilleure occasion de les utiliser !

Les coups que vous portez à Mercer avec votre épée de Rossignol vident progressivement son énergie et laissent une traînée derrière lui, même s'il est invisible. Profitez-en. Restez en mouvement afin de ne pas être pris en traître, et dos à un mur pour ne pas vous faire attaquer par-derrière.

L'invisibilité de Mercer n'est pas totale et vous pouvez parfois le distinguer. Frappez rapidement quand cela se produit. Si vous l'attaquez au corps à corps, n'oubliez pas que vous pouvez toujours bloquer puis contre-attaquer immédiatement après. Cette technique s'avère utile quand vous vous battez "à l'aveuglette". Les sorts à effet continu sont également utiles. Vous pouvez par exemple lancer Flammes pour couvrir Mercer de feu et le repérer plus facilement.

Après que Mercer Frey est passé de vie à trépas, fouillez-le rapidement. Parmi ses effets personnels, vous trouvez les deux Yeux de Falmer et la Clé squelette dont Karliah vous a parlé. Sur ce, il est temps de vous échapper !

◊ **OBJECTIF :** récupérez la Clé squelette
◊ **OBJECTIF :** échappez-vous d'Irkngthand
♦ **CIBLE :** Grotte de Bronzeflot

➤ **Yeux de Falmer (2)** ➤ **Clé squelette**

QUÊTE : LARCINS

N'oubliez d'apporter ces énormes joyaux à Delvin. Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Larcins pour en savoir plus.



La salle de la statue devient de plus en plus instable et le plafond continue de s'effondrer, déversant des torrents d'eau sur vous. Karliah vous crie qu'il doit y avoir une sortie, mais cela n'empêche pas l'eau de monter. Restez calme et emparez-vous de votre dernière cible de larcin, puis tournez-vous vers le coin sud-est de la salle, juste au-dessus de la tête de la statue. Juste avant que la caverne ne soit complètement inondée, un amas de pierres se détache et révèle un tunnel. Attention, cette issue apparaît seulement si vous avez le pouvoir de la Clé squelette, alors n'oubliez pas de la prendre sur la dépouille de Mercer. Engouffrez-vous dans ce tunnel sans perdre un instant et échappez-vous !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Karliah

Conclusion de la quête

Vous ressortez dans la Grotte de Bronzeflot, sur la rive du lac Yorgrim. Brynjolf a des obligations, mais Karliah parle quelques instants avec vous. Elle se rend compte que ses vingt-cinq ans d'exil sont enfin terminés et vous offre un gage de son estime. À présent, il est temps de remettre la Clé squelette à sa juste place, en suivant la Voie du pèlerin dans le Mausolée du crépuscule. C'est un voyage que vous devrez faire seul.

➤ **Arc de Rossignol**

Activités post-quête

Cet arc "en fonction du niveau" inflige des dégâts de glace et de foudre, et ralentit légèrement la cible. La Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne débute maintenant !

ASTUCE À partir du moment où vous obtenez la Clé squelette et jusqu'à la fin de la quête suivante, vous disposez d'un crochet incassable. Cela signifie que vous pouvez essayer de crocheter n'importe quelle serrure aussi longtemps que vous le souhaitez, sans risque de casser votre outil ! C'est l'occasion de crocheter quelques serrures particulièrement résistantes en Bordeciel avant de continuer !

VISION NOCTURNE

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires, Quête de la Guilde des voleurs : Larcins, Quête de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction

SPOILERS MAJEURS

LIEUX : Mausolée du crépuscule, Aquenoire, Mausolée du crépuscule - Sanctuaire intérieur

PERSONNAGES : Gallus, Karliah, Nocturne

ENNEMIS : Sentinelle des Rossignols

◊ **OBJECTIFS :** Entrez dans le Mausolée du crépuscule, Adressez-vous à la sentinelle des Rossignols, Suivez la Voie du pèlerin, (Facultatif) Récupérez le Journal de Nystrom, Replacez la Clé squelette dans l'Aquenoire, Écoutez Nocturne, Adressez-vous à Karliah, Choisissez votre rôle de Rossignol

SAMY&DENIS

Un sombre voyage : la Voie du pèlerin

◊ **OBJECTIF :** entrez dans le Mausolée du crépuscule
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à la sentinelle des Rossignols





Le premier objectif est déjà actif lorsque cette quête commence. Rejoignez les montagnes à l'ouest d'Épervine et trouvez l'entrée du Mausolée du crépuscule près d'un torrent. Ouvrez la porte de fer et pénétrez dans ce site sacré. L'immense caverne d'entrée est dominée par une voute au sud. Une silhouette fantomatique vous attend aux pieds des marches. Parlez à la dernière des sentinelles des Rossignols ; il s'en veut terriblement de s'être laissé duper par Mercer Frey et de n'avoir pas pu l'empêcher de voler la Clé squelette.

Vous reconnaissez bientôt cette entité, il s'agit de Gallus, même si ce nom ne signifie plus rien pour lui depuis longtemps. Expliquez-lui que vous avez la clé. Poursuivez la conversation, en lui révélant que Karliah est toujours vivante et que la clé a été récupérée. Malheureusement, il ne peut pas vous aider, car ce site abrite l'Aquenoire, un passage vers le Crépuscule éternel, le royaume de Nocturne. En prenant la clé, Mercer a fermé ce portail et affaibli les gardiens du site, leur faisant oublier leur véritable rôle. Vous devez suivre la voie du pèlerin pour corriger la situation.

◊ **OBJECTIF :** suivez la Voie du pèlerin
♦ **CIBLE :** portail du Crépuscule éternel, dans le Sanctuaire intérieur du Mausolée du crépuscule

Vous pouvez poser d'autres questions à Gallus à propos des sentinelles, des effets de l'Aquenoire et de ce qui vous attend sur la Voie du pèlerin. L'esprit vous conseille alors de lire le journal d'un aventurier, mort depuis longtemps, qui espérait lui aussi suivre cette voie.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** récupérez le Journal de Nystrom

Les restes squelettiques de Nystrom reposent dans cette chambre, à l'est. Fouillez-le et prenez son arme si elle vous intéresse, mais ne manquez pas de récupérer son journal.

➤ **Journal de Nystrom**

LES CINQ ÉPREUVES DE LA VOIE DU PÈLERIN

Le journal mentionne cinq épreuves et offre des conseils confus pour chacune d'entre elles :

1. "Les ombres de leur ancienne enveloppe, les sentinelles de l'obscurité. Elles errent pour l'éternité et infligent une mort rapide aux profanateurs."
2. "Elles se dressent au-dessus de nos têtes, exerçant une vigilance éternelle. Soumises à la pénombre, mais hostiles à la lumière."
3. "Offrez-lui ce qu'elle désire le plus, mais rejetez tout bien matériel, car elle aspire de tout son être à quelque chose qui ne peut être ni vu, ni senti, ni porté."
4. "Directe mais aussi indirecte... La voie du salut est un chemin subtil où la fortune trahit l'imbécile".
5. "Le voyage touche à sa fin, où l'Impératrice attend les déchus pour les étreindre. N'hésitez pas si vous souhaitez lui faire don de votre éternelle dévotion."

Solution de l'énigme : ces cinq indices font référence aux étapes et éléments suivants de la quête :

6. Ceci fait référence aux sentinelles qui protègent le site.
7. Ceci fait référence à la chambre avec les zones lumineuses et d'obscurité, avec l'archer qui vous tire dessus et à qui la lumière fait des dégâts.
8. Ceci fait référence à la salle avec le bassin ; Nocturne ne désire que l'obscurité, le bassin est donc une diversion, éteindre tous les brasiers pour obtenir une obscurité totale.
9. Ceci fait référence à la suite de pièges dans l'étroit passage, qui peut être évité en crochetant la serrure.
10. Ceci fait référence au puits sans issue.

Première partie : Sentinelles

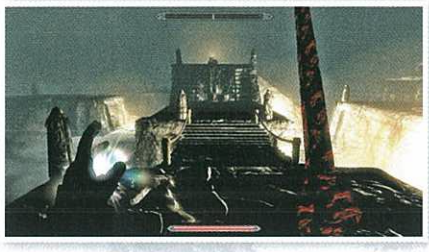
Montez les escaliers, passez devant une grille fermée et passez par une porte en fer, dans une crypte éclairée par des bougies. Des sentinelles des Rossignols s'y trouvent pour repousser tout intrus et vous ne pourrez leur faire entendre raison. Tuez ceux que vous croisez et ne vous arrêtez que pour feuilleter quelques livres dans la bibliothèque. Ensuite, faufilez vous jusqu'au piédestal central, évitez le déclencheur au sol dans le couloir suivant, et dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à une porte en fer.



Deuxième partie : Ombres

ATTENTION !

Attention ! Cette salle des ombres peut vous réduire en cendres en quelques instants. Vous devriez sauvegarder votre partie avant de vous y attaquer !



Entrez dans une salle des ombres. Des urnes y brillent d'une lumière surnaturelle. Des plateaux de pierre et un chemin vous y mènent. C'est ensuite que les brûlures commences ! Vous commencez par perdre de la santé à une vitesse alarmante au fur et à mesure de votre progression entre ces plates-formes et ces passages maudits.

Solution de l'énigme : marchez dans les zones éclairées et votre santé va dégringoler. Plus les zones sont sombres, moins votre santé diminue. Lorsque vous entrez, courez vers l'ouest (et un peu vers le nord, à droite) puis montez sur la première plate-forme en esquivant tout piège à fléchettes que vous auriez pu déclencher. Restez immobile pour récupérer de la santé. Tournez vers le sud-ouest puis courez derrière la prochaine structure, et utilisez les marches en bois pour monter après avoir tourné à gauche (est). Ensuite, courez jusqu'au pont de bois, en passant sur la droite pour éviter d'autres fléchettes. Montez l'escalier en bois, passez le chaudron de lumière, jusqu'au bord de la corniche dans l'obscurité. Récupérez de la santé et tournez-vous vers le sud-ouest. Descendez et empruntez en courant (vers le sud) les marches en leur milieu sombre jusqu'à la porte de sortie.

Troisième partie : Bloqué



Traversez la crypte jusqu'au piédestal de Nocturne avec un bandit mort à terre. Les deux torches qui ornent le mur cachent chacune une chaîne ; tirez dessus pour révéler un faux mur qui s'ouvre. Faufilez-vous dans le couloir en vous dirigeant vers l'ouest et faites attention aux haches oscillantes vous bloquant le passage. Regardez vers la gauche pour voir une porte fermée. Crochetez la serrure (Crochetage [Maître]), et vous pourrez éviter tous les pièges et vous diriger directement vers la quatrième partie). Sinon, cherchez des plaques à pression qui déclenchent des fléchettes. Courez entre elles jusqu'à la porte en fer, évitez un autre déclencheur au sol qui vous embrocherait sur la porte avec des lances. Attendez lorsque la porte s'ouvre pour éviter un bélier qui se déclenche. Évitez-le par la droite et courrez en dessous lorsqu'il

SAMY&DENIS

se repositionne. Vous pouvez entrer dans le Sanctuaire intérieur à partir de là, ou fouiller une salle de banquet fantomatique pour y trouver des objets et deux autres sentinelles à tuer.

Quatrième partie : Squelette

Passez dans un couloir éclairé par des bougies avec un léger bouillard violet dans l'air. Il mène à un dangereux puits circulaire. En bas se trouvent des restes du squelette d'Anders, un aventurier. Lisez son message si vous le souhaitez, avant de réaliser que vous êtes bel et bien coincé au fond de ce puits.

Solution de l'énigme : après quelques secondes de panique, la Clé squelette s'active automatiquement. Cet étrange dispositif semble "savoir" ce que vous voulez débloquer et vous permet de passer à travers le sol, jusqu'à la salle de l'Aquenoire.

➤ **Message d'Anders**

Cinquième partie : Invocation



Après être tombé au fond du puits, que la Clé squelette se soit activée et être entré dans le Crépuscule éternel, vous n'avez qu'un seul choix : replacez la Clé squelette dans l'Aquenoire.

◊ **OBJECTIF :** replacez la Clé squelette dans l'Aquenoire
◊ **OBJECTIF :** écoutez Nocturne
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Karliah.

Un cercle de vapeurs bleues extrêmement profond se fige autour de l'Aquenoire, un triple portail vers le Crépuscule éternel. Une volée de rossignols noirs s'envole, cela annonce l'arrivée de Nocturne. Elle remarque qu'un champion a rapporté la Clé squelette au Mausolée et que l'Aquenoire est rétabli. Vous aurez des babioles en récompense et vous devrez boire beaucoup d'Aquenoire pour devenir agent de Nocturne ! Il semble que cette Clé squelette ouvre plus que des portes, elle révèle également le potentiel intérieur.

Une fois que vous avez choisi le pouvoir, vous pouvez désormais quitter librement et rapidement le temple. Cela met fin aux quêtes cruciales de la Guilde des voleurs.

Conclusion de la quête

Vous avez fait du bon travail aux yeux de Nocturne. Karliah est également apparue. L'esprit de Gallus lui rend visite une dernière fois ; son insupportable emprisonnement est terminé et il quitte l'amour de sa vie pour rejoindre les ombres. Parlez à Karliah, elle vous donne plus d'informations sur les cercles à la base de l'Aquenoire. Ils vous imprègnent des pouvoirs des agents des Rossignols. Le symbole représente les phases de lune. Vous pouvez revenir toutes les 24 heures pour changer votre capacité, et un jour, vous serez forcé de revenir ici pour protéger l'endroit, cela fait partie de votre pacte avec Nocturne. Pour le moment, néanmoins, il y a des poches et des coffres pleins d'or à vider à travers tout Bordeciel !

◊ **OBJECTIF :** choisissez le rôle de Rossignol

➤ **Agent d'invisibilité :** pendant deux minutes, vous êtes invisible lorsque vous êtes en furtivité. Attaquer ou activer un élément vous fait apparaître de nouveau, tout comme pour l'invisibilité standard. Utilisez la furtivité de nouveau pour que l'invisibilité se réactive instantanément. Ceci est un pouvoir, vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une fois par jour.

➤ **Agent de la ruse :** vous pouvez envoyer un sort massif de Furie qui peut infliger une frénésie à la cible, peu importe son niveau. Ceci est un pouvoir, vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une fois par jour.

➤ **Agent de l'assaut :** vous pouvez envoyer un énorme souffle d'énergie qui enlève 100 points de santé à la cible et vous donne la même quantité de santé. Ceci est un pouvoir, vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une fois par jour.

Activités post-quête

Karliah fait du Siège des Rossignols sa maison, et vous pouvez y venir lui rendre visite. Activez le portail pour atteindre l'entrée du Mausolée, et retournez en arrière pour terminer toute tâche supplémentaire. Cela vous permet finalement de prendre la tête de la Guilde des voleurs, mais vos quêtes cruciales prennent désormais fin.

QUÊTES INDIVIDUELLES DE LA GUILDE DES VOLEURS

Les 18 quêtes individuelles, missions supplémentaires et quêtes d'influence urbaine se déroulent pendant les (et entre chacune des) quêtes critiques de la Guilde des voleurs. Elles vous proposent de réaliser une tâche différente, en général avec une bonne récompense à la clé. Les missions supplémentaires peuvent être réalisées plusieurs fois. Elles sont disponibles en fonction de votre progression dans les quêtes cruciales. Pour une explication complète sur la façon de débloquer chaque quête, consultez la section Introduction aux quêtes de la Guilde des voleurs, au début de ce chapitre.

TOUS LES MOYENS SONT BONS

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations, Quête de la Confrérie noire : Anéantissez la Confrérie noire !, Quête principale : Immunité diplomatique, Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le bon côté des choses

◊ **OBJECTIFS :** Objectif : apportez la gemme étrange à un expert en objets volés, Objectif : apportez la gemme étrange à Vex, à la Guilde des voleurs, Objectif : récupérez les Pierres de Barenziah (24), Objectif : récupérez la Couronne de Barenziah, Objectif : retournez voir Vex

Couronné de succès

Au cours de vos aventures, il se peut que vous tombiez sur une gemme d'apparence étrange mais qui pourrait s'avérer de grande valeur. Cet objet en particulier se démarque des autres, ainsi l'appelle-t-on "Gemme étrange". Toute autre pierre précieuse n'a aucun rapport avec cette quête. Une fois que vous vous en emparez, la quête commence et un des deux objectifs apparaît. Le premier s'affiche si vous n'avez pas encore rejoint la Guilde des voleurs.



➤ **Gemme étrange**

◊ **OBJECTIF :** apportez la gemme étrange à un expert en objets volés
◊ **OBJECTIF :** apportez la gemme étrange à Vex, à la Guilde des voleurs

SAMY&DENIS

REMARQUE Si vous n'avez pas encore rencontré de membre de la Guilde des voleurs, rendez-vous aux écuries de Faillaise et passez par la porte au nord. Un vaurien nommé Maul (frère de Dirge, un membre de la Guilde) vous aborde à votre entrée dans Faillaise. Vous pouvez essayer de le persuader, de le soudoyer ou de le combattre pour le mettre à l'épreuve. Parlez-lui ensuite de votre gemme étrange et il vous enverra vers Vex (bien qu'il ne donne pas son nom tant que vous ne faites pas partie de la Guilde des voleurs). Si Maul meurt, ou si vous l'avez trop énervé pour rester en bons termes avec lui, il vous faudra juste tomber sur Vex par hasard.

Une fois que vous savez qu'il vous faut aller voir Vex, trouvez-la à la Cruche percée, à Faillaise. Demandez-lui si la gemme étrange que vous avez trouvée vaut quelque chose et elle vous dira qu'il s'agit d'une Pierre de Barenziah. Bien qu'elle ne vaille rien pour l'instant, il s'agit bien d'une des 24 gemmes de valeur prises sur la couronne de cérémonie de Barenziah. Nombreux sont ceux qui ont échoué en essayant de récupérer toutes les gemmes. Jusqu'à maintenant ! Elle vous paiera pour un ensemble complet de gemmes et vous demande de revenir la voir quand vous aurez trouvé les 24.

◊ **OBJECTIF :** récupérez les Pierres de Barenziah (24)

REMARQUE Toute autre Gemme étrange (y compris celles que vous avez déjà trouvées) s'appelle désormais "Pierre de Barenziah".

Vous devez maintenant rechercher les autres Pierres de Barenziah. Il y en a 24 en tout, moins celles que vous avez déjà trouvées, le cas échéant (c'est à dire au moins une, pour lancer la quête). Consultez le tableau suivant pour vous renseigner sur l'emplacement de toutes les Pierres :

✓	NOMBRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION	CONDITION
☐	[1/24]	[1.00]	Solitude (Manoir de Hauteflèche)	Dans la grande chambre à coucher du Manoir de Hauteflèche	Manoir de Hauteflèche acheté
☐	[2/24]	[1.00]	Solitude (Palais bleu)	Sur une étagère dans les quartiers du jarl Élisif la Juste	Aucun
☐	[3/24]	[1.21]	Ambassade du Thalmor	Dans la Chambre d'Elenwen à l'ambassade du Thalmor, dans une des chambres à coucher.	Pendant ou après la Quête principale : Immunité diplomatique
☐	[4/24]	[1.27]	Le Sload douillet	Sur une petite table dans la cabine du capitaine du Sload douillet, amarré près de Solitude	Aucun
☐	[5/24]	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Sur une étagère dans les quartiers de l'archimage	Aucun
☐	[6/24]	[4.02]	Yngvild	Dans la salle du trône de la crypte d'Yngvild, dans la salle derrière le trône	Aucun
☐	[7/24]	[4.05]	Grotte de la Chute d'Hob	Dans la zone de repos des nécromanciens	Aucun
☐	[8/24]	[5.00]	Markarth (Salle du trésor)	Sur une table de chevet près du lit, dans la chambre à coucher principale	Aucun
☐	[9/24]	[5.00]	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Sur une table dans une pièce fermée à clé, près du Musée Dwemer	Aucun
☐	[10/24]	[5.36]	Rocher de la mégère	Sur un autel de fortune, au Rocher de la mégère	Aucun
☐	[11/24]	[6.00]	Blancherive (Jorrvaskr)	Dans la chambre à coucher de Kodlak Blancrin	Aucun
☐	[12/24]	[6.00]	Blancherive (Nécropole)	Dans une des cryptes murales, au pied d'un squelette	Aucun
☐	[13/24]	[6.00]	Blancherive (Fort-Dragon)	Dans la zone de la chambre à coucher, dans les quartiers du jarl.	Aucun
☐	[14/24]	[6.09]	Vif de Rannveig	Sur une table près de la prison détrempée du Vif de Rannveig	Aucun
☐	[15/24]	[6.29]	Château de Clairlande	Sur un comptoir de l'atelier, en haut du vestibule	Aucun
☐	[16/24]	[7.00]	Vendeaume (Maison du clan Brise-Bouclier)	Dans une chambre à coucher du foyer des Brise-Bouclier	Aucun
☐	[17/24]	[7.00]	Vendeaume (Palais des rois)	Sur une table dans les quartiers de Wuunferth le Mort.	Aucun
☐	[18/24]	[7.36]	Grotte de la Crique pierreuse	Dans la caverne du bandit sorcier, dans la Grotte de la Crique pierreuse	Aucun
☐	[19/24]	[7.38]	Ansilvund	Près du fantôme de Fjori, dans les chambres funéraires d'Ansilvund	Aucun
☐	[20/24]	[8.02]	Gorge de Scindepierre	Sur l'autel en face du Mur de mots.	Aucun
☐	[21/24]	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur l'armoire dans la chambre d'Astrid	Pendant ou après la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations OU la Quête de la Confrérie noire : Anéantissez la Confrérie noire !
☐	[22/24]	[8.28]	Gardepins	Dans une salle au trésor fermée dans le Repaire des bandits de Gardepins.	Aucun
☐	[23/24]	[9.00]	Faillaise (Château d'Embruine)	Dans la chambre du jarl au Château d'Embruine, sur la table de chevet.	Aucun
☐	[24/24]	[9.35]	Faillaise (Gîte Roncenoir)	À l'étage, dans la chambre principale du Gîte Roncenoir	Aucun

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** récupérez la Couronne de Barenziah

Quand vous avez retrouvé les 24 Pierres de Barenziah, revenez voir Vex, elle vous confiera un petit secret : elle connaît l'emplacement de la Couronne de Barenziah et elle vous paiera volontiers une belle récompense si vous la lui rapportez. Bien sûr, cela implique un long et périlleux voyage dans la Grotte de Tolvald, au sud-ouest de Faillaise. C'est un endroit infesté d'animaux féroces et, pire encore, de falmers et de leurs horribles animaux de compagnie, les chaurus. Frayez-vous un chemin à travers ce dédale de grottes jusqu'au Croisement de Tolvald, vous vous retrouverez dans une grande salle sans issue, il y a une pile de rebut au bout du chemin qui part à droite, juste après la chute d'eau. Fouillez la pile pour trouver la couronne.

➤ **Couronne de Barenziah**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Vex

Conclusion de la quête

De retour à la Cruche percée, dites à Vex que vous avez trouvé la Couronne de Barenziah. Elle est évidemment impressionnée et vous récompense avec l'Atout Chance du pilleur, qui augmente grandement vos chances de trouver des gemmes quand vous fouillez des donjons. Ces gemmes peuvent se vendre contre une belle quantité d'or. La couronne entière se trouve dans la Guilde, derrière le comptoir de Mercer, une fois la quête terminée.

➤ **Atout :** Chance du pilleur

RÉPARATIONS

Si vous commettez un délit mineur, comme frapper accidentellement un membre de la Guilde, ou le voler, vous vous en tirez généralement avec un avertissement (si vous vous faites prendre). Toutefois, si vous commettez un délit majeur, comme attaquer ou tuer un membre de la Guilde des voleurs, tous les membres deviennent hostiles et s'en prennent à vous. Dans cette situation, vous pouvez :



Continuer le massacre, ce qui ne fera qu'augmenter le tas de cadavres et limiter le nombre d'endroits où vous pouvez vendre ou vous entraîner. Sachez que Vex, Delvin, Brynjolf et Mercer sont des personnages essentiels, survivre dans ces conditions pourra donc s'avérer extrêmement difficile !

Vous rendre en rengainant vos armes, ou bien fuir la Cruche percée, attendre trois jours et revenir. Attendez-vous à un comportement froid plutôt qu'hostile de la Guilde à votre égard.

Allez parler à Vex. Elle demande la somme princière de 1 000 pièces d'or pour la Guilde en guise de dédommagement. Si vous payez, vous redevenez immédiatement de bons amis. Si vous refusez, attendez-vous à être tenu à l'écart jusqu'à ce que vous payiez l'amende. Cela interrompt toutes les progressions de quête, y compris les quêtes supplémentaires et les quêtes d'influence urbaine. Tant que le mal n'est pas réparé, vous êtes alors totalement seul.

MARQUES NOIRES*

REMARQUE * : les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.



Les membres au regard le plus affûté de la Guilde des voleurs remarqueront que certains endroits de Bordeciel sont marqués d'un étrange symbole graphique. Ces inscriptions, qui sont inconnues des étrangers, sont un langage crypté utilisé par la Guilde pour marquer des endroits qui, aux yeux des membres, s'avèrent particulièrement sûrs, dangereux, ou abritent des entités amicales ou hostiles. Ces symboles sont connus sous le nom de marques noires.

Pour en savoir plus sur les marques noires, fouillez le siège de la Guilde des voleurs à la recherche d'un livre très bien documenté sur le sujet, intitulé Marques noires et signé par Delvin Mallory. Il contient tous les symboles utilisés par la Guilde des voleurs.

➤ **Marques noires**

GLOSSAIRE DES MARQUES NOIRES

Les marques noires suivantes se trouvent dans tout le royaume de Bordeciel. Voici leur signification :

✓		MARQUE NOIRE	DESCRIPTION
☐		"La Guilde"	Cet endroit est aussi sûr que la Cruche percée. Il y a certainement un membre de la Guilde à proximité.
☐		"Sûr"	Un passage sûr pour contourner un obstacle, comme une pièce remplie de pièges, ou bien une maison déjà débarrassée de ses dangers. Suivez le chemin indiqué pour être en sécurité.
☐		"Danger"	Rebroussez chemin ou risquez votre vie. Il y a du danger au-delà de ce point !
☐		"Issue"	Si vous vous retrouvez en prison, cherchez ce symbole et vous trouverez le moyen de vous échapper à proximité.
☐		"Protégé"	N'allez rien voler là-dedans. Les gens qui occupent ces lieux sont sous la protection de la Guilde et ne doivent être ni volés, ni attaqués.
☐		"Receleur"	Ce symbole-là deviendra vite votre préféré. Ici, vous pouvez vendre vos objets durement gagnés à un bon prix.
☐		"Cachette des voleurs"	Si vous trouvez ce symbole sur un coffre ou sur un tonneau, attendez-vous à un cadeau. Être membre offre certains privilèges...
☐		"Butin"	Il y a par ici quelque chose qui mérite d'être volé.
☐		"Vide"	Passez votre chemin, il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur.

Ces symboles peuvent, par exemple, indiquer que quelqu'un est un receleur. Ainsi, lorsque vous visitez un nouveau village, vous pouvez apprendre où trouver des amis et compagnons potentiels, des ennemis ou encore des opportunités de vol. Cela est aussi utile pendant certaines mission, afin que vous sachiez ce sur quoi vous risquez de tomber lorsque vous pénétrez dans une maison. On trouve ce type de symboles dans les cinq plus grandes villes des châtelleries (Solitude, Markarth, Blancherive, Vendeaume et Faillaise). Notez également que les tonneaux qui servent de cachette à la Guilde portent clairement la marque noire Cachette des voleurs, ce qui les rend plus faciles à repérer pour tous les voleurs aux yeux d'aigle qui visitent les grandes capitales.

SAMY&DENIS

RUÉE VERS LE SUCRELUNE*



Lorsque vous parlez avec Tonilia, et après avoir été introduit dans la Guilde, elle vous propose de faire quelque chose pour elle. La Guilde ne dispose pas d'un moyen de transport fiable pour transporter des marchandises à travers Bordeciel. Tonilia pense en outre que les habiles caravaniers khajiits pourraient fort bien demander leur part s'ils vendent (et se battent) pour la Guilde. Leur chef, Ri'saad, devrait faire une offre si vous lui remettez la sacoche de sucrelune qu'elle vous a donnée.

➤ **Sac de sucrelune**

◊ **OBJECTIF :** remettez le sucrelune à Ri'saad

Apportez ce produit narcotique brut à Ri'saad, et dites-lui que vous avez une offre à lui faire de la part de la Guilde des voleurs. Remettez-lui le sucrelune et il décidera de suite de passer un accord. À partir de là, n'importe quelle caravane khajiit que vous croiserez en Bordeciel se fera un plaisir d'acheter vos objets volés à un prix raisonnable. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui poser d'autres questions et faire affaire avec lui.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Tonilia

Repartez à la Cruche percée, faites part de votre succès à Tonilia et elle vous donne de l'or en guise de récompense. Le plus important, c'est que vous pouvez maintenant vendre des objets volés aux receleurs suivants, dans chaque caravane !

- **Pièces d'or "en fonction du niveau"**
- **Receleuse (Caravane) :** Atahba
- **Receleur (Caravane) :** Majhad
- **Receleuse (Caravane) :** Zaynabi
- **Receleur (Caravane) :** Ri'saad

ÉCHANGE D'ARMURE*

Une fois que vous avez réussi la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur, Brynjolf n'oublie pas de vous préciser que Tonilia a une pièce d'armure spéciale à échanger avec vous. Quand vous allez la voir, elle propose d'échanger une de vos quatre pièces d'armure de voleur contre une pièce de meilleure qualité. Choisissez entre capuchon, cuirasse, gants ou bottes. Vous ne pouvez choisir qu'un élément et vous ne pouvez pas revenir sur votre choix. La quête prend alors fin.

- **Armure de la Guilde des voleurs (Portage +35)**
- **Bottes de la Guilde des voleurs (Vol à la tire +25 %)**
- **Gants de la Guilde des voleurs (Crochetage +25 %)**
- **Capuchon de la Guilde des voleurs (Amélioration des prix de 15 %)**

LARCINS*

Dans la quasi totalité des quêtes cruciales de la Guilde des voleurs, vous trouverez un objet de valeur à voler, dans le but avoué d'en tirer de l'argent. L'emplacement exact de chaque larcin est détaillé dans chaque quête. Revenez voir Delvin pour convertir vos objets volés en or. Le tableau suivant fournit la liste de tous les larcins disponibles, ainsi que le nom de la quête dans laquelle elles apparaissent :


Statue de reine des abeilles


Flacon d'Hydrhonning


Carte de l'Empire oriental


Maquette de bateau


Cube dwemer


Buste du renard gris


Oeil de Falmer (Seconde gemme)

✓	LARCIN	QUÊTE DE LA GUILDE DES VOLEURS	LIEU	DESCRIPTION
☐	Statue de reine des abeilles	Sans ambigüité	Domaine Lumidor, 2e étage	Sur une table de chevet, en haut, dans la chambre d'Aringoth
☐	Flacon d'Hydrhonning	Découragement	Hydromellerie d'Hydrhonning	Bureau verrouillé, en haut, appartenant à Sabjorn
☐	Carte de l'Empire oriental	L'imprudence de l'amateur	Entrepôt de la compagnie de l'Empire oriental	Hutte du superviseur des quais, coin nord-ouest
☐	Maquette de bateau	Le silence est d'or	Sanctuaire de Voilneige	Tombé d'un piédestal, au fond d'un donjon
☐	Cube dwemer	Obscures réponses	Laboratoire de Calcelmo	Dans une alcôve, près d'Aicantar l'assistant de Calcemo.
☐	Buste du renard gris	La poursuite	Laboratoire de Calcelmo	Dans la cave de Mercer Frey, dans sa maison de Faillaise
☐	Oeil de Falmer (Seconde gemme)	Aveuglement	Sanctuaire d'Irkngthand	Pris sur le cadavre de Mercer Frey.

ASTUCE Vous avez raté une de ces babioles ? Alors repartez à l'endroit correspondant et emparez-vous-en. Ça devrait toujours être là ! Vous pouvez également regarder sur une des étagères de livres, derrière le comptoir de Mercer à la Cruche percée, les cibles de larcin vendues y apparaissent comme autant de trophées, le Buste du Renard gris apparaît quant à lui sur le comptoir.

➤ **150 à 300 pièces d'or (par objet)**

SAMY&DENIS

MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES

CONDITION : terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires

PRÉSENTATION

Du boulot supplémentaire, ça vous dit ? Une fois que Brynjolf vous demande d'aller voir Vex et Delvin Mallory pour qu'ils vous proposent des boulots supplémentaires (après avoir terminé la quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires et une fois que vous avez "officiellement" rejoint la Guilde), discutez immédiatement avec vos nouveaux collègues. Ils vous proposent de vous entraîner en crochetage (Vex) et en furtivité (Delvin). Demandez-leur de vous expliquer les missions qu'ils ont pour vous, puis commencez celui de votre choix. Vous pouvez disposer d'une mission supplémentaire active de la part de chacun d'entre eux en même temps. La Guilde n'aime guère que vous abandonniez les missions que vous trouvez trop difficiles, mais ça reste une possibilité. Lorsque vous avez terminé avec succès un certain nombre (et une certaine variété) de missions supplémentaires, la 3e partie : quêtes d'influence urbaine devient accessible (voir ci-dessous).

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

✓	EMPLOYEUR	TYPE DE MISSION
	Delvin Mallory	Faux et usage de faux
	Delvin Mallory	Vol à la tire
	Delvin Mallory	Saccage
	Vex	Cambriolage

✓	EMPLOYEUR	TYPE DE MISSION
	Vex	Pièce à conviction
	Vex	Tout doit disparaître
	Vex	Rapine

REMARQUE Ce qui suit vous donne des informations concernant les sept types de missions et un exemple pour chaque type. Vous pouvez continuer à choisir des missions aussi longtemps que vous voulez, il n'y a pas de limite supérieure.

ATTENTION ! Attention ! Tuer un témoin ou le propriétaire d'un objet que vous volez va à l'encontre du code de la Guilde des voleurs et vous fait rater la mission en cours. Pire encore, une fois la mission ratée, il n'y a plus de récompense en or et elle ne compte plus pour débloquer les quêtes d'influence urbaine !

MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES DE DELVIN

Faux et usage de faux

◊ **OBJECTIF :** modifiez le livre de comptes de [nom du commerce] dans une capitale de châtellerie
◊ **OBJECTIF :** retournez voir Delvin



Delvin cherche à alléger sa comptabilité... Pour ce faire, il veut que vous vous rendiez dans un magasin, quelque part dans le royaume, pour effectuer quelques modifications subtiles dans le livre des comptes. Pénétrez dans l'établissement, trouvez le livre de comptes et "corrigez-le". Il vous faut simplement réussir cette tâche sans vous faire repérer. Toutefois, certains livres de comptes sont dans la même pièce que le commerçant, ce qui signifie que vous devrez peut-être y aller de nuit, ou utiliser vos compétences de furtivité.

Vol à la tire

◊ **OBJECTIF :** récupérez [un objet] auprès de [Mark] dans [une capitale de châtellerie]
◊ **OBJECTIF :** rapportez l'objet à Delvin.



Delvin propose de nombreuses missions permettant de tester la plus ancienne et la plus importante des disciplines qu'un voleur doit maîtriser : le vol à la tire ! Rendez-vous à l'endroit indiqué et observez la personne. Apprenez ses habitudes et soyez patient, puis baissez-vous rapidement en la suivant. Dérobez l'objet avant même que la cible n'ait eu le temps de réagir, voire même de comprendre qu'elle a perdu quelque chose ! Les améliorations magiques ou liées aux compétences peuvent être utiles.

Saccage

◊ **OBJECTIF :** volez en objets l'équivalent de [montant d'or défini], dans une capitale de châtellerie
◊ **OBJECTIF :** rapportez les objets à Delvin



La troisième mission de Delvin consiste à entrer furtivement dans une ville pour y dérober un nombre défini d'objets correspondant à une valeur en pièces d'or, déterminée par Delvin. La ruse consiste ici à connaître les endroits de la ville où vous pouvez voler (partout sur la carte locale, mais pas dans des lieux adjacents comme le Palais bleu de Solitude ou bien le Château de Coeur-de-Roche, à Markarth) et à ne prendre des objets qu'en étant caché. Baissez-vous et vérifiez bien à chaque fois, juste avant de commettre votre forfait. Si vous vous faites repérer en train de prendre un objet, celui-ci ne sera pas comptabilisé, alors pensez bien à rester complètement caché. Il ne vous reste qu'à continuer jusqu'à ce que la quête vous indique qu'elle est terminée !

ASTUCE Les lieux les plus adaptés au vol sont les magasins, les marchés et les résidences privées. Le Musée Dwemer, à Markarth, ne compte pas. Tout objet volé supplémentaire peut être vendu à Tonilia, c'est d'ailleurs la seule mission pour laquelle vous avez le droit de garder les objets à la fin !

SAMY&DENIS

Cambriolage

◊ **OBJECTIF :** récupérez [un objet] dans [une riche maison] quelque part dans une capitale de châtellerie
◊ **OBJECTIF :** rapportez l'objet à Vex



Vex veut que vous vous introduisiez dans un lieu (généralement la résidence d'un notable ou d'une personne aisée) pour y voler un objet de valeur que la Guilde des voleurs pourra vendre. Dans la plupart des cas, vous devrez attendre que tous les résidents soient partis, ou bien utiliser vos talents de furtivité et de crochetage pour déverrouiller une des portes d'accès avant de vous glisser jusqu'à l'objet désigné, de le voler, et de vous échapper au plus vite.

Pièce à conviction

◊ **OBJECTIF :** placez [une preuve] dans [une maison aisée], quelque part dans une capitale de châtellerie
◊ **OBJECTIF :** retournez voir Vex



Vex veut que vous preniez un objet volé pour le compte de la Guilde et que vous le placiez dans la maison d'un notable afin d'impliquer ce dernier dans un crime. En plus de prendre les précautions habituelles pour entrer et sortir du bâtiment (n'être vu par personne, que ce soit dedans ou dehors), vous devrez repérer un coffre ou un autre objet pouvant contenir d'autres objets et y placer l'objet volé. N'oubliez pas : ne déposez que l'objet spécifique que vous portez !

Tout doit disparaître

◊ **OBJECTIF :** videz [une maison aisée] de [ses objets de valeur], quelque part dans une capitale de châtellerie
◊ **OBJECTIF :** rapportez les objets à Vex



Vex vous a ordonné de vous rendre à un endroit que la Guilde a repéré car elle pense qu'il contient un grand nombre d'objets de qualité. Entrez-y sans vous faire repérer. Une fois à l'intérieur, vous devez vider la maison jusqu'à obtenir un certain nombre d'objets (et accessoirement, tout ce qu'il vous plaira d'emporter, même si ce n'est pas nécessaire pour la quête). Retournez ensuite auprès de Vex, sans éveiller le moindre soupçon tout au long de l'opération.

Rapine

◊ **OBJECTIF :** volez [un objet] dans [un magasin] d'une capitale de châtellerie
◊ **OBJECTIF :** rapportez [l'objet] à Vex



Le dernier type de mission que propose Vex est proche du cambriolage, avec toutefois une différence importante : vous prenez l'objet dans un magasin et non dans une résidence privée. Étant donné qu'il y a généralement quelqu'un dans les magasins, ainsi qu'une réserve dans laquelle un coffre-fort renferme l'objet, la furtivité, de préférence la nuit, est le seul moyen d'éviter d'irriter les autochtones et d'augmenter votre prime (ce qui peut arriver, mais n'est pas recommandé).

ASTUCE Quand vous essayez de réaliser des missions sans vous faire prendre, c'est le bon sens qui doit vous guider :

Cambriolez les magasins quand ils sont fermés, afin que les marchands ne vous voient pas.

Repérez des résidences privées et attendez que les habitants s'en aillent. Une fois la maison vide, crochetez la serrure et faites votre travail sans vous soucier d'être repéré.

Plus vous prenez de risques en essayant de voler des magasins ou des résidences alors que les occupants vous observent, plus vous vous compliquez la tâche.

Inutile de vous presser. Prenez du temps pour repérer les lieux, savoir où se trouvent vos cibles, et revenez plus tard pour vous mettre au travail.

QUÊTES D'INFLUENCE URBAINE

FAIRE PROGRESSER LA GUILDE ET GAGNER DE L'INFLUENCE

Présentation

Au fur et à mesure que vous réussissez vos missions, vous pouvez en apprendre plus sur leurs objectifs en discutant avec Vex ou Delvin et découvrir en quoi elles aident la Guilde. Les motivations sont simples : il y a beaucoup d'années de ça, la Guilde était présente dans toutes les grandes villes de Bordeciel. Personne ne pouvait bouger le petit doigt sans consulter la Guilde auparavant. Toutefois, la Guilde d'effondra, perdit des receleurs, des contacts influents et, plus important encore, le respect qu'on lui accordait. Grâce à votre aide, la Guilde pourra à nouveau être prise au sérieux et recommencer à s'installer dans les villes.

Grâce à Maven Roncenoir, vous avez la côte à Faillaise mais, si vous vous faites prendre à Blancherive ou dans une autre ville de Bordeciel, vous risquez de passer un long moment en prison. Cela dit, une fois que vous aurez accompli une seule mission pour une personne puissante et influente dans chacune des villes principales, vous pourrez vous attendre à un accueil plus indulgent. Malgré tout, ces notables ne se rapprocheront pas de la Guilde tant qu'un grand nombre de plus petites "missions", ces mêmes tâches dont vous vous chargez déjà, n'aura pas été réalisé.

Afin d'activer les quêtes d'influence urbaine suivantes (une par ville), vous devez terminer un total de 5 missions supplémentaires dans la ville concernée. Dès que vous avez terminé 5 missions supplémentaires dans une ville, contactez Delvin Mallory à la Cruche percée et commencez une ou plusieurs des quêtes suivantes. Continuez de réaliser des missions supplémentaires jusqu'à ce que chaque

SAMY&DENIS

ville en compte 5 ou plus. Évidemment, en raison de la nature aléatoire des missions, il se peut que vous deviez en terminer plus de 10 avant de recevoir une mission pour une ville dans laquelle vous n'avez pas encore réalisé toutes les missions nécessaires. Voici les villes dans lesquelles la Guilde des voleurs souhaite gagner de l'influence :

✓	NOM DE LA VILLE	MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES TERMINÉES ?	QUÊTE DISPONIBLE
☐	Markarth	5	Le bon côté des choses
☐	Solitude	5	Le Sload douillet
☐	Blancherive	5	Une amnistie méritée
☐	Vendeaume	5	Les Ombres de l'Automne
☐	Faillaise	0	Aucun†

REMARQUE † Des missions supplémentaires sont disponibles, mais aucune quête supplémentaire n'est disponible. Vous pouvez y réaliser des missions, mais elles ne contribuent pas aux Quêtes d'influence urbaine.

Les récompenses que vous recevez en faisant croître l'influence de la Guilde des voleurs dans Bordeciel sont précisées avec les quatre quêtes d'influence urbaine qui suivent.

LE BON CÔTÉ DES CHOSES

CONDITIONS : avoir terminé les quêtes de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires à Markarth (5)
QUÊTES CONNEXES : toutes les quêtes ultérieures de la Guilde des voleurs
LIEUX : Gardepins, Repaire des bandits de Gardepins, Faillaise, La Souricière, Sanctuaire de la Confrérie noire, le réservoir, la Cruche percée
PERSONNAGES : Adora, Delvin Mallory, Endon, Rhorlak
ENNEMIS : bandit, Rigel Bras-de-Fer
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Endon l'orfèvre, entrez dans Gardepins, récupérez son moule en argent et retournez le voir

Mouler l'alliance d'Endon

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Endon l'orfèvre
♦ **CIBLE :** Endon, à Markarth

Après avoir réussi 5 missions supplémentaires (ou plus) à Markarth, Delvin Mallory est informé qu'un des meilleurs orfèvres de Bordeciel, un homme nommé Endon, a commandé un moule spécial de la région éloignée de Val-Boisé, mais qu'il n'a jamais rien reçu. Rencontrez Endon (et sa fille, Adora) et dites-lui que c'est Delvin qui vous envoie. Il vous indiquera que c'est sans doute l'oeuvre de bandits. Les ressources manquant à Markarth pour intervenir, il a fait une requête auprès de la Guilde des voleurs pour s'occuper de cette affaire. Endon a promis sa loyauté ainsi qu'une partie de ses richesses en échange de l'inestimable moule.

◊ **OBJECTIF :** entrez dans Gardepins



Rendez-vous à la ferme éloignée de Gardepins, au milieu de la forêt de pins, et crochetez la serrure de la porte [Moyen]. Entrez et votre objectif se met à jour.

◊ **OBJECTIF :** récupérez le moule en argent d'Endon
♦ **CIBLE :** à l'intérieur du repaire des bandits, à Gardepins



La ferme isolée est d'une taille trompeuse. Descendez à la cave et trouvez (ou réveillez) Rhorlak. Pour continuer votre progression, essayez une des actions suivantes :

Choisissez de le tuer. Fouillez la cave, trouvez le mot sur la table et lisez-le. Trouvez ensuite le bouton secret.

(Pot-de-vin) Proposez-lui de l'argent pour lui délier la langue. Il parle alors d'un bouton secret caché dans le mur de la cave.

Ignorez simplement Rhorlak (l'option la moins coûteuse et la moins violente) et trouvez le bouton dans le mur, en ayant lu le mot au préalable ou pas.

Trouvez le mot épinglé avec une dague sur le mur, près de la porte qui donne sur l'extérieur.

De l'autre côté du foyer de la cave se trouve une armoire étrangement vide. Regardez à droite de celle-ci, au-dessus d'un panier, et vous trouvez un bouton. Appuyez dessus, l'armoire pivote et révèle l'entrée d'un tunnel.

➤ Note à Rhorlak

Traversez les ponts de bois et empruntez les tunnels grossièrement taillés, vous entrez dans le labyrinthe souterrain de Gardepins. Des bandits gardent la zone, n'oubliez donc pas de tenir vos armes prêtes à chaque nouvelle salle. Continuez le long d'une grande collection de tonneaux, puis sur le chemin en pente escarpée et affrontez de nouveaux bandits pour atteindre une porte qui mène au repaire des bandits de Gardepins.

Dans la première salle du repaire, utilisez les tonneaux empilés pour vous mettre à couvert et affronter un autre groupe de bandits, ou bien passez furtivement. Cherchez l'ouverture dans le mur supérieur ouest, après la cage et en haut des marches de pierre, pour trouver une porte en bois menant à une petite crypte. Le draugr mort vous indique que les bandits sont un peu plus loin dans les catacombes. Rendez-vous dans le camp de fortune, vous devrez certainement y livrer un nouveau combat. Dans la salle aux carillons d'os, faites sonner ces derniers pour alerter Rigel Bras-de-Fer, le chef de cette drôle de bande. Fouillez-la (ou volez-la) pour trouver les clés ouvrant toutes les autres salles.

➤ Clé de Gardepins

➤ Clé de la salle au trésor de Gardepins



À la porte en bois suivante, crochetez la serrure [très difficile] ou bien utilisez la clé de la salle au trésor de Gardepins. Juste après, vous trouvez une porte de fer qui mène à deux poutres de bois en équilibre précaire, avec des pièges à fléchettes de chaque côté. Passez en courant, ouvrez une autre porte en bois et repérez deux pierres piégées au sol. L'une d'elle actionne des lames, l'autre un bélier, sur le chemin de la crypte principale. Vous êtes accueilli par un piège qui vous envoie un coup de masse au visage, reculez d'un pas et plongez dans la salle en contournant le piège. À l'intérieur du sarcophage pillé, vous trouvez l'objet unique qui est le but de votre mission. Prenez-le ainsi que le bougeoir en argent (que vous pourrez revendre à la Cruche percée) et toute pièce qui traînerait par-là. Le coffre au trésor vaut la peine d'être ouvert, lui aussi !

SAMY&DENIS

➤ **Moule en argent d'Endon** ➤ **Bougie argentée**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Endon
♦ **CIBLE :** Endon, à Markarth

ASTUCE Gardepins n'est pas verrouillé avant cette quête. Vous pouvez ainsi obtenir le moule en argent n'importe quand et le transporter avec vous jusqu'au déclenchement de cette quête. Dans ce cas, vous pouvez immédiatement remettre l'objet à Endon lors de votre première rencontre, ce qui vous permet de terminer la quête immédiatement.

Conclusion de la quête

Ouvrez la porte fermée par une barre, c'est un raccourci pour revenir à la cave et sous le soleil de Bordeciel. Repartez à Markarth et parlez à Endon. Il prend le moule et devient alors un allié influent à Markarth, et un receleur dans cette ville si vous souhaitez vendre des objets volés.

➤ **Receleur :** Endon ➤ **Armure légère enchantée "en fonction du niveau"**

LE SLOAD DOUILLET

CONDITIONS : avoir terminé les quêtes de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires à Solitude (5)
QUÊTES CONNEXES : toutes les quêtes ultérieures de la Guilde des voleurs
LIEUX : Le Sload douillet, Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, Vague rouge, Faillaise, La Souricière, Réservoir, La Cruche percée, Solitude, Palais bleu, Maison d'Érikur
PERSONNAGES : Delvin Mallory, Érikur, Sabine Nytte
ENNEMIS : Second-capitaine, Marin
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Érikur, obtenez du Bleu de Balmora, déposez le Bleu de Balmora, retournez voir Érikur

Le cadeau sournois d'Érikur

◊ **OBJECTIF :** allez voir Érikur
♦ **CIBLE :** Érikur, à Solitude



Une fois que vous avez réussi 5 missions supplémentaires (ou plus) à Solitude, Delvin Mallory vous informe d'une affaire concernant Érikur, un homme d'affaires de Solitude. Trouvez le thane dans le Palais bleu, ou à proximité de son imposante demeure. Érikur n'a pas peur d'utiliser tous les moyens disponibles, quitte à se salir les mains, pour s'assurer que ses affaires prospèrent. Récemment, le capitaine Volf, du navire de marchandises Le Sload douillet, n'a pas tenu sa part d'un marché qu'il avait passé avec le thane. Les détails de leur accord ne sont pas clairs mais, quoi qu'il soit arrivé, Érikur risque de perdre une belle somme d'argent. C'est cette raison, ainsi que l'obstination du capitaine, qui ont poussé Érikur à contacter la Guilde des voleurs pour qu'elle l'aide dans cette affaire.

La Guilde a déjà travaillé avec Érikur et cela s'est généralement terminé de façon positive pour les deux parties. Le capitaine ayant assuré ses arrières, une tentative légale de résolution du conflit s'avérerait difficile. C'est pourquoi Érikur vous a demandé de déposer une substance nommée "Bleu de Balmora" à bord du navire, afin de piéger le capitaine et de le faire passer pour un contrebandier. Vous trouverez le produit de contrebande près d'un second navire, la Vague rouge, qui est à quai en-dessous de Solitude.

◊ **OBJECTIF :** récupérez du Bleu de Balmora
♦ **CIBLE :** Sabine Nytte, sur la *Vague rouge*, Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental



Votre contact est un matelot du nom de Sabine Nytte. Rendez-vous à l'Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental et cherchez un grand navire amarré au ponton à l'extérieur de la boutique de l'Empire oriental. Montez à bord et parlez à Sabine (elle sera toujours sur le pont au cours de cette quête). Elle a le produit qu'il vous faut mais il va vous coûter cher ! Vous pouvez :

Payer une grosse somme d'or à Sabine (1 500 pièces d'or) et obtenir le Bleu de Balmora immédiatement.

Demander s'il y a un autre moyen de l'obtenir. Non, il n'y en a pas.

(Vol à la tire) Oh mais si, il y a bien un moyen ! Fouillez prudemment ses poches et vous obtiendrez une clé.

Vous plaindre du prix. Sabine est inflexible et elle n'est pas stupide. Elle ne porte pas la marchandise sur elle pour vous laisser la voler !

(Furtivité, Vol à la tire) Ou bien vous pouvez trouver une seconde clé sur Sabine, la voler, puis vous rendre dans la cale de la Vague rouge, jusqu'à un coffre. À l'intérieur, vous trouverez un papier indiquant l'emplacement du coffre de Bleu de Balmora. Mettez ce plan à exécution si vous avez trop ennuyé Sabine et qu'elle ne veut plus vous parler, ou si vous préférez un chemin détourné pour atteindre cet objectif.

Ou bien vous pouvez totalement ignorer Sabine et utiliser ce guide pour repérer la cantine cachée, nager, et économiser de l'argent !

Une fois que vous la payez, Sabine vous remet une clé et vous explique ou se trouve le butin. Sous l'eau, et à proximité.

➤ **Clé de la cantine de Sabine** ➤ **Clé de Sabine du Vague rouge**

La marchandise de Sabine est scellée dans une cantine sous le ponton auquel la Vague rouge est amarrée. Plongez, repérez le coffre et utilisez vos talents de crochetage (Difficile) ou votre clé pour l'ouvrir.

➤ **Bleu de Balmora**

◊ **OBJECTIF :** déposez le Bleu de Balmora
♦ **CIBLE :** coffre du capitaine, pont inférieur du *Sload douillet*



Rendez-vous sur le Sload douillet et essayez la furtivité pour embarquer, ou bien utilisez votre magie pour aller directement dans la cale. Les marins qui occupent le navire vous attaqueront à vue. Vous pouvez courir pour éviter les marins et faire une manoeuvre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à travers la cabine jusqu'à l'escalier de la cale. Mais vous pouvez aussi simplement utiliser l'invisibilité et la pacification. Une fois dans la cale, traversez-la, passez devant le second-capitaine et déposez le Bleu de Balmora dans le coffre du capitaine après l'avoir déverrouillé [moyen].

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Érikur
♦ **CIBLE :** Érikur, à Solitude

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Quand vous revenez voir Érikur pour lui annoncer votre réussite, il est déjà au courant. Il vous donne quelque chose pour le dérangement et se fera désormais une joie d'ouvrir toutes les portes que la Guilde aurait besoin d'ouvrir à Solitude... Voici ce que vous recevez de sa part :

➤ **Livre de sort "en fonction du niveau"**

UNE AMNISTIE MÉRITÉE

CONDITIONS : avoir terminé les quêtes de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires à Blancherive (5)
QUÊTES CONNEXES : toutes les quêtes ultérieures de la Guilde des voleurs
LIEUX : Faillaise, La Souricière, Réservoir, la Cruche percée, Blancherive, Fort-Dragon, Fort-Dragon - Quartiers du jarl
PERSONNAGES : Irileth, Olfrid Guerrier-Né
ENNEMIS : Aucun
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Olfrid Guerrier-Né, volez la lettre incriminant Arn, falsifiez le registre de la prison, retournez voir Olfrid Guerrier-Né

Lettre d'intention

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Olfrid Guerrier-Né
♦ **CIBLE :** Olfrid Guerrier-Né, à Blancherive



Une fois que vous avez réussi 5 missions supplémentaires (ou plus) à Blancherive, Delvin Mallory reçoit une lettre urgente d'Olfrid Guerrier-Né, un riche Nordique résidant à Blancherive. Apparemment, un vieil ami d'Olfrid nommé Arn a été incarcéré à la prison de Blancherive pour un délit majeur qu'il aurait commis à Solitude, un crime qui pourrait le mener à l'échafaud. Heureusement, les autorités de Blancherive n'ont pas connaissance de l'identité de son ami, il a simplement été arrêté pour ivresse et comportement obscène. Le problème est que les autorités de Solitude ont récemment envoyé au jarl de Blancherive une lettre donnant l'identité des criminels qu'elles recherchent. Si le jarl lit cette lettre et fait le lien avec l'ami d'Olfrid, celui-ci sera exécuté. Olfrid vous propose d'infiltrer les quartiers privés du jarl à Blancherive pour y dérober cette lettre. Tant que vous y serez, vous pourrez aussi en profiter pour apporter une petite correction au registre de la prison, lequel contient l'identité de son ami...

◊ **OBJECTIF :** volez la lettre incriminant Arn
♦ **CIBLE :** chambre à coucher, dans les quartiers du jarl de Fort-Dragon
◊ **OBJECTIF :** falsifiez le registre de la prison
♦ **CIBLE :** bureau, dans les quartiers du jarl de Fort-Dragon

Un acte d'intrusion d'une telle impudence ne sera pas toléré par les autorités de Blancherive, assurez-vous donc de porter le matériel de camouflage, ou l'accoutrement magique, nécessaire pour réussir votre infiltration. Après une nouvelle conversation avec Olfrid pour connaître l'emplacement de la lettre (et d'autres informations, facultatives), rendez-vous à l'imposant Fort-Dragon.

Une fois à l'intérieur, si vous vous contentez de vous balader devant les gardes, Irileth finira sans doute par vous aborder. Mentionnez simplement que vous voulez voir le jarl et que vous ne bénéficiez que d'un très court répit. Si les gardes ou d'autres occupants des lieux deviennent hostiles, n'engagez pas le combat. Tuer les gens dont vous cherchez à vous attirer les grâces est une très mauvaise idée...



Allez vers le nord-ouest depuis l'escalier à l'entrée de la grande salle, puis descendez les marches latérales et entrez dans les quartiers du jarl de Fort-Dragon. Le registre de la prison est sur une table dans le coin d'une chambre à coucher, de l'autre côté.



Traversez les quartiers personnels du jarl, en suivant plus ou moins la direction sud-ouest, jusqu'à ce que vous pénétriez dans le bureau du jarl. Sur la table, vous trouvez une lettre de Solitude. Emparez-vous-en et fuyez les lieux, de préférence sans vous faire remarquer ni tuer qui que ce soit.

➤ **Lettre de Solitude**

◊ **OBJECTIF :** repartez voir Olfrid Guerrier-Né
♦ **CIBLE :** Olfrid Guerrier-Né, à Blancherive

ATTENTION !

Vous risquez d'y laisser la vie si vous pensez pouvoir vous imposer face au grand nombre de gardes et autres occupants coriaces qui se trouvent dans les lieux. Il est préférable de ne pas dégainer vos armes et de partir en évitant le combat.

Conclusion de la quête

Cherchez Olfrid Guerrier-Né dans les rues de Blancherive. Il pourrait bien errer quelque part dans une habitation, ou autour de celle-ci. Bien qu'il garde le silence à propos d'Arn, il est content de recevoir la lettre et vous demande de dire à Delvin que la Guilde sera "fort satisfaite" de ce qu'Olfrid peut faire pour influencer le pouvoir en place dans cette ville. Il vous remet également un Anneau enchanté.

➤ **Anneau enchanté "en fonction du niveau"**

SAMY&DENIS

CONDITIONS : avoir terminé les quêtes de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires à Vendeaume (5)
QUÊTES CONNEXES : toutes les quêtes ultérieures de la Guilde des voleurs
LIEUX : Faillaise, La Souricière, Réservoir, La Cruche percée, Grotte des Collines murmurantes, Vendeaume, Maison du clan Cruellemer
PERSONNAGES : Fjotli, Niranye, Torsten Cruellemer
ENNEMIS : Linwe, Ombre de l'Automne
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Torsten Cruellemer, adressez-vous à Niranye, (facultatif) trouvez un moyen d'influencer Niranye, allez à la Grotte des Collines murmurantes, récupérez le médaillon d'argent de Fjotli, (facultatif) détruisez la bannière des Ombres de l'Automne, retournez voir Torsten Cruellemer

Sus à la guilde rivale !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Torsten Cruellemer
♦ **CIBLE :** Torsten Cruellemer, à Vendeaume



Une fois que vous avez réussi 5 missions supplémentaires (ou plus) à Vendeaume, Delvin Mallory est contacté par un riche fermier marchand nommé Torsten Cruellemer, qui réside à Vendeaume. Rendez-vous sur place et trouvez le marchand, dans le secteur de la Maison du clan Cruellemer. Torsten pleure la perte de sa fille Fjotli qui a été retrouvée assassinée. Il manquait en outre à son corps toujours couvert de bijoux un médaillon de grande valeur sentimentale. Grâce au travail d'un détective, le coupable présumé a été identifié : une Altmer (Haut-Elfe) du nom de Niranye. Bizarrement, les sources de Torsten indiquent que Niranye fait partie d'une Guilde des voleurs rivale, dans laquelle Delvin Mallory a nié toute implication de sa part auprès de Torsten. Votre mission est de retrouver ce médaillon, un héritage de la famille Cruellemer, et il vous suggère de commencer par fouiller la maison de Niranye.

Vous avez maintenant deux endroits où chercher : le stand du marché, au coin sud-ouest de Vendeaume, où Niranye vend ses marchandises (généralement de jour) ou bien sa maison, au coin sud-est de la ville.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Niranye
♦ **CIBLE :** Niranye, à Vendeaume



Niranye en personne : que vous la rencontriez chez elle ou dans les rues de Vendeaume, Niranye fait semblant d'être encore sous le coup de la mort de Fjotli, jusqu'à ce que vous lui demandiez d'avouer. Vous pouvez :

(Persuasion) Faire un commentaire sur ses mauvais talents d'actrice.

(Intimidation) La menacer de connaître le même sort que Fjotli.

Ou bien la tuer pour vous avoir fait perdre votre temps, ce qui fait sauter l'étape de la note pour passer à la Grotte des Collines murmurantes.

Si vous n'arrivez pas à l'intimider ou la persuader, vous pouvez simplement répondre "C'est une erreur de ma part". Cela ouvre l'objectif suivant :

◊ **(FACULTATIF) OBJECTIF :** trouvez un moyen d'influencer Niranye

Dans le coffre de son sous-sol caché, vous trouverez une note qui peut être utilisée pour faire pression sur elle. Montrez-la à Niranye quand elle ne veut plus vous parler et sa langue s'en trouvera déliée, vous atteignez ainsi l'objectif. À moins qu'il n'y ait aucun témoin, la troisième option (la tuer) peut s'avérer problématique. Si vous utilisez vos talents oraux, Niranye parle d'un petit groupe de voleurs Altmer qui se font appeler les "Ombres de l'Automne" et qui ont une base dans la Grotte des Collines murmurantes. Elle vous avertit en particulier de la folie de leur chef, Linwe, qui est tristement célèbre pour dépouiller les morts de leurs objets de valeur.

➤ **Deuxième lettre de Linwe**
➤ **Clé de la maison de Niranye**

◊ **OBJECTIF :** allez à la Grotte des Collines murmurantes
◊ **OBJECTIF :** récupérez le médaillon d'argent de Fjotli
♦ **CIBLE :** Linwe, dans la Grotte des Collines murmurantes



Traversez les terres enneigées menant à la Grotte des Collines murmurantes et préparez-vous à un accueil hostile de la part des deux gardes de l'Ombre de l'Automne, près du feu de camp et de l'entrée creusée dans la montagne. Une fois à l'intérieur, l'objectif se met à jour et vous devez trouver le médaillon. Empruntez le tunnel enneigé, en esquivant ou en attaquant les autres voleurs de l'Ombre de l'Automne, jusqu'à un escalier circulaire en pierre. Descendez pour atteindre un couloir de communication en bas des escaliers, puis pénétrez dans le repaire de l'Ombre. Vous verrez une bannière dans la plus grande salle, c'est là que les voleurs se retrouvent pour manger.

◊ **OBJECTIF :** (facultatif) détruisez la bannière des Ombres de l'Automne



Avant de poursuivre vos recherches, allumez le brûleur qui se trouve sous la bannière et attendez qu'elle prenne bien feu. Effacer toute trace d'une Guilde des voleurs rivale est un objectif hautement important ! Trouvez Linwe, le prétendu chef des voleurs, dans une pièce adjacente. Le simple fait qu'il soit habillé comme un voleur devrait être une raison suffisante pour le découper en morceaux ! Venez à bout de ce charlatan et récupérez ce qui suit sur sa dépouille :

➤ **Médaillon de Fjotli**
➤ **Armure de Linwe**
➤ **Bottes de Linwe**
➤ **Gantelets de Linwe**
➤ **Casque de Linwe**

◊ **OBJECTIF :** repartez voir Torsten Cruellemer
♦ **CIBLE :** Torsten Cruellemer, à Vendeaume

Conclusion de la quête

Repartez à Vendeaume et trouvez Torsten Cruellemer. Rendez-lui le médaillon, ce qui lui fera grand plaisir, il se montrera même un peu jaloux de votre vie aventureuse. Toutefois, il ne manquera pas de vous assurer que vous disposez d'un allié fidèle dans cette ville. Il n'est d'ailleurs pas le seul : Niranye devient une receleuse bien utile dans cette ville... à moins que vous ne l'ayez tuée.

SAMY&DENIS

- **Vendeur (receleur) :** Niranye
- **Bijoux enchantés (Amulette, anneau ou collier ; en fonction du niveau ; si vous avez brûlé la bannière)**
- **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

QUÊTES D'INFLUENCE URBAINE : RÉCOMPENSES ULTIMES

Niveaux d'influence

Augmenter l'influence de la Guilde des voleurs dans tout Bordeciel est essentiel pour assurer votre réussite et votre richesse. L'influence est mesurée en niveaux. Le tableau suivant montre comment passer à chaque niveau :

✓	NIVEAU N°	QUÊTES D'INFLUENCE URBAINE TERMINÉES (SUR 4)
	Niveau 0	Aucune : seule Faillaise est influencée
	Niveau 1	Faillaise + une quête d'influence urbaine
	Niveau 2	Faillaise + deux quêtes d'influence urbaine
	Niveau 3	Faillaise + trois quêtes d'influence urbaine
	Niveau 4‡	Faillaise + les quatre quêtes d'influence urbaine

NOTE ‡ C'est une des conditions pour devenir Maître de la Guilde des voleurs.

Récompense 1 : visiteurs et vendeurs supplémentaires

Au fur et à mesure que votre influence augmente, de nouveaux visiteurs apparaissent (à qui vous pouvez parler, mais c'est à peu près tout) et des vendeurs s'installent dans les recoins autour de la Cruche percée pour vous proposer toute une variété d'objets spéciaux ou thématiques. Ne manquez pas de regarder leur marchandise et de faire des achats chez eux, en marchandant s'il le faut. Le tableau suivant indique qui arrive, et quand.

✓	NIVEAU N°	VISITEUR	COMMERÇANT
	Niveau 1	Aucun	Syndus ; fabricant de flèches des Elfes des bois
	Niveau 2	Aucun	Arnskar Forgemaître ; forgeron Nordique
	Niveau 3	Garthar	Herluin Lothaire ; apothicaire Bréton
	Niveau 4	Ravyn Imyan	Vanryth Gatharian ; forgeron d'armure Elfe noir spécialisé en armures légères

Récompense 2 : or des receleurs de la Guilde

Comme vous devriez le savoir, Tonilia, ainsi que tous les autres receleurs que vous aidez à rejoindre la cause, peut vous acheter n'importe quel objet dont vous avez "pris possession" à travers Bordeciel, la plupart des autres marchands ne touchant pas aux produits volés. La quantité d'or disponible pour vous payer vos objets augmente en fonction de votre niveau d'influence urbaine, comme indiqué ici :

✓	NIVEAU N°	OR DISPONIBLE
	Niveau 0	1 000 pièces d'or
	Niveau 1	1 500 pièces d'or
	Niveau 2	2 250 pièces d'or
	Niveau 3	3 000 pièces d'or
	Niveau 4	4 000 pièces d'or

Récompense 3 : amnistie

Lorsque vous entrez dans une châtellerie (la Brèche (Faillaise), la Crevasse (Markarth), Haafingar (Solitude), Blancherive (Blancherive) ou Estemarche (Vendeaume)) pour laquelle vous avez réussi une quête d'influence urbaine et qu'un garde veut vous arrêter pour un crime dont vous êtes l'auteur, vous disposez de deux options supplémentaires :

1. Vous pouvez payer le garde pour qu'il ignore le crime cette fois-là. Cela ne marche pas sur les crimes violents (meurtre) mais c'est un très bon moyen d'éviter de se faire arrêter pour vol quand votre sac est plein d'objets volés que vous détesteriez perdre. Cela ne marche que sur un seul garde, une fois par jour. Notez également que la "prime" sur votre tête reste en vigueur, l'ardoise n'est pas effacée. De ce fait, si vous essayez de converser avec un autre garde, il se peut bien qu'il essaie de vous arrêter.
2. Si vos poches débordent d'or, vous pouvez payer immédiatement votre liberté pour cette châtellerie, quel que soit le crime commis. Cela permet aux gardes d'ignorer ce crime. Le montant d'or nécessaire est égal à la moitié de votre prime.

Les deux options ci-dessus ont deux avantages :

3. On ne vous amène pas au château (à moins que vous n'ayez empiété sur une propriété privée, ce qui vous amène tout de même au château) comme si on vous libérait de prison.
4. Enfin, et surtout, aucun de vos objets volés n'est confisqué. Normalement, quand on vous arrête, tout votre butin vous est enlevé et vous ne le revoyez jamais. Dans ce genre de situation, le voleur peut éviter ce désagrément !

Récompense 4 : croissance de la Guilde

À chaque niveau que la Guilde des voleurs atteint, vous remarquerez des changements physiques. Vous verrez plus de contenants qu'il est possible de piller, des meubles plus chers et plus somptueux et, bien sûr, l'arrivée des vendeurs mentionnés plus haut. Leurs "boutiques" apparaissent maintenant dans la zone de la Cruche percée, dans un des renfoncements du mur, de l'autre côté du bar.

Récompense 5 : cachettes des voleurs

Lorsqu'une quête d'influence urbaine est réussie, des "cachettes des voleurs" apparaissent dans la capitale de la châtellerie concernée. Il s'agit de tonneaux en bois portant la marque noire "Cachette des voleurs". Chaque ville dispose de trois tonneaux de ce type, cachés quelque part dans ses murs. Le tableau ci-dessous indique leurs emplacements :

CACHETTES DES VOLEURS DE SOLITUDE

✓	CACHETTE	LIEU
	1	Parmi les tonneaux, à droite de l'entrée de la maison d'Érikur.
	2	Derrière la maison de Vittoria Vici, dans une alcôve.
	3	Au bout de l'allée entre le Ragnard pervers et les Breuvages d'Angeline, derrière les jeunes pins.

CACHETTES DES VOLEURS DE MARKARTH

✓	CACHETTE	LIEU
	1	À moitié submergée, à l'endroit où l'eau venant de la boutique du forgeron Ghorza Gro-Bagol tombe dans la rivière en cascade.
	2	Sur une promenade couverte dans le coin nord-ouest de la ville. Suivez cette promenade vers l'ouest depuis la porte principale de Nepos.
	3	Sur le palier, juste à l'extérieur de la Gentilhommière de Vlindrel.

SAMY&DENIS

CACHETTES DE VOLEURS DE BLANCHERIVE

✓	CACHETTE	LIEU
	1	Derrière la maison de Carlotta Valentia.
	2	Au sud de la Maison Grisetoison, au coin du mur de la ville (à côté de la porte reliant les Plaines au Quartier des vents).
	3	Cachée contre le mur extérieur, à l'arrière de la Jument pavoisée.

CACHETTES DES VOLEURS DE VENDEAUME

✓	CACHETTE	LIEU
	1	Dans la petite cour à côté de la maison de Niranye.
	2	Juste à côté de la porte des Occasions de Sadri.
	3	Cachée au fond d'une petite allée, à gauche de l'entrée de Hjerim.

CACHETTES DES VOLEUR DE FAILLAISE

✓	CACHETTE	LIEU
	1	Sur la promenade inférieure le long du canal, presque en face de la Maison de Valindor.
	2	Dans un coin de la promenade donnant sur le terrain d'entraînement du Château d'Embruine.
	3	Dans la zone de jardinage de Rucheline, contre le mur de la ville.

Ces cachettes sont réapprovisionnées de temps en temps, il est donc intéressant d'y jeter un coup d'oeil. Une cachette contient toujours une quantité aléatoire de crochets à serrure et de flèches, elle peut contenir les objets suivants en plus (aléatoirement et en fonction du niveau) :

Potions

Gemmes

Arme enchantée, armure légère ou arc

QUÊTE DE CHEF : UNE NOUVELLE DIRECTION

CONDITIONS : avoir terminé les quêtes de la Guilde des voleurs : Missions supplémentaires à Markarth (20), avoir terminé les quêtes de la Guilde des voleurs : quêtes d'influence urbaine dans toutes les châtelleries (4), avoir terminé la quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne

SPOILERS MINEURS

◊ **OBJECTIFS :** renseignez-vous auprès de Brynjolf pour prendre la tête de la Guilde, rendez-vous au centre du réservoir, devenez Maître de la Guilde des voleurs, renseignez-vous auprès de Brynjolf sur le rôle de Maître de Guilde, allez chercher votre armure de chef de la Guilde auprès de Tonilia

Un véritable honneur chez les voleurs

Il s'agit sans doute de votre dernière quête avec la Guilde des voleurs, car elle demande beaucoup de conditions. Vous devez avoir réussi toutes les missions supplémentaires nécessaires pour accéder aux quatre quêtes d'influence urbaine et avoir ensuite réussi ces quêtes. De plus, vous devez avoir réussi toutes les quêtes cruciales et terminé la quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne.

◊ **OBJECTIF :** renseignez-vous auprès de Brynjolf pour devenir Maître de Guilde



Entrez dans le réservoir et discutez avec votre vieil ami et mentor. Brynjolf est sur le terrain d'entraînement et il vous annonce que le temps est venu pour vous, grâce à votre travail acharné et à vos performances impressionnantes, de mener cette joyeuse bande de bons à rien. Il vous demande de vous rendre au réservoir pour que la cérémonie puisse commencer.

◊ **OBJECTIF :** rendez-vous au centre du réservoir
◊ **OBJECTIF :** devenez Maître de la Guilde des voleurs
◊ **OBJECTIF :** renseignez-vous auprès de Brynjolf sur le rôle de Maître de Guilde

Vous êtes dignement accueilli par tous les membres principaux de la Guilde des voleurs (à part Mercer Frey, bien sûr), y compris Maven Roncenoir. La cérémonie commence et on chante vos louanges. Delvin, Vex et Karliah s'accordent sur le fait que vous ferez un très bon chef. Après avoir reçu ce grand honneur, allez voir Brynjolf. Après de nouvelles félicitations, il vous remet des objets de grande valeur, comme le veut la tradition. Il vous conseille ensuite d'aller voir Tonilia, qui a un cadeau spécial pour vous.

➤ **Amulette d'articulation**

➤ **Clé du coffre à tribut**

REMARQUE L'amulette d'articulation a deux fonctions : en premier lieu, elle possède un enchantement d'éloquence, entre 5 % et 25 % (niveau déterminé au moment ou vous le recevez). Ensuite, vous réussissez presque à chaque fois que vous essayez d'utiliser la persuasion quelle que soit la difficulté. Il y a bien quelques tentatives de persuasion particulières qui ne fonctionneront pas, mais elles sont très rares et espacées. De fait, vous pouvez quasiment tout le temps persuader quiconque de faire ce que vous lui demandez. Cela comprend les gardes, quand vous essayez de vous tirer d'affaire suite à un délit mineur !

◊ **OBJECTIF :** allez chercher votre armure de chef de la Guilde auprès de Tonilia

Conclusion de la quête

Votre "couronnement" s'achève par l'obtention d'une armure de Maître de guilde complète. Prenez-la à Tonilia et portez-la quand bon vous semble. Le coffre à tribut contient une certaine quantité d'or et de gemmes (en fonction du niveau). Allez l'ouvrir de temps en temps car il est parfois réapprovisionné. À partir de ce moment, certains voleurs vous appelleront peut-être "chef".

➤ **Armure de chef de guilde**

➤ **Gants de chef de guilde**

➤ **Bottes de chef de guilde**

➤ **Capuchon de chef de guilde**

SAMY&DENIS

QUÊTES DE LA CONFRÉRIE NOIRE

INTRODUCTION

L'envie d'interaction avec la Confrérie noire ne se ressent pas explicitement. Vous pouvez avoir entendu des rumeurs à son sujet ou même vaincu un assassin qui devait vous tuer et qui portait sur lui un mystérieux contrat à votre nom. Cependant, pour essayer de glaner autant d'informations que possible la concernant, commencez par enquêter du côté du chariot accidenté près duquel se trouve un curieux petit bouffon, non loin de la Ferme Loreius, sur la route au nord de Blancherive.

Sanctuaire de la Confrérie noire



La Porte noire, du côté de l'étang nauséabond.



L'intérieur du Sanctuaire, dans la grotte.

Le Sanctuaire de la Confrérie noire se trouve sur le côté de la route, dans un coin plutôt sinistre au beau milieu de la pinède, au sud de la Châtellerie d'Épervine. La Porte noire est invisible aux voyageurs et seuls ceux suffisamment curieux pour s'aventurer hors de la route peuvent l'apercevoir. Verrouillée par magie, elle protège le Sanctuaire contre les intrus en demandant un mot de passe aux visiteurs, qu'il faut évidemment connaître pour pouvoir entrer...

L'entrée comporte le bureau et la chambre d'Astrid, ainsi qu'une porte secrète (qui s'ouvrira plus tard). En bas de l'escalier principal s'ouvre une grotte qui abrite la forge d'Arnbjorn, un endroit pour s'entraîner au combat ainsi qu'une chute d'eau et un bassin avec un Mur de mots sur lequel vous pouvez apprendre le cri Marque mortelle.

Plus loin, dans les tunnels attenants, se trouvent les chambres des différents membres de la Famille, un réfectoire et un laboratoire qui donnent sur la grotte. On y trouve également la chambre de Cicéron et une chapelle, laquelle abrite un étrange petit homme ainsi qu'un sarcophage, non moins étrange.

➤ **Mot de puissance :** Marque mortelle

Personnages importants

La Mère de la nuit



Présente dans le monde physique sous la forme d'un cadavre émacié, desséché, à moitié momifié et allongé à l'intérieur d'un sarcophage de fer à l'aspect terrifiant, la Mère de la nuit fut amenée en Bordeciel par Cicéron, son gardien. Aux débuts de la Confrérie noire, seule l'Oreille noire avait la capacité d'entendre sa voix effrayante. Lorsqu'elle reçoit l'appel du Sacrement noir, elle transmet les informations à ses "enfants".

Chef : Astrid



Bienveillante et attentionnée, Astrid dirige le Sanctuaire de Bordeciel. Elle est très ouverte sur ses sentiments et d'une loyauté sans faille envers la Confrérie noire, qu'elle défendra jusqu'à son dernier souffle. Astrid est la femme d'Arnbjorn et tous deux ont une relation aussi saine que peuvent l'avoir deux assassins de la Confrérie. Elle en est la donneuse de quêtes principale.

Assassin : Festus Krex



Krex est un vieux grincheux totalement asocial. C'est aussi le seul membre du Sanctuaire qui préfère la magie à l'acier froid des armes. Extrêmement difficile à approcher, il est toutefois accepté par les autres membres de la Confrérie noire, qui le considèrent comme un membre particulièrement susceptible de la Famille et font de leur mieux pour ignorer son côté grincheux. Il essaie de toujours se tenir au courant des événements intéressants qui surviennent en Bordeciel, mais ne partage que très rarement les informations glanées.

Assassin : Nazir



Nazir est un Rougegarde qui manie un cimeterre géant. Il est plus vieux que la plupart des autres assassins, pour lesquels il tient d'une certaine manière le rôle de père. Ses actions comme sa façon de penser sont nobles, pleines d'humour et réfléchies. Il ne prend jamais de décision à la légère et se montre extrêmement talentueux dans la compétence Armure légère. C'est lui qui propose les contrats mineurs lorsque le Sacrement noir a été accompli quelque part en Bordeciel, ainsi que les Contrats parallèles, lorsqu'Astrid n'a rien à vous confier.

➤ **Professeur (Armure légère) :** Nazir

Assassin : Gabriella



Gabriella est un membre assez mystérieux de la Confrérie noire. Elle ne parle pas beaucoup, préférant la compagnie de sa givrépeire apprivoisée. Quand vous honorez le contrat qui consiste à tuer Gaius Maro (et réussissez à remplir l'objectif supplémentaire), Gabriella vous donne un objet qui vous permet de vous rendre à Blancherive voir sa chère amie Olava, afin que cette dernière vous prédise l'avenir.

Assassin : Babette



Petite fille de dix ans aussi joyeuse que charmante, Babette est manifestement l'un des membres les plus respectés de la Confrérie. Elle est passionnée d'alchimie et peut vous vendre toutes sortes de produits qu'elle fabrique, ainsi que de nombreux objets utiles. Elle semble très en avance sur son âge, sans doute parce qu'elle est en réalité un vampire de presque deux cents ans. Elle est extrêmement douée en matière de magie d'alchimie.

➤ **Professeur (Alchimie) :** Babette

➤ **Marchande (Potions) :** Babette

SAMY&DENIS

Gardien : Cicéron



Cicéron, dit "le Plaisantin", est un bouffon psychotique armé d'un poignard qui s'exprime comme s'il psalmodiait. Il est le gardien de la Mère de la nuit et c'est lui qui a amené le corps de cette dernière au Sanctuaire. Particulièrement paranoïaque, il parle constamment avec "Mère" et la protège avec férocité. S'il entend parler d'une menace visant la Confrérie, il agira aussi rapidement qu'impulsivement.

Sombres-écailles : Veezara



Veezara est un Sombres-écailles, un Argonien né sous le signe de l'Ombre. Des années durant, il a servi le roi du Marais noir. Lorsqu'il fut honorablement libéré du service de ce dernier, il parcourut Tamriel et échoua au Sanctuaire de Bordeciel. Il est amical, peu bavard, mais extrêmement habile.

Assassin et forgeron : Arnbjorn



Barbare nordique à l'esprit tapageur, Arnbjorn est le mari d'Astrid, qui est la seule à pouvoir le calmer, puisqu'il s'avère qu'il est aussi un loup-garou. Sa loyauté envers elle est inébranlable et totale. Autrefois membre des Compagnons, il dut quitter les rangs de ces derniers à cause de ses habitudes barbares et de son appétit du sang, qui le rendaient assez difficile à vivre. Après avoir erré sur les chemins de Bordeciel, il finit par découvrir la Confrérie noire qu'il jugea plus adaptée à sa nature. Il travaille parfois à la forge, à l'intérieur du Sanctuaire.

➤ **Forgeron :** Arnbjorn

Familier : Lis



Davantage un animal domestique qu'un familier, Lis, la givrépeire de Gabriella, est l'un des résidents permanents du Sanctuaire de la Confrérie noire, dont elle est la mascotte à titre officieux. Il ne faut pas la prendre pour une araignée sauvage, car elle se montre amicale envers tous les membres de la Confrérie et il serait dommage que quelqu'un la tue par dépit ou par amusement... Surtout dans la mesure où tous les membres de la Famille vous seront immédiatement hostiles si vous vous montrez suffisamment stupide pour tuer cette si jolie bestiole!

ASSASSINATS : APERÇU TACTIQUE

Conséquences des assassinats

Avant de vous lancer dans le monde clandestin des assassins, renseignez-vous sur les cibles à éliminer. Certaines peuvent avoir d'autres objectifs de quête qui changent ou disparaissent après leur mort. Bien que cela ne vous empêche pas d'accomplir les Quêtes cruciales, prenez le temps de consulter l'Atlas et l'Index avant de tuer qui que ce soit.

Compétences à apprendre

Pénétrer par effraction dans des bâtiments, trouver une cible, la tuer sans faire de bruit puis s'enfuir sans sonner l'alarme (ou sans qu'on vous repère) nécessite une bonne maîtrise des compétences suivantes. Il est recommandé de prendre le temps d'améliorer ces dernières en vous entraînant et en les utilisant constamment :

Armes à une main : pour le maniement des dagues et les attaques en Furtivité

Archerie : pour tuer des ennemis à distance sans faire de grabuge

Armure légère : pour pouvoir vous dissimuler sans subir trop de dégâts

Furtivité : incontestablement la compétence la plus importante si vous voulez devenir un assassin clandestin

Crochetage : utile pour pénétrer dans des bâtiments fermés

Sorts d'illusion : comme Invisibilité, pour vous aider à vous dissimuler, et Peur ou Pacification pour vous enfuir plus facilement

Alchimie : pour confectionner des poisons à appliquer sur vos armes

Autres sorts éventuels : comme Détection des vivants, pour rechercher des ennemis, des alliés ou des cibles

L'assassinat lui-même

ASTUCE Les tactiques suivantes sont générales mais peuvent se montrer très utiles :

L'assassinat de base : trouvez la cible. Utilisez votre arme favorite. Frappez la cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous vous faites voir, combattez ou enfuyez-vous, et tant pis pour les conséquences !

L'assassinat à distance : si vous préférez la magie à distance ou les arcs, utilisez-les pour attaquer la cible. Si vous pouvez tirer à couvert sans vous faire voir (accroupissez-vous pour vérifier), n'hésitez surtout pas.

L'assassinat en Furtivité : améliorez votre Furtivité en utilisant tous les moyens pour diminuer votre présence, attaquez en pleine nuit et par-derrière, puis fondez-vous à nouveau dans l'ombre si quelqu'un vous repère.

L'assassinat au poison : lorsque l'on veut tuer quelqu'un, le mieux est de pouvoir s'en charger le plus rapidement possible. Appliquez donc du poison sur votre arme pour tuer la cible d'un coup.

ENTRAÎNEMENT

Outre un lit confortable et un esprit commun, les principaux membres de cette guilde d'assassins sont extraordinairement talentueux dans une compétence particulière. Allez voir chacun d'entre eux pour augmenter la compétence choisie d'un point. Si vous en avez les moyens, vous pourrez répéter cette opération de nombreuses fois :

✓	COMPÉTENCE	NIVEAU	PROFESSEUR
☐	Armure légère	Maître	Nazir
☐	Alchimie	Maître	Babette

QUÊTES ET MISSIONS DISPONIBLES

Il y a, au total, 37 quêtes différentes qui se rapportent à la Confrérie noire. 13 font partie des Quêtes cruciales (plus une autre d'introduction impliquant Cicéron), 12 sont des quêtes appelées Contrats parallèles et les 11 dernières sont des Missions supplémentaires.

Quêtes cruciales

Nommées simplement "quêtes", ce sont les missions principales que vous pouvez entreprendre. Vous devez remplir certaines conditions afin d'y accéder (sauf pour la première), comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête de la confrérie noire : Les aléas du voyage	Aucune
☐	Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence	Aucune
☐	Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations	Terminer la Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence

SAMY&DENIS

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
☐	Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire
☐	Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort
☐	Quête de la Confrérie noire : Révélation	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité
☐	Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Révélation
☐	Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
☐	Quête de la Confrérie noire : Fatale recette	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie
☐	Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Fatale recette
☐	Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée	Terminer la Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire
☐	Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !	Terminer la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée

Contrats parallèles

Ces missions d'assassinat vous sont proposées par Nazir et se déclinent en six parties. Vous aurez parfois plusieurs cibles à éliminer, parfois une seule. Voici comment y avoir accès :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Contrat parallèle : Tuez Narfi	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Ennodius Papius	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Beitild	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Hern	Terminer les trois premiers Contrats parallèles. Disponible pendant la Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Lurbuk	Terminer les trois premiers Contrats parallèles. Disponible pendant la Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Deekus	Terminer les cinq premiers Contrats parallèles. Disponible pendant la Quête de la Confrérie noire : Révélation. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée

	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Contrat parallèle : Tuez Ma'randru-jo	Terminer les cinq premiers Contrats parallèles. Disponible pendant la Quête de la Confrérie noire : Révélation. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Anoriath	Terminer les cinq premiers Contrats parallèles. Disponible pendant la Quête de la Confrérie noire : Révélation. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Agnis	Terminer les huit premiers Contrats parallèles. Disponible après avoir accompli la Quête de la Confrérie noire : Révélation. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Maluril	Terminer les neuf premiers Contrats parallèles. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Helvard	Terminer les neuf premiers Contrats parallèles. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
☐	Contrat parallèle : Tuez Safia	Terminer tous les autres Contrats parallèles. Inaccessible pendant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée

Quêtes individuelles

Ici sont répertoriés tous les autres objectifs ou tâches en rapport avec la Confrérie noire. Quelques-uns ont des cibles, objets ou autres interactions aléatoires. Ils sont listés plus en détail à la suite des Quêtes cruciales, mais pour connaître les conditions requises afin de commencer chacune de ces Missions supplémentaires, consultez le tableau suivant :

✓	QUÊTES INDIVIDUELLES	CONDITIONS
☐	Anéantissez la Confrérie noire !	Terminer la Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence, et tuer Astrid
☐	L'honneur de la famille	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
☐	Les prédictions de la Délicate*	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique, et toucher la prime
☐	On n'est bien que chez soi	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
☐	Bienvenue dans la Confrérie†	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
☐	Le retour de Cicéron*	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !

✓	QUÊTES INDIVIDUELLES	CONDITIONS
☐	Longue vie à la Confrérie noire	Terminer la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
☐	Le trésor du tortionnaire : 1re partie*	Terminer la Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi
☐	Le trésor du tortionnaire : 2e partie*	Terminer la Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi
☐	Le trésor du tortionnaire : 3e partie*	Terminer la Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi
☐	Le trésor du tortionnaire : 4e partie*	Terminer la Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi

NOTE * = indique que le nom de la quête correspondante n'apparaît pas dans votre menu ; consultez la catégorie "Divers" pour afficher les objectifs.

LES ALÉAS DU VOYAGE

CONDITIONS : Aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence

LIEU : Ferme Loreius

PERSONNAGES : Cicéron, Curwe, Garde de la route, Vantus Loreius

ENNEMIS : Aucun

◊ **OBJECTIFS :** Persuadez Loreius de réparer la roue, Persuadez Loreius OU dénoncez Cicéron, Adressez-vous à Cicéron OU à Loreius

SAMY&DENIS

ASTUCE Il est préférable de terminer cette quête avant de vous lancer dans Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations et de rejoindre la Confrérie noire car Cicéron vous soufflera peut-être des mots supplémentaires en fonction de vos actes au cours de cette quête. Selon vos choix, vous pourrez également découvrir de nouvelles saveurs.

Un bouffon en bout de course





La route située au nord de Blancherive peut s'avérer dangereuse. Si vous l'empruntez ou si vous passez par la Grotte du Scintillant et partez droit vers le nord-ouest, vous tomberez sur un drôle de petit bonhomme habillé en bouffon dont la charrette est immobilisée. Vous verrez qu'une des roues s'est désolidarisée de l'essieu. La charrette contient une caisse en bois richement ornée.

Le bouffon se nomme Cicéron. Il a l'air un peu dérangé, mais une chose est sûre : il a besoin d'aide. La caisse contient soi-disant la dépouille de sa pauvre mère. Ils faisaient route vers Cyrodiil, sa dernière demeure, lorsque l'essieu s'est brisé. Le fermier du coin a tous les outils nécessaires pour effectuer la réparation, mais il ne veut rien savoir, sûrement à cause du comportement et de l'accoutrement étranges de Cicéron. Ce dernier vous demande d'intercéder en sa faveur auprès du fermier Vantus Loreius. Il y a de l'or à la clé.

◊ **OBJECTIF :** persuadez Loreius de réparer la roue.
♦ **CIBLE :** Vantus Loreius, Ferme Loreius



Partez vers l'ouest en direction de la Ferme Loreius. Trouvez le fermier et Curwe, sa femme. Engagez la conversation avec Vantus Loreius et parlez-lui de la situation dans laquelle se trouve Cicéron. Loreius se défie du bouffon : son apparence et sa caisse contenant, à ce qu'il dit, la dépouille de sa mère, ne lui inspirent pas confiance. Il ne veut pas d'histoires. Vous pouvez vous ranger à son avis ou le persuader d'aider Cicéron. Au fil de la conversation, vous réalisez que deux possibilités s'offrent à vous : convaincre Loreius ou dénoncer Cicéron.

◊ **OBJECTIF :** persuadez Loreius OU dénoncez Cicéron.
♦ **CIBLE :** Vantus Loreius OU le garde de la route



Persuader Loreius : Vantus Loreius se laisse facilement convaincre qu'il s'est montré trop méfiant. Cicéron n'est rien de plus qu'un malchanceux qui a besoin de ses talents de réparateur d'essieu. Attendez qu'il donne clairement son accord avant d'annoncer la bonne nouvelle à Cicéron.



Dénoncer Cicéron : Si Loreius vous a convaincu que Cicéron n'est pas blanc comme neige, retournez sur la route et repérez les gardes qui patrouillent dans les parages. Parlez-leur et inventez quelque chose, n'importe quoi qui nuise à l'image de Cicéron. Le garde part d'un bon pas pour aller arrêter Cicéron et vous pouvez retourner voir Loreius pour fêter avec lui l'arrestation de cet homme étrange (mais peut-être innocent).

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Cicéron OU à Loreius.

Conclusion de la quête

Quelle que soit votre décision, vous recevrez de l'or en récompense.

➤ **50 pièces d'or**

Activités post-quête

Si vous vous rangez du côté de Loreius et informez le garde, vous trouverez le fermier et son épouse assassinés dans leur ferme quand vous retournerez les voir après avoir rejoint la Confrérie noire. Personne ne sait qui a commis ce crime mais vous avez votre petite idée sur la question...

LA FIN DE L'INNOCENCE

CONDITIONS : Aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
LIEUX : Faillaise, Orphelinat Honorem, Vendeaume, Résidence Aretino
PERSONNAGES : Aventus Aretino, Constance Michel, Francois Beaufort, Grimvar Cruellemer, Hroar, Idesa Sadri, Runa Juste-Égide, Samuel
ENNEMIS : Grelod la Douce
◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Aventus Aretino, Tuez Grelod la Douce, Informez Aventus Aretino de la mort de Grelod

Le Sacrement noir est prononcé

Vous pouvez débuter cette quête à différents endroits :

1. Une rumeur circule à propos d'un petit garçon nommé Aventus Aretino. Vous pouvez l'entendre dans n'importe quelle auberge ou taverne de Bordeciel. Comme vous êtes à Helgen, la plus proche s'avère être l'Auberge du Géant endormi de Rivebois. La plus proche de cette quête est l'Auberge du Candelâtre, à Vendeaume. Demandez quelles sont les rumeurs jusqu'à ce que le nom d'Aventus Aretino soit prononcé et n'en faites plus dévier la conversation.



SAMY&DENIS

2. Autre possibilité, l'Orphelinat Honorem de Faillaise. Entrez et vous constaterez que Grelod la Douce ne mérite pas vraiment son nom. Lorsque cette harpie a couché tous les enfants, discutez avec l'un des "mioches". François Beaufort, Samuel, Runa Juste-Égide ou Hroar vous parleront d'Aventus Aretino, l'orphelin qui s'est enfui. Ils vous révèleront que ce dernier est à Vendeaume.

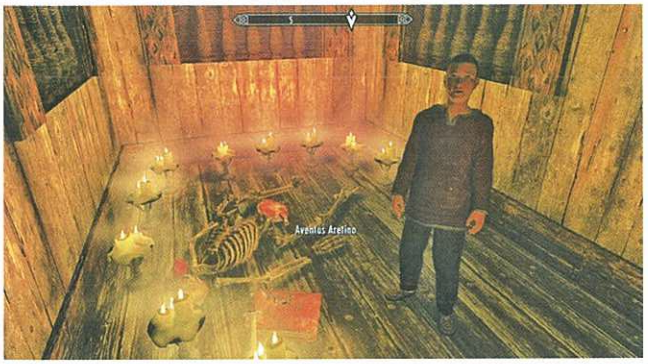


3. Si vous êtes déjà à Vendeaume, le premier garde avec lequel vous engagez la conversation évoque un rituel qui aurait lieu quelque part dans la ville. Si vous êtes à proximité de la résidence Aretino, vous pouvez surprendre une conversation entre Grimvar Cruellemer et Idesa Sadri : parlez-leur de l'enfant "maudit" que certains ont entendu réciter le "Sacrement noir". Comme la résidence est à deux pas, allez voir si cette rumeur est fondée.



◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Aventus Aretino.
♦ **CIBLE :** la résidence Aretino, Vendeaume

La directrice sadique vit ses dernières heures



Les rumeurs sont fondées : Aventus Aretino, l'enfant qui vient de perdre ses parents, a quitté Faillaise pour retourner à la résidence des siens.

(Crochetage [Novice]) Le seul moyen d'entrer est de crocheter la serrure. Une fois à l'intérieur, vous découvrez Aventus en état de transe ; il récite le Sacrement noir, un rituel par lequel ceux qui cherchent la vengeance peuvent contacter la Confrérie noire. Votre présence ne l'inquiète pas le moins du monde... il est même ravi de voir un assassin de la confrérie répondre enfin à son appel. Même si ça n'était pas votre intention, il insiste pour que vous éliminiez la femme sadique qui dirige l'Orphelinat Honorem, afin de sauver les enfants de sa cruauté et de permettre à sa subalterne, Constance Michel, de prendre la relève.

◊ **OBJECTIF :** tuez Grelod la Douce.
♦ **CIBLE :** l'Orphelinat Honorem, Faillaise



Allez à l'Orphelinat Honorem et parlez à Grelod la Douce. Vous pouvez lui cacher ou lui révéler vos desseins, mais vous devez l'exécuter juste après pour les sévices qu'elle a infligés aux enfants.

◊ **OBJECTIF :** informez Aventus Aretino de la mort de Grelod.
♦ **CIBLE :** la résidence Aretino, Vendeaume

ATTENTION ! Une fois le meurtre perpétré, la prime placée sur votre tête dans cette zone grimpera en flèche s'il y a eu des témoins.

(Furtivité) Comme pour n'importe quel meurtre commis au service de la Confrérie noire, il est préférable d'opérer dans la discrétion pour éviter les témoins gênants. Dans le cas de Grelod, vous pouvez attendre qu'elle soit endormie, mais sachez qu'elle poussera alors un hurlement d'agonie qui alertera Constance et les enfants. Vous deviendrez suspect à leurs yeux, même si votre prime dans la Brèche n'a pas changé.

Conclusion de la quête

Retournez voir Aventus et dites-lui que la mission a été couronnée de succès. Fou de joie, il vous remettra un colifichet appartenant à sa famille. C'est apparemment la fin de la quête...

➤ **Héritage de la famille Aretino**

Activités post-quête

Un drôle d'événement se produit. Lorsque vous quittez Vendeaume et entrez dans n'importe quelle autre ville de Bordeciel, un messager vous remet un pli (à moins que vous ne le dépassiez au pas de course). Il s'agit d'une empreinte de main noire, et de deux mots : "Nous savons." La quête de la Confrérie noire "Mauvaises fréquentations" peut alors commencer.

ASTUCE Il n'est pas nécessaire d'attendre un messager pour que débute la prochaine quête : dormez tout simplement dans un lit (hors de Vendeaume) et une tueuse du nom d'Astrid viendra vous tirer de votre sommeil.

MAUVAISES FRÉQUENTATIONS

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence, Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire
LIEUX : Cabane abandonnée, Sanctuaire de la Confrérie noire
PERSONNAGES : Alea Quintus, Astrid, Fultheim l'Intrépide, Nazir, Vasha
ENNEMIS : Aucun
◊ **OBJECTIFS :** Tuez l'un des prisonniers, Entrez dans le sanctuaire de la Confrérie noire

SAMY&DENIS

La fin du cauchemar

Cette quête commence après avoir terminé la quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence.





La Confrérie noire vous surveille de près. Vous ne pouvez vous cacher nulle part, ce que vous comprendrez quand vous souhaiterez dormir. Au lieu de vous réveiller à l'endroit où vous vous êtes endormi, vous apparaissez dans une étrange cabane située très loin au nord de Bordeciel. Vous n'avez alors d'autre choix que de discuter avec un mystérieux personnage voilé et vêtu de noir.

Cette femme dit s'appeler Astrid et représenter la Confrérie noire. Bien que vous fassiez preuve d'un talent certain en matière d'assassinat - la Confrérie a besoin de gens de votre trempe - vous lui posez problème. Grelod la Douce, votre dernière victime, était l'une de ses cibles. Par conséquent, vous lui devez un assassinat.



Astrid vous explique que vous trouverez trois prisonniers ligotés dans la cabane. L'un d'entre eux est un assassin envoyé les tuer. Vous devez le démasquer et l'éliminer. Astrid attend que le sang coule pour vous remettre la clé de la cabane abandonnée et vous rendre votre liberté.

◊ **OBJECTIF :** tuez l'un des détenus.

♦ **CIBLE :** un prisonnier, peu importe lequel, de la cabane abandonnée

ATTENTION ! Dès qu'Astrid a fini de parler, vous pouvez choisir de la tuer pour prendre la clé de la cabane abandonnée sur son cadavre et vous enfuir. Mais, à l'évidence, les prochaines quêtes de cette série vous sont inaccessibles. Ici débute alors une nouvelle mission, Quête de la Confrérie noire : Anéantissez la Confrérie noire ! Pour plus d'informations, consultez la page 255.

(Intimidation) (Persuasion) Vous pouvez effectuer une tentative d'intimidation ou de persuasion sur chaque prisonnier. Tuez ensuite celui ou celle que vous croyez coupable.

Prisonnier n°1 : Fultheim l'Intrépide. Cet immense guerrier nordique révèle sa vraie nature de lâche pleurnicheur au fil de l'interrogatoire.

Prisonnier n°2 : Alea Quintus. Cette mère de six enfants a la colère facile. Elle vous tuerait de ses propres mains si elle en avait l'occasion.

Prisonnier n°3 : Vasha. Ce chef de la pègre khajiit tentera d'obtenir sa libération par la menace et par la négociation.

La culpabilité, l'innocence. Le bien, le mal. Est-ce vraiment important ?

Attention, ceci révèle une partie de l'intrigue : Retournez voir Astrid une fois le meurtre commis. Elle est impressionnée par votre sens de la déduction. Mais ce n'était qu'une mascarade car les trois prisonniers étaient innocents : l'important, c'est que vous avez fait preuve d'une loyauté aveugle et ainsi payé votre dette. Vous êtes libre de partir. Mais pourquoi ne pas rester ? Astrid vous propose officiellement de rejoindre les rangs de sa famille et vous confie un code donnant accès au Sanctuaire de la Confrérie noire.

➤ **Clé de la cabane abandonnée**

◊ **OBJECTIF :** entrez dans le Sanctuaire de la Confrérie noire.

Conclusion de la quête

Rendez-vous à la pinède, au sud, et trouvez la porte exhibant un crâne. Lorsqu'on vous le demande, donnez le code : "Le silence, mon frère". La porte s'ouvre et vous pouvez passer sous la route puis dans le Sanctuaire. Astrid vous souhaite la bienvenue au sein de la famille et vous remet l'armure sibylline. Elle vous prépare une mission, ainsi que l'arrivée de la Mère de la nuit, mais pour l'heure c'est Nazir qui vous propose différentes missions secondaires aussi récréatives que lucratives. Enfoncez-vous dans le Sanctuaire pour rencontrer vos nouveaux frères. Vous pourrez surprendre une conversation au cours de laquelle des membres de la famille vantent leurs prouesses.

➤ **Armure sibylline**
➤ **Gants sibyllins**
➤ **Bottes sibyllines**
➤ **Casque sibyllin**

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire commence immédiatement.

ASTUCE **Armure sibylline :** Sans conteste l'armure ultime de l'assassin car elle dispose d'enchantements pour améliorer les compétences requises. Une armure sibylline antique (encore plus impressionnante) est même disponible à Vileserre, mais vous devrez accomplir d'autres missions pour cette organisation avant de partir à sa recherche. Consultez Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate* en page 257 pour plus d'informations.

REMARQUE * : les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes.

SANCTUAIRE

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations

QUÊTES CONNEXES : Quêtes de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Narfi, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Ennodius Papius, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Beitild, Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire

PERSONNAGES : Arnbjorn, Astrid, Babette, Cicéron, Festus Krex, Gabriella, Nazir, la Mère de la nuit, Veezara

ENNEMIS : Aucun

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Nazir, Adressez-vous à Nazir pour le premier ensemble de contrats

Au coeur de la Confrérie

Cette quête commence après avoir terminé la quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Nazir

SAMY&DENIS



Écoutez les instructions d'Astrid et explorez le coeur du Sanctuaire, où Nazir et les autres membres de la Confrérie parlent de leurs activités clandestines d'un ton joyeux. Vous pouvez parler à tout le monde, mais Nazir reste votre interlocuteur privilégié. Il vous proposera divers contrats parallèles que vous auriez tort de refuser. Nazir est également un Professeur : il vous apprendra à gagner en efficacité lorsque vous portez une armure légère.

➤ **Professeur (Armure légère) :** Nazir

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Nazir pour le premier ensemble de contrats.

À LA RENCONTRE DE LA CONFRÉRIE

En plus d'Astrid et de Nazir, vous pouvez discuter avec (ou enquêter sur) d'autres membres de la Confrérie : Arnbjorn, Babette, Cicéron, Festus Krex, Gabriella, Nazir, la Mère de la Nuit et Veezara. Ils vous donneront des conseils pour les quêtes de cette faction (veillez à leur parler entre chaque mission). Pour plus d'informations sur vos nouveaux frères, consultez la section "Introduction" au début de ce chapitre.

REMARQUE À ce stade, la série de quêtes de la Confrérie noire : Contrats parallèles peut également commencer. C'est Nazir qui vous les confiera. Reportez-vous aux sections "Quêtes individuelles de la Confrérie noire" et "Quête de la Confrérie noire : Contrats parallèles" de ce chapitre pour connaître les détails de chaque contrat et la manière de les obtenir.

Conclusion de la quête



Lorsque vous rentrez au Sanctuaire de la Confrérie noire après avoir rempli au moins un contrat parallèle de Nazir, et pénétrez dans la grotte, c'est l'effervescence : Cicéron est arrivé avec sa mère. Consultez la quête suivante pour plus de plus amples détails. Parlez à Astrid puis allez voir Nazir si vous devez toucher votre récompense pour l'un des trois premiers contrats.

Activités post-quête

Vous retournez généralement voir Nazir une fois que la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort commence.

CONDAMNÉ À MORT

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire, Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Markarth, Le Remède de la Vieille, Raldbthar, Consortium de Raldbthar, Vendeaume, La Fiole blanche, Quartiers des forgerons

PERSONNAGES : Arnbjorn, Astrid, Babette, Cicéron, Festus Krex, Gabriella, Muiri, Nazir, la Mère de la nuit, Veezara

ENNEMIS : Alain Dufont, Bandits, Nilsine Brise-Bouclier

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Muiri, Tuez Alain Dufont, (Facultatif) Tuez Nilsine Brise-Bouclier, Adressez-vous à Muiri, Allez informer Astrid

Bouffonneries

Cette quête commence après avoir terminé la quête de la Confrérie noire : Sanctuaire.



Lorsque vous rentrez au Sanctuaire après avoir rempli votre premier contrat parallèle (ou plus tard), vous constatez que la Confrérie a de la visite. Cicéron et son énorme cercueil sont dans la grotte. Cicéron est en pleine conversation avec Arnbjorn et le ton monte parfois. Astrid ne porte pas non plus le bouffon dans son coeur, mais lui et son chargement sont néanmoins accueillis chaleureusement dans la communauté. Demandez un nouveau contrat à Astrid et elle vous donnera vos instructions : une assistante d'apothicaire de Markarth a effectué le Sacrement noir. Trouvez-la et exaucez son voeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez demander à Astrid des informations sur la Mère de la nuit (la dépouille que transporte Cicéron), des conseils sur les contrats ou encore quelles sont les règles à observer.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Muiri

♦ **CIBLE :** le Remède de la Vieille, Markarth

Cicéron est un bouffon psychotique qui passe son temps à jouer avec ses couteaux. C'est aussi le Gardien de la Mère de la nuit. Il vous sait gré d'avoir convaincu Vantus Loreius de réparer sa charrette lors de la quête de la Confrérie noire : Les aléas du voyage si cela a été votre choix, et très contrarié dans le cas contraire. Vous pouvez lui demander des informations sur lui-même, sur la Mère de la nuit et sur une foule d'autres sujets, mais restez sur vos gardes : il peut se montrer imprévisible

ATTENTION !

L'assistante de la Vieille





Rendez-vous à Markarth et cherchez Muiri. Vous la trouverez peut-être à l'Auberge du Sang-d'Argent, ou dans les rues adjacentes, à moins qu'elle ne se rende au Remède de la Vieille, l'apothicairerie où elle travaille, si elle n'y est pas déjà. Dites-lui que vous avez répondu à son appel. Elle vous confiera son problème sur le ton de la confidence : après avoir rendu visite à la famille Brise-Bouclier à Vendeaume - des amis de longue date dont la fille avait été assassinée - elle a fait halte à la taverne la plus proche

SAMY&DENIS

pour y noyer son chagrin. C'est là qu'elle est tombée amoureuse d'un étranger fringant nommé Alain Dufont. Elle ignorait que ce dernier l'avait séduite dans l'unique but de s'infiltrer dans la demeure familiale afin de les dépouiller. Alain - qui n'était autre que le chef des bandits de la ville - a ainsi fait main basse sur une impressionnante fortune.

Les Brise-Bouclier jugent Muiri responsable et leur matriarche (qui la considérait auparavant comme sa propre fille) ne veut plus jamais la revoir. Muiri a donc été trahie par l'homme qu'elle croyait sincère dans son amour et reniée par les Brise-Bouclier. Que pourrait-elle bien désirer ? La vengeance, une double vengeance. Elle vous demande d'aller au repaire d'Alain et de ses bandits pour tuer ce sale menteur. Mais elle vous propose un second objectif qui n'a rien d'obligatoire : assassiner Nilsine Brise-Bouclier. Si ses deux filles légitimes ne sont plus de ce monde, Tova la matriarche reprendra sûrement Muiri sous son aile en tant que fille adoptive. Du moins, c'est ce qu'espère son esprit embrouillé. Avant de partir, prenez les doses de poison violent qu'elle vous remet : vous pourrez les utiliser sur vos cibles si vous le souhaitez.

➤ **Extrait de lotus (2)**

◊ **OBJECTIF :** tuez Alain Dufont.
♦ **CIBLE :** Alain Dufont, Raldbthar
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** tuez Nilsine Brise-Bouclier
♦ **CIBLE :** Nilsine Brise-Bouclier, à Vendeaume

REMARQUE Vous pouvez remplir ces deux contrats dans l'ordre de votre choix.

Contrat : Alain Dufont

Rejoignez, malgré l'épaisse couche de neige, la forteresse naine aux sculptures imposantes. À moins de faire preuve de discrétion (et ce n'est pas nécessaire), préparez-vous à une attaque de bandits sur les premières marches. Éliminez-les sans problème et ouvrez la porte pour trouver le Consortium de Raldbthar.





Entrez dans le niveau du Consortium. Éliminez les bandits que vous croisez et franchissez le piège de feu puis descendez le couloir en spirale jusqu'à la chambre jonché de colonnes en ruines : les bandits du clan y tiennent une réunion. Pour abattre Alain de manière professionnelle, trempez une flèche dans l'extrait de lotus. Vous pouvez également foncer dans le tas en utilisant vos sorts offensifs ou vos armes de corps à corps de prédilection. N'oubliez pas d'empoisonner votre arme avant de frapper Alain pour le tuer du premier coup. Une fois le combat terminé, prenez son arme unique avant de quitter les lieux : il s'agit de Thaumartel, le symbole volé du clan Brise-Bouclier. Vous pouvez maintenant :

Poursuivre l'exploration de cette forteresse (consultez l'atlas à partir de la page 414 pour plus d'informations).

Retourner voir Muiri.

Poursuivre les assassinats avec Nilsine Brise-Bouclier, votre cible facultative.

➤ **Arme unique :** Thaumartel

Nilsine Brise-Bouclier (Facultatif)



Partez pour Vendeaume et localisez Nilsine : vous la trouverez sûrement dans la zone du marché, entre la Fiole blanche et les quartiers des forgerons. Vous pouvez lui apprendre la mort de sa soeur jumelle, mais ce n'est pas la raison de votre présence : vous devez la tuer (dans l'idéal, avec une épée ou une flèche enduite d'extrait de lotus). Si vous êtes repéré, fuyez : vous avez tout à perdre si les gardes de la ville vous neutralisent.

ASTUCE **Dans l'ombre :** Par précaution, attendez la tombée de la nuit puis suivez Nilsine jusqu'à ce qu'elle soit dans un endroit isolé (sa maison ou les rues qui y mènent, s'ils n'y a pas de passants) pour accomplir votre sombre tâche.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Muiri
♦ **CIBLE :** le Remède de la Vieille, Markarth

Conclusion de la quête

Retournez à Markarth et dites à Muiri qui vous avez assassiné. Elle est enchantée d'apprendre la mort d'Alain Dufont, et extatique si vous avez également rempli le contrat facultatif. Elle vous récompense en fonction de vos résultats :

➤ **50 pièces d'or (Alain Dufont)**
➤ **Anneau de Muiri (Nilsine Brise-Bouclier)**

◊ **OBJECTIF :** allez informer Astrid.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire de la Confrérie noire

Activités post-quête

Retournez au Sanctuaire de la Confrérie noire et retrouvez Astrid. Elle est satisfaite de votre travail, mais a besoin de vous pour régler un problème plus personnel. Ce n'est peut-être que de la paranoïa de sa part, mais vous avez l'intime conviction que le bouffon est mêlé à cette affaire. Ainsi commence Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité.

CHUCHOTEMENTS DANS L'OBSCURITÉ

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Hern, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Lurbuk, Quête de la Confrérie noire : Révélation
LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire
PERSONNAGES : Astrid, Cicéron, Nazir, Mère de la nuit
ENNEMIS : Aucun
◊ **OBJECTIFS :** Cachez-vous dans le cercueil de la Mère de la nuit, Adressez-vous à Cicéron, Adressez-vous à Astrid, Acceptez un contrat parallèle proposé par Nazir

SPOILERS MINEURS

SAMY&DENIS

Écoutez votre Mère

Cette quête commence après avoir terminé la quête de la Confrérie noire : Condamné à mort.



Lorsque vous rentrez au Sanctuaire de la Confrérie noire, Astrid vous confie un problème personnel. Cicéron semble plus imprévisible que jamais : il s'est enfermé dans la pièce où repose la dépouille de la Mère de la nuit et des chuchotements se font entendre. Serait-ce un complot ? À qui peut-il bien parler ? Vous pouvez lui poser d'autres questions après avoir accepté d'espionner le bouffon, dissimulé dans le seul endroit sûr de la pièce : le cercueil de la Mère de la nuit !

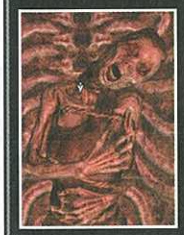
◊ **OBJECTIF :** cachez-vous dans le cercueil de la Mère de la nuit.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire de la Confrérie noire

Le cercueil n'est plus dans la caisse de transport mais repose derrière le vitrail circulaire. Déverrouillez-le et montez dedans : nichez-vous au milieu des ossements de la Mère de la nuit. Une fois le couvercle refermé, vous entendez Cicéron parler au cadavre. Rien de bien compromettant : le bouffon répète simplement qu'il doit protéger la Mère de la nuit et trouver l'"Oreille noire". Mais il se produit alors quelque chose d'étrange : le visage de la Mère s'illumine et une voix prend la parole dans votre tête ! Elle vous apprend que "vous êtes la personne qu'elle attendait" et le cercueil s'ouvre brutalement.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Cicéron.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Astrid.

À LA RENCONTRE DE LA CONFRÉRIE

La Mère de la nuit



Dans l'univers tangible, la Mère de la nuit n'est qu'un corps momifié reposant dans un grand sarcophage, celui-là même que Cicéron vient d'apporter. Elle se manifeste sous la forme de la voix qui vous parle : pour le moment, ce ne sont que des mots peu cohérents, mais la communication s'améliorera par la suite.

"Vandale !" Cicéron, indigné par votre subterfuge, semble vouloir se jeter sur vous pour vous tailler en pièces. Mais lorsque vous lui rapportez les propos de la Mère de la nuit, sa colère laisse la place à une grande excitation : il a enfin trouvé l'"Oreille noire". C'est alors qu'Astrid fait son apparition. Elle exige de savoir qui fait un tel raffut. Vous lui dites ce qui vous est arrivé et que la Mère de la nuit vous demande de vous entretenir avec un certain Amaund Motierre de Volunruud. Astrid a besoin de temps pour réfléchir à cette mission ordonnée par une matriarche morte depuis des lustres et vous demande de trouver d'autres contrats dans l'intervalle.

◊ **OBJECTIF :** acceptez un contrat parallèle proposé par Nazir.

REMARQUE Vous pouvez aller à Volunruud pour vous entretenir avec Amaund avant de parler à Astrid : vous y obtiendrez les objets que vous devez lui apporter, mais vous serez bien obligé de le voir en fin de compte (au cours de la prochaine quête).

Vous pouvez lui parler de ce qui vient de vous arriver, mais pensez à lui demander des missions supplémentaires. Vous devez terminer les trois premiers contrats parallèles pour obtenir des informations sur deux cibles supplémentaires à éliminer : la première est un redoutable vampire nommé Hern et la seconde, un barde, Lurbuk. Vous pouvez remplir ces deux contrats dans l'ordre de votre choix.

REMARQUE Consultez les sections "Quêtes individuelles de la Confrérie noire" et "Quêtes de la Confrérie noire : Contrats parallèles" de ce chapitre pour connaître les détails de chaque contrat et la manière de les obtenir.

Conclusion de la quête

Retournez au Sanctuaire de la Confrérie noire pour avoir une conversation avec Astrid (tous les détails sont dans la prochaine quête). Retrouvez ensuite Nazir afin de toucher votre récompense pour les contrats parallèles que vous avez remplis. Un conseil, occupez-vous maintenant des contrats encore en suspens.

Activités post-quête

Vous retournez généralement voir Nazir une fois que la quête de la Confrérie noire : Révélation commence.

RÉVÉLATION

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité, Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare
LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Faillaise, la Souricière, la Cruche percée, Volunruud
PERSONNAGES : Amaund Motierre, Astrid, Delvin Mallory, Nazir, Rexus
ENNEMIS : Draugr
◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Amaund Motierre, Adressez-vous à Rexus, Livrez la lettre et l'amulette à Astrid, Montrez l'amulette à Delvin Mallory, Allez informer Astrid

Sombres machinations

Cette quête commence une fois que vous avez terminé la quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité, rempli les deux contrats parallèles et parlé à Astrid.



Dès votre retour au Sanctuaire de la Confrérie noire, Astrid vous hèle. Bien qu'elle ne soit pas certaine de vous croire à propos de la voix que vous entendez, elle estime que vous avez tout intérêt à améliorer la liaison par l'intermédiaire du contact dont la Mère de la nuit vous a parlé. Vous devez partir au plus tôt pour Volunruud, une crypte située au nord-est. Terminez vos contrats parallèles en cours par une petite visite à Nazir, demandez des informations sur cette quête aux autres membres de la Confrérie si cela vous chante et mettez-vous en route.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Amaund Motierre.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Rexus.
♦ **CIBLE :** à l'intérieur de Volunruud





Allez au tertre de terre dont l'entrée se situe au-dessus de la butte hérissée de Pierres dressées. Empoignez votre arme car quelques guerriers draugr vous y attendent. Bien que ce souterrain regorge de salles et de tunnels, il s'agit seulement de descendre la première volée de marches, tourner à gauche et marcher en direction du sud-ouest. Vous trouverez là une petite antichambre et des cadavres de draugr parmi les fougères. Amaund Motierre et Rexus, son garde du corps, sont dans la pièce suivante. Ce que vous annonce Motierre est à couper le souffle : il désire engager la Confrérie noire pour éliminer un certain nombre d'individus afin d'aboutir au meurtre de l'empereur de Tamriel ! Une fois son discours terminé, il fait un signe à Rexus qui vous remet les objets suivants :

➤ **Lettre cachetée** ➤ **Amulette ornée**

◊ **OBJECTIF :** livrez la lettre et l'amulette à Astrid.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire de la Confrérie noire



Motierre explique que l'amulette vous permettra d'acheter ce dont vous aurez besoin pour remplir les prochains contrats et que la lettre cachetée est un accord écrit entre lui et la Confrérie. Vous devez les remettre à Astrid. Explorez Volunruud si vous le souhaitez puis retournez voir Astrid. Elle n'en croit pas ses oreilles, ce qui est compréhensible. Montrez-lui les objets pour la convaincre. La Mère de la nuit serait bien incapable de mentir à la Confrérie...

Pour le moment, Astrid prend la lettre. Vous devez vous rendre à Faillaise pour y retrouver Delvin Mallory, un receleur en qui la Confrérie a toute confiance : il devrait pouvoir estimer la valeur de l'amulette. Vous le trouverez dans les bas-fonds de la ville.

◊ **OBJECTIF :** montrez l'amulette à Delvin Mallory.
♦ **CIBLE :** la Cruche percée, dans la Souricière, à Faillaise

Le receleur reçoit





Allez à Faillaise et localisez l'entrée de la Souricière, près du rivage, sous le Marteau noirci. Traversez le labyrinthe des égouts jusqu'à trouver la porte donnant sur la Cruche percée puis abordez Delvin Mallory et dites-lui que la Confrérie noire a besoin de ses services. Il vous demande des nouvelles d'Astrid. Donnez-lui l'amulette ornée (pendant la conversation et non à partir de l'inventaire). Mallory l'étudie sous toutes les coutures et vous apprend qu'elle appartient au Conseil des Anciens de l'Empereur. Inquiet à l'idée que la Confrérie ait tué quelqu'un pour obtenir cette amulette, il bondit néanmoins de joie lorsque vous lui proposez de la lui vendre. Il vous donne alors une lettre de crédit qui couvrira toutes les dépenses qu'Astrid jugera nécessaires.

➤ **Lettre de crédit**

REMARQUE Vous connaissez peut-être déjà Delvin Mallory si vous avez commencé les quêtes de la Guilde des voleurs. Il a de nouvelles informations à vous révéler si vous avez déjà progressé dans ces missions.

◊ **OBJECTIF :** allez informer Astrid.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire de la Confrérie noire

Récompenses de la quête

Une fois de retour au Sanctuaire, vous expliquez à Astrid que vous avez ouvert un crédit chez Delvin Mallory. En guise de remerciement, elle vous présente le plan le plus retors jamais imaginé par Motierre. Ce plan est entré en action : elle espère que vous avez un costume car vous êtes invité à un mariage...

REMARQUE Astrid vous réprimande si vous avez déchiré le sceau pour lire la lettre. Vous trouverez dans cette missive une liste de cibles à éliminer, mais cela n'affecte en rien votre relation.

Activités post-quête

La quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare commence immédiatement. De surcroît, Nazir vous proposera de nouveaux contrats parallèles.

JUSQU'À CE QUE LA MORT NOUS SÉPARE

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Révélation

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Révélation, Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Solitude, Temple des Divins

PERSONNAGES : Alexia Vici, Asgeir Chausseneige, Astrid, Babette, Gabriella, Jarl Élisif la Juste, Kayd, Lodi, Noster Oeil-de-Lynx, Nora Chausseneige, Pantea Ateia, Veezara, Vivienne Onis, Vuwulf Chausseneige

ENNEMIS : Vittoria Vici

◊ **OBJECTIFS :** Tuez Vittoria Vici, Allez informer Astrid

SAMY&DENIS

Un mariage d'enterrée

Cette quête commence après avoir terminé la quête de la Confrérie noire : Révélation.

Une fois la précédente quête de la Confrérie noire accomplie, retrouvez Astrid pour en apprendre davantage sur les premières cibles d'Amaund Motierre : Vittoria Vici, Impériale fidèle à l'Empire qui s'apprête à épouser Asgeir Chausseneige, son fiancé nordique qui de son côté est proche des Sombrages. L'empereur était invité à la cérémonie mais s'est excusé. Peu importe : la région connaît des tensions et le meurtre de sa cousine (Vittoria Vici) l'obligera à prendre parti dans la guerre civile, sa propre famille ayant été frappée.

◊ **OBJECTIF :** tuez Vittoria Vici.
♦ **CIBLE :** Vittoria Vici, Temple des Divins, Solitude

ASTUCE Parlez à Astrid, Babette et Gabriella. Astrid exige que le meurtre soit perpétré en public, de façon spectaculaire, bruyante et sanglante. Vous ne devez pas agir dans l'ombre pour une fois ! Babette et Gabriella proposent deux modus operandi : consultez la section suivante pour plus d'informations.

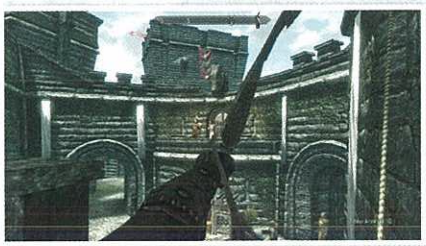
Le châtiment des Divins





Localisez l'imposante forteresse de pierre de Solitude. Entrez dans la ville, traversez l'enceinte extérieure peuplée d'échoppes puis la grande cour intérieure du nord-est qui borde le Temple des Divins. Franchissez l'un des porches et vous constaterez que la cérémonie a déjà commencé. Vous devriez vous mêler aux invités et discuter avec eux : Noster Oeil-de-Lynx, Vivienne Onis, Vulwulf Chausseneige, Kayd, Alexia Vici, Nora Chausseneige, la jarl Élisif la Juste, Pantea Ateia et Lodi. Pour pimenter la mission ou par pure dérision, vous pouvez même présenter vos voeux de bonheur aux mariés.

ASTUCE Consultez la carte de Solitude dans l'Atlas (page 418) et choisissez un itinéraire de sortie. Empruntez cet itinéraire une fois ou deux avant de passer à l'action pour ne pas perdre de temps lorsque vous vous enfuirez.



Maintenant que la cérémonie a commencé, un choix s'impose. Comment allez-vous éliminer Vittoria Vici ?

Tir à distance : Empruntez l'escalier de pierre de la cour attenante pour monter sur les remparts, puis sur les créneaux qui surplombent le temple, et abattez Vittoria d'un tir parfait (flèche ou attaque magique - trempez la flèche dans un extrait de lotus pour vous assurer que l'attaque soit fatale). Cette technique facilite votre fuite.

Conseil de Babette : Babette a évoqué une vieille statue en équilibre précaire au-dessus du balcon où Vittoria doit faire son discours. Montez par l'une des portes latérales ou passez par les créneaux et poussez la statue dans le vide lorsque Vittoria sera juste en dessous.

Conseil de Gabriella : Gabriella a repéré un petit parapet (accessible par une porte latérale située près de la cour où se déroule la fête) juste en face du balcon où la mariée prononcera son discours. Elle vous y a déjà laissé un petit cadeau : des flèches et un arc enchanté, Trépas de Firiniel. Localisez le parapet et utilisez cet arc.

Une mort plus violente : Bien sûr, vous pouvez embrocher la mariée sur une arme blanche, la frapper à mort avec un marteau ou vous battre avec elle au corps à corps. Vous aurez la satisfaction de la voir mourir de près, mais c'est le seul avantage de cette méthode.

ASTUCE Attendez pour passer à l'attaque que Vittoria ait commencé son discours : la foule n'en sera que plus attentive. Cela vous rapportera un bonus.

➤ **Trépas de Firiniel**

◊ **OBJECTIF :** allez informer Astrid.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire de la Confrérie noire

ATTENTION ! Vous ne serez pas surpris d'apprendre que la prime promise pour votre capture à Haafingar s'est considérablement étoffée. Les gardes que vous croiserez lors de votre fuite vous seront tous hostiles.

La fuite de Solitude



Maintenant que la cérémonie est interrompue et la fête gâchée, vous devez fuir. Vous croiserez peut-être Veezara, qu'Astrid a envoyé en renfort. Il vous dit de vous échapper pendant qu'il retient les gardes. Faites ce qu'il dit car l'ennemi est en surnombre : Veezara, lui, s'en tire toujours. Sortez en quatrième vitesse, quittez la ville et ne vous arrêtez que lorsque vos poursuivants se sont lassés. Ensuite, retournez (par voyage rapide ou non) au Sanctuaire de la Confrérie noire.

Conclusion de la quête

Retrouvez Astrid et confirmez la mort de la mariée. La technique que vous avez utilisée lui plaît beaucoup et elle vous offre, en guise de récompense, un sort impressionnant. Si vous avez tué Vittoria en plein discours, vous recevez également de l'or. Ensuite, Astrid vous demande d'aller voir Gabriella, qui vous donnera des informations sur votre mission suivante.

➤ **Invocation d'Assassin spectral (pouvoir)**
➤ **Pièces d'or (bonus)**

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique commence immédiatement.

ASTUCE **Le fantôme de LaChance :** l'Assassin spectral que vous êtes maintenant capable de conjurer n'est autre que Lucien LaChance, le Parleur de la Confrérie noire d'Oblivion ! Non seulement il se battra à vos côtés (pas plus d'une fois par jour) mais vous pouvez également discuter avec lui : il vous fera part de ses conseils sur la quête en cours ou sur l'endroit que vous explorez. Pensez à l'utiliser, c'est une véritable légende !

SAMY&DENIS

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare, Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Pondragon, Avant-poste du Penitus Oculatus, Markarth, Tour de garde, Château de Coeur-de-Roche, Faillaise, Château d'Embruine, Solitude, Mornefort, Tour de l'empereur, Vendeaume, Salle sanglante, Palais des rois, Blancherive, La Jument pavoisée, Fort-Dragon

PERSONNAGES : Astrid, Cicéron, Gabriella

ENNEMIS : Gaius Maro

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Gabriella, Tuez Gaius Maro, (Facultatif) Volez le programme de visite de Gaius Maro, Placez la lettre compromettante sur le corps de Gaius Maro, Informez Gabriella

Les faits et gestes du Penitus Oculatus

Cette quête commence après avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Gabriella.

Une fois que vous avez terminé avec Astrid, elle vous conseille d'aller voir Gabriella. Cette dernière a préparé votre prochain contrat dans les moindres détails en votre absence. Si vous le souhaitez, saluez d'abord Veezara (qui vous a aidé à échapper aux gardes de Solitude). Votre prochaine cible est Gaius Maro, un agent des forces de sécurité de l'empereur, plus connues sous le nom de Penitus Oculatus. Le commandant Maro, qui est à la fois l'officier supérieur et le père de Gaius, l'a chargé de sécuriser les principales villes de Bordeciel en prévision de la visite de l'empereur.

Vous devez faire croire qu'il est impliqué dans un complot contre l'empereur en le tuant puis en plaçant une lettre compromettante sur son cadavre. Le commandant Maro sera perturbé par la mort de son fils et le Penitus Oculatus estimera que l'empereur n'a plus rien à craindre ; de plus, Gaius Maro est le seul à connaître l'identité du "Gourmet", le célèbre chef cuisinier qui préparera un dîner spécial à l'empereur. Gabriella évoque la possibilité de faire main basse sur le programme de visite de Gaius : vous pourriez ainsi le tuer loin de Pondragon et de sa garnison, et remporter un bonus. Continuez à lui parler pour obtenir davantage d'informations.

➤ **Lettre compromettante**

◊ **OBJECTIF :** tuez Gaius Maro.
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** volez le programme de visite de Gaius Maro.
♦ **CIBLE :** Gaius Maro, à Pondragon (ou ailleurs)

REMARQUE Deux plans s'offrent à vous. Le premier pose moins de difficultés mais ne rapporte aucun bonus. Le second est plus long, exige de la patience et peut prendre plusieurs jours, mais il vous rapportera plus. Dans les deux cas, commencez par aller à Pondragon. Le marqueur de quête qui apparaît sur votre boussole et sur votre carte varie en fonction de ce que vous faites : si vous dérobez le programme de visite, vous suivrez Gaius Maro dans tous ses déplacements. Sinon, son marqueur de quête n'apparaît que lorsqu'il est à proximité.

Plan A : mort à Pondragon



Une fois arrivé en vue du pont qui enjambe avec majesté la rivière Karth, restez à distance et surveillez les lieux. Si vous venez droit du Sanctuaire de la Confrérie noire, vous apercevrez sûrement Gaius Maro dans la rue principale. Il discute avec son père, le commandant Maro, puis avec sa chère et tendre Faida. Enfin il se met en route, à pied. Tuez-le d'une flèche (empoisonnée ou non) ou avec l'arme de votre choix puis déguerpissez. Vous n'avez pas besoin de son programme de visite si le bonus ne vous intéresse pas.

Plan B : la traque



Pour commencer, essayez de localiser le programme de visite : il est posé sur une table, dans l'avant-poste du Penitus Oculatus. Vous pouvez vous y introduire furtivement, les gardes ne vous attaqueront pas. Ils vous demanderont simplement de partir. Ne vous contentez pas de lire le programme, prenez-le pour pouvoir le consulter lorsque vous traquerez Maro.

➤ **Emploi du temps de Gaius Maro**

LE PROGRAMME DE VISITE DE GAIUS MARO

Grâce au programme, vous êtes en mesure de planifier le meurtre en fonction des jours de la semaine et de vos autres quêtes actives. Utilisez la liste suivante pour savoir où se trouve Gaius Maro à tout moment :

JOUR	VILLE	LIEU
Morndas	Solitude	Tour de l'empereur
Morndas soir	Solitude	Mornefort (dîner et nuit)
Tirdas	Vendeaume	Palais des rois
Tirdas soir	Vendeaume	Baraquements (dîner et nuit)
Middas	Faillaise	Château d'Embruine
Turdas	Blancherive	Fort-Dragon
Turdas soir	Blancherive	Jument pavoisée (dîner et nuit)
Fredas	Markarth	Château de Coeur-de-Roche
Fredas soir	Markarth	Tour de garde (dîner et nuit)
Loredas et Sundas	Faillaise	Le Dard de l'abeille

ASTUCE Lorsque vous vous reposez ou dormez, le menu du repos affiche le jour, l'heure et la date. Calculez à quel moment vous devez attaquer grâce à ces informations. Pour localiser avec précision chaque lieu, consultez l'Atlas de ce guide (page 414).



Grâce au programme, planifiez un voyage vers l'une des grandes villes de Bordeciel pour que votre arrivée coïncide avec celle de Gaius. Vous pouvez par exemple terminer une autre quête, régler une affaire en cours ou tout simplement attendre (debout ou dans un lit) le moment opportun. Lorsque vous affrontez Gaius, gardez à l'esprit les choses suivantes :

Pour toucher la prime, évitez de le tuer à Pondragon ou sur la route.

SAMY&DENIS

Pour l'assassinat, vous pouvez utiliser l'une des méthodes listées au début des contrats parallèles, dans la quête de la Confrérie noire : Sanctuaire. Reportez-vous à cette section pour y piocher des idées.

Trouvez la chambre de Gaius - la porte n'est pas verrouillée - et éliminez-le dans son sommeil. Voilà pourquoi il est conseillé d'opérer de nuit.

Autre possibilité, affrontez-le en combat singulier puis déposez la lettre sur son cadavre et fuyez avant l'arrivée des autorités.

Enfin, vous pouvez vous rendre à Pondragon et le filer à distance lorsqu'il se met en route pour une autre ville. Attendez qu'il entre dans la ville pour être sûr d'obtenir votre bonus. Vous pouvez tenter de le tuer aux abords des portes... mais s'il s'enfuit, vous pourrez faire une croix sur votre prime.

◊ **OBJECTIF :** placez la lettre compromettante sur le corps de Gaius Maro.



Quel que soit l'endroit où Gaius pousse son dernier soupir, n'oubliez pas de placer sur son cadavre la lettre compromettante que Gabriella vous a confiée.

◊ **OBJECTIF :** allez informer Gabriella.

♦ **CIBLE :** Gabriella, Sanctuaire de la Confrérie noire

Conclusion de la quête

Gabriella attend impatiemment votre retour. Elle sait déjà que vous avez rempli le contrat et vous récompense comme il se doit, quoique rapidement. Sans plus attendre, elle vous dit qu'il y a urgence. Un "incident" s'est produit à cause de Cicéron. Astrid vous en dira plus.

➤ **100 pièces d'or**

◊ **LA QUÊTE DE LA CONFRÉRIE NOIRE :** Les prédictions de la Délicate* commence (bonus).

REMARQUE * : les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie commence immédiatement. N'oubliez pas d'aller à Blancherive demander une séance de divination à Olava la Délicate. Vous trouverez toutes les informations sur cette quête à la page 257.

COMMENT SOIGNER LA FOLIE

SPOILERS MINEURS

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Deekus, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Ma'randru-jo, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Anoriath, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Agnis, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Maluril, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Helvard, Quête de la Confrérie noire : Contrat : tuer Safia, Quête de la Confrérie noire : Fatale recette

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Sanctuaire d'Aubétoile

PERSONNAGES : Arnbjorn, Astrid, Festus Krex, Gabriella, Nazir, Crindombre, Veezara

ENNEMIS : Cicéron, Gardien du Sanctuaire, Udefrykte

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Astrid, Fouillez la chambre de Cicéron, Adressez-vous à Astrid, Face à Crindombre, Localisez Arnbjorn, Adressez-vous à Arnbjorn, Entrez dans le Sanctuaire d'Aubétoile, Tuez Cicéron, Tuez Cicéron ou quittez le Sanctuaire, Allez informer Astrid

Cicéron le sauvage

Cette quête commence après avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Astrid



Les membres de la Confrérie se sont rassemblés dans la grande salle de la grotte, autour de Veezara, qui semble gravement blessé. Parlez à Astrid : elle vous apprendra que Cicéron a perdu la raison. Apparemment, il a pris de travers certaines remarques d'Astrid à propos de la Mère de la nuit. Il l'aurait tuée si Veezara n'était pas intervenu. Cicéron s'est échappé dans la forêt après avoir blessé ce dernier. Arnbjorn s'est lancé à sa poursuite et n'est toujours pas rentré : Astrid commence à s'inquiéter pour son mari. Elle vous demande de tuer ce traître de Cicéron ! D'après elle, vous trouverez peut-être des indices dans sa chambre.

REMARQUE Bien que le moment puisse paraître mal choisi pour accepter des contrats parallèles, toutes les cibles sont maintenant disponibles. Trois sont actives, puis une, puis deux autres, et enfin l'assassinat qui couronne le tout. Vous trouverez des conseils pour chacun de ces sept contrats une fois Cicéron éliminé, dans la section "Quête de la Confrérie noire : Contrats parallèles".

◊ **OBJECTIF :** fouillez la chambre de Cicéron.



Explorez le Sanctuaire jusqu'à ce que vous trouviez la chambre de Cicéron : son journal est posé sur le tonneau. Lisez-le pour découvrir le récit de ses exploits lors de son arrivée en Bordeciel. Il y est également fait mention d'un autre sanctuaire plus ancien situé près d'Aubétoile, du mot de passe qui permet d'y pénétrer et de ce qu'on peut y trouver. Enfin, Cicéron parle d'Astrid, qu'il abhorre pour sa "modernité".

➤ **Journal de Cicéron, Dernier volume**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Astrid

SAMY&DENIS

Retournez voir Astrid : elle vous ordonne de vous rendre au Sanctuaire d'Aubétoile au plus vite. Pour gagner du temps, elle a d'ailleurs préparé un cheval à votre intention : Crindombre.



◊ **OBJECTIF :** face à Crindombre
♦ **CIBLE :** étang nauséabond, devant le Sanctuaire d'Aubétoile
◊ **OBJECTIF :** localisez Arnbjorn.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Arnbjorn.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire d'Aubétoile

Foncez (à pied, à cheval ou par voyage rapide) à Aubétoile et cherchez la Porte noire creusée dans la falaise qui borde la plage. Juste devant, vous découvrirez la silhouette recroquevillée d'Arnbjorn. Le bouffon sait se servir de son "couteau à beurre", à en juger par la profonde entaille qu'il arbore. Arnbjorn pense avoir également blessé son adversaire car ce dernier perdait du sang quand il est entré dans le Sanctuaire d'Aubétoile. Arnbjorn l'aurait suivi s'il avait réussi à ouvrir la Porte noire. Vous devez le convaincre de retourner voir Astrid pendant que vous suivez les taches de sang.

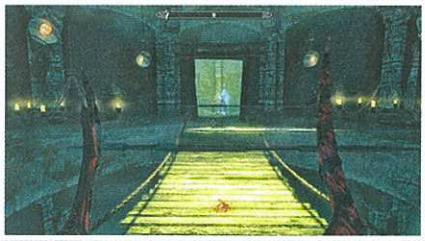
Solution de l'énigme : Lorsqu'on vous demande "Quelle est la plus grande illusion de la vie ?" devant la Porte noire, répondez "L'innocence, mon frère." Vous devez avoir lu le journal de Cicéron pour connaître ce mot de passe.

◊ **OBJECTIF :** entrez dans le Sanctuaire d'Aubétoile.
◊ **OBJECTIF :** tuez Cicéron.

Un bouffon en mauvaise posture

Descendez l'escalier : plus vous vous enfoncez dans le labyrinthe de salles et de couloirs, mieux vous entendez la voix de Cicéron. Le bouffon remarque qu'Astrid a envoyé ses "meilleurs éléments" pour l'éliminer. Il est blessé : les murs et le sol sont tachés de sang. Suivez cette piste pour le retrouver. Sortez vos armes et tenez-vous prêt à tuer les gardiens du Sanctuaire au fil de votre progression. Notez que vous trouverez généralement de l'or sur leurs dépouilles. Ensuite, préparez-vous à déjouer différents pièges :

Pont aux lances : Avancez très lentement car trois lances jailliront sur votre droite. Pensez aussi à renverser les lampes à huile suspendues de part et d'autre du pont pour que le piège situé sous vos pieds, dans la salle inondée d'huile, perde en efficacité.





Salle inondée d'huile : Mettez le feu à la grande flaque d'huile avant d'entrer ou les lampes situées de part et d'autre du pont tomberont et vous grilleront sur place. Débarrassez-vous des gardiens en leur tirant dessus ou en les attirant jusqu'à la flaque d'huile pour les faire flamber.

Pièges à ours : Traversez la fenêtre circulaire brisée et entrez dans les tunnels de glace. Regardez où vous mettez les pieds lorsque vous vous approchez de la chèvre morte : le sol est jonché de pièges à ours.

Udefrykte : La bête sauvage que mentionne Cicéron dans son journal vous attend dans les tunnels de glace. Anéantissez ce troll dérangé en alternant les attaques à distance, les coups de près et les esquives dans la grotte étroite qui contient un coffre.



Crypte du Sanctuaire : Repositionnez les lances verticales à l'aide de la chaîne, descendez les marches et affrontez de nouveaux gardiens tandis que Cicéron vous demande si vous êtes prêt à enterrer le passé. Montez la volée de marches située de l'autre côté et soulevez la barre bloquant la porte pour pouvoir quitter facilement le Sanctuaire après avoir affronté Cicéron. Ensuite, ouvrez la porte de la salle de torture.



Le gardien des anciennes traditions



Flanqué de deux squelettes (morts), Cicéron attend que vous vous jetiez sur lui. Vous pouvez l'attaquer sur le champ ou rester silencieux et le laisser s'expliquer : vous êtes l'Oreille noire, après tout. Ses propos sont confus : il vous dit qu'Astrid est une "dissidente" qui n'avait pas le droit de "blasphémer" à l'encontre de la Mère de la nuit et qu'il a réagi comme l'aurait fait n'importe quel Gardien. Mais ce ne sont peut-être que les divagations d'un plaisantin. Vous devez prendre une décision : vous pouvez le tuer ou quitter le Sanctuaire.

◊ **OBJECTIF :** tuez Cicéron ou quittez le Sanctuaire.

Choisissez d'éliminer ce guerrier endurci sans cervelle. Il s'avère que sa blessure est superficielle : le combat sera épique ! Autre possibilité : suivez ses conseils et quittez le Sanctuaire en soulevant la barre qui bloque la porte et en passant par la chambre principale. Votre quête se met à jour lorsque vous arrivez sur la plage.

◊ **OBJECTIF :** allez informer Astrid.

Conclusion de la quête

Vous rentrez au premier Sanctuaire. Astrid est impatiente de savoir si vous avez éliminé Cicéron. Vous lui répondez qu'il est bel et bien mort, ce qui est la vérité (si vous l'avez tué) ou un mensonge (si vous l'avez épargné). Le cas échéant, la quête supplémentaire : Le retour de Cicéron pourra s'activer à la fin de cette série de quêtes. Pour l'heure, vous avez des affaires importantes à régler et des personnages puissants à assassiner. Consultez Festus Krex pour en savoir plus.

Activités post-quête

La quête de la Confrérie noire : Fatale recette commence immédiatement. Les contrats parallèles en souffrance sont toujours disponibles : il serait sage de vous en occuper au plus tôt.

SAMY&DENIS

FATALE RECETTE

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie, Quête de la Confrérie noire : Contrats parallèles, Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire, Quête parallèle : La Mine de Cidhna, Quête de thane : Thane de la Crevasse

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Markarth, Château de Coeur-de-Roche, Auberge de la Porte nocturne, Cave de la Porte nocturne

PERSONNAGES : Astrid, Festus Krex

ENNEMIS : Anton Virane, Balagog gro-Nolob, Garde de Markarth

◊ **OBJECTIFS :** Informez Festus Krex, Interrogez Anton Virane, Tuez Anton Virane, Tuez Balagog gro-Nolob, (Facultatif) Tirez le cadavre de Balagog jusqu'à une cachette, Informez Festus Krex

Un cuistot aux petits oignons

Cette quête commence après avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.

◊ **OBJECTIF :** informez Festus Krex.

Astrid vous explique qu'il ne vous reste plus qu'une cible à éliminer avant de passer à l'empereur. Elle vous demande si vous connaissez le "Gourmet", célèbre chef cuisinier auteur d'un livre de recette mondialement connu. Le Gourmet doit bientôt servir l'empereur : à vous de le tuer, de lui dérober son laissez-passer et de vous faire passer pour lui. Suivez les instructions d'Astrid : Festus Krex vous donnera tous les détails. Enfoncez-vous dans le Sanctuaire pour lui parler. D'après lui, c'est là une mission bien plus délicate que les précédentes car personne dans la Confrérie ne sait qui est le Gourmet.

Krex exhibe ensuite un livre de recettes dédicacé par le Gourmet en personne à un dénommé Anton Virane. La Confrérie a retrouvé la trace de ce dernier : il est cuisinier au fort de Markarth. Vous devez le trouver, lui faire avouer l'identité du Gourmet et où il se terre puis "nettoyer" derrière vous : vous assassinerez deux chefs pour cette mission. Une fois le Gourmet occis, Krex vous demande de dissimuler habilement son cadavre pour que l'imposture dure le plus longtemps possible. Vous pouvez lui poser davantage de questions si vous le souhaitez (à propos du Gourmet, du livre de recettes ou de l'endroit où se cache le Gourmet) avant de vous mettre en route.

➤ **Saveurs incongrues - Dédicacé**

◊ **OBJECTIF :** interrogez Anton Virane.

♦ **CIBLE :** Anton Virane, Château de Coeur-de-Roche, Markarth

REMARQUE Techniquement, vous pouvez très bien vous rendre directement à l'endroit où se cache le Gourmet pour le tuer. Mais quand vous ferez votre rapport à Festus Krex, il vous demandera quand même d'éliminer Anton Virane : il est donc préférable de faire les choses dans l'ordre.



Allez à Markarth, entrez dans la ville puis dirigez-vous vers le château de Coeur-de-Roche (attention, les marches de pierre sont précaires). Poursuivez vers l'ouest, passez entre les deux gardes puis tournez à gauche avant d'atteindre l'escalier menant à la chambre du jarl. Glissez-vous dans la cuisine, au sud, où se trouvent Anton et ses deux aides. Parlez à Anton (vous devez lui soutirer des informations avant de le tuer) : il vous fait remarquer qu'il est breton car on l'a déjà pris pour un Crevassais - et étant donné les activités des Parjures dans cette châtellerie, ce n'était pas un compliment. Ne relevez pas : vous êtes ici pour lui demander qui est le Gourmet et où il se cache, ne l'oubliez pas.

Anton commencera par refuser de vous divulguer quoi que ce soit, mais il se mettra à table quand il aura compris qui vous envoie. Le Gourmet est un Orque du nom de Balagog gro-Nolob qui loge à l'Auberge de la Porte nocturne. Au bord de la crise de nerfs, Anton vous demande de le laisser partir. Vous pouvez le rassurer par des mensonges ou l'exécuter sans plus attendre. Vous n'avez aucune raison de faire durer l'entretien, à moins que vous ne soyez pas prêt à l'assassiner ou que préfériez faire durer le plaisir.

◊ **OBJECTIF :** tuez Anton Virane.



Tirez votre lame de son fourreau et tailladez Anton jusqu'à ce qu'il soit mort. Ne l'attaquez que lorsqu'il vous a divulgué les informations nécessaires. Vous pouvez utiliser l'arme de votre choix (voire un sort ou un cri), mais vous devez savoir d'expérience que ce meurtre va vous causer des ennuis dans l'enceinte de Markarth. Pour vous en sortir, plusieurs options s'offrent à vous :

Tuez Anton et quittez la ville. Ne vous arrêtez pas avant d'avoir semé les gardes. Le problème, c'est que la prime promise pour votre capture restera élevée et que les gardes de Markarth ne vous oublieront pas.

Devenez thane de Markath en terminant la quête de thane de cette capitale (détaillée plus tard dans ce guide). Après le meurtre, dites aux gardes qui vous êtes et ils vous laisseront partir avec un simple avertissement.

Payez vos dettes ou rendez-vous ; il est impossible pour vous d'éliminer tous les gardes de la ville.

Vous pouvez également rejoindre furtivement la cible et la frapper dans le dos, ou dans son sommeil, ou encore quand elle est seule.

REMARQUE Pour plus de détails sur l'assassinat dans une châtellerie, consultez la section Crimes et châtiments de ce guide (page 39).

◊ **OBJECTIF :** tuez Balagog gro-Nolob.

♦ **CIBLE :** Balagog gro-Nolob, cave de la Porte nocturne

SAMY&DENIS

La dernière recette de l'Orque





L'Auberge de la Porte nocturne offre une vue splendide sur le lac Yorgrim, à l'ouest de Vendeaume : c'est l'endroit rêvé pour un chef cuisinier solitaire qui a un livre à écrire. Ou pour un assassin en mission. Rendez-vous à cet endroit isolé et localisez la trappe dissimulée sur le côté du bâtiment. Laissez-vous tomber dans la cave de la Porte nocturne. La plupart du temps, Balagog gro-Nolob est là, dans la chambre du sous-sol, près des fûts d'hydromel.

Vous pouvez l'effrayer par quelques menaces bien troussées ou l'abattre en silence. Quel que soit votre choix, le combat doit se terminer par la mort de l'Orque. Comme l'endroit est désert, cet assassinat s'avère bien plus facile que celui d'Anton Virane. Empochez le laissez-passer, que vous trouverez sur son cadavre. Balagog se promène parfois dehors, au bord du lac : vous pouvez tout aussi bien remplir votre contrat à cet endroit. Pour cacher le corps, quoi de mieux que le lac ?

➤ **Laissez-passer du Gourmet**

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** tirez le cadavre de Balagog jusqu'à une cachette.
♦ **CIBLE :** cachette, cave de la Porte nocturne.



Vous n'êtes pas obligé de cacher le corps, mais c'est un objectif qu'il est conseillé de remplir car il ne pose aucune difficulté et rapporte un bonus à la fin de la quête. Il suffit de traîner le corps vers l'un des endroits indiqués : derrière un fût d'hydromel ou dans une alcôve. Votre objectif se met à jour lorsque vous l'avez correctement dissimulé, et ce ne sont pas les cachettes qui manquent.

◊ **OBJECTIF :** informez Festus Krex.
♦ **CIBLE :** Festus Krex, Sanctuaire de la Confrérie noire

Conclusion de la quête

Retournez voir Festus Krex au Sanctuaire de la Confrérie noire et dites-lui que vous avez rempli votre morbide contrat. Selon vos actions, il sera très impressionné par votre efficacité (si vous avez tué les deux cuisiniers et dissimulé le corps) ou un peu moins si vous avez laissé le corps de Balagog à la vue de tous. Il vous remet alors votre récompense : de l'or pour avoir accompli la quête et une bague en prime si vous avez caché le cadavre. Enfin, il vous conseille de parler à Astrid pour entamer la dernière partie de cette glorieuse opération.

➤ **300 pièces d'or** ➤ **Bague du Tissombre (bonus uniquement)**

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire commence immédiatement. Les Contrats parallèles en souffrance sont toujours disponibles.

L'ASSASSINAT D'UN EMPIRE

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Fatale recette

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Fatale recette, Quête de la Confrérie noire : Contrats parallèles, Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée, Quête de thane : Thane d'Haafingar

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Solitude, Mornefort, Tour de l'empereur

PERSONNAGES : Astrid, Festus Krex, Gianna, Noble

ENNEMIS : Commandant Maro, Empereur Titus Mede II, Agent du Penitus Oculatus, Garde de Solitude

◊ **OBJECTIFS :** Informez Astrid, Informez le commandant Maro, Informez Gianna, Informez Gianna tout en portant une toque de cuisinier, Préparez le Potage le Magnifique, Suivez Gianna jusqu'à la salle de réception, Tuez l'Empereur, Échappez-vous de la Tour, Retournez au Sanctuaire

SPOILERS MAJEURS

Le dernier repas

Cette quête commence après avoir terminé la quête de la Confrérie noire : Fatale recette.

◊ **OBJECTIF :** allez informer Astrid.

ASTUCE N'oubliez pas d'équiper la Bague du Tissombre si vous l'avez obtenue au cours de la précédente quête !

Astrid réalise ce que vous avez accompli et vous prépare à l'insigne honneur qui vous est accordé : assassiner l'empereur. Vous devez aller à Mornefort (Solitude) et présenter le laissez-passer du Gourmet à l'officier responsable, le commandant Maro. Il s'agira de préparer à l'empereur un repas à votre sauce, c'est-à-dire en y incorporant l'ingrédient spécial qu'elle vous remet. Avant de partir, vous pouvez l'interroger sur la racine de jarrin ou d'autres sujets. (Astrid vous prévient que la racine de jarrin est mortelle même à petite dose. N'y goûtez surtout pas.)

➤ **Racine de jarrin**

◊ **OBJECTIF :** informez le commandant Maro.
♦ **CIBLE :** cour de Mornefort, Solitude



Allez à Solitude et localisez l'immense château de Mornefort, perché au sommet de la colline. Entrez dans la cour : le commandant Maro vous attend devant la tour. Il ne laisse passer personne tant que l'empereur est là. Inutile de l'attaquer ou de tenter de passer furtivement : engagez la conversation et montrez-lui le laissez-passer du Gourmet. Maro le parcourt des yeux puis se confond en excuses : il vous a pris pour le "Gourmet". Entrez dans la tour de l'empereur : il vous demande d'y retrouver Gianna, le chef cuisinier du château. Si vous restez un moment à l'extérieur, vous pourrez surprendre une conversation entre deux agents du Penitus Oculatus : elle porte sur le commandant Maro, qui a du mal à accepter la mort de son fils et le fait que ce dernier était un traître.

◊ **OBJECTIF :** allez voir Gianna.
♦ **CIBLE :** cuisines de Mornefort, Solitude

SAMY&DENIS

Un potage à tomber



Entrez dans la tour, tournez à gauche (vers l'est) et longez le couloir (vers le sud) jusqu'aux cuisines. Gianna prépare le festin et vous prend pour un livreur. Elle s'excuse lorsqu'elle apprend que vous êtes le "Gourmet" et vous demande d'enfiler une tenue plus appropriée : un chef ne saurait cuisiner sans sa toque.

◊ **OBJECTIF :** allez voir Gianna tout en portant une toque de cuisinier.

Vous trouverez différentes toques sur les étagères où pendent des gousses d'ail, sur votre gauche (vers l'est). Prenez-en une et mettez-la. Ensuite, reprenez votre conversation avec Gianna. Ce sera un honneur pour elle de préparer votre plat de prédilection, le *Potage le Magnifique*, sous votre tutelle. Gianna vous demande quels ingrédients ajouter au bouillon.

➤ **Toque de cuisinier**

◊ **OBJECTIF :** préparez le Potage le Magnifique.

Commencez la sélection des ingrédients. Vous pouvez :

Répondre que vous voulez les ingrédients habituels : des carottes, une louche d'hydromel, de la nirnroot et de la viande de horqueur en dés.

Répondre que vous voulez des ingrédients plus "ésotériques", comme une pâtisserie, de la poussière de vampire, un orteil de géant ou un septim.

Rester silencieux et laisser Gianna choisir, histoire de "tester" ses compétences.

Vous pouvez ajouter autant d'ingrédients (habituels ou non) que vous le souhaitez. Lorsque Gianna vous demande si le potage est prêt, dites-lui qu'il manque un dernier ingrédient et tendez-lui la racine de jarrin. Bien qu'elle ait des réserves, elle l'intègre au potage, verse le tout dans une marmite et passe dans la salle de réception.

ASTUCE Vous pouvez décider de ne pas empoisonner le potage et d'assassiner l'empereur de façon plus sanglante une fois le repas servi.

◊ **OBJECTIF :** suivez Gianna jusqu'à la salle de réception.



Emboîtez le pas à Gianna, traversez la salle du trône, empruntez l'escalier et passez dans la salle de réception. L'empereur Titus Mede II est en pleine conversation avec trois nobles : il affecte de ne pas accorder beaucoup d'importance au meurtre de sa cousine Vittoria Vici. Gianna prend une grande inspiration et se prépare à servir le Potage. C'est là que vous pouvez frapper.

◊ **OBJECTIF :** tuez l'empereur

L'empereur s'apprête à goûter le Potage le Magnifique. Il en avale quelques gorgées, le déclare délicieux puis tombe, raide mort. Vous pouvez arriver au même résultat en l'attaquant. Dans un cas comme dans l'autre, la prime pour votre capture atteint de nouveaux sommets. Les agents du Penitus Oculatus appellent des renforts et le chaos le plus total règne dans la pièce. Si vous avez empoisonné le potage, l'un des agents hurle que vous et la chef êtes les coupables : la pauvre Gianna sera elle aussi assaillie ! Profitez de cette diversion pour vous échapper.

◊ **OBJECTIF :** échappez-vous de la Tour !
♦ **CIBLE :** remparts de la tour, au-dessus de Solitude

Le dindon de la farce



Profitez de la confusion pour disparaître par l'entrée sud en esquivant les invités pris de panique : vous n'avez que quelques pas à faire. Vous voilà sur les remparts de la tour, où vous attendent un détachement de gardes et le commandant Maro. Loin d'être furieux, ce dernier jubile. Il vous apprend que vous n'avez pas tué l'empereur, mais un leurre, et qu'un membre de votre "famille" a averti Maro de toute l'opération ! Vous avez été sacrifié pour que la Confrérie noire puisse continuer à opérer, mais Maro voit les choses en grand et fait maintenant le serment d'éradiquer le clan tout entier. En commençant par vous.

◊ **OBJECTIF :** retournez au Sanctuaire.
♦ **CIBLE :** le Sanctuaire de la Confrérie noire

Fuir Solitude peut s'avérer très simple : distancez les guerriers du Penitus Oculatus sur les marches puis descendez rapidement l'escalier en colimaçon de la tour (n'entrez pas dans Solitude, à moins que vous ne vouliez vous mêler à la foule, ou utiliser un sort ou la furtivité pour passer inaperçu). Descendez jusqu'à une sortie donnant directement sur Bordeciel et le port situé sous l'immense arche de pierre.

Conclusion de la quête

Le Sanctuaire de la Confrérie a disparu de votre carte : impossible de vous y rendre par voyage rapide ! Allez à Épervine et empruntez la route jusqu'à ce que vous aperceviez des chariots appartenant au Penitus Oculatus. Vous pouvez également vous faufiler à travers bois pour une approche plus furtive. La quête s'achève lorsque vous arrivez en vue de l'entrée cachée. Vous entendez des bruits de bataille : les Impériaux investissent les lieux. Le sanctuaire est-il tombé aux mains de l'ennemi ?

REMARQUE N'oubliez pas que le Penitus Oculatus et la Légion impériale sont deux factions distinctes. Vous pouvez faire affaire avec le Penitus Oculatus sans que cela remette en cause vos relations avec la Légion, si vous êtes de leur côté lors de la guerre civile.

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée commence immédiatement.

LA MORT INCARNÉE

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire, Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire

◉ SPOILERS MAJEURS

suite en page suivante

SAMY&DENIS

PERSONNAGES : Babette, Nazir, la Mère de la nuit

ENNEMIS : Arcturus, Agent du Penitus Oculatus

◊ **OBJECTIFS :** Entrez dans le Sanctuaire, Cherchez des survivants, Tuez l'assaillant de Nazir, Adressez-vous à Nazir, Échappez-vous du Sanctuaire, Étreignez la Mère de la nuit, Adressez-vous à Astrid, Tuez Astrid, (Facultatif) Rapportez la Lame de la souffrance, Retournez auprès de la Mère de la nuit

Le bûcher de la Confrérie

Cette quête commence après avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire.

◊ **OBJECTIF :** entrez dans le Sanctuaire

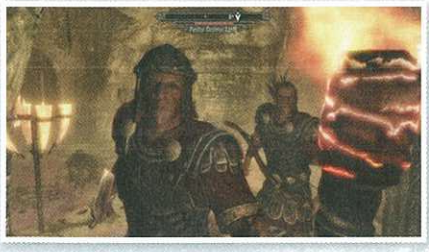


Les hommes du commandant Maro ont découvert votre Sanctuaire secret et sont en train de le mettre à sac. Cette terrible nouvelle se concrétise soudain alors que vous arrivez sur la route qui passe à proximité de l'entrée du Sanctuaire et où se tiennent au moins quatre agents du Penitus Oculatus. Vous pouvez :

Les attaquer brutalement et les tuer tous pour les punir d'avoir profané votre Sanctuaire.

(Furtivité) Entrer dans le Sanctuaire en Furtivité, sans vous faire remarquer et en ignorant ces hommes afin de garder votre fureur pour ceux qui se trouvent à l'intérieur. Dirigez-vous vers la Porte noire et pénétrez rapidement dans le Sanctuaire.

◊ **OBJECTIF :** cherchez des survivants



L'air est saturé d'une épaisse fumée brillante. Passez en force (ou en Furtivité) jusqu'à l'endroit où vous retrouvez généralement Astrid. À sa place se trouvent deux agents du Penitus Oculatus. Si vous passez sans vous faire voir, vous pouvez les entendre dire qu'ils comptent propager l'incendie à l'intérieur du Sanctuaire et qu'un certain Arcturus est en train de s'enfoncer plus loin, à la tête de quelques hommes. Tuez rapidement ces deux-là, en faisant attention si vous utilisez des attaques à base de feu, car toute la zone est couverte d'huile. L'unique chemin descend dans la grotte en flammes et vous devrez combattre d'autres agents en route. Vous assisterez aux derniers instants d'Arnbjorn sous sa forme de loup-garou alors qu'il déchiquette deux agents avant de tomber, criblé de flèches. Vous ne pouvez rien faire pour le sauver. Repérez rapidement le réfectoire où Nazir (le seul survivant de la Confrérie noire que vous avez pu trouver jusqu'ici) est en train de combattre d'autres agents.

◊ **OBJECTIF :** tuez l'assaillant de Nazir !

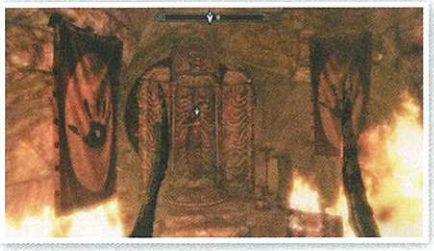
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Nazir



Arcturus, l'un des hommes de main de Maro, est en train d'essayer de tuer Nazir, aussi dépêchez-vous de vous rendre sur les lieux du combat et aidez Nazir à se débarrasser de ce porc impérial ! Pas de quartier ! Ensuite, tuez tous les autres agents à proximité avant de faire une courte pause pour révéler à Nazir que vous avez été trahis (ce qu'il avait déjà compris). Vous n'avez pas le temps de discuter davantage et vous devez fuir le Sanctuaire si vous ne voulez pas brûler vifs !

◊ **OBJECTIF :** échappez-vous du Sanctuaire

◊ **OBJECTIF :** étreignez la Mère de la nuit



Suivez Nazir vers le sud-est en prenant le couloir qui passe au-dessus du vitrail. Alors que vous vous trouvez au beau milieu des flammes, la Mère de la nuit vous appelle. Elle vous demande d'aller l'étreindre, ajoutant qu'elle est votre seule chance de salut. Débarrassez-vous de tous les ennemis que vous rencontrez, ouvrez la porte en fer au sud et pénétrez dans la chambre de la Mère de la nuit. Ouvrez son sarcophage, allongez-vous dedans et endormez-vous. La Mère de la nuit fait basculer son cercueil à travers le vitrail, vous survivez à la chute et cela permet à Nazir de passer, lui aussi. Nazir et Babette redressent le cercueil et, juste avant que ce dernier ne soit ouvert, la Mère de la nuit vous dit d'aller voir Astrid ici, dans le Sanctuaire.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Astrid

Une manifestation du Père de la terreur



Alors que vous sortez du cercueil, Nazir vous demande de ralentir. Vous pouvez lui répondre ce que vous voulez mais vous devez rapidement sortir de la grotte et monter les escaliers de pierre vers le sud, passer les restes calcinés du vestibule et tourner à droite (vers l'ouest) avant de continuer vers le nord, où Astrid vous attend. Elle est brûlée au point d'en être méconnaissable et entourée de bougies vacillantes utilisées habituellement pour le Sacrement noir. Astrid a beaucoup à vous dire et peu de temps pour le faire : c'est bien elle qui a parlé de vous au Penitus Oculatus contre la promesse qu'ils épargnent la Confrérie noire.

Quelle que soit votre réaction, rage, pitié ou silence, Astrid sait qu'elle a commis une erreur impardonnable et que Sithis, le Père de la terreur, la jugera en conséquence. Elle sait aussi qu'il y a encore une chance pour que vous puissiez rebâtir la Confrérie noire et tout recommencer. Elle a accompli un Sacrement noir et prié pour obtenir un contrat. C'est désormais vous qui dirigerez cette famille, sa Lame de la souffrance est à vous pour que vous puissiez procéder au transfert de pouvoir... en la tuant.

◊ **OBJECTIF :** tuez Astrid

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** récupérez la Lame de la souffrance

◊ **OBJECTIF :** retournez auprès de la Mère de la nuit

Conclusion de la quête

Avancez-vous vers Astrid et tuez-la rapidement. Bien qu'elle souhaite que vous preniez la Lame de la souffrance, il n'est pas nécessaire de la tuer avec (mais cette arme est, à ce stade, très intéressante à utiliser). Une fois qu'Astrid a trouvé la rédemption dans le néant, retournez au sarcophage de la Mère de la nuit. La reconstruction de la Confrérie noire par vos soins va désormais pouvoir commencer.

➤ **Lame de la souffrance**

SAMY&DENIS

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis ! commence immédiatement. Hélas, tous les membres de la Confrérie noire, à l'exception de Babette et de Nazir, ont péri dans la bataille.

GLOIRE À SITHIS !

SPOILERS MAJEURS

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée, Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, Katariah, Volunruud, Blancherive, La Jument pavoisée

PERSONNAGES : Amaund Motierre, Babette, Nazir, la Mère de la nuit

ENNEMIS : Capitaine Avidius, Commandant Maro, Empereur Titus Mede II, Lieutenant Salvarus, Agent du Penitus Oculatus, Marin, Garde de Solitude

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Nazir, Adressez-vous à Amaund Motierre, Montez à bord du Katariah, (Facultatif) Tuez le commandant Maro, Tuez l'Empereur, Informez Amaund Motierre, Récupérez le paiement, (Facultatif) Tuez Amaund Motierre, Informez Nazir

Mort à l'Empereur !

Cette quête commence après avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Nazir.

Seuls Nazir et Babette ont survécu au massacre de votre famille. Babette suit les ordres de Nazir, adressez-vous donc à lui. Il est persuadé que c'est la fin de la Confrérie noire, mais il se trompe. Dites-lui que la Mère de la nuit vous a à nouveau parlé et que le contrat initial est maintenu. Vous devez vous adresser à Amaund Motierre et le vrai Empereur doit être assassiné. Pendant que vous fomentez un second régicide, Nazir conseille de déplacer le Sanctuaire de la Confrérie noire à Aubétoile, où vous avez suivi Cicéron. Vous y retrouverez Nazir après coup et avec un peu de chance, les poches pleines.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Amaund Motierre.

♦ **CIBLE :** Amaund Motierre, à la Jument pavoisée, à Blancherive





Amaund Motierre a établi ses quartiers à la Jument pavoisée, à Blancherive. Gagnez les lieux et entrez par la porte située à l'arrière de la taverne. Le voilà plus qu'étonné par votre arrivée, compte tenu du saccage du Sanctuaire. Il vous avoue en bafouillant n'avoir rien à voir dans les violences perpétrées contre votre famille et toujours vouloir la mort de l'empereur. Vous êtes venu honorer votre contrat alors demandez-lui où trouver l'Empereur. Amaund vous dira qu'il est à bord de son navire, le Katariah, ayant jeté l'ancre dans l'estuaire de Solitude. À votre retour après l'assassinat, Amaund vous révèlera l'endroit où récupérer votre dû. Posez-lui d'autres questions (sur la présence de gardes et l'accès au bateau) si vous le désirez ; si vous lui demandez où se cache le commandant Maro, un objectif facultatif vous sera proposé.

◊ **OBJECTIF :** montez à bord du *Katariah*.

♦ **CIBLE :** *le Katariah*, dans l'estuaire de Solitude

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** tuez le commandant Maro.

♦ **CIBLE :** quais de Solitude, près de l'Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental

(Facultatif) Exécution supplémentaire I

REMARQUE L'assassinat facultatif du commandant Maro est possible à tout moment, avant la fin de la quête ; idéalement avant ou après l'assassinat de l'Empereur.



Rendez-vous sur les quais de Solitude, près de l'Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental et cherchez-y le commandant. Inutile de lui parler ; approchez-vous et tuez-le d'une charge, d'une attaque furtive, d'une flèche ou d'un sortilège à longue portée. Attendez-vous à ce que les gardes de Solitude tentent de vous arrêter. Ainsi quitter rapidement la scène reste l'une des meilleures options si vous vous faites repérer. Dans le cas contraire, vous devrez vous rendre et aller en prison ou voir votre prime considérablement augmenter dans cette châtellerie.

La chute d'un empire



Rendez-vous dans l'estuaire de Solitude, sous l'arche gigantesque servant de fondations à la ville et localisez l'impressionnant galion ayant jeté l'ancre dans ses eaux. Nagez le long du navire et plongez pour trouver la ligne de mouillage. Attrapez la chaîne et hissez-vous à bord du Katariah. Entrez à l'intérieur du bateau, par la cale ; ne grimpez pas jusqu'au pont.

◊ **OBJECTIF :** tuez l'Empereur !

♦ **CIBLE :** l'Empereur Titus Mede II, dans les quartiers impériaux du *Katariah*

ASTUCE Au début de cette quête, le *Katariah* a jeté l'ancre dans l'estuaire de Solitude et y restera jusqu'à la fin de l'aventure. Pensez à passer le navire au peigne fin pour y trouver des objets de valeur. Consultez l'atlas pour découvrir les zones à ne pas oublier.

SAMY&DENIS



Lorsque vous atteignez la cale du *Katariah*, votre quête se met à jour. À partir de là, mettez en oeuvre vos modes habituels d'infiltration : vous pouvez explorer le navire en usant d'améliorations magiques pour être plus difficile à repérer ou diminuer la réactivité des gardes, vous pouvez évoluer furtivement (voir plus bas), ou simplement foncer dans le tas et tuer tout homme sur votre passage.

Vous n'aurez pas besoin de revenir sur ce bateau, inspectez donc chaque pièce pour y trouver d'éventuels objets. Avancez sur le pont inférieur en direction du sud, à travers le vaste office, gravissez les marches et attendez-vous à croiser plusieurs ennemis à l'approche des geôles. Vous attaquez des marins et des agents du Penitus Oculatus. Vous trouverez également à ce niveau une petite armurerie et un dortoir où peuvent se cacher des ennemis (et des objets supplémentaires).

Votre premier adversaire de taille est le capitaine Avidius, généralement dans sa cabine, à proximité de la réserve et de l'échelle. Assurez-vous de le tuer (ou de le voler) et récupérez le passe-partout du Katariah sur son cadavre ; vous pourrez accéder plus facilement aux portes verrouillées. Dans le cas contraire, espérons que vous maîtrisez le crochetage à la perfection.

➤ **Passe-partout du Katariah**

Inutile d'emprunter l'échelle menant au pont supérieur ; prenez plutôt la direction du nord vers la porte dorée auparavant verrouillée (Expert) et ouvrez-la, en la crochetant ou à l'aide du passe-partout. Repoussez les éventuels ennemis dans le dortoir et passez furtivement près du lieutenant Salvarus ou tuez-le. Il se trouve derrière la porte dorée à l'extrémité nord de cet étage. Gravissez les marches toutes proches et une seule pièce vous sépare désormais de l'Empereur. Le véritable, cette fois !

ASTUCE **Atteindre furtivement les quartiers de l'empereur :** depuis la pièce de départ, suivez le marin qui retrouve un ami et se dirige vers l'office. Lorsqu'ils y entrent, attendez qu'un autre marin sorte des quartiers situés au bout de la pièce et dirigez-vous vers l'office. Attendez maintenant que le garde quitte le bar puis avancez furtivement vers la droite de la pièce. Le barde jouant de la flute s'écarte de votre chemin et vous laisse l'accès aux escaliers. Au sommet, crochetez la serrure (Expert). Vous n'avez même pas eu besoin d'affronter le capitaine ou les deux soldats dans la pièce centrale !

ASTUCE **Combattre :** si vous vous sentez d'attaque pour un peu de castagne, empruntez l'échelle menant à l'écoutille près de la cabine du capitaine Avidius ou la porte dorée faisant face à la porte des quartiers de l'Empereur et sortez sur le pont extérieur du *Katariah*. Ici, vous pouvez tailler, trancher et pourquoi pas éviter les agents impériaux à votre guise. Une seconde option consiste à éviter de combattre le capitaine en traversant le pont de manière furtive. La tâche est plus ardue (faites-le plutôt de nuit), mais constitue une autre alternative.



Approchez-vous de la porte d'accès aux quartiers de l'Empereur (Maître). Vous devez pour cela maîtriser le crochetage ou utiliser le passe-partout du Katariah. (Si vous n'avez pas réussi à le subtiliser au capitaine, le lieutenant Salvarus, à l'étage inférieur, en possède aussi un exemplaire.) Avancez afin que l'empereur vous accueille : loin de sortir une arme ou de proférer des insultes, il s'adresse à vous poliment. Il savait que le commandant Maro était un scélérat ; personne n'arrête la Confrérie noire !

Vous pouvez :

Exécuter l'empereur immédiatement.

Discuter avec lui et lui laisser le temps d'exprimer ses dernières volontés avant de mourir : il vous demande une faveur. Pas en vertu du Sacrement noir mais du souhait d'un vieil homme face à la mort. Si quelqu'un a commandité cet assassinat, l'Empereur veut que cette trahison soit punie. Il vous demande de tuer le commanditaire. Rien ne vous y oblige. L'Empereur se retourne et attend la mort. Accédez à cette requête.

➤ **Robe de l'empereur**

➤ **Passe-partout du Katariah**

◊ **OBJECTIF :** informez Amaund Motierre.
♦ **CIBLE :** Amaund Motierre, à la Jument pavoisée, à Blancherive

Libre à vous de mettre les quartiers de l'empereur à sac à la recherche de livres ou d'objets ; le coffre de l'empereur situé dans cette chambre regorge de richesses. Sortez par la porte au nord-est donnant sur une terrasse et plongez pour regagner la rive ou revenez sur vos pas et regagnez le pont, pour de nouveaux combats. Qu'importe le chemin choisi, retournez à Blancherive, et entrez à nouveau à la Jument pavoisée. Adressez-vous à Amaund et annoncez-lui la mort de Titus Mede II. Amaund en est déjà informé et fort aise ; vous trouverez un paiement considérable dans une urne, située dans la chambre où vous vous êtes rencontrés pour la première fois à Volunruud. Amaund vous demande de partir.

◊ **OBJECTIF :** récupérez le paiement.
♦ **CIBLE :** l'urne de Volunruud
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** tuez Amaund Motierre.

(Facultatif) Exécution supplémentaire II

Si vous souhaitez tuer Amaund pour honorer les dernières volontés de l'Empereur, dites-lui qu'un problème reste encore à régler et que vous rendez service à un homme honorable. Sinon vous pouvez choisir de lui répondre différemment (ou ne rien dire) et de l'attaquer tout de même ! Dégainez votre lame et mettez ce traître en pièces, sans oublier de récupérer ses gemmes. Votre prime à Blancherive atteindra des sommets, attendez-vous donc à ce que les gardes vous tombent dessus rapidement.

Conclusion de la quête

Amaund Motierre a tenu sa part du marché. Rendez-vous à Volunruud, pourfendez tout ennemi squelettique du comité d'accueil et fouillez la pièce de votre première rencontre. L'urne renferme une quantité d'or considérable !

➤ **20 000 pièces d'or**

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir
♦ **CIBLE :** Nazir, au Sanctuaire d'Aubétoile



Rejoignez maintenant le Sanctuaire de la Confrérie noire et approchez-vous de la Porte noire. La porte s'ouvre sur la pièce principale dotée d'une fenêtre circulaire brisée et d'une grande cheminée. Nazir y attend des nouvelles de l'Empereur. Informez-le que votre mission est accomplie et annoncez-lui la somme reçue en récompense ; vous pouvez lui dire la vérité ou mentir (ça n'a pas d'importance). Nazir vous conseille de vous rentre à Faillaise et d'y trouver un certain Delvin Mallory, qu'Astrid vous avait déjà fait rencontrer. Cette fois, le receleur réhabilitera le Sanctuaire grâce à votre argent, redonnant ainsi une véritable demeure à cette famille.

Activités post-quête

La Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi commence immédiatement. Des missions supplémentaires seront disponibles.

SAMY&DENIS

QUÊTE DE LA CONFRÉRIE NOIRE : CONTRATS PARALLÈLES

Les 12 Contrats parallèles suivants sont disponibles tout au long de cette série, vous proposant d'assassiner plusieurs cibles. Certaines sont accessibles plus rapidement que d'autres et toutes ne peuvent s'effectuer que dans un contexte limité dans le temps. Pour savoir comment débloquer chacun de ces Contrats parallèles, consultez l'introduction des Quêtes de la Confrérie noire, au début de ce chapitre.

Contrats parallèles : Présentation



Les contrats que Nazir vous propose sont les premiers d'une longue série de missions d'assassinat que vous pouvez (on vous le conseille) tenter d'accomplir au nom de la Confrérie noire. Chacun vous demande de trouver la cible indiquée, de la tuer puis de faire votre rapport à Nazir (quand vous le souhaitez, une fois la mission terminée). Bien que chaque mission se tienne dans un lieu différent, la tactique générale détaillée dans l'introduction (page 233) s'avère très utile.

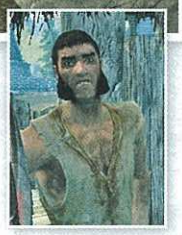
ASTUCE Consultez le chapitre Crimes et châtiments (page 39) pour une présentation complète du fonctionnement des actes criminels, des récompenses et des assassinats.

CONTRATS PARALLÈLES : 1RE PARTIE

Contrat : Narfi

◊ **OBJECTIF :** tuez Narfi
♦ **CIBLE :** Narfi, à Fort-Ivar





Narfi est un mendiant criblé de dettes. Quand vous atteignez For-Ivar, traversez les rapides (ou faites le tour en Furtivité par le bas de la montagne, de l'autre côté de la rivière) et abrégez rapidement les souffrances de ce pauvre homme. Vous vous trouvez en extérieur et il est facile de vous repérer, aussi faites attention (ou faites vite !).

Contrat : Ennodius Papius

◊ **OBJECTIF :** tuez Ennodius Papius
♦ **CIBLE :** Ennodius Papius, à la Scierie d'Anga





Il se trouve généralement à l'extérieur de la Scierie d'Anga, près (ou à l'intérieur) d'une petite tente dressée près du torrent. Vous pouvez choisir de parler à ce fainéant paranoïaque ou tout simplement le tuer. Examinez ensuite son cadavre pour récupérer tout objet de valeur puis allez-vous-en.

Contrat : Beitild

◊ **OBJECTIF :** tuez Beitild
♦ **CIBLE :** Beitild, à Aubétoile





Beitild se trouve à Aubétoile, chez elle ou dans la rue. Les gardes ne verraient pas d'un très bon oeil un massacre sous leur nez, aussi faites attention (ou enfuyez-vous à toutes jambes ensuite !). Tuez Beitild, récupérez la clé de sa maison, mettez l'endroit à sac si vous le souhaitez (vous récupèrerez surtout de l'or) puis allez-vous-en.

➤ **Clé de la maison de Beitild**

Conclusion de la quête

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir

Quand vous retournez au Sanctuaire de la Confrérie noire, rendez-vous dans la grotte et allez voir Nazir afin de récupérer votre récompense pour les trois premiers contrats. Celui-ci se trouve généralement dans le réfectoire, mais il peut se trouver n'importe où dans le Sanctuaire.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Narfi)**
➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Ennodius Papius)**
➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Beitild)**

Activités post-quête

Vous retournez généralement voir Nazir une fois que la quête de la Confrérie noire : Un deuil impossible commence.

SAMY&DENIS

CONTRATS PARALLÈLES : 2E PARTIE

Contrat : Hern

◊ **OBJECTIF:** tuez Hern
♦ **CIBLE :** Hern, à la Scierie Mi-lune





Rendez-vous à la Scierie Mi-lune et explorez le petit groupe de bâtiments, à la recherche d'un vampire du nom de Hern qui se trouve à l'intérieur ou à l'extérieur. Portez-lui un coup rapide et fatal (s'il vous reste de l'Extrait de lotus, n'hésitez pas à l'utiliser). Méfiez-vous de Hert, sa femme, qui combattra elle aussi jusqu'à la mort. Ensuite, vous pouvez mettre à sac la scierie si vous le souhaitez.

ASTUCE Essayez d'attaquer de jour, car les vampires sont plus puissants la nuit et tentez de tuer au moins l'un des deux dans son sommeil, ce qui vous sera plus facile si vous arrivez sans faire de bruit plutôt qu'en faisant un tapage de tous les diables. Pour plus d'informations sur les vampires (et une guérison possible en cas de besoin), consultez la page 38 (section Entraînement) de ce guide.

Contrat : Lurbuk

◊ **OBJECTIF :** tuez Lurbuk
♦ **CIBLE :** Lurbuk, à Morthal





Dirigez-vous vers Morthal, sur les rives du delta de la rivière Karth, et inspectez les bâtiments jusqu'à ce que vous trouviez l'Auberge du Mauresque, un endroit célèbre où Lurbuk a déjà chanté. Quand vous le trouvez, vous pouvez, si vous le souhaitez, lui demander une "chanson sur la peur et la mort" avant de le passer au fil de l'arme de votre choix.

Conclusion de la quête

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir

Retournez au Sanctuaire de la Confrérie noire et allez trouver Nazir afin d'obtenir vos autres récompenses pour les Contrats parallèles quatre et cinq.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Hern)**
➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Lurbuk)**

Activités post-quête

Vous retournez généralement voir Nazir une fois que la quête de la Confrérie noire : Révélation commence.

CONTRATS PARALLÈLES : 3E PARTIE

Contrat : Deekus

◊ **OBJECTIF :** tuez Deekus
♦ **CIBLE :** Deekus, près de la Folie d'Hela





Deekus a quitté son ancienne vie et passe désormais son temps dans un petit campement, au milieu d'objets volés, près de l'épave de la Folie d'Hela (du côté d'Yngvild), bravant les eaux glaciales de la côte nord. C'est une mission facile, étant donné qu'il n'y a personne dans les environs pour l'entendre crier. Vous pouvez ensuite faire main basse sur ses possessions et fouiller l'épave si vous le souhaitez.

Contrat : Ma'randru-jo

◊ **OBJECTIF :** tuez Ma'randru-jo
♦ **CIBLE :** Ma'randru-jo, près de Solitude





Ce Khajiit fait partie de la caravane de Ri'saad. Tous deux sont amis et réagiront de la même manière si vous attaquez. Ma'randru-jo voyage toujours avec la caravane elle-même, aussi attendez-vous à ce que tout allié se trouvant à proximité prenne sa défense si vous vous attaquez à lui (pensez à utiliser des armes à distance, c'est plus sûr).

Contrat : Anoriath

◊ **OBJECTIF :** tuez Anoriath
♦ **CIBLE :** Anoriath, à Blancherive

SAMY&DENIS





Anoriath et Elrindir, son frère, ont bien réussi à Blancherive grâce à la boucherie de l'un et le magasin d'arcs de l'autre. Anoriath se trouve au Chasseur ivre ou à vendre sa viande fraîche sur la place du marché, près de la Jument pavoisée. Bien qu'il semble approprié de le tuer à l'aide d'un arc, les attaques au corps à corps et autres joyeusetés du genre fonctionnent aussi. Méfiez-vous des combats en ville et préparez-vous à vous enfuir dès que la récompense promise pour votre tête augmente !

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir

Les récompenses de Nazir

Une fois ces trois Contrats parallèles remplis, retournez voir Nazir pour recevoir votre récompense. Si vous l'interrogez sur d'éventuels autres contrats, il vous parlera d'Agnis, votre prochaine cible.

- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Deekus)**
- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Ma'randru-jo)**
- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Anoriath)**

CONTRATS PARALLÈLES : 4E PARTIE

Contrat : Agnis

◊ **OBJECTIF :** tuez Agnis
♦ **CIBLE :** Agnis, à Fort Mauriart





Rendez-vous à Fort Mauriart et prenez-le d'assaut (il grouille de bandits). Vous pouvez essayer d'y entrer en Furtivité, mais cela dégénère généralement très vite en bataille rangée. Tuez les bandits (ou tout autre ennemi, au cas où le fort aurait été pris par d'autres) et progressez vers la prison jusqu'à atteindre Agnis, le domestique, que vous pouvez alors tuer facilement.

ASTUCE Si vous êtes en train d'effectuer la série de Quêtes de la guerre civile, sachez que ce fort est un lieu stratégique. Au lieu de bandits, vous y trouverez des soldats de la faction qui contrôle la Châtellerie de Blancherive (laquelle est, au départ, aux mains des Impériaux). Si vous êtes du même camp que cette faction, vous n'aurez pas à combattre la garnison et la mission n'en sera que plus facile !

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir

Les récompenses de Nazir

Agnis est un Contrat parallèle isolé, vous devez retourner voir Nazir pour l'informer de votre réussite avant qu'il ne vous propose les deux contrats suivants. N'oubliez pas de vous entraîner au port de l'armure légère avec lui si vous en avez les moyens.

- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Agnis)**

CONTRATS PARALLÈLES : 5E PARTIE

Contrat : Maluril

◊ **OBJECTIF :** tuez Maluril
♦ **CIBLE :** Maluril, à Mzinchaleft





Préparez-vous à pénétrer dans un donjon et à découvrir le site antique et spectaculaire de Mzinchaleft, à montrer aux bandits du coin votre façon de vous battre et à pénétrer dans le gigantesque complexe souterrain. Frayez-vous un chemin jusqu'à une porte verrouillée, surveillée par un garde à l'extérieur. Si vous n'arrivez pas à ouvrir la porte, fouillez le garde, il en détient la clé.

(Crochetage [Moyen]) Utilisez votre compétence pour ouvrir cette porte, combattez Maluril alors qu'il sort tout un arsenal d'artefacts dwemers et tuez-le.

Contrat : Helvard

◊ **OBJECTIF :** tuez Helvard
♦ **CIBLE :** Helvard, à Épervine





Helvard est l'huscarl au service du jarl d'Épervine. Vous le trouverez en ville ou à établir des plans à l'intérieur de la longère du jarl avec Siddgeir lui-même. Helvard pense que Siddgeir n'est pas à la hauteur de sa tâche, ce qui est probablement la raison de votre présence. Il est recommandé d'empoisonner votre arme, car si vous tuez Helvard rapidement, vous pourrez vous enfuir sans avoir à massacrer les officiers supérieurs de la ville. Sauf si vous y tenez, bien sûr...

SAMY&DENIS

ASTUCE Le jarl ne doit pas mourir, le seul moyen de survivre à cette mission et de conserver votre intégrité (ainsi que votre équipement) intacte consiste à réussir cet assassinat. Puis à vous enfuir. Vite.

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir

Les récompenses de Nazir

Lorsque vous revenez au Sanctuaire de la Confrérie noire, Nazir se montre rapidement à court de contrats à vous confier. Il a toutefois une dernière mission pour vous, qui consiste à assassiner une certaine Safia, une terrible pirate.

- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Maluril)**
- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Helvard)**

CONTRATS PARALLÈLES : 6E PARTIE

Contrat : Safia

◊ **OBJECTIF :** tuez Safia
♦ **CIBLE :** Safia, amarrée près de l'Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental





Rendez-vous à l'Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental et cherchez le Vague rouge, un bateau pirate à quai sur l'embarcadère principal.

(Crochetage [Novice]) Montez à bord, crochetez la serrure et pénétrez à l'intérieur du navire. Safia se trouve dans la cale, tout au fond du bateau, et semble avoir prévu votre arrivée (comme elle vous le dira si vous lui parlez). Elle est prête à se battre et à fuir au besoin. Tuez-la !

- **Arme "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** informez Nazir

Récompenses de la quête

Maintenant que Safia est vaincue, vous pouvez retourner voir Nazir et recevoir la récompense promise pour ce dernier Contrat parallèle.

- **Pièces d'or "en fonction du niveau" (Safia)**

Activités post-quête

Ceci termine, pour le moment, les missions confiées par Nazir. Cela dit, dès que vous aurez terminé la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !, vous pourrez vous voir confier de nouvelles missions... mais par d'autres personnes.

ANÉANTISSEZ LA CONFRÉRIE NOIRE !

CONDITIONS : commencer la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
LIEUX : Cabane abandonnée, Sanctuaire de la Confrérie noire, Pondragon, Avant-poste du Penitus Oculatus
PERSONNAGES : Alea Quintus, Commandant Maro, Fultheim l'Intrépide, Vasha
ENNEMIS : Arnbjorn, Astrid, Festus Krex, Gabriella, Lis, Nazir, Veezara
◊ **OBJECTIFS :** Informez un garde de la mort d'Astrid, Adressez-vous au commandant Maro, Tuez tout le monde au Sanctuaire, Informez le commandant Maro

Mort à Sithis !

REMARQUE Cette quête commence quand vous terminez la quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.

ATTENTION ! Si vous la terminez, vous n'aurez plus accès à aucune autre Quête de la Confrérie noire.



Quand Astrid vous capture et vous oblige à tuer l'un des trois otages dans la Cabane abandonnée, elle ajoute "l'un d'entre vous ne sortira pas vivant d'ici". Cela dit, il y a une possibilité pour que personne n'ait besoin d'implorer sa clémence avec un sac sur la tête : au lieu de répandre le sang d'innocents, vous pouvez vous retourner contre Astrid et l'attaquer. Elle est très forte, aussi assurez-vous de placer le plus grand nombre d'attaques possible avant qu'elle ne saute de son perchoir pour riposter. Quand Astrid meurt en gargouillant "bien joué" dans un dernier râle, fouillez son cadavre pour récupérer les objets suivants. Avant de partir, vous pouvez délivrer les trois prisonniers.

- **Clé de la cabane abandonnée**
- **Lame de la souffrance**

◊ **OBJECTIF :** informez un garde de la mort d'Astrid
♦ **CIBLE :** n'importe quel garde impérial





Sortez de la cabane abandonnée, reprenez vos esprits après votre enlèvement puis choisissez un endroit où vous rendre pour trouver un garde. Vous pouvez aller à Solitude et parler à un garde ou, si vous ne voulez pas aller trop loin, rendez-vous simplement à Pondragon et informez un garde que vous avez tué le chef de la Confrérie noire. Cela a pour effet d'estomaquer le garde en question, qui vous dit d'aller en informer immédiatement le commandant Maro.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au commandant Maro

♦ **CIBLE :** commandant Maro, à l'intérieur de l'Avant-poste du Penitus Oculatus, à Pondragon

Rendez-vous au site impérial de Pondragon et trouvez le bâtiment au toit de chaume orné de bannières de l'Empire qui sert d'avant-poste au Penitus Oculatus. Une fois à l'intérieur, parlez au commandant Maro, que la tournure des événements rend subitement joyeux. Conscient qu'il faut attaquer la Confrérie noire sans perdre un instant, il vous demande de leur rendre une petite visite. Utilisez le mot de passe "Le silence, mon frère" et tuez tous les assassins que vous trouverez là-bas. Revenez ensuite faire votre rapport à Maro et attendez-vous à recevoir une somptueuse récompense.

◊ **OBJECTIF :** tuez tout le monde au Sanctuaire !

♦ **CIBLE :** tous les assassins, au Sanctuaire de la Confrérie noire

Massacre au Sanctuaire



Rendez-vous au Sanctuaire de la Confrérie noire d'Épervine et avancez jusqu'à la Porte noire. Répondez à la question "Quel est le chant de la vie ?" avec le mot de passe que Maro vient de vous donner. Si vous ne le connaissez pas, la bonne réponse ne sera pas disponible. Descendez dans le Sanctuaire, tout en bas de l'escalier et commencez à combattre individuellement chacun des membres de la Confrérie noire (sauf Babette, qui reste introuvable). Ils se rendent tout de suite compte que vous n'êtes pas des leurs et vous attaquent immédiatement !

ATTENTION !

Ces assassins expérimentés sont des spécialistes du combat et ne vous laisseront pas vous débarrasser d'eux si facilement ! Si vous vous mettez à courir à travers tout le Sanctuaire, vous allez à une mort certaine. De même, si vous vous en prenez à plusieurs ennemis à la fois, vous risquez de gros ennuis. Essayez donc de les éliminer un par un !

Vous rencontrez les membres de la Confrérie noire dans l'ordre suivant :

Arnbjorn se trouve dans sa chambre, située avant l'entrée de la grotte principale. Il manie un marteau de guerre enchanté et se bat avec toute la férocité d'un homme-loup !

Veezara se trouve dans la grotte principale, il manie deux armes avec une incroyable dextérité. Il ne vaut mieux pas le sous-estimer et s'approcher de lui avec prudence !

Gabriella et Lis, son araignée, se trouvent dans le laboratoire et sont toutes deux des adversaires redoutables. À ce stade, vous pouvez vous réfugier dans les zones déjà explorées pour reprendre votre souffle, si nécessaire.

Nazir manie un cimeterre qu'il n'hésitera pas à vous enfoncer dans le ventre. Il se trouve dans le réfectoire, où il est difficile de manoeuvrer aisément.

Festus est le dernier des membres de la Confrérie noire à tomber sous vos coups. Il garde la Mère de la nuit, dans la chapelle, et dispose de plusieurs sorts bien méchants qu'il vous lancera sans aucun scrupule.

Enfin, quand le dernier assassin succombe (ou entre les différents combats), vous pouvez fouiller les cadavres et mettre le repaire à sac pour tenter de mettre la main sur des vêtements sibyllins, des armes ou autres objets communs.

- **Potions (diverses)**
- **Armes enchantées et "en fonction du niveau"**
- **Vêtements et armures "en fonction du niveau"**

ATTENTION !

Vous ne pouvez pas vous rendre au Sanctuaire et commencer à tailler dans les rangs de la Confrérie noire une fois que vous avez terminé la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations, car ses membres vous assassineront purement et simplement si vous tentez de tuer l'un des leurs.

ASTUCE Si vous rechignez à commettre un tel carnage, vous pouvez vous enfuir du Sanctuaire et revenir plus tard terminer le travail.

◊ **OBJECTIF :** informez le commandant Maro

Conclusion de la quête

Retournez à Pondragon et informez le commandant Maro de vos penchants pour le massacre d'assassins. Il vous félicite pour votre action contre la Confrérie noire, vous disant que la Famille ne devrait pas se remettre d'un coup pareil, et vous prie d'accepter l'argent du sang.

- **3 000 pièces d'or**

Activités post-quête

Vous n'avez désormais plus accès à aucune des autres Quêtes de la Confrérie noire.

ON N'EST BIEN QUE CHEZ SOI

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
LIEUX : Sanctuaire d'Aubétoile, Faillaise, La Souricière, La Cruche percée
PERSONNAGES : Babette, Cicéron, Delvin Mallory, Nazir
ENNEMIS : Aucun
◊ **OBJECTIF :** Employez les services de Delvin Mallory.



Nazir estime que vous pouvez piocher dans le gros tas d'or que vous avez reçu lors de votre précédente quête pour rénover le Sanctuaire d'Aubétoile. Si vous optez pour ces réparations plutôt que de renflouer votre inventaire, allez à Faillaise et empruntez la Souricière jusqu'à la Cruche percée, où les membres de la Guilde des voleurs ont pris leurs quartiers.

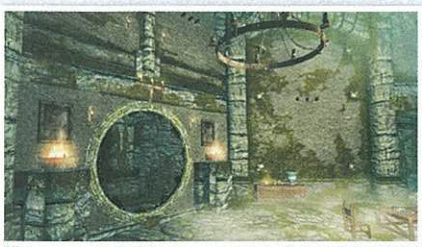
... avec ses trophées de guerre

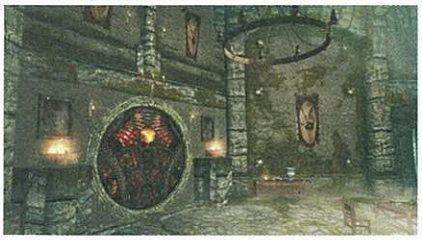
Cette quête commence après avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !

◊ **OBJECTIF :** employez les services de Delvin Mallory.

REMARQUE Vous tomberez peut-être sur Cicéron lorsque vous quitterez le Sanctuaire d'Aubétoile, juste après l'arrivée de Nazir et Babette. Consultez la Quête individuelle de la Confrérie noire : Le retour de Cicéron pour plus d'informations.

SAMY&DENIS





Trouvez Delvin et demandez-lui s'il est capable de rénover le Sanctuaire d'Aubétoile. Il vous répond que oui, mais que ce ne sera pas donné. Rendez son éclat au sanctuaire en choisissant parmi les réparations suivantes :

AMÉLIORATION	DESCRIPTION	COÛT
Nouvelles bannières	La main noire, symbole de la Confrérie noire, orne désormais la plupart des murs.	1 000 pièces d'or
Recoin d'empoisonneur	Un laboratoire alchimique garni de potions et de plantes rares (matière première inépuisable pour préparer des poisons) a été installé à l'étage tout près du petit carré de verdure.	5 000 pièces d'or
Salle de torture	Quatre prisonniers enchaînés y sont suspendus, prêts à révéler l'emplacement de leur cachette.	5 000 pièces d'or
Entrée secrète	Accédez discrètement au terrain rocailleux au-dessus du Sanctuaire. Cette entrée est proche de la balise de déplacement rapide d'Aubétoile, ce qui facilite les déplacements vers le Sanctuaire.	5 000 pièces d'or
Chambre principale	Vous pourrez y accrocher vos armes et y dormir, mais aussi y trouver des objets spéciaux dignes d'une Oreille noire.	3 000 pièces d'or
	Total :	19 000 pièces d'or

Conclusion de la quête

Lorsque vous retournerez au Sanctuaire d'Aubétoile, vous pourrez inspecter les rénovations qui auront été effectuées.

Activités post-quête

Vos quêtes cruciales sont terminées. En tant que chef de la Confrérie noire, vous pourrez remplir des quêtes individuelles et peut-être retrouver une vieille connaissance...

QUÊTES INDIVIDUELLES DE LA CONFRÉRIE NOIRE

En plus des contrats de la Confrérie noire, les travaux ou missions suivantes sont proposés tout au long des Quêtes cruciales de la Confrérie noire. Les objectifs qu'ils vous soumettent sont divers et certains sont disponibles plus tôt que d'autres. Pour savoir comment débloquer chacune des missions supplémentaires, consultez l'Introduction aux Quêtes de la Confrérie noire, au début de ce chapitre.

REMARQUE Les missions signalées par un astérisque (*) n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

L'HONNEUR DE LA FAMILLE



Vous avez offensé un membre de la Confrérie noire ? Le groupe se moque que vous voliez des objets au Sanctuaire, mais ne tolère pas que vous usiez de violence envers l'un de ses membres. Cet objectif se déclenche si vous frappez (accidentellement ou délibérément) un membre de la Famille une fois, voire deux fois avant de ranger votre arme. Il s'agit de quelque chose d'important : continuez de brandir votre arme et toute la Famille se tournera contre vous ! Après avoir retrouvé votre calme, il vous est demandé de vous adresser à Nazir et de payer l'amende que vous a value votre comportement. Revenez avec 500 pièces d'or et vous pourrez peut-être continuer à travailler pour la Confrérie noire.

LES PRÉDICTIONS DE LA DÉLICATE*

CONDITIONS : Terminer la Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique (avec le bonus)

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique, Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie

LIEUX : Sanctuaire de la Confrérie noire, Redoute de Noirbois, Val de Noirbois, Vileserre, Blancherive, Maison d'Olava la Délicate

PERSONNAGES : Assassin de la Confrérie noire, Gabriella, Olava la Délicate

ENNEMIS : Parjure, Givrépeire, Harfreuse, Sorcière

◊ **OBJECTIFS :** Écoutez la leçon d'Olava la Délicate, Trouvez l'assassin d'autrefois

Bon de consultation

Si vous avez réussi à tuer Gaius Maro en suivant à la lettre les instructions de Gabriella et en vous assurant le bonus, elle vous remet un bon pour consulter une diseuse de bonne aventure du nom d'Olava au moment où vous revenez la voir au Sanctuaire de la Confrérie noire. Elle vous parle rapidement des problèmes qui surviennent au début de la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie. Lorsque vous aurez le temps de le faire, allez voir Olava.

◊ **OBJECTIF :** écoutez Olava la Délicate vous dire la bonne aventure.
♦ **CIBLE :** la maison d'Olava la Délicate, à Blancherive.

SAMY&DENIS



Allez à Blancherive et trouvez la maison d'Olava la Délicate, en retrait du chemin principal dans la partie sud de la ville. Dites-lui que vous avez un bon de consultation pour qu'elle sorte de sa mauvaise humeur et se rende compte que vous connaissez Gabriella. Elle accepte alors de vous dire la bonne aventure. Elle voit un Sanctuaire couvert de neige et éclairé par l'étoile de l'aube. Des personnes sont là, mais elle voit un grand bain de sang avant que vous ne fassiez partie de la famille. Mais vous devrez d'abord visiter des ruines qui ne demandent qu'à être pillées : la redoute de Noirbois. Cet endroit mène à un lieu nommé Vileserre où un assassin d'autrefois souhaite vous remettre ses anciennes possessions terrestres !

◊ **OBJECTIF :** trouvez l'assassin d'autrefois.

♦ **CIBLE :** assassin de la Confrérie noire (mort), derrière un pan de mur, à l'intérieur de Vileserre.

Danger à Noirbois

Rejoignez les montagnes à l'ouest de Pondragon en suivant un des chemins au nord de Vileserre. Le chemin disparaît, vous forçant à vous promener dans le secteur flanqué de grandes pierres couvertes de neige. Montez les escaliers et trouvez la porte en fer illuminée sur le surplomb sud-est cachée dans la montagne. Un feu de camp se trouve à votre gauche, un autel à votre droite et des Parjures vous attaquent immédiatement s'ils vous remarquent. La porte en fer mène à l'intérieur de la Redoute de Noirbois.

Dépassez quelques tombes et passez une porte avant de monter un escalier en vous méfiant d'un piège



à fléchettes (inspectez le sol et passez par dessus la plaque de déclenchement). Tournez à gauche (sud-est) et affrontez de nouveaux Parjures. Il y a des archers sur le pont ; dirigez-vous donc à droite, vers l'entrée d'une ancienne crypte nordique, en faisant attention aux haches en mouvement (vous pouvez les arrêter à l'aide du levier situé à l'extrémité) et de façon à entrer dans une salle d'embaumement en ruine. Une porte en fer se trouve là, ainsi que trois pièges runiques. La porte en fer est verrouillée [Expert]. Vous pouvez la déverrouiller à l'aide de votre compétence Crochetage ou en prenant la clé sur le cadavre du Parjure que vous affronterez dans la chambre adjacente.

ASTUCE Prenez soin d'éviter les pièges runiques. Déclenchez-les en y attirant un ennemi, en vous servant d'un cadavre ou en invoquant une créature dessus. En l'occurrence, le Parjure de la chambre est une excellente victime à attirer sur les runes.

➤ Clé de la redoute de Noirbois

Une fois la porte franchie, inspectez le sol pour éviter la plaque de déclenchement d'un piège mural, ouvrez la porte en fer et traversez le pont que vous avez vu précédemment, en vous dirigeant vers le nord-est avant de monter l'escalier menant à une nouvelle porte en fer. Vous voici au Val de Noirbois.

Cette vallée cachée est une entrée spacieuse, à plusieurs niveaux, vers Vileserre. En avançant, vous ferez certainement face à une dizaine de Parjures perchés sur les divers balcons, tourelles et rebords supérieurs. Vous pouvez inspecter chaque endroit tout en affrontant ces ennemis, courir pour atteindre l'entrée de Vileserre le plus rapidement possible ou adopter l'approche à distance en vous faufilant contre les murs et en décochant vos flèches de loin. Des marches de bois sont placées sous une arche partiellement immergée. Montez-les pour rejoindre la travée ou utilisez les marches de pierre situées plus au sud. Tuez le chef des Parjures sur la partie supérieure, puis continuez à monter jusqu'à ce que vous ayez trouvé la porte en fer menant à Vileserre proprement dite.

ASTUCE L'entrée principale est piégée et il est très dangereux d'attaquer de front : quatre ou cinq Parjures vous attaqueront, mais cela peut constituer le choix de ceux qui aiment faire couler le sang (et avoir recours à de multiples potions de soin).

Dirigez-vous à droite, crochetez la serrure de la porte inférieure de la tour de droite et infiltrez-vous par le côté pour vous faufiler discrètement (ou foncer) vers les escaliers. Le combat est plus facile de ce côté du val.

Dirigez-vous à gauche, sautez par dessus les falaises près de la tour de gauche et entrez de ce côté. Bien que vous deviez affronter le camp entier, la façon qu'ont vos ennemis de vous accueillir signifie que vous avez plus de chances de vous en tirer que si vous aviez foncé tête baissée dans le tas.



Ouvrez la double porte au nord-est et entrez dans la salle de banquet des sorcières. Vous devez tuer trois sorcières et une harfreuse avant de pouvoir continuer. Lorsque vous blessez ou dépassez l'harfreuse, elle se téléporte ailleurs. Vous devrez à nouveau l'affronter plus tard. Ouvrez la porte située à l'autre bout de la salle. Elle donne sur une pièce fermée équipée de pièges de glace.

Regardez sur votre droite (sud-est) et montez l'escalier en faisant attention à la plaque de déclenchement d'un bélier sur votre gauche. Si vous souhaitez ouvrir le coffre sur l'étagère de cette zone, prenez soin de désarmer ses gonds piégés. Tournez à droite (sud-ouest) et affrontez deux nouvelles sorcières ainsi que l'harfreuse dans la salle du trône. Ignorez le pont levé pour le moment et cherchez une poignée sur le mur, derrière le trône. Tirez-la et un pan de mur s'ouvre pour révéler une alcôve secrète. C'est là que repose l'assassin de la Confrérie noire. Prenez ce que vous voulez sur son cadavre et dans le coffre voisin. La tenue que porte l'assassin est particulièrement intéressante :

- **Armure sibylline antique**
- **Gants sibyllins antiques**
- **Bottes sibyllines antiques**
- **Casque sibyllin antique**

ATTENTION ! Vous ne pouvez pas arriver à ce pan de mur secret et vous servir de la poignée pour l'ouvrir. La poignée n'apparaît qu'une fois qu'Olava vous a dit votre bonne aventure.

REMARQUE À ce stade, vous pouvez terminer votre exploration de Vileserre ou revenir sur vos pas.

Si vous souhaitez terminer votre exploration de Vileserre, utilisez le levier situé à côté du pont pour l'abaisser. Traversez et affrontez une sorcière, puis montez des marches jusqu'à un embranchement avec une porte (Maître) menant à un coffre et à un piège de feu. Pour ouvrir la porte, vous pouvez également utiliser la Clé de Vileserre, que vous trouverez sur la cheminée dans la chambre de l'harfreuse (dans cette salle) ou sur l'harfreuse elle-même après l'avoir tuée.

Sur votre droite (nord-est) se trouve une poignée. Tirez-la pour faire s'ouvrir trois herses. Attendez la désactivation des pièges à lances avant de monter dans une chambre circulaire au sol couvert d'huile. Brûlez l'harfreuse et les deux sorcières (il y a une lampe à huile entre les dents de la statue du dragon) avant de tirer sur la chaîne attachée à la statue pour ouvrir une autre herse menant à une grande salle, où des voix nordiques vous invitent à lire un Mur de mots !

➤ **Mot de puissance :** Ralenti

SAMY&DENIS

Conclusion



Votre nouveau Cri bien en tête, ouvrez la porte menant au Val de Noirbois et posez le pied sur un haut rebord surplombant l'extérieur. C'est ici que votre combat contre une dernière harfreuse aura lieu. Attention à ses "animaux domestiques" (ragnards, givrépeires, voire des trolls) que vous devrez éliminer avant de pouvoir vous en prendre à la vieille mégère. Une fois morte, n'oubliez pas d'inspecter son cadavre car il porte la Clé de Vileserre, qui ouvre la porte que vous avez vue plus tôt. Inspectez aussi la sorcière sacrifiée sur l'autel : c'est sur elle que vous trouverez l'impressionnante dague Rougépine. Faites ensuite face à la cascade et revenez sur vos pas jusqu'aux étendues sauvages de Bordeciel.

ASTUCE Attendez ! Sur la plateforme supérieure du sommet de Vileserre, cherchez la petite vallée où se déversent les eaux de la cascade. Utilisez un cri Impulsion pour l'atteindre et trouvez le coffre contenant une paire de bottes uniques.

- ➤ **Clé de Vileserre**
- ➤ **Bottes de grâce du prédateur**
- ➤ **Rougépine**

BIENVENUE DANS LA CONFRÉRIE*

REMARQUE Cet objectif devient disponible dès que la Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis ! se termine.

Lorsque vous revenez au Sanctuaire d'Aubétoile, idéalement après son réaménagement, Nazir a réussi à y faire venir deux initiés. Vous pouvez choisir l'un d'eux pour vous accompagner dans vos aventures. Servir l'Oreille noire serait un honneur pour eux. Si celui que vous choisissez meurt au cours d'une exploration, d'autres initiés vous seront proposés.

- ➤ **Acolyte :** Initié de la Confrérie noire

LE RETOUR DE CICÉRON*

REMARQUE Vous avez précédemment eu au moins deux occasions d'affronter Cicéron, notamment lors des Quêtes de la Confrérie noire : Les aléas du voyage et Comment soigner la folie. Si vous ne l'avez pas vaincu lors de cette dernière, la mission Le retour de Cicéron s'active.



Si vous n'avez pas tué Cicéron (ce qui implique d'avoir menti à Astrid), il devrait vous saluer de manière surprenante à l'extérieur du Sanctuaire la première fois que vous quittez les lieux. Après une autre bouffonnerie, Cicéron affirme qu'il est ici pour servir la Mère de la nuit. À partir de ce moment, vous le trouverez à l'intérieur du Sanctuaire, où vous pouvez l'ignorer ou vous adresser à lui. Vous pouvez le laisser en vie s'il vous amuse, ou le laisser vous accompagner dans une de vos aventures. Son retour de cette aventure dépendra naturellement des armes et de l'armure dont vous l'équiperez, et de l'aide que vous lui apporterez pendant les combats.

- ➤ **Acolyte :** Cicéron

REMARQUE Vous pouvez donner des ordres à Cicéron, qui est particulièrement doué pour le combat au corps à corps. Il vous fera part de ses commentaires à certains endroits et se chantera parfois des chansons.

LONGUE VIE À LA CONFRÉRIE NOIRE

◊ **OBJECTIFS :** Approchez-vous de la Mère de la nuit, Adressez-vous au contact, Tuez la cible

Un meurtre pour Mère

◊ **OBJECTIF :** approchez-vous de la Mère de la nuit.



Lorsque vous atteignez le nouveau Sanctuaire d'Aubétoile, la Mère de la nuit s'adresse à vous et vous demande de vous approcher. Obéissez et elle vous informe que quelque part en Bordeciel, le Sacrement noir a été accompli, et que quelqu'un a donc besoin des services de la Confrérie noire. Vous devez rencontrer cette personne et obtenir des informations supplémentaires sur la cible.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au contact.
♦ **CIBLE :** contact aléatoire, lieu aléatoire.

Allez à l'endroit où le contact souhaite vous rencontrer. Il vous remettra rapidement un versement avec les informations nécessaires à l'exécution du contrat. Il s'agit d'un assassinat simple et bien rémunéré.

- ➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**



◊ **OBJECTIF :** tuez la cible.
♦ **CIBLE :** contact aléatoire, lieu aléatoire.

Les contacts et les cibles sont choisis au hasard dans les listes suivantes (et ils changeront à chaque fois).

SAMY&DENIS

Contacts

Un client nerveux de l'Auberge du Candelâtre, à Vendeaume
Un hors-la-loi méfiant au Dard de l'abeille, à Faillaise
Un agent corrompu à l'avant-poste du Penitus Oculatus, à Pondragon
Un serviteur intrigant au fort de Markarth
Un joueur désespéré aux baraquements de Vendeaume
Un prêtre blasphémateur au Temple de Kynareth, à Blancherive
Un skald déshonoré à l'Académie des bardes de Solitude
Un fermier indolent à l'Auberge de Vilemyr, à Fort-Ivar
Un cuisinier consterné à l'Auberge Montvent, à Aubétoile
Un laboureur sans travail à l'Auberge du Fruit gelé, à Rorikbourg

Cibles

Un noble en visite à Fort-Dragon, à Blancherive
Un grand manoeuvre à la ferme de Katla
Un bûcheron itinérant au camp de Morthal
Un mage imprudent à l'auberge du Foyer gelé, à Fortdhiver
Un chasseur aguerri, juste à l'extérieur d'Épervine
Une pauvre poissonnière, sur les quais de Faillaise
Une sinistre guerrière dans les rues de Markarth
Un dignitaire en voyage à Solitude
Une fossoyeuse insensible qui travaille généralement à la Nécropole de Vendeaume
Une superbe barbare, à Fort-Ivar

Conclusion



Approchez-vous de votre cible, qui est généralement dans l'enceinte d'une ville ou dans un endroit où elle n'est pas seule, et tuez-la rapidement. Occupez-vous des éventuels gardes ou témoins comme vous l'avez fait dans les précédentes missions de la Confrérie noire.

Activités post-quête

Une fois la cible morte, l'objectif se réinitialise automatiquement. Retournez voir la Mère de la nuit et trouvez votre prochain contact.

LE TRÉSOR DU TORTIONNAIRE : 1RE, 2E, 3E ET 4E PARTIES*



Visitez votre toute nouvelle salle de torture et vous constaterez que Nazir y a placé quatre victimes. Elles donnent diverses réponses inquiètes ou agressives lorsque vous vous adressez à elles. Continuez à parler aux victimes et elles finiront par vous révéler l'emplacement d'un trésor. Laissez votre victime à son supplice et passez à la victime suivante, répétant le processus jusqu'à ce que les quatre victimes vous aient révélé l'endroit de leur cachette.

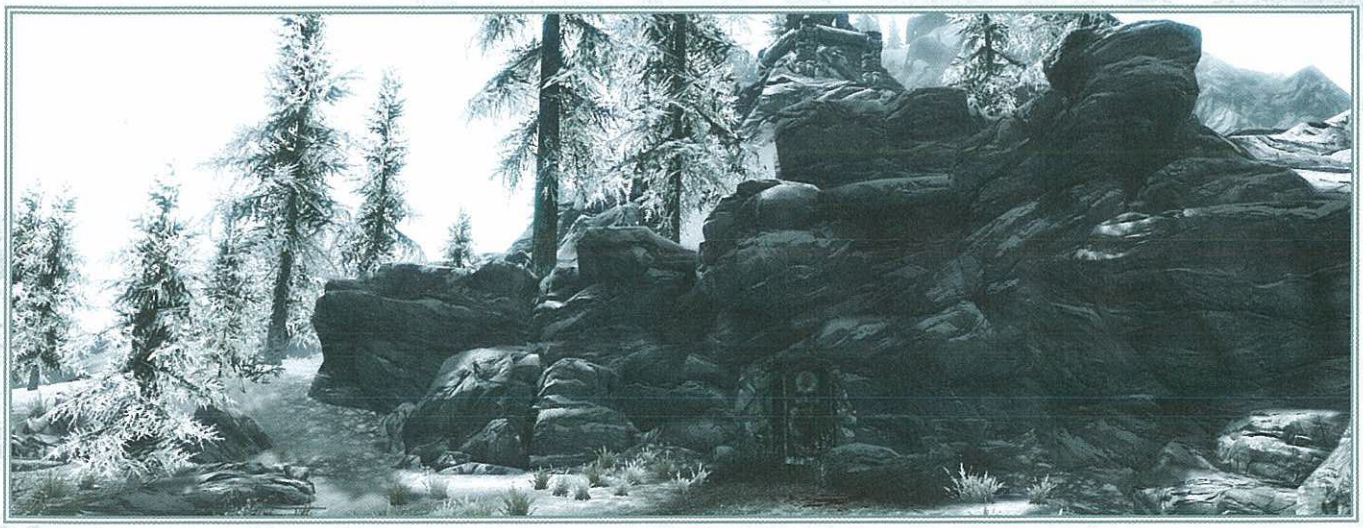
◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** prenez le trésor caché.

ASTUCE Il y a quatre cachettes et il est donc préférable d'interroger successivement les victimes avant de faire le tour des quatre cachettes. Ces trésors ne sont accessibles qu'une fois que l'objectif est actif.

Conclusion

REMARQUE Consultez votre menu de quêtes secondaires et cochez les quatre objectifs afin qu'ils s'affichent sur la carte. Allez ensuite sur chacun des quatre lieux et fouillez un rocher creux ou une souche d'arbre pour y trouver un joli butin en or : généralement entre 1 000 et 2 000 pièces d'or par cachette. Cela permet généralement de rembourser la construction de la salle de torture et de garder entre 1 000 et 1 200 pièces d'or pour votre trésor personnel.

➤ **1 000 à 2 000 pièces d'or (4)**



SAMY&DENIS

QUÊTES DE LA GUERRE CIVILE

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Les quêtes de la guerre civile débutent automatiquement lorsque vous rencontrez votre allié en vous échappant d'Helgen. À partir de là, vos choix auront d'importantes répercussions sur les événements de Bordeciel et vous devrez tôt ou tard rejoindre les rangs de la Légion impériale ou ceux de la rébellion des Sombrages. Vous pourrez ensuite entreprendre des Quêtes de la guerre civile pour la faction choisie. Les Quêtes principales : Le Déchu et La saison éternelle sont influencées par vos actions dans la guerre civile. Consultez les pages correspondantes de ce guide pour en savoir plus.

Choix du camp

Vous pouvez choisir votre camp très rapidement ou repousser votre décision jusqu'au dernier moment. Vous coopérez avec la personne en compagnie de laquelle vous avez fui Helgen, soit Hadvar (Impériaux), soit Ralof (Sombrages). Cependant, pour devenir officiellement membre d'une faction, vous devrez d'abord vous rendre à sa forteresse (Solitude pour les Impériaux et Vendeaume pour les Sombrages) et faire serment d'allégeance.

Vous aurez tout de même une unique occasion de changer de camp par la suite : à la fin de la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os, vous aurez la possibilité de donner la couronne au chef de la faction adverse. Mais attention, vous ne pourrez plus revenir sur votre décision ensuite !

REMARQUE **Références :** vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

CARTE DE LA GUERRE CIVILE



Territoire impérial

1 FORT HRAGGSTAD	5 MORTHAL	9 FORT GARDESOL	13 ÉPERVINE
2 SOLITUDE	6 FOLPERTUIS	10 FORT MAURIART	14 HELGEN
3 PONDRAGON	7 MARKARTH	11 BLANCHERIVE	15 FORT NÉOGRAD
4 FORT BUSARD	8 RORIKBOURG	12 RIVEBOIS	

Territoire Sombrage

16 FORTDHIVER	21 FORT AMOL	
17 AUBÉTOILE	22 FORT-IVAR	
18 FORT DUNSTAD	23 PIERRE-DE-SHOR	
19 FORT KASTAV	24 FORT TIREMURAILLE	
20 VENDEAUME	25 FAILLAISE	

LÉGENDE DE LA CARTE

Sur cette carte sont indiqués les lieux majeurs de Bordeciel et la faction qui les contrôle au début de la guerre civile.

SAMY&DENIS

Quartier général impérial : Mornefort, à Solitude


Mornefort, en approchant par l'intérieur de Solitude.


Une réunion stratégique.

Solitude (ainsi que la Châtellerie d'Haafingar) est la capitale de Bordeciel et la seule cité véritablement cosmopolite de la province. Son quartier nord est surplombé par le château de Mornefort, un imposant édifice aux épaisses murailles qui protégeait autrefois ses occupants des envahisseurs. Au fil du développement de la ville, des remparts sont venus s'ajouter autour des nouveaux bâtiments. Plus tard, lorsque le jarl s'est fait construire un palais au cours d'une période de paix prolongée, Mornefort a été reconverti en base pour la garnison impériale et le jarl s'est installé dans le Palais bleu au sud de la ville.

Personnages importants : Légion impériale

Général Tullius



Tullius est un militaire très carré, qui ne souffre ni les politiciens ni les compromis. Pour lui, la meilleure solution serait d'écraser impitoyablement la rébellion. D'ordinaire très compétent, ses récentes tactiques ont cependant exacerbé les tensions lorsqu'il a permis au Thalmor d'appliquer les termes du Traité de l'Or Blanc. C'est un homme pragmatique et dévoué, mais il manque d'imagination et de patience.

Légat Rikke



Loyale et disciplinée, Rikke est tenue en haute estime par les troupes qu'elle commande en Bordeciel et malgré ses origines nordiques, c'est une ferme partisane de la cause impériale. Elle se soumet entièrement aux ordres de Tullius, même quand elle n'est pas d'accord.

Hadvar



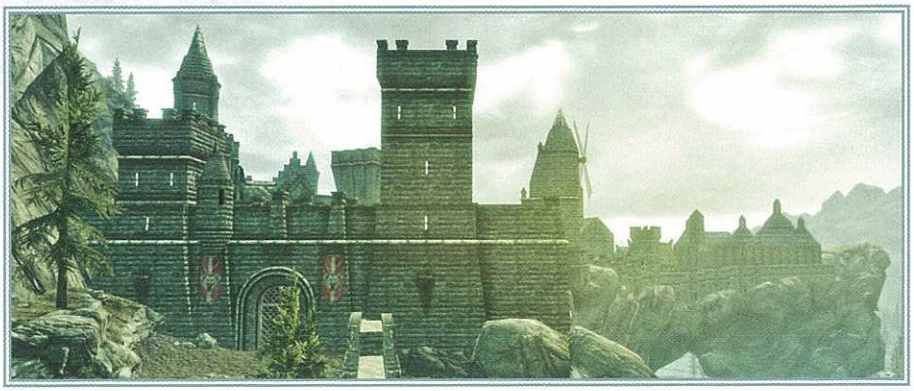
Loyal, brave et enthousiaste, ce soldat impérial se lie d'amitié avec vous lors de votre fuite d'Helgen. Il est de la famille d'Alvor, le forgeron de Rivebois.

Quêtes disponibles

Dans le camp des Impériaux, la guerre civile comprend un total de 12 quêtes cruciales, dont une Quête englobante : La réunification de Bordeciel. Vous devez remplir certaines conditions afin d'y accéder (sauf pour la première), comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
	: Dans la Légion	Aucun
	Quête de la guerre civile : La Couronne d'os	Terminer la Quête de la guerre civile : Dans la Légion
	Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive	Terminer la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os
	Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive	Terminer la Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
	Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel†	Terminer la Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
	Quête de la guerre civile : Falsification	Terminer la Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive
	Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad	Terminer la Quête de la guerre civile : Falsification
	Quête de la guerre civile : Un lourd tribut	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad
	Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille	Terminer la Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
	Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille
	Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol	Terminer la Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav
	Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol

REMARQUE † = La réunification de Bordeciel est une Quête englobante qui se poursuit jusqu'à la fin de la Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume.



SAMY&DENIS

Sanctuaire des Sombrages : le Palais des rois, à Vendeaume



Le Palais des rois, en approchant par l'intérieur de Vendeaume.



La salle de guerre du Palais des rois, lors d'une réunion stratégique.

Imposante et presque intimidante, la cité de Vendeaume s'étend sur la rive nord de la Rivière blanche. La structure prédominante de la ville est le Palais des rois, une vieille forteresse de pierre qui portait autrefois le nom de Palais d'Ysgramor. De nos jours, ce château fait office de quartier général pour les Sombrages, sous la direction du jarl Ulfric Sombrage, qui siège sur l'ancien trône d'Ysgramor. Le Palais des rois est donc le centre des forces pro-nordiques dans la guerre civile.

Personnages importants : rébellion des Sombrages

Jarl Ulfric Sombrage



Ulfric s'est distingué lors de la Grande guerre contre le Domaine Aldmeri, à laquelle il a pris part au sein de la Légion impériale. Désabusé par l'Incident de Markarth, il a ensuite fondé les Sombrages, un groupe clandestin luttant contre l'interdiction du culte de Talos. Après avoir accusé le haut-roi de Bordeciel d'être un serviteur de l'Empire, il l'a tué dans la salle du trône de Solitude. Arrêté étonnamment rapidement suite à cet acte (peut-être à cause d'une intervention des Thalmor), il vient tout juste d'échapper à la décapitation à Helgen. Fougueux et impétueux, Ulfric est né pour diriger, mais il manque de sang-froid.

Galmar Rudepoing



Guerrier nordique émérite, Galmar n'a pas perdu sa vigueur malgré son âge et continue de servir Ulfric comme il servait autrefois son père. Bras droit et huscarl du jarl, il est aussi son plus fidèle allié et occupe le poste de commandant sur le champ de bataille. Malgré son implication dans le conflit, il ne se soucie guère des affaires politiques qui en sont à l'origine et n'a qu'un seul objectif en tête : la victoire. Grand défenseur des traditions et particulièrement du culte de Talos, il éprouve une profonde méfiance à l'égard des Hauts-Elfes. C'est un homme imposant au caractère bourru, mais il se montre toujours équitable.

Ralof



Loyal, brave et enthousiaste, ce soldat des Sombrages se lie d'amitié avec vous lors de votre fuite d'Helgen. Il est de la famille de Gerdur, propriétaire de la scierie de Rivebois.

Quêtes disponibles

Dans le camp des Sombrages, la guerre civile comprend un total de 12 quêtes cruciales, dont une Quête englobante : La réunification de Bordeciel. Vous devez remplir certaines conditions afin d'y accéder (sauf pour la première), comme indiqué dans le tableau suivant :

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
	Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages	Aucun
	Quête de la guerre civile : La Couronne d'os	Terminer la Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages
	Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive	Terminer la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os
	Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive	Terminer la Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
	Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel†	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive
	Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive
	Quête de la guerre civile : Un lourd tribut	Terminer la Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd
	Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol	Terminer la Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
	Quête de la guerre civile : Falsification	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol
	Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard	Terminer la Quête de la guerre civile : Falsification
	Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard
	Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude	Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad

REMARQUE † = La réunification de Bordeciel est une Quête englobante qui se poursuit jusqu'à la fin de la Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude.



SAMY&DENIS

Reconnaissance : préparatifs

Stop ! Avant de commencer une Quête de la guerre civile nécessitant d'attaquer un fort, mieux vaut d'abord reconnaître les lieux. Examinez l'extérieur des remparts, et mémorisez l'emplacement des escaliers et des créneaux. Gardez également à l'esprit les conseils et avertissements suivants :

- Après avoir accepté une quête qui vous envoie à l'assaut d'une châtellerie, il est trop tard pour partir en reconnaissance. Les soldats ennemis vous attaqueront si vous vous approchez. En revanche, si vous vous rendez à un fort avant de recevoir une quête vous demandant de l'attaquer, vous pourrez l'explorer sans trop de problèmes. Les soldats seront alertés de votre présence, mais ils ne vous attaqueront pas forcément à vue. Pour de meilleurs résultats, ayez recours à la furtivité.
- Vous pouvez visiter tous les forts avant le début de la guerre civile. Vous aurez ainsi l'occasion de les explorer à loisir et de récupérer du butin sur les ennemis (sorciers ou bandits généralement) qui occupent les lieux avant l'arrivée des soldats.
- Enfin, l'assaut du fort à proprement parler ne commence qu'une fois la quête correspondante activée. Si vous arrivez en avance et que vous essayez d'affronter la garnison par vous-même, l'ennemi aura retrouvé toutes ses forces lorsque la véritable attaque débutera.

ATTENTION !

Faites tout de même attention à une chose : les forts que vous avez visités sont représentés par un repère sur votre carte. Si vous utilisez le voyage rapide pour vous y rendre, les soldats vous repéreront presque toujours immédiatement et le combat commencera tout de suite, sans que vos alliés soient là pour vous soutenir ! Il vaut donc mieux rejoindre un lieu voisin par voyage rapide, puis retrouver vos hommes.par voyage rapide, puis retrouver vos hommes.

REMARQUE Comme toujours, étudiez la section Atlas pour chaque lieu.

À l'assaut des forts : mettez toutes les chances de votre côté

Lorsque vous tentez d'assiéger une structure fortifiée, souvenez-vous des stratégies suivantes avant de foncer tête baissée dans le combat :

- Votre objectif principal est de mener et de soutenir vos soldats. Vous pouvez attaquer à partir d'une autre entrée, mais vous risquez de vous faire déborder. Mieux vaut rester avec vos hommes, à moins que vous n'essayiez d'accomplir un objectif tactique spécifique.
- Évitez d'entrer dans les bâtiments à l'intérieur du fort. Restez avec vos alliés, dans des espaces où vous aurez suffisamment de place pour manoeuvrer.
- Il y a généralement plusieurs entrées. Examinez les murs extérieurs pour repérer des trous, effondrements et autres débris qui pourraient vous permettre de vous glisser à l'intérieur.
- Déplacez-vous de manière prudente et délibérée. Si vous vous éloignez trop de vos troupes, l'ennemi risque de vous encercler.
- Deux stratégies principales s'offrent à vous : vous pouvez traverser le fort en affrontant les soldats que vous rencontrez ou bien sécuriser une position et laisser l'ennemi venir à vous.
- La plupart des entrées sont renforcées par des barricades, qu'il vous faudra détruire à l'aide de sorts ou d'armes de corps à corps pour que vos alliés puissent prendre le fort d'assaut.
- Si vous avez besoin d'un instant de répit, battez en retraite et soignez-vous à l'aide de sorts ou de potions avant de reprendre le combat.
- Trouvez une position stratégique en hauteur, sur une tourelle ou des créneaux par exemple. C'est toujours un avantage.
- Essayez de vous mettre à couvert derrière les murs et d'attaquer les groupes d'ennemis à l'aide d'armes à effet de zone. Faites tout de même attention, car ces armes peuvent toucher vos propres soldats. Vérifiez bien vos cibles avant d'attaquer !
- Les Sombrages portent un uniforme bleu foncé, tandis que les Impériaux sont vêtus de rouge. Souvenez-vous toujours du camp auquel vous appartenez !
- Vous pouvez attaquer à distance avec des sortilèges ou des armes à longue portée, vous battre au corps à corps ou bien combiner ces deux techniques. Tant que vous éliminez les ennemis, la manière dont vous vous y prenez n'a pas d'importance.
- (Corps à corps) Restez à l'affût des archers postés sur les murs. Si vous voyez l'un de vos hommes en plein affrontement, prêtez-lui main-forte : l'ennemi ne pourra pas bloquer toutes vos attaques.
- (À distance) Trouvez une position stratégique, un endroit offrant une vue dégagée sur le champ de bataille et vous permettant de maximiser votre efficacité. Essayez de rester avec vos soldats : si votre position est prise d'assaut, ils pourront s'occuper de l'ennemi, ce qui vous laissera le temps de battre en retraite pour reprendre l'attaque d'un peu plus loin.

Votre mission prend fin lorsque la garnison ennemie est éliminée. Il reste toujours quelques soldats isolés, mais rien ne vous oblige à les éliminer jusqu'au dernier.

QUÊTE DE LA GUERRE CIVILE : IMPÉRIAUX

DANS LA LÉGION

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Fort Hraggstad, Fort Hraggstad - Prison, Helgen (Lieu), Solitude, Mornefort
PERSONNAGES : Beirand, général Tullius, Hadvar, Légat Rikke
ENNEMIS : bandit, chef des bandits

- **OBJECTIFS :** secondaires : intégrez la Légion impériale, mettez de l'ordre dans Fort Hraggstad, informez le légat Rikke, prêtez serment, secondaire : Adressez-vous à Beirand pour obtenir une tenue impériale

SAMY&DENIS

Avant la loyauté éternelle. Inébranlable obéissance

REMARQUE La quête suivante présuppose que vous choisissiez un camp de la guerre civile et que vous y restiez fidèle. Consultez l'introduction de ces quêtes pour connaître les moments propices au changement de camp (le dernier de ces moments se situe à la fin de la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os). Si vous choisissez de vous joindre à la rébellion des Sombrages, consultez la Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages, page 279. Bien que la guerre civile fasse rage, elle n'aura d'effet sur votre aventure que si vous la laissez faire en accomplissant cette série de quêtes.

Après avoir fui sous les remparts de la ville de Helgen dévorée par les flammes et avoir vu un dragon interrompre votre exécution, adressez-vous à Hadvar. Il vous informe qu'il se rend à Rivebois et vous propose de l'accompagner. Alors que vous descendez la colline, il vous recommande d'aller à Solitude et d'intégrer la Légion impériale.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** intégrez la Légion impériale
♦ **CIBLE :** Mornefort, Solitude

ASTUCE Vous avez raté la proposition d'Hadvar ? Alors saluez n'importe quel soldat de l'Empire (en tunique rouge) ou allez à n'importe quel camp impérial de Bordeciel, où l'on vous proposera presque toujours d'intégrer la Légion.



Allez à la place forte des Impériaux en Bordeciel : la ville tentaculaire de Solitude, perchée sur un arc gigantesque. Au moment où vous entrez, une exécution est en cours : un traître nommé Roggvir va poser sa tête sur le billot pour avoir participé à l'évasion d'Ulfric Sombrage après qu'il ait tué le précédent jarl : le haut-roi Torygg. Vous pouvez assister à l'exécution ou continuer votre chemin jusqu'à Mornefort, situé dans l'enceinte de Solitude. Dirigez-vous vers l'ouest dans la salle de guerre, où le général Tullius et son légat Rikke discutent de l'effort de guerre. Les éclaireurs de Rikke l'informent que les Sombrages ont réussi à mobiliser plus d'hommes que les Impériaux le pensaient et que Faillaise, Aubétoile et Fortdhiver marquent leur soutien envers la rébellion.

Tullius est las du jarl de Blancherive, Balgruuf. Le chef de cette ville clé d'un point de vue stratégique refuse d'y mettre en garnison des troupes impériales, mais il refuse aussi de reconnaître la légitimité d'Ulfric. Après quelques mises au point, Tullius vous demande ce que vous faites ici. Répondez ce que bon vous semble, mais la curiosité de Tullius s'éveillera si vous lui dites que vous avez aidé Hadvar à s'échapper. Il vous laisse à Rikke, qui est impressionnée que vous ayez réussi à quitter Helgen en vie. Rikke vous voit d'un bon oeil et souhaite vous soumettre à un test pour prouver que vous êtes digne d'entrer dans la Légion. Vous devez tuer les bandits de Fort Hraggstad. Revenez en vie et le test sera réussi. Cette quête commence officiellement maintenant.

◊ **OBJECTIF :** mettez de l'ordre dans Fort Hraggstad
♦ **CIBLE :** tous les bandits de Fort Hraggstad

L'épreuve de courage



Dans la Châtellerie d'Haafingar, sur les montagnes qui surplombent la Mer des Fantômes au nord-est de Solitude, se trouve le fort que le légat Rikke souhaite utiliser comme garnison. Il s'agit pour le moment d'un repaire de bandits : attendez-vous à en voir environ huit patrouiller à l'extérieur des remparts. Vous pouvez les affronter à distance ou au corps à corps. Faites attention aux archers au sommet de la tour centrale et le long des créneaux (et tuez-les). Entrez ensuite dans Fort Hraggstad, où vous tuerez deux bandits et leur chef. Sortez, puis entrez dans la prison, où vous pourrez tuer les trois derniers bandits. Ramassez tous les objets que vous voulez une fois le massacre terminé.

◊ **OBJECTIF :** informez le légat Rikke
◊ **OBJECTIF :** prêtez serment

Conclusion de la quête

Retournez à Mornefort, à Solitude, où le légat Rikke vous accueille dès que vous vous adressez à elle. Elle envoie une garnison pour sécuriser Hraggstad et vous annonce que le moment est venu pour vous d'intégrer officiellement la Légion. Tournez-vous vers le général Tullius et prononcez ce serment :

"Sur mon honneur, je jure d'offrir ma loyauté éternelle à l'Empereur et mon inébranlable obéissance aux officiers de son glorieux Empire.

Que les Divins me jugent et les démons m'emportent si je manque à mon devoir.

Longue vie à l'Empereur ! Longue vie à l'Empire !"

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** adressez-vous à Beirand pour obtenir une tenue impériale

REMARQUE Si vous renoncez à ce serment, retournez plutôt à Vendeaume et accomplissez la Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages. Faites cela si vous n'avez pas encore choisi votre camp.

Activités post-quête



Vous êtes maintenant dans la légion au statut "d'Auxiliaire". Vous pouvez rendre visite à Beirand, qui vous fournira la tenue impériale de rigueur, à la forge de Solitude. Lisez la liste des équipements ci-dessous. Rappelez-vous que vous pouvez choisir "léger", "intermédiaire" ou "lourd" en fonction de l'aisance de déplacement dont vous souhaitez disposer. Le légat Rikke va vous proposer votre mission suivante, Quête de la guerre civile : La Couronne d'os.

- **Armure impériale**
- **Bottes impériales**
- **Gantelets impériaux**
- **Casque impérial**
- **Bouclier impérial**

SAMY&DENIS

LA COURONNE D'OS

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : Dans la Légion
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Dans la Légion, Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
LIEUX : Korvanjund, Crypte de Korvanjund, Halls de Korvanjund, Temple de Korvanjund, Solitude, Mornefort
PERSONNAGES : général Tullius, Hadvar, soldat impérial, légat Rikke
ENNEMIS : Draugr, soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous au légat Rikke, retrouvez le légat Rikke à l'extérieur de Korvanjund, récupérez la Couronne d'os, remettez la couronne au général Tullius

Des soldats, des vrais

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au légat Rikke

Adressez-vous au légat Rikke, à Mornefort. Elle vous dit que Galmar Rudepoing, le bras droit d'Ulfric, pense avoir trouvé l'endroit où repose la Couronne d'os. Vous allez devoir la récupérer avant les Sombrages, Rikke a déjà commencé à rassembler ses hommes à l'extérieur de Korvanjund et vous devriez aller les rejoindre immédiatement. Avant de partir, demandez-lui d'autres informations sur cette Couronne et sur le Tombeau de Korvanjund.

ASTUCE Allez voir Beirand pour récupérer votre armure impériale (vous n'avez pas à la porter et vous pouvez la vendre si vous n'en voulez pas).

◊ **OBJECTIF :** retrouvez le légat Rikke à l'extérieur de Korvanjund



Au nord-est de Blancherive, dans les contreforts des collines où le paysage de toundra commence à se couvrir de neige, se trouve une faille dans le sol. S'y dressent les vestiges d'un grand cairn ainsi que l'entrée des ruines d'un ancien temple nordique et du tombeau du jarl. Bien sûr, vous pouvez y pénétrer sans personne avec vous si vous le souhaitez mais il vous est largement recommandé d'aller voir le légat Rikke et ses hommes sur la colline, à l'extérieur de l'entrée. Parmi eux se trouve Hadvar, l'homme que vous avez rencontré à Helgen. Rikke maudit ces damnés rebelles qui sont arrivés les premiers et vous demande de vous bouger. Ceci survient quand vous lui confirmez que tout est en ordre. Alors que vous gravissez la colline, le légat termine son discours, comme quoi vous connaissez peut-être ces hommes mais le camp qu'ils ont choisi en fait désormais des ennemis. À l'attaque !

Si vous utilisez des armes au corps à corps, il est recommandé que vous meniez la charge en dévalant les marches et en remontant de l'autre côté pour vous attaquer aux archers pendant que le reste de vos troupes se bat en contrebas.

Si vous utilisez un arc ou des sorts, restez sur le bord de la faille et faites pleuvoir vos projectiles sur l'ennemi.

Comme il n'y a que quatre Sombrages qui gardent l'entrée, le combat est rapide. Allez voir le légat Rikke en haut des marches, du côté de l'entrée. Elle donne un nouvel avertissement avant de pénétrer dans le Temple de Korvanjund. Suivez-la au plus vite.

◊ **OBJECTIF :** récupérez la Couronne d'os
♦ **CIBLE :** Couronne osseuse, sur le chef Draugr, Crypte de Korvanjund

ATTENTION ! Chaque fois que vous vous battez dans ce tombeau, méfiez-vous des coups un peu violents que vous pouvez porter ou des effets de zone, ils peuvent toucher vos compagnons d'armes. Si cela se produit plusieurs fois, ces derniers peuvent devenir agressifs. Il est extrêmement important de limiter la zone de vos coups et d'utiliser des armes de précision (flèches ou sorts tels qu'Éclair enflammé). Faites très attention quand vous utilisez des armes au corps à corps. Vous pouvez aussi contourner l'ennemi pour l'attaquer du côté opposé à vos alliés, foncer devant pour attaquer l'ennemi avant vos compagnons ou même laisser ces derniers achever vos adversaires.

ASTUCE Vous pouvez suivre le légat Rikke (ce qui est plus sûr) ou explorer l'endroit de votre côté (ce qui convient également, puisque vous pouvez ainsi terminer cette quête sans aide ni conversation).

Carnage dans la crypte



Ruez-vous dans le grand vestibule de la Crypte qui contient un petit groupe d'ennemis. Tuez-les rapidement, après quoi Rikke poste deux de ses hommes pour garder cette entrée. Descendez les marches vers le nord avant de tourner à droite (vers l'est) et tuez trois Sombrages qui se trouvent sur le rebord entourant la salle inondée. Il est préférable d'y aller en premier pour éviter d'avoir à pousser des alliés afin d'atteindre les ennemis. Une fois le combat terminé, vous pouvez retourner près du légat Rikke du côté nord de la salle inférieure, près de l'énorme grotte qui domine le milieu de cette salle. Rikke observe le tunnel qui s'enfonce devant elle et pense qu'il y a un groupe d'ennemis qui vous attend de l'autre côté. Elle espère que vous pourrez trouver un autre chemin. Vous pouvez :

Ignorer son avertissement et descendre dans le tunnel pour affronter entre quatre et six Sombrages dans la salle du pont qui se trouve plus loin.

Monter sur le rebord supérieur de la salle, vers une entrée se trouvant juste au-dessus de l'endroit où Rikke attend. Cela vous amène dans la même salle du pont, mais sur le pont supérieur. Cette solution est plus facile pour passer en Furtivité, utiliser des attaques à distance ou courir le long du pont et contourner la zone du balcon supérieur, en prenant les ennemis un à la fois.

Vos compagnons attaquent les ennemis du niveau inférieur, aussi les prendre par deux côtés est plus sûr et les oblige à faire face sur deux fronts à la fois. Quand la salle du pont ruisselle du sang des Sombrages, vérifiez si l'endroit contient des objets de valeur (près du coffre ouvert) puis trouvez la sortie supérieure qui mène vers l'ouest. Le légat Rikke et ses derniers soldats sont regroupés autour du corps d'un Draugr. C'est la première fois que vous voyez un tel cadavre ! Rikke leur redonne courage et l'exploration se poursuit jusqu'à une porte de fer qui mène dans les Halls de Korvanjund.

SAMY&DENIS



Pénétrez dans la première salle, montez sur le balcon et tuez deux ennemis avant de prendre la direction du nord, le long d'un passage supérieur menant à un escalier qui descend. En cours de route, un tunnel latéral piégé de lames oscillantes mène à un trésor et à un levier qui arrête les haches. Continuez jusqu'à la Chambre aux histoires nordiques, avec ou sans Rikke. Tout au bout de la salle se dresse une porte posant une énigme nordique et les cadavres de deux soldats. Prenez la Griffe d'ébonite qu'ils portaient : elle est la clé permettant de résoudre l'énigme.

➤ **Griffe d'ébonite**

Résolution de l'énigme : la porte est composée de trois "anneaux" qui pivotent quand vous les activez. Chacun est gravé de trois animaux et la serrure centrale s'ouvre à l'aide de la Griffe d'ébonite. Sans cette dernière, l'énigme est impossible à résoudre. La solution se trouve sur la paume de la Griffe : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites pivoter les anneaux de sorte que le loup, la phalène et le dragon apparaissent respectivement dans les anneaux extérieur, central et intérieur, puis insérez la Griffe d'ébonite dans la serrure.



Passez la porte grondante et prenez les couloirs pour arriver jusqu'à la Chambre du gardien. À l'ouest se trouve une herse vous empêchant d'atteindre la porte de sortie. Continuez simplement jusqu'au coin nord-ouest de la pièce et prenez le passage qui monte, passez une Dague de fer fichée dans un socle et empruntez un pont de pierre qui mène à un balcon où se trouve un coffre. L'important est la Poignée se trouvant dans le coin nord-ouest du balcon qui surplombe la chambre en contrebas. Tirez cette Poignée pour faire remonter la herse puis sautez en bas pour aider le légat alors que quatre ou cinq Draugr sortent de leur tombe pour vous arrêter. Ensuite, pénétrez dans la Crypte.

Quelques autres passages aboutissent à la salle la plus profonde de Korvanjund : la Crypte de cérémonie d'un jarl mort depuis longtemps. Approchez-vous du Draugr voûté assis sur le trône, au centre de la pièce. Deux gardiens sortent de leur tombe de part et d'autre du trône, déclenchant un combat féroce entre Impériaux et Draugr.

Une fois le combat terminé, récupérez la couronne sur la tête du Draugr assis sur le trône. Une fois la Couronne osseuse dans votre inventaire, vous pouvez retourner voir le général Tullius. Avant de partir, passez derrière le trône et allez au sud jusqu'à un Mur de mots et absorbez un nouveau Mot de puissance ! Montez l'escalier à l'est, retournez dans le Temple en retirant la barre bloquant la porte et quittez Korvanjund. Laissez le légat terminer son exploration et retournez à Solitude.

➤ **Couronne osseuse** ➤ **Mot de puissance :** Ralenti

◊ **OBJECTIF :** remettez la couronne au général Tullius
♦ **CIBLE :** général Tullius, à l'intérieur de Mornefort, à Solitude

Conclusion de la quête

Rendez-vous à Mornefort et trouvez le général Tullius, qui est en train de peser le pour et le contre concernant une attaque possible sur Fortdhiver. Informez-le que vous avez récupéré la Couronne d'os. Vous pouvez également lui parler de la guerre. Le général se demande ensuite si quelqu'un de confiance pourrait porter un message de grande importance à Balgruuf, le jarl de Blancherive.

Activités post-quête

Accepter démarre immédiatement Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive.

UN MESSAGE POUR BLANCHERIVE

CONDITIONS : avoir accompli Quête de la guerre civile : La Couronne d'os

QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La Couronne d'os, Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, Quête principale : L'élévation du dragon, Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive

LIEUX : Solitude, Mornefort, Blancherive, Fort-Dragon, Vendeaume, Palais des rois

PERSONNAGES : général Tullius, Hrongar, soldat impérial, Irileth, jarl Balgruuf le Grand, légat Quentin Cipius, Lydia, Proventus Avenicci, jarl Ulfric Sombrage, Galmar Rudepoing

ENNEMIS : Aucun

◊ **OBJECTIFS :** portez le message au jarl de Blancherive, aidez le jarl Balgruuf à s'occuper de la menace du dragon, attendez la réponse du jarl, portez la hache au jarl Ulfric, retournez à Blancherive et prévenez le jarl, informez le légat Quentin Cipiusjarl Ulfric, retournez à Blancherive et prévenez le jarl, informez le légat Quentin Cipius

Dilemme à Blancherive

Le général Tullius vous félicite d'avoir retrouvé la couronne, puis vous explique que plusieurs rapports indiquent qu'Ulfric Sombrage a réuni assez d'hommes pour attaquer la ville de Blancherive. Néanmoins, le jarl têtu refuse le soutien des Impériaux. Tullius vous remet une missive contenant des informations qui devraient le convaincre d'accepter l'aide impériale. Il vous défend de la lire et vous charge de la livrer au jarl dès que possible.

➤ **Documents impériaux**

◊ **OBJECTIF :** portez le message au jarl de Blancherive
♦ **CIBLE :** le jarl Balgruuf de Blancherive, à Fort-Dragon



Passez devant les écuries de Blancherive, puis remontez la légère pente, franchissez le pont-levis et gagnez la porte principale de Blancherive. Quand vous vous approchez, un garde vous arrête ; la ville est barricadée, la nouvelle du retour des dragons est arrivée avant vous. Vous pouvez :

Dire au garde que Rivebois appelle le jarl à l'aide. Il s'agit du plan optimal qui n'est disponible que lorsque la Quête principale : Avant la tempête est active.

(Persuader) Ou dire au garde que vous apportez des nouvelles d'Helgen au sujet de l'attaque du dragon.

(Soudoyer) Ou soudoyer le garde avec une partie de l'or que vous avez accumulé.

(Intimider) Ou ordonner au garde de s'écarter.

Une fois que vous êtes à l'intérieur de Blancherive, dirigez-vous vers le nord, grimpez au sommet de la colline sur laquelle repose la cité, passez devant le Vermidor et l'autel dédié à Talos. Escaladez les marches de pierre pour découvrir Fort-Dragon, la demeure du jarl. Rejoignez le gigantesque brasier central de n'importe quel côté des tables de banquet. Irileth, l'huscarl du jarl Balgruuf, vient à votre rencontre. Expliquez-lui que vous apportez un message du général Tullius et elle vous laisse passer sur-le-champ. Vous pouvez converser plus longuement avec elle si vous le souhaitez ou proposer d'autres réponses si la Quête principale est active, mais vous progresserez plus rapidement en mentionnant le nom du général.

SAMY&DENIS



Approchez-vous du jarl et apprenez-lui que vous avez un message du général Tullius. Ses réponses dépendent de la situation actuelle concernant le retour des dragons en Bordeciel et de votre progression dans la Quête principale.

À ce stade, vous devez avoir terminé Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, et Quête principale : L'élévation du dragon. Vous devez également avoir parlé au jarl, entendu l'appel des Grises-barbes et obtenu votre huscarl, Lydia.

Si ces deux quêtes sont inachevées, vous devez les terminer. Consultez la Quête principale pour plus d'informations.

Vous pouvez livrer les documents impériaux avant de commencer Quête principale : Tertre des chutes tourmentées. Le jarl empoche les documents et médite, le temps que vous finissiez vos Quêtes principales.

◊ **OBJECTIF :** aidez le jarl Balgruuf à s'occuper de la menace du dragon

Une fois que les réjouissances suite à la défaite du dragon à la Tour de guet ouest se sont dissipées, demandez au jarl ce qu'il pense du message du général. Il demande l'avis de son chambellan Proventus Avenicci et de son huscarl Irileth avant de vous faire part de ses commentaires.

◊ **OBJECTIF :** attendez la réponse du jarl

Avenicci recommande d'attendre pour mieux cerner la menace que représente Ulfric. Irileth, elle, pense qu'il est temps d'agir. Quant au jarl, il souhaite défier Ulfric de l'affronter d'homme à homme et de déclarer ses intentions. Avenicci préfère envoyer une garnison d'Impériaux, mais Irileth estime que c'est une conduite lâche. Vous pouvez interrompre leurs chamailleries ou laisser le jarl conclure. Le résultat est identique : le jarl vous remet un message à porter au jarl de Blancherive, Ulfric Sombrage. Il s'agit d'une hache. Il saura ce que ce symbole signifie, mais vous pouvez demander plus de détails au jarl.

➤ **Hache de Balgruuf**

◊ **OBJECTIF :** portez la hache au jarl Ulfric
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, au Palais des rois, Vendeaume

La hache



Voyagez à l'est jusqu'à la magnifique ville de pierres de Vendeaume, la forteresse des Sombrages. Franchissez les portes massives et gagnez le Palais des rois, au nord. Passez devant la gigantesque table de banquet et vous trouverez Ulfric Sombrage. Il est généralement assis sur son trône ou bien dans sa salle de guerre (à l'ouest), où il élabore des stratégies avec son fidèle compagnon, Galmar Rudepoing. Dites à Ulfric que vous apportez un message du jarl de Blancherive. Vous pouvez aborder d'autres sujets avec Ulfric pour apprendre les plans des Sombrages et ce qu'ils espèrent obtenir de la guerre civile. Mais le plus important reste la réaction d'Ulfric. Bien qu'il apprécie votre bravoure d'avoir porté un tel message, il trouve qu'il est bien dommage que vous ayez choisi le mauvais camp. Vous devez retourner voir le jarl de Blancherive et lui annoncer qu'il doit se préparer à recevoir... des visiteurs.



◊ **OBJECTIF :** retournez à Blancherive et prévenez le jarl

ATTENTION !

Assassiner Ulfric : bien qu'il soit probablement une bonne idée de tenter d'assassiner Ulfric à cet instant, c'est un geste très mal avisé en pratique. En effet, vous ne pouvez pas tuer cet homme de vos mains pour le moment et un combat à Vendeaume provoquerait une réaction hostile et écrasante. Faites preuve de diplomatie avant de faire tâter votre lame à ces satanés Sombrages !



Au sommet des marches, derrière le trône du jarl, se tient une réunion stratégique. Un second légat, du nom de Quentin Cipius, a appris de la bouche d'un soldat que l'ennemi possède des catapultes et qu'il a l'intention de tirer des projectiles enflammés et de prendre la ville en laissant les murs intacts. Le jarl, devinant la réaction d'Ulfric, a demandé au général Tullius d'envoyer en renfort un détachement de troupes et le légat Cipius. Le jarl vous confie à la Légion, qui vous donnera les ordres suivants.

◊ **OBJECTIF :** informez le légat Quentin Cipius

Conclusion de la quête

Adressez-vous au légat Cipius. Les forces des Impériaux et des Sombrages s'amassent aux portes. Vous devez vous y rendre, tâchez de ne pas perdre la ville !

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : Défense de Blancherive, commence immédiatement.

LA DÉFENSE DE BLANCHERIVE

CONDITIONS : avoir terminé la Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive, Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
LIEUX : Blancherive, Fort-Dragon
PERSONNAGES : général Tullius, soldat impérial, jarl Balgruuf le Grand, jarl Hrongar, légat Quentin Cipius, légat Rikke, garde de Blancherive
ENNEMIS : soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** retrouvez le légat Rikke, défendez les barricades, éliminez les assaillants, défendez le pont-levis, défendez la porte principale, informez le jarl de Blancherive

SPOILERS MINEURS

SAMY&DENIS

Ciel orangé et guerre rouge sang

◊ **OBJECTIF :** retrouvez le légat Rikke
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, à l'entrée principale de Blancherive



Le légat Quentin Cipius vous demande de vous rendre à la porte principale de Blancherive et de repousser ces maudits Sombrages qui attaquent la ville ! Rejoignez immédiatement le légat Rikke. Vous la trouverez au-dessus la porte principale, donnant un discours inspiré aux troupes assemblées sur la route en contrebas. Elle vous déclare que c'est un jour primordial pour l'Empire et pour tout Bordeciel. Vous avez maintenant une tâche importante : défendre Blancherive !

◊ **OBJECTIF :** défendez les barricades
◊ **OBJECTIF :** éliminez les assaillants

Stratagèmes de défense : défendez la ville, détruisez l'ennemi !

Le siège de Blancherive s'apprête à commencer. La bataille sera longue et parfois déroutante, si bien que vos chances de périr au combat ne sont pas négligeables. Cependant, les tactiques suivantes devraient aider à réduire les risques.



Allié : Soldat impérial



Allié : Garde de Blancherive



Ennemi : Soldat Sombrage

Connaissez votre ennemi : au coeur de la bataille, il peut vous arriver de ne plus savoir qui combattre. Il y a trois forces distinctives qui se battent pour prendre Blancherive. Vous êtes dans le camp des Impériaux, vêtus d'armures et de tuniques rouges et armés d'épées principalement. À vos côtés se battent les Gardes de Blancherive, qui portent des tuniques orange et des boucliers marqués d'un cheval. L'ennemi, quant à lui, arbore des vêtements bleu foncé et utilise plutôt des haches.

La zone de défense : cette bataille a lieu entre la porte extérieure (sur laquelle le légat Rikke était posté), le pont-levis (qui n'a pas pu être levé) et la porte intérieure, la dernière ligne de défense. Concentrez vos attaques autour du sentier pavé qui part de la porte extérieure et court autour du pont-levis. Vous n'avez pas besoin de vous retrancher davantage vers les fortifications.

Repli : même avec la meilleure défense de la porte extérieure, les forces ennemies franchiront les barricades de bois et se déverseront sur la zone pavée. Tenez votre position. Si vous fuyez vers le pont-levis, vous ne verrez plus les ennemis arriver, vous ne pourrez plus les repousser et ce sont vos frères d'armes qui feront tout le travail. Vous êtes l'Enfant de dragon, pas l'Enfant de ragnard, n'est-ce pas ?

REMARQUE Techniquement, vous avez la possibilité de fuir. Que vous décidiez d'observer le combat de loin ou de prendre vos jambes à votre cou, les Impériaux sont tout de même victorieux à la fin de la bataille. Toutefois, n'espérez pas obtenir de récompense de la part du général Tullius pour votre couardise !



Il est temps d'agir : votre première tâche consiste à empêcher l'ennemi de franchir la barricade à la porte extérieure. Employez au moins une des techniques suivantes de corps à corps ou de combat à distance :

Corps à corps : bondissez par-dessus la barricade pour engager l'ennemi, puis sautez derrière.

Corps à corps : mettez-vous à couvert à gauche (à l'est) entre le mur extérieur et les rochers pour tendre une embuscade à tous les adversaires qui franchissent la barricade.

Corps à corps : tenez-vous au sommet du mur et sautez en contrebas pour engager l'ennemi juste devant la barricade.

À distance : tirez depuis le coin gauche (à l'est) au sommet du mur extérieur, près de la brèche.

À distance : tirez depuis la brèche au milieu du mur extérieur.

À distance : tirez depuis la tour de garde en bois à droite (à l'ouest).

À distance : tirez depuis le sol, derrière les barricades.

À distance : tirez en restant à couvert, à l'extrémité de la Ferme de Pelagia au sud, qui offre une bonne vue de la route principale.

◊ **OBJECTIF :** défendez le pont-levis
◊ **OBJECTIF :** défendez la porte principale
♦ **CIBLE :** se produit si vous ne parvenez pas à défendre les barricades



La dernière ligne de défense : si l'ennemi perce votre défense, vous devez vous replier en suivant la route pavée traversée par un cours, avant l'angle et le pont-levis. L'ennemi apparaît désormais à la porte extérieure, au sol et dans les hauteurs. Essayez les attaques suivantes :

Corps à corps : frappez les assaillants lorsqu'ils franchissent la porte extérieure, en vous tenant sur les côtés, au sol.

Corps à corps : tenez-vous sur le pont qui enjambe le cours pour accueillir les ennemis qui s'engagent dans ce goulot.

À distance : tenez-vous aux abords de la porte extérieure, au-dessus des ennemis qui courent en contrebas, depuis n'importe quelle partie de la porte ou de la tour de garde en bois à l'ouest.

À distance : repliez-vous vers la tour de garde nord-ouest où vous bénéficierez d'une excellente vue du chemin.

À distance : tenez-vous sur la route rocailleuse au nord des pavés, ce qui vous permettra de tirer sur les ennemis dans l'ensemble de la zone défensive.

À distance : postez-vous sur la plateforme de pierre et de bois au-dessus du cours.

À distance : placez-vous sur les parapets supérieurs, juste au-dessus de la plateforme de pierre et de bois, près du pont-levis.

SAMY&DENIS

ASTUCE Les Sombrages sont sournois et peuvent apparaître derrière ou devant vous, malgré une défense solide de la porte extérieure. Neutralisez ces soldats isolés quand vous les repérez. De plus, vous n'avez pas besoin de frapper chaque ennemi : contentez-vous de tuer les ennemis en les chargeant ou en leur tirant dessus jusqu'à ce que le pourcentage des forces ennemies tombe à zéro.

ATTENTION !

Tactiques à éviter : vous vous abritez derrière un mur et des barricades pour une bonne raison, seuls les plus imprudents des guerriers quitteraient les défenses pour engager l'ennemi à terrain découvert, dans les écuries de Blancherive, à moins d'une nécessité impérieuse. Laissez l'ennemi venir à vous. De cette façon, vous limitez le nombre d'ennemis qui vous passent devant, ainsi que les poursuites qui sapent la vigueur.

Tâchez de ne pas mettre vos alliés en danger. Si vous utilisez des sorts à effets de zone ou si vous balancez votre arme dans tous les sens (surtout les armes à deux mains), vous toucherez tous les soldats alentour, qu'ils soient dans votre camp ou non. Attention aux dommages collatéraux !

Poursuivez la bataille jusqu'à ce que la menace principale des Sombrages disparaisse. Il se peut qu'il reste alors une poignée d'ennemis. Vous pouvez les neutraliser si vous le souhaitez, mais ce n'est pas nécessaire.

◊ **OBJECTIF :** informez le jarl de Blancherive
♦ **CIBLE :** le jarl de Blancherive, à la porte principale de Blancherive

Conclusion de la quête

Le jarl s'adresse aux survivants depuis les parapets de Blancherive qui a résisté à l'attaque. Félicitez-vous de votre victoire d'aujourd'hui ! Toutefois, sachez qu'Ulfric continuera à s'en prendre à tous les véritables Nordiques et à semer la discorde et le chaos partout où il passera. Quel est votre rôle dans tout ça ? Le général Tullius vous demande de participer à d'autres batailles. Le jarl récompensera l'héroïsme exceptionnel et constant dont vous avez fait preuve en défendant Blancherive.

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel commence.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL – FALSIFICATION

CONDITIONS : avoir terminé la Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive, Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad
LIEUX : Aubétoile, baraquements d'Aubétoile, Auberge de la Porte nocturne, Camp impérial du Clos, Solitude, Mornefort, Vendeaume, Auberge du Candelâtre
PERSONNAGES : garde d'Aubétoile, Elda Primaube, général Tullius, Hadring, légat Rikke, intendant, garde de Vendeaume, Frorkmar Terne-Bannière
ENNEMIS : messager des Sombrages, soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : informez le général Tullius, La réunification de Bordeciel : libérez le Clos, Falsification : trouvez le messager des Sombrages, Falsification : récupérez le paquet du messager des Sombrages, Falsification : apportez les documents au légat Rikke, Falsification : apportez les documents contrefaits à Frorkmar Terne-Bannière, La réunification de Bordeciel : libérez le Clos

L'Empire récompense l'excellence

◊ **OBJECTIF :** informez le général Tullius
♦ **CIBLE :** général Tullius, Mornefort, Solitude

Regagnez Mornefort, à Solitude et adressez-vous au général Tullius. En raison des actes perpétrés à Blancherive, le jarl a entériné son soutien aux Impériaux. Pour vos actes, le général vous promeut au rang de questeur. Il vous récompense également d'une arme impressionnante. Demandez-lui quels sont les ordres et le général vous demandera d'atteindre le camp dissimulé du Clos. Le légat Rikke vous y attend pour vous confier des missions de premier ordre, car le général entend reprendre possession de la capitale.

➤ **Épée "en fonction du niveau"**

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** libérez le Clos
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial du Clos

REMARQUE Vous auriez pu tomber sur ce camp lors de vos explorations en Bordeciel. Tous les camps impériaux de Bordeciel sont désormais connus et indiqués sur votre carte par des armoiries figurant un dragon.



Rendez-vous au camp impérial du Clos, dans les collines enneigées à l'ouest d'Aubétoile. Vous bénéficierez non seulement d'un intendant et d'une meule pour améliorer votre armement, mais aussi d'un laboratoire alchimique près de l'hôpital temporaire et de troupes pour vous tenir compagnie.

La tente du légat reste cependant votre objectif premier, Rikke y étudie la carte de la guerre civile. Même s'ils sont parfois en désaccord, le général reste pour elle le meilleur espoir pour l'Empire comme pour Bordeciel. Présentez-vous et elle vous demandera de livrer de faux ordres au commandant des Sombrages, à Aubétoile. Avant cela, vous devrez intercepter des ordres des rebelles pour contrefaire leurs documents. Rikke vous informe que les messagers Sombrages font souvent halte dans les auberges du Candelâtre et de la Porte nocturne. Rendez-vous dans l'un de ces lieux et persuadez l'aubergiste de vous aider.

◊ **COMMENCEMENT DE :** Falsification
◊ **OBJECTIF :** trouvez le messager des Sombrages
♦ **CIBLE :** tavernier de l'auberge du Candelâtre ou de la Porte nocturne

SAMY&DENIS

Intercepter et tromper






Le légat Rikke a mentionné deux auberges : la Porte nocturne se trouve sur la route située à l'ouest de Vendeaume et est tenue par Hadring ; le Candelâtre se trouve dans Vendeaume et la tavernière se nomme Elda Primaube. Rendez-vous dans l'un de ces lieux et demandez à l'aubergiste si un messager des Sombrages n'a pas été aperçu dans le coin. Si sa réponse est évasive, vous pouvez :

(Persuader) Prétendre que la vie du messager est en danger.

(Soudoyer) Offrir un peu d'or contre toute information.

(Intimider) Faire entendre que vous savez vous battre si besoin.

Ou encore attendre à proximité de l'auberge.

Si vous arrivez à vos fins par l'une de ces trois options, le tavernier vous informe que le messager vient de partir et que vous pouvez encore le rattraper. Vous pouvez également attendre son retour à l'auberge. Le messager se trouve à mi-chemin entre les deux auberges, sur la route principale. Même si vous n'obtenez pas de réponse, vous pouvez tout de même lui courir après ou l'attendre (à la seule différence que l'objectif ne sera pas mis à jour), mais vous devez entrer dans l'une des auberges avant de pouvoir trouver le messager.

◊ **OBJECTIF :** récupérez le paquet du messager des Sombrages
♦ **CIBLE :** le messager, dans l'une des auberges ou entre les deux



Le messager fait la navette. Il traîne dans une auberge pendant une heure, y dort pendant une heure puis retourne dans l'autre auberge. Il répète ce circuit jusqu'à ce que vous l'interceptiez, après l'avoir attendu dans l'auberge ou retrouvé sur la route. Trois options s'offrent alors à vous :

(Vol à la tire) Mettre la main sur les documents pendant un moment d'inattention du messager, grâce au vol à la tire

Ou demander directement les documents au messager. S'il refuse, vous devrez le tuer.

Ou plus simplement, tuer le messager et délester son cadavre des documents.

ATTENTION !

Prenez garde ! Si vous tuez le messager alors que vous vous trouvez dans Vendeaume, à l'Auberge du Candelâtre ou à la vue des gardes de Vendeaume, vous vous ferez repérer. Si vous optez pour la violence, rejoignez-le sur la route, où sa mort n'entraînera aucun soupçon, ou encore à l'Auberge de la Porte nocturne, où Hadring est moins regardant.

➤ **Documents des Sombrages**

◊ **OBJECTIF :** apportez les documents au légat Rikke
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au Camp impérial dissimulé du Clos

Une fois les documents récupérés, le légat Rikke découvre que les Sombrages en savent plus que prévu sur les plans des Impériaux. Elle "corrige" les documents par de fausses informations et vous ordonne de les présenter au commandant des Sombrages, à Aubétoile, pour le mener sur une mauvaise piste.

◊ **OBJECTIF :** apportez les documents contrefaits à Frorkmar Terne-Bannière
♦ **CIBLE :** Frokmar Terne-Bannière, aux baraquements d'Aubétoile, Aubétoile

Conclusion de la quête



Vous trouverez généralement le commandant dans les baraquements d'Aubétoile, dans la châtellerie d'Aubétoile, même s'il peut lui arriver de faire une ronde autour de la ville. Présentez-lui les documents. Il les lira, prendra note des (faux) mouvements de troupes et vous donnera un peu d'or pour aller boire à l'Auberge Montvent. Cette quête est terminée.

➤ **5 pièces d'or**

ASTUCE Inutile de cacher votre tenue impériale lorsque vous rencontrez Frorkmar ; il vous suffit de prétendre qu'il est plus facile d'infiltrer l'ennemi lorsque l'on ne s'en démarque pas.

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel, continue. Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad, commence.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) - LA BATAILLE DE FORT DUNSTAD

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : Falsification
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Falsification, Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
LIEUX : Fort Dunstad (lieu), Camp impérial du Clos (lieu), Solitude (lieu)
PERSONNAGES : général Tullius, soldat impérial, légat Rikke
ENNEMIS : soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : libérez le Clos, La bataille de Fort Dunstad : rejoignez les hommes qui attaquent Fort Dunstad, La bataille de Fort Dunstad : prenez Fort Dunstad en éliminant la garnison ennemie, La bataille de Fort Dunstad : informez le général Tullius, La réunification de Bordeciel : reprenez la Brèche

SAMY&DENIS

Au-delà du Clos

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** libérez le Clos
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial du Clos

REMARQUE Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel se poursuit au fil des dernières quêtes de la guerre civile. Elle contient une série de quêtes simultanées qui participent toutes à la réunification, à mesure que vous libérez les châtelleries contrôlées par les Sombrages. Cette quête est disponible dès que vous avez terminé Quête de la guerre civile : Falsification.

Rendez-vous au Camp impérial du Clos, où le légat Rikke vous félicite et vous récompense d'un peu d'or. Quand vous lui faites votre rapport, elle vous apprend que votre prochain objectif est Fort Dunstad. Des soldats attendent vos ordres non loin de là : rejoignez-les et massacrez les rebelles du fort. La quête commence dès que vous l'acceptez.

➤ **150 pièces d'or**

◊ **LA BATAILLE DE FORT DUNSTAD COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** rejoignez les hommes qui attaquent Fort Dunstad
♦ **CIBLE :** la route au sud-est de Fort Dunstad



Fort Dunstad se trouve dans les montagnes enneigées du Clos, au sud d'Aubétoile. Les hommes du légat Rikke se trouvent sur la route, au sud-est du Fort. S'approcher d'eux par le nord-ouest peut faire échouer l'objectif (même si cela n'a aucun effet sur la quête). Faites tout le tour et rejoignez le détachement des forces impériales stationnées à proximité des fortifications. Vous pouvez lancer les hostilités après avoir étudié l'Atlas (page 463) et discuté avec le chef.

◊ **OBJECTIF :** prenez Fort Dunstad en éliminant la garnison ennemie



Attaquez les fortifications et tuez les soldats de Sombrage jusqu'au dernier. Entrez par l'un de ces points faibles ou l'une de ces fortifications :

Mur nord : la tour de garde et le mur d'enceinte en bois sont plus faibles si les portes sont ouvertes, aussi vous pouvez déferler par là. Les tours de garde nord et sud sont parfaites pour les attaques à distance.



Chemin de ronde et palissades nord : parfaits pour accéder aux zones supérieures du fort. Restez près du rempart pour être à couvert des archers ennemis quand vous montez.

Mur est : vous pouvez monter sur le poteau en bois puis sur l'arbre se trouvant sur le talus enneigé, vous permettant de passer au-dessus du mur. Les gros affleurements rocheux qui dominent largement le fort sont autant de postes idéaux pour les attaques à distance (voir ci-dessus).

Chemins de ronde et Taverne délabrée : c'est là que vous devrez vous rendre si vous avez besoin de faire retraite pour vous reposer ou vous soigner avant de repartir à l'attaque.

Mur sud : la tour de garde et le mur d'enceinte en bois sont plus faibles si les portes sont ouvertes. Passez par là et montez l'escalier en bois pour arriver au niveau du rempart crénelé principal ou passez l'arche.

Mur ouest : ce mur de pierre courbe est totalement inattaquable, mis à part une section en haut du mur qui est manquante, au nord-ouest, mais il est pratiquement impossible de passer par là.

Poste pour archers : essayez d'atteindre le plus rapidement possible le toit des quartiers du commandant, au sud-ouest. C'est l'endroit le plus élevé qui domine la majeure partie du fort.

Tour de la prison : le sommet de cette tour est, lui aussi, un bon endroit pour les attaques à distance, mais il domine un peu trop ce qui se passe en contrebas pour permettre un soutien réellement efficace.

Lorsque le dernier de vos ennemis a rendu l'âme et que le fort tombe aux mains des Impériaux, vos troupes restent en garnison. De votre côté, vous avez autre chose à faire.

◊ **OBJECTIF :** informez le général Tullius
♦ **CIBLE :** général Tullius, à Mornefort (Solitude)

Conclusion de la quête

Retournez à Mornefort et informez le général Tullius de votre victoire. Elle permet à l'Empire de capturer la Châtellerie du Clos et donne à la Légion impériale le contrôle d'un nouveau port. Votre exploit impressionne le général, qui vous élève au rang de préfet.Prenez l'arme qui vous échoit comme récompense et symbole de votre nouveau rang. Le général vous dit alors de retourner voir le légat Rikke, qui prépare quelques petites surprises à Ulfric du côté de la Brèche.

REMARQUE Il est possible que vous receviez un autre titre si vous avez fui Blancherive ou gagné une châtellerie par le biais d'un traité de paix lors de la Quête principale : La saison éternelle.

➤ **Arme "en fonction du niveau"**

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** reprenez la Brèche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial de la Brèche

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel est toujours en cours. Quête de la guerre civile : Un lourd tribut, commencera très prochainement.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) – UN LOURD TRIBUT

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad, Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille
LIEUX : Faillaise, Château d'Embruine, Camp impérial de la Brèche, Tour de Shor
PERSONNAGES : Anuriel, Hadvar, soldat impérial, jarl Laila Juste-Loi, légat Rikke, intendant, garde de Faillaise, Unmid Chausseneige

suite page suivante

SAMY&DENIS

ENNEMIS : soldat Sombrage (ennemi)

◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : reprenez la Brèche, Un lourd tribut : trouvez des preuves, Un lourd tribut : faites chanter Anuriel, Un lourd tribut : informez le légat Rikke, Un lourd tribut : retrouvez les hommes, Un lourd tribut : suivez Hadvar et prenez l'éclaireur ennemi en embuscade, Un lourd tribut : reprenez la caravane, Un lourd tribut : informez Hadvar

L'or d'Anuriel

◊ **OBJECTIF :** reprenez la Brèche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial de la Brèche



Le légat Rikke a établi un camp impérial dissimulé à la frontière sud-ouest de la Brèche (sous la ligne d'enneigement), doté des mêmes commodités que celui du Clos, avec un, deux ou trois soldats blessés dans l'hôpital temporaire. Présentez-vous au légat Rikke et elle vous enverra à Faillaise. D'après ses espions, le chambellan du jarl, Anuriel, a noué des arrangements avec la Guilde des voleurs qui pourraient s'avérer embarrassants s'ils étaient dévoilés. Vous devez en trouver la preuve et la lui présenter afin de forcer sa coopération. Il faudra être rusé et discret.

◊ **QUÊTE DE LA GUERRE CIVILE :** Un lourd tribut commence
◊ **OBJECTIF :** trouvez des preuves
♦ **CIBLE :** chambre d'Anuriel dans le château d'Embruine, à Faillaise



Rendez-vous à Faillaise et trouvez l'imposant château d'Embruine, au sud de la châtellerie. Passez les portes principales, entrez dans les appartements du jarl où est dressé un banquet varié et approchez-vous du jarl. Unmind Chausseneige vous demandera



sans attendre de rester à distance convenable du jarl. Si vous vous promenez dans le château, nul besoin de vous adresser aux membres de la cour du jarl, y compris Anuriel ou Laila Juste-Loi elle-même. Mais trouver des preuves reste votre priorité.

ATTENTION !

Évitez le garde patrouillant près des quartiers d'Anuriel : s'il vous repère, il alertera ses confrères. Mémorisez son itinéraire pour l'éviter.

La preuve se trouve dans la chambre d'Anuriel, à droite, derrière le trône du jarl (au nord-est). La porte n'est pas verrouillée et les informations recherchées sont cachées dans une commode. Vous pouvez atteindre cette zone sans attirer l'attention de l'une des manières suivantes :

(Furtivité) Introduisez-vous dans la chambre de manière furtive, si possible une fois la nuit tombée, lorsque la salle de banquet est vide.

(Sorts) Lancez un sort d'Invisibilité ou tout autre sort très pratique pouvant diminuer les chances de vous faire repérer.

Vous pouvez aussi entrer doucement dans la salle de banquet, les mains vides de toute arme, et vous diriger directement vers la chambre d'Anuriel.

Une fois devant la commode, récupérez l'objet suivant :

➤ **Lettre compromettante**

♦ **OBJECTIF :** faites chanter Anuriel



Retrouvez Anuriel dans le château et montrez-lui la lettre compromettante. Elle demande rapidement une audition en privé. Ne vous éloignez pas d'elle, afin que les gardes ne vous arrêtent pas. Elle vous conduit dans sa chambre, où elle s'enquiert de l'extorsion dont elle est victime. Demandez-lui ce qui arriverait si la lettre venait à être lue sur la place publique et Anuriel cèdera, arguant que le jarl Laila est facilement manipulable et qu'elle ne peut pas risquer sa place. Elle vous demande de trouver un accord, de manière à ce que chacun y trouve son compte. Demandez-lui ce qu'elle a en tête et elle vous parlera d'une belle cargaison d'or et d'armes transportée par les Sombrages. Vous pouvez alors :

(Persuader) Lui demander un supplément, qui ira dans votre poche.

Accepter le marché et lui demander où se trouve la cargaison.

Si vous arrivez à l'en persuader, vous recevrez une bourse pleine de pièces. Dans tous les cas, vous devez confirmer le marché. Elle vous révèlera alors que les Sombrages ont chargé ce trésor à bord d'un chariot en route pour Vendeaume. En vous dépêchant, vous devriez pouvoir les rattraper.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** informez le légat Rikke
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial de la Brèche

Retournez au camp et informez Rikke de la cargaison de pièces. Il se trouve qu'elle a justement envoyé un petit groupe d'éclaireurs sur la route qu'emprunte la caravane ennemie. Vous devez les rattraper et voir si les gardes du chariot peuvent être maîtrisés.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez les hommes
♦ **CIBLE :** sur la route de la Tour de Shor, la Brèche

SAMY&DENIS

Les héros d'Hadvar



À en juger par votre carte, les éclaireurs attendent sur la route, juste avant la Tour de Shor, au nord-est de la Brèche. Pour les rejoindre, gardez-vous bien d'arriver par le nord, ou vous tomberez directement sur la caravane des Sombrages et ne bénéficierez pas de l'aide des éclaireurs. Approchez de la zone par la route du sud, passez devant la Pierre-de-Shor et retrouvez votre vieil ami sur le chemin qui sinue entre les pins. Hadvar vous accueille. Deux choix se présentent maintenant à vous.

Plan A : Hadvar vous aide

Engagez la discussion avec Hadvar, répondez comme bon vous semble. Recentrez la conversation sur votre mission et dites-lui que le chariot ennemi rempli de pièces et d'armes se trouve au bas de cette côte. Par chance, Hadvar suivait ce chariot, qui est immobilisé après avoir perdu une roue. Malgré votre infériorité numérique (l'ennemi compte six hommes), Hadvar a un plan : ses troupes élimineront la sentinelle ennemie et se placeront en surplomb du campement. Il vous suffira d'infiltrer les lieux, d'attirer leur attention et les troupes d'Hadvar décocheront une volée de flèches, remportant la bataille sur un plan tactique. Acceptez ce plan.



◊ **OBJECTIF :** suivez Hadvar et prenez l'éclaireur ennemi en embuscade.
◊ **OBJECTIF :** reprenez la caravane.

◊ Suivez Hadvar et observez ses archers éliminer la sentinelle ennemie. Attendez qu'ils atteignent le sommet d'où ils auront une vue sur la caravane immobilisée en contrebas, puis avancez vers l'ennemi. Approchez furtivement, tirez à distance ou lancez une attaque frontale pendant que vos frères vous couvrent d'une salve de flèches.

Plan B : Hadvar est un poids



Engagez la discussion avec Hadvar, puis refusez de suivre son plan ou ignorez-le carrément.

◊ **OBJECTIF :** reprenez la caravane.

Descendez la colline et engagez le combat contre les six Sombrages qui gardent la cargaison d'or. Commencez par la sentinelle postée sur les rochers dominant la caravane. Faites pleuvoir des attaques à distance ou éliminez l'ennemi grâce à vos armes de corps à corps ; deux soldats ennemis se reposent peut-être, alors éliminez-les vite avant qu'ils ne se réveillent.

ASTUCE Si vous ne maîtrisez plus le combat, regagnez le sommet de la colline afin qu'Hadvar et ses hommes repoussent les ennemis à vos trousses. Reposez-vous un peu et repartez à l'assaut des derniers survivants.

◊ **OBJECTIF :** informez Hadvar

Conclusion de la quête

Une fois les gardes de la caravane éliminés, Hadvar reste surveiller la cargaison d'or. Adressez-vous à lui pour mettre fin à la quête. Servez-vous en armes et en or dans le chariot.

➤ **Trésor de guerre**

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel, continue. Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille commence.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) - LA BATAILLE DE FORT TIREMURAILLE

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Un lourd tribut, Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Kastav
LIEUX : Fort Tiremuraille, Camp impérial de la Brèche, Solitude, Mornefort
PERSONNAGES : général Tullius, légat Rikke, soldat impérial
ENNEMIS : soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : reprenez la Brèche, La bataille de Fort Tiremuraille : rejoignez les hommes qui attaquent Fort Tiremuraille, La bataille de Fort Tiremuraille : prenez Fort Tiremuraille en éliminant la garnison ennemie, La bataille de Fort Tiremuraille : informez le général Tullius, La réunification de Bordeciel : reprenez la Châtellerie de Fortdhiver

Refermer la Brèche

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** reprenez la Brèche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au Camp impérial de la Brèche

Rendez-vous au Camp impérial de la Brèche, où le légat Rikke vous félicite. Quand vous lui faites votre rapport, elle vous apprend que votre prochain objectif est Fort Tiremuraille. Des soldats attendent vos ordres non loin de là : rejoignez-les et massacrez les Sombrages du fort. La quête commence dès que vous l'acceptez.

➤ **150 pièces d'or**

◊ **LA BATAILLE DE FORT TIREMURAILLE COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** rejoignez les hommes qui attaquent Fort Tiremuraille
♦ **CIBLE :** la route au nord-ouest de Fort Tiremuraille



Fort Tiremuraille se trouve dans la forêt, au nord de Faillaise. Les hommes du légat Rikke se trouvent sur la route, au nord-ouest du Fort, aussi s'approcher d'eux par le sud-est peut faire échouer

SAMY&DENIS

l'objectif (mais pas la quête elle-même). Rejoignez le détachement des forces impériales stationnées à proximité des fortifications. Vous pouvez lancer les hostilités après avoir étudié l'Atlas (page 615) et discuté avec le chef.

◊ **OBJECTIF :** prenez Fort Tiremuraille en éliminant la garnison ennemie

Attaquez les fortifications et tuez les soldats de Sombrage jusqu'au dernier. Entrez par l'un de ces points faibles ou l'une de ces fortifications :





Grand mur sud-est : l'extrémité sud du mur s'est effondrée et il est facile de passer par là en sautant. L'entrée centrale (sur la route) est fortement gardée et renforcée par des barricades, qu'il est facile de contourner.

Grand mur nord-ouest : l'entrée centrale (sur la route) est renforcée par de nombreuses barricades, qu'il est facile de contourner.

Mur sud-ouest : totalement inattaquable.

Mur nord-est : totalement inattaquable.

Impulsion : si vous avez appris ce cri lors de Quête principale : La Voix, vous pouvez vous précipiter dans le fort à partir des collines à proximité du mur ouest !

Grotte de Tiremuraille : l'accès se trouve sous une protubérance rocheuse, au nord-est du fort. Cette grotte vous donne accès au milieu des défenses extérieures du fort, derrière les remparts, et c'est un bon moyen de pénétrer dans la place sans se faire voir. Si ce chemin vous permet de franchir les lignes ennemies avant l'arrivée de vos troupes et vous permet d'abattre très vite les barricades, il est risqué. Si vous essayez de traverser la cour à toute vitesse jusqu'aux escaliers près des écuries pour gagner un poste surélevé, vous arriverez en plein milieu des troupes ennemies !

Aller plus haut : la petite cour extérieure se remplit rapidement d'alliés comme d'ennemis. Pour éviter de prendre de mauvais coups, dirigez-vous tout de suite à l'est ou à l'ouest, vers les sections surélevées du fort. Toutefois, si vous êtes mage et connaissez des sorts à effets de zone, sachez que cette cour est un bon moyen de faire un joli massacre !

Lorsque le dernier de vos ennemis a rendu l'âme et que le fort tombe aux mains des Impériaux, vos troupes restent en garnison. De votre côté, vous avez autre chose à faire.

◊ **OBJECTIF :** informez le général Tullius
♦ **CIBLE :** général Tullius, à Mornefort (Solitude)

Conclusion de la quête

Retournez à Mornefort et informez le général Tullius de votre victoire. Elle permet à l'Empire de capturer la Châtellerie de la Brèche et de donner quelques cheveux blancs à Ulfric, mettant l'Empire à sa porte. Votre exploit impressionne le général, qui vous demande alors de retourner voir le légat Rikke, laquelle prépare d'autres attaques contre Ulfric dans la Châtellerie de Fortdhiver.

➤ **Bouclier "en fonction du niveau"**

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** reprenez la Châtellerie de Fortdhiver
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial de Fortdhiver

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel, est toujours en cours. Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav, commencera très prochainement.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) - SAUVETAGE À FORT KASTAV

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille, Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol
LIEUX : Fort Kastav, Fort Kastav - Prison, Solitude, Mornefort, Camp impérial de Fortdhiver
PERSONNAGES : général Tullius, Hadvar, soldat impérial, légat Rikke
ENNEMIS : soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : reprenez la Châtellerie de Fortdhiver, Sauvetage à Fort Kastav : retrouvez les hommes près de Fort Kastav, Sauvetage à Fort Kastav : introduisez-vous dans le fort, Sauvetage à Fort Kastav : libérez les prisonniers, Sauvetage à Fort Kastav : prenez le fort, Sauvetage à Fort Kastav : informez le général Tullius, La réunification de Bordeciel : libérez Estemarche

À l'assaut du fort

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** reprenez la Châtellerie de Fortdhiver
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial de Fortdhiver

ASTUCE Stop ! Avant d'aller voir le légat Rikke pour commencer cette quête, étudiez les informations de l'Atlas concernant Fort Kastav (page 491).

Rendez-vous à la base avancée du légat Rikke, située juste à l'ouest d'Aubétoile, à la limite de la Châtellerie de Fortdhiver. Vous y retrouverez les mêmes installations qu'au camp de la Brèche. Adressez-vous à Rikke, qui vous remet vos ordres : vous devez infiltrer Fort Kastav, où les rebelles retiennent quelques soldats impériaux prisonniers. Le légat souhaite tirer parti de la situation en comptant sur votre ruse pour pénétrer dans la prison et délivrer les hommes, puis lancer une attaque de l'intérieur pour libérer le fort.



◊ **LA QUÊTE DE LA GUERRE CIVILE :** Sauvetage à Fort Kastav, commence
◊ **OBJECTIF :** retrouvez les hommes près de Fort Kastav
♦ **CIBLE :** montagnes au sud-ouest de Fort Kastav

SAMY&DENIS



Traversez le terrain rocheux et enneigé (utilisez le voyage rapide depuis l'Auberge de la Porte nocturne ou Vendeaume, puis rejoignez vos hommes à pied : vous pourrez ainsi vous approcher le plus près possible sans alerter l'ennemi). Vous tomberez sur un groupe de quatre hommes. L'un d'eux est votre vieil ami Hadvar, qui a déjà reconnu les lieux. Fort Kastav semble bien imposant et surtout, bien protégé par les flancs abrupts de la montagne qui empêchent les intrus de s'approcher des murailles. Heureusement pour vous, Hagvar a trouvé une grille menant à l'intérieur. Elle était complètement enfouie sous la neige, si bien que l'ennemi ignore sûrement son existence. Vous avez donc pour ordre de vous introduire dans le fort, de libérer les prisonniers et de tuer tous les ennemis qui vous barreront la route. Hadvar et les autres interviendront dès qu'ils entendront les échos du combat et vous retrouveront dans la cour. Dites à Hadvar que vous êtes prêt et passez en mode furtivité.

♦ **OBJECTIF :** introduisez-vous dans le fort

ATTENTION !

Si vous préférez, vous pouvez aussi bien dire à Hadvar que la furtivité n'est pas votre fort. Vous pourrez alors adopter une approche directe (et plus dangereuse) en prenant le fort d'assaut par l'entrée principale et en vous battant pour rejoindre les prisonniers. Bien que réalisable, cette technique n'est pas recommandée en raison des risques supplémentaires qu'elle entraîne.

Ennemi infiltré



Accroupissez-vous et commencez à avancer le long de la ravine enneigée en direction du fort. Pour mettre toutes les chances de votre côté, vous pouvez attendre que la nuit soit tombée : les ennemis auront plus de mal à vous repérer. Suivez le côté droit de la ravine (vers le sud), contournez les barricades et passez près de la base de la tour de pierre, puis suivez la rive jusqu'à ce que vous aperceviez une pente qu'il est possible d'escalader, près de trois planches couvertes de neige. Tournez à droite, empruntez un petit pont de bois et ouvrez la trappe menant à la prison de Fort Kastav.

♦ **OBJECTIF :** libérez les prisonniers



Dirigez-vous vers l'est et ouvrez la porte en bois, puis tournez à droite (vers le sud) et passez devant les tonneaux, avant de tourner à gauche pour entrer dans un vestibule à deux étages avec des marches au nord. Ignorez cet escalier, continuez vers l'est et franchissez une autre porte pour atteindre l'escalier couvert de toiles d'araignées. Éliminez rapidement le soldat qui s'y trouve (ou passez discrètement). La prison est en bas des escaliers, où patrouille un autre garde. Les soldats impériaux vous indiquent qu'il a la clé. Si vous n'avez pas confiance en vos compétences de crochetage, fouillez le corps du garde après l'avoir tué ou examinez l'une des tables près des cellules pour récupérer la clé. Approchez-vous de chaque cellule et ouvrez-la (novice). Une fois libérés, les hommes récupèrent leurs armures et vous suivent.

➤ **Clé de la prison de Fort Kastav**

◊ **OBJECTIF :** prenez le fort
♦ **CIBLES :** tous les Sombrages restants



Dirigez-vous vers les marches au nord et, une fois de retour dans le vestibule, éliminez tous les Sombrages qui tentent de vous barrer la route. Montez les marches jusqu'à la porte menant à la cour extérieure et débarrassez-vous de tous les soldats qui montent la garde. Ils arrivent généralement par les pentes supérieures au nord-est. Les nombreuses ouvertures dans les murs vous permettent d'attaquer tout en restant à couvert si vous utilisez des attaques à distance, mais aussi de vous reposer pour régénérer votre vigueur.

N'oubliez pas les ennemis qui sont postés sur la tour de garde au nord-est. Une fois que tous les soldats vêtus de bleu foncé ont été tués, rejoignez Hadvar. Il vous demande de retourner auprès du général Tullius pendant qu'il reste ici pour remettre un peu d'ordre.

◊ **OBJECTIF :** informez le général Tullius
♦ **CIBLE :** général Tullius, à Mornefort (Solitude)

Conclusion de la quête

Regagnez Mornefort et annoncez à Tullius la nouvelle de votre victoire. Maintenant que l'Empire a pris le contrôle de la principale forteresse de Fortdhiver, le général pourra y poster des troupes jusqu'à ce qu'il soit prêt à marcher sur Vendeaume. Comme il se repose de plus en plus sur vous, il décide de vous promouvoir au rang de légat et vous remet une arme en récompense (l'arme que vous recevez dépend de notre niveau). Demandez au général ce que vous devez faire ensuite et il vous envoie au camp impérial d'Estemarche.

➤ **Armure "en fonction du niveau"**

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** libérez Estemarche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial d'Estemarche

Activités post-quête

La Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel, est toujours en cours. La Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol, commencera dès que vous aurez parlé au légat Rikke.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (SUITE) - LA BATAILLE DE FORT AMOL

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Kastav
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Kastav, Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume
LIEUX : Camp impérial d'Estemarche, Fort Amol
PERSONNAGES : soldat impérial, légat Rikke
ENNEMIS : soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : libérez Estemarche, La bataille de Fort Amol : Rejoignez les hommes qui attaquent Fort Amol, La bataille de Fort Amol : Prenez Fort Amol en tuant l'ennemi, La réunification de Bordeciel : libérez Estemarche

SAMY&DENIS

Marchez sur Estemarche

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** libérez Estemarche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial d'Estemarche

Gagnez la pinède rocailleuse située à l'extrémité orientale d'Estemarche, au pied des Monts de Velothi, légèrement au nord de la Grotte de la Crique pierreuse. Entrez dans la tente du légat et parlez-lui. Elle vous apprend que votre objectif est un fort occupé par l'ennemi. Des soldats attendent vos ordres non loin de là : rejoignez-les et massacrez les Sombrages du fort. La quête commence dès que vous l'acceptez.

◊ **LA BATAILLE DE FORT AMOL COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** rejoignez les hommes qui attaquent Fort Amol
♦ **CIBLE :** la route à l'ouest de Fort Amol



Fort Amol a été érigé dans une clairière bordée sur trois côtés par la route principale, et par le Sombreflot à l'est. Si vous l'approchez par le nord-est, l'ennemi vous repèrera et la bataille commencera trop tôt (avant que vos alliés aient pu vous rejoindre pour l'assaut). Empruntez plutôt la route de Morthal et rejoignez vos compagnons sur les hauteurs, au sud du fort. Si vous voulez des renforts, mêlez-vous aux soldats impériaux qui s'approchent silencieusement du fort. Vous pouvez lancer les hostilités après avoir étudié l'Atlas (page 563) et discuté avec le chef.

♦ **OBJECTIF :** prenez Fort Amol en tuant l'ennemi





Attaquez les fortifications et tuez les Sombrages jusqu'au dernier. Entrez par l'un des points faibles ou par l'une des fortifications suivants :

Mur nord : le terrain rocheux et les hauts murs à pilastres empêchent toute intrusion.

Mur est : un trou béant situé juste au nord de la tour permet de pénétrer facilement au coeur du fort.

Mur sud : ces fortifications à moitié en ruines peuvent être gravies pour franchir le rempart extérieur.

Mur ouest : la route qui mène au fort est protégée par des barricades et passe sous un porche. En général, c'est par là que vos alliés font leur entrée.

La tour des miracles : lorsque vous pénétrez dans le fort, vous pouvez prendre de la hauteur pour tirer sur vos ennemis. Escaladez l'une des tours et abattez-les un par un sans difficulté.

Conclusion de la quête

Lorsque le fort tombe aux mains des Impériaux, vos troupes restent en garnison.

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** libérez Estemarche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial d'Estemarche

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel est presque terminée. Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume, commencera très prochainement.

LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL (CONCLUSION) – LA BATAILLE DE VENDEAUME

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol
LIEUX : Camp impérial d'Estemarche, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : général Tullius, soldat impérial, légat Rikke
ENNEMIS : Galmar Rudepoing, jarl Ulfric Sombrage, soldat Sombrage
◊ **OBJECTIFS :** La réunification de Bordeciel : libérez Estemarche, La bataille de Vendeaume : Prenez vos ordres auprès du général Tullius, La bataille de Vendeaume : Prenez Vendeaume en éliminant la garnison ennemie, La bataille de Vendeaume : Forcez Ulfric Sombrage à se rendre

SPOILERS MAJEURS

Le cri de Vendeaume

◊ **LA RÉUNIFICATION DE BORDECIEL SE POURSUIT**
◊ **OBJECTIF :** libérez Estemarche
♦ **CIBLE :** le légat Rikke, au camp impérial d'Estemarche

ASTUCE Pas de précipitation ! Avant de lancer l'assaut final sur Vendeaume, vous devriez parcourir les rues, découvrir tous les chemins reliant les portes principales au Palais des rois afin de connaître les rues comme votre poche. Il est judicieux d'ajouter des équipements utiles à votre inventaire (comme des objets améliorant la magie, la santé ou la vigueur) avant d'entamer cette quête.

SAMY&DENIS

Rentrez au camp impérial d'Estemarche et adressez-vous au légat Rikke. Elle est très satisfaite de vos progrès et vous récompense en conséquence. Elle vous apprend qu'un détachement de l'armée impériale se prépare à attaquer Vendeaume et vous participerez à l'assaut !

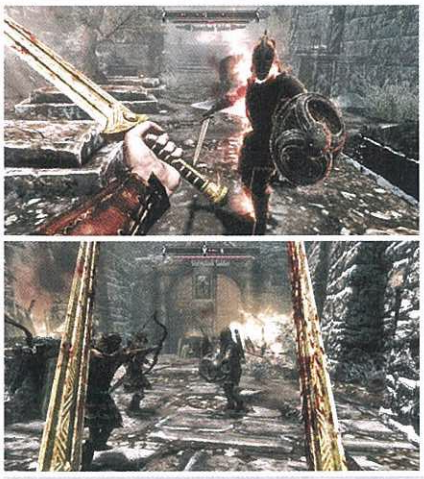
➤ 150 pièces d'or

◊ **LA BATAILLE DE VENDEAUME COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** prenez vos ordres auprès du général Tullius
♦ **CIBLE :** la grande porte de Vendeaume



Avancez jusqu'au pont qui enjambe le confluent du Sombreflot et de Yorgrim pour atteindre la grande porte de Vendeaume. Les catapultes bombardent déjà la ville assiégée de projectiles enflammés. La fumée et la panique emplissent l'air. Précipitez-vous (au nord) au coeur de ce chaos et atteignez l'imposante porte où le général Tullius crie des encouragements à ses forces. Il est temps de porter le coup de grâce à ces maudits Sombrages ! Prenez garde, l'ennemi est féroce et retors. Pour l'Empire ! Pour la Légion !

◊ **OBJECTIF :** prenez Vendeaume en éliminant la garnison ennemie



La forteresse des Sombrages est en proie aux flammes. Le chaos produit par les combats avec les hommes d'Ulfric et les nombreuses barrières à contourner peuvent vous perturber. Retenez bien les divers lieux où vous devrez vous battre :

L'Auberge du Candelâtre : dans la cour initiale et à l'Auberge du Candelâtre, vous pouvez vous mettre à couvert, vous avancer et vaincre les ennemis et mener un combat continu.

Le marché au sud-ouest : vous pouvez traverser les rues étroites au sud-ouest, contourner ou démolir les barrières et attaquer les soldats de cette zone. Les ennemis sont moins nombreux, mais vous avez plus de chances de vous faire encercler ou de frapper vos propres alliés par accident. Si vous le préférez, vous pouvez emprunter la rue latérale en direction du cimetière et éviter entièrement la zone du marché.

Le cimetière : pour progresser, vous n'avez d'autre choix que de traverser le cimetière près de la Nécropole. Attendez-vous à rencontrer des ennemis en haut et en bas des escaliers.

Les sentiers au nord-ouest : franchissez les barrières en les détruisant, puis continuez à combattre l'ennemi dans les rues sinueuses qui vous conduisent vers la cour principale au centre de la ville. N'oubliez pas que vous pouvez toujours vous replier, mais qu'il s'agit du seul itinéraire disponible.

La cour du palais : le combat ultime se poursuit dans la cour enflammée située devant le Palais des rois.

ATTENTION ! Les soldats ennemis ne cessent d'affluer ! Ainsi, il est impératif d'atteindre le Palais des rois le plus rapidement possible !

◊ **OBJECTIF :** forcez Ulfric Sombrage à se rendre

Expédiez les Sombrages à Sovngarde



Pénétrez dans le Palais des rois aux côtés du général Tullius et du légat Rikke. Tullius informe Ulfric qu'il est coupable d'insurrection, de meurtres, de l'assassinat du roi Torygg et de haute trahison contre l'Empire. Galmar Rudepoing se place devant Ulfric et brandit sa hache. Le légat Rikke tente de raisonner Galmar, mais la querelle s'intensifie et se transforme en bataille rangée. Attaquez Galmar ou Ulfric, en choisissant l'ennemi que vos alliés n'affrontent pas, afin de faire ployer les Sombrages plus rapidement. Restez en retrait si vous avez des blessures trop importantes.

Galmar est mort et Ulfric est à genoux : le général Tullius jubile, tandis qu'une brève expression de tristesse passe sur le visage du légat Rikke. Ulfric veut que vous l'exécutiez ; les chansons des bardes n'en seront que plus belles. Vous pouvez :

Accepter et transpercer Ulfric Sombrage, prostré, avec l'épée de votre choix.

Ou refuser et laisser Tullius faire le travail.

Conclusion de la quête

Maintenant que les Sombrages sont en déroute et que leur chef git dans une flaque de sang sur le sol du palais, Tullius annonce au légat Rikke que Brunwulf Libre-Hiver sera sûrement le prochain jarl de Vendeaume. Il a un dernier cadeau à vous faire, pour vous féliciter de votre bravoure : vous pouvez garder son épée.

➤ Arme "en fonction du niveau"

Activités post-quête

Sous les hourras, le général et le légat quittent le palais pour s'adresser aux troupes. Une fois que les soldats sont repus, le général se tourne vers vous si vous lui demandez une nouvelle mission et vous charge de débusquer les camps des Sombrages restants en Bordeciel. Éradiquez les vestiges de l'insurrection à votre guise. Le pouvoir de l'Empire est restauré, une fois de plus... sous les yeux des Thalmor tapis dans l'ombre...

REMARQUE Si vous attendez deux jours de plus, les choses commencent à rentrer dans l'ordre à Vendeaume. Brunwulf Libre-Hiver, le nouveau jarl, est déjà devenu un de vos amis.

SAMY&DENIS

QUÊTES DE LA GUERRE CIVILE : SOMBRAGES

AVEC LES SOMBRAGES

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Helgen, Pierre du serpent, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, Jarl Ulfric Sombrage, Ralof
ENNEMIS : Spectre de glace
◊ **OBJECTIFS :** secondaire : rejoignez la rébellion des Sombrages, tuez le spectre de glace, retournez voir Galmar, prêtez serment

Avant la Rébellion : fraternité infinie

REMARQUE La quête suivante suppose que vous choisissiez un camp de la guerre civile et que vous y restiez fidèle. Consultez l'introduction de ces quêtes si vous souhaitez connaître les moments propices au changement de camp (le dernier de ces moments se situe à la fin de la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os). Si vous vous joignez à la Légion impériale, consultez la Quête de la guerre civile : Dans la Légion, page 264. Bien que la guerre civile fasse rage, elle n'aura d'effet sur votre aventure que si vous la laissez faire en accomplissant cette série de quêtes.

Après avoir fui sous les remparts de la ville de Helgen dévorée par les flammes et avoir vu un dragon interrompre votre exécution, adressez-vous à Ralof. Il vous informe qu'il se rend à Rivebois et vous propose de l'accompagner. Alors que vous descendez la colline, il vous recommande d'aller à Vendeaume et de rejoindre les Sombrages.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** rejoignez la rébellion des Sombrages
♦ **CIBLE :** le Palais des rois, Vendeaume

ASTUCE Vous avez raté la proposition de Ralof ? Alors saluez n'importe quel soldat des Sombrages (en tunique bleu foncé) ou allez à n'importe quel camp des Sombrages de Bordeciel, où l'on vous proposera généralement de vous unir à la révolte.



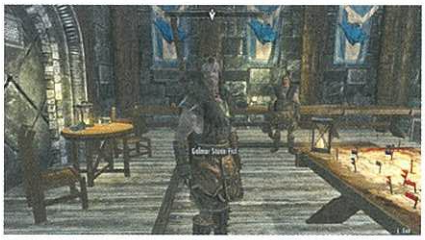
Allez à la place forte des Sombrages de Bordeciel : la ville de Vendeaume, toute de pierre bâtie, juchée au confluent de deux rivières. Au moment où vous entrez, des tensions raciales couvent entre les Nordiques et les Elfes noirs, qui éprouvent des difficultés à cohabiter. Continuez vers le centre de Vendeaume en passant devant l'Auberge du Candelâtre, et entrez dans l'impressionnante cour du Palais des rois. Allez voir le trône à l'extrémité de l'immense salle de banquet ou dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à la salle de guerre, où le jarl Ulfric et son champion, Galmar Rudepoing, hurlent au sujet de l'effort de guerre. Galmar dit à Ulfric que l'Empire met une pression importante sur la ville de Blancherive.

Ulfric est las du jarl de Blancherive, Balgruuf. Adressez-vous à Ulfric en précisant que vous étiez à Helgen et que Ralof se porte garant de vous, ce qui stimulera sa confiance en vous. Ulfric est toujours à la recherche de combattants doués, et Galmar, une fois que vous aurez affirmé vouloir vous battre pour Bordeciel, a une épreuve à vous proposer. Vous devez aller sur l'île de la Serpentine. Revenez en vie et le test sera réussi. Cette quête commence officiellement maintenant.

◊ **OBJECTIF :** tuez le spectre de glace
♦ **CIBLE :** spectre de glace, sur l'île de la Serpentine

La confirmation de votre courage





À la limite de la Châtellerie de Fortdhiver, dans les eaux glaciales de la Mer des Fantômes et au nord-ouest de l'épave de la Fierté de Tel Vos, de sinistres et innombrables formations de roche et de glace s'étendent à perte de vue. C'est parmi elles que se trouve l'île de la Serpentine. Atteignez le côté nord en passant à gué pour vous hisser plus facilement sur l'amas de pierres dressées gardé par un spectre de glace. Engagez le combat contre cette bête féroce et tuez-la avec l'arme de votre choix. Fouillez son cadavre, car son essence est précieuse, puis cochez le signe du Serpent si vous souhaitez adopter son poison paralysant à distance à la place de votre bénédiction actuelle (si vous en avez une).

◊ **OBJECTIF :** retournez auprès de Galmar
◊ **OBJECTIF :** prêtez serment

Conclusion de la quête

Rentrez au Palais des rois, où Galmar finit de persuader les juges que vous avez bien l'étoffe des Sombrages. Il vous explique qu'il est maintenant temps de rejoindre officiellement la rébellion des Sombrages. Répondez à Galmar que le moment est venu pour vous de prêter ce serment :

"Je jure de mettre mon sang et mon honneur au service d'Ulfric Sombrage, jarl de Vendeaume et véritable haut-roi de Bordeciel. Que Talos m'en soit témoin, puisse ce serment me lier au-delà de la mort, à mon seigneur ainsi qu'à mes frères et soeurs d'armes. Gloire aux Sombrages, les véritables fils et filles de Bordeciel !"

REMARQUE Si vous renoncez à ce serment, retournez plutôt à Solitude et accomplissez la Quête de la guerre civile : Dans la Légion. Faites cela si vous n'avez pas encore choisi votre camp.

SAMY&DENIS

Activités post-quête

Vous êtes à présent du côté des Sombrages au rang de "sang neuf", espérant prouver une nouvelle fois votre valeur à Galmar et à Ulfric. Galmar Rudepoing vous remet la tenue qui vous est due, que vous pouvez porter, jeter ou vendre sans offenser les Sombrages. Galmar en profite pour vous proposer votre mission suivante, Quête de la guerre civile : La couronne d'os.

➤ Bandages de pieds ➤ Bottes de fourrure ➤ Casque en peau ➤ Cuirasse de Sombrage ➤ Gantelets de Sombrage

LA COURONNE D'OS

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages, Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
LIEUX : Korvanjund, Crypte de Korvanjund, Halls de Korvanjund, Temple de Korvanjund, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Engar, Galmar Rudepoing, Gretta, Jarl Ulfric Sombrage, Ralof, Soldat Sombrage
ENNEMIS : Draugr, Soldat impérial
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Galmar, retrouvez Galmar à l'extérieur de Korvanjund, récupérez la Couronne d'os, remettez la couronne à Ulfric Sombrage

Revendiquer la Couronne d'un vieux roi

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Galmar

Continuez votre conversation avec Galmar Rudepoing. Demandez-lui en quoi consiste la mission et il vous répond qu'il a trouvé l'endroit où repose la Couronne d'os, dans le lieu de repos supposé du vieux roi Borgas. Galmar a déjà commencé à rassembler ses hommes à l'extérieur de Korvanjund et vous devriez aller les rejoindre immédiatement. Avant de partir, demandez-lui d'autres informations sur cette Couronne d'os et sur le Tombeau de Korvanjund.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Galmar à l'extérieur de Korvanjund



Au nord-est de Blancherive, dans les contreforts des collines où le paysage de toundra commence à se couvrir de neige, se trouve une faille dans le sol. S'y dressent les vestiges d'un grand cairn ainsi que l'entrée des ruines d'un ancien temple nordique et du tombeau du jarl. Vous pouvez y pénétrer sans personne avec vous si vous le souhaitez, mais il est largement recommandé d'aller voir Galmar Rudepoing et ses hommes sur la colline, à l'extérieur de l'entrée. Parmi eux se trouve Ralof, l'homme que vous avez rencontré à Helgen. Galmar écoute un soldat qui l'informe que les Impériaux ont déjà envahi l'endroit et se comportent en terrain conquis. Galmar a bien l'intention de répandre du sang impérial pour Bordeciel et d'envoyer ces monstres en rouge dans la tombe. Confirmez-lui que tout est en ordre, Galmar termine son discours et vous prenez la direction du cairn. À l'attaque !

Si vous utilisez des armes au corps à corps, il est recommandé que vous meniez la charge en dévalant les marches et en remontant de l'autre côté pour vous attaquer aux archers pendant que le reste de vos troupes se bat en contrebas.

Si vous utilisez un arc ou des sorts, restez sur le bord de la faille et faites pleuvoir vos projectiles sur l'ennemi.

Comme il n'y a que quatre Impériaux qui gardent l'entrée, le combat est rapide. Allez voir Galmar en haut des marches, du côté de l'entrée. Il donne un nouvel avertissement avant de pénétrer dans le Temple de Korvanjund. Suivez-le au plus vite.

◊ **OBJECTIF :** récupérez la Couronne d'os
♦ **CIBLE :** Couronne osseuse, sur le chef Draugr, Crypte de Korvanjund

ATTENTION !

Chaque fois que vous vous battez dans ce tombeau, méfiez-vous des coups un peu violents que vous pouvez porter ou des effets de zone, ils peuvent toucher vos compagnons d'armes. Si cela se produit plusieurs fois, ces derniers peuvent devenir agressifs. Limitez la zone de vos coups, utilisez des armes de précision (flèches ou sorts tels qu'Éclair enflammé) et faites attention quand vous utilisez des armes au corps à corps. Vous pouvez aussi contourner l'ennemi pour l'attaquer du côté opposé à vos alliés, foncer devant pour attaquer l'ennemi avant vos compagnons ou même laisser ces derniers achever vos adversaires.

ASTUCE Vous pouvez par ailleurs choisir de suivre Galmar (ce qui est plus sûr) ou explorer l'endroit de votre côté (ce qui convient également, puisque vous pouvez ainsi terminer cette quête sans aide ni conversation).

La bataille du cairn



Ruez-vous dans le grand vestibule de la Crypte qui contient un petit groupe d'ennemis. Tuez-les rapidement, après quoi Galmar poste Gretta et Engar pour garder cette entrée. Descendez les marches vers le nord avant de tourner à droite (vers l'est) et tuez trois Impériaux qui se trouvent sur le rebord entourant la salle inondée. Il est préférable d'y aller en premier pour éviter d'avoir à pousser des alliés afin d'atteindre les ennemis. Une fois le combat terminé, vous pouvez retourner près de Galmar du côté nord de la salle inférieure, près de l'énorme grotte qui domine le milieu de cette salle. Galmar pense qu'il y a un groupe d'ennemis qui vous attend de l'autre côté du tunnel qui s'enfonce devant lui. Il espère que vous pourrez trouver un autre chemin. Vous pouvez :

Ignorer son avertissement et descendre dans le tunnel jusqu'à la salle du pont qui se trouve plus loin, pour y affronter entre quatre et six Impériaux.

Monter sur le rebord supérieur de la salle, vers une entrée se trouvant juste au-dessus de l'endroit où Galmar attend. Cela vous amène dans la même salle du pont, mais sur le pont supérieur. Cette solution est plus facile pour passer en Furtivité, utiliser des attaques à distance ou courir le long du pont et contourner la zone du balcon supérieur, en prenant les ennemis un à la fois.

Vos compagnons attaquent les ennemis du niveau inférieur, aussi les prendre par deux côtés est plus sûr et les oblige à faire face sur deux fronts à la fois. Quand la salle du pont ruisselle du sang de la Légion, vérifiez si l'endroit contient des objets de valeur (près du coffre ouvert). Ensuite, trouvez la sortie supérieure qui mène vers l'ouest. Galmar et ses derniers soldats sont regroupés autour du corps d'un Draugr. C'est la première fois que vous voyez un tel cadavre ! Galmar leur redonne courage et l'exploration se poursuit jusqu'à une porte de fer qui mène dans les Halls de Korvanjund.

SAMY&DENIS



Pénétrez dans la première salle, montez sur le balcon et tuez deux ennemis en chemin. Prenez la direction du nord, le long d'un passage supérieur menant à un escalier qui descend. En cours de route, un tunnel latéral avec une piège à lames oscillantes mène à un trésor et à un levier qui arrête les haches. Continuez jusqu'à la Chambre aux histoires nordiques, avec ou sans Rikke. Tout au bout de la salle se dresse une porte posant une énigme nordique et les cadavres de deux soldats. Prenez la Griffe d'ébonite qu'ils portaient : elle est la clé permettant de résoudre l'énigme.

➤ **Griffe d'ébonite**

Solution de l'énigme : la porte est composée de trois "anneaux" qui pivotent quand vous les activez. Chacun est gravé de trois animaux et la serrure centrale s'ouvre à l'aide de la Griffe d'ébonite. La solution se trouve sur la paume de la Griffe : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites pivoter les anneaux de sorte que le loup, la phalène et le dragon apparaissent respectivement dans les anneaux extérieur, central et intérieur, puis insérez la Griffe d'ébonite dans la serrure.



Passez la porte et prenez les couloirs pour arriver jusqu'à la Chambre du gardien. À l'ouest se trouve une herse vous empêchant d'atteindre la porte de sortie. Continuez simplement jusqu'au coin nord-ouest de la pièce et prenez le passage qui monte, passez une Dague de fer fichée dans un socle et empruntez un pont de pierre qui mène à un balcon où se trouve un coffre. L'important est la Poignée se trouvant dans le coin nord-ouest du balcon. Tirez cette Poignée pour faire remonter la herse puis sautez en bas pour aider Galmar alors que quatre ou cinq Draugr sortent de leur tombe pour vous arrêter. Ensuite, pénétrez dans la Crypte elle-même.

Quelques autres passages aboutissent à la salle la plus profonde de Korvanjund : la Crypte de cérémonie d'un jarl mort depuis longtemps. Approchez-vous du Draugr voûté assis sur le trône, au centre de la pièce. Deux gardiens sortent de leur tombe de part et d'autre du trône, déclenchant un combat féroce entre Sombrages et Draugr. Une fois le combat terminé, récupérez la couronne sur la tête du Draugr assis sur le trône. Une fois la Couronne osseuse dans votre inventaire, vous pouvez retourner voir Ulfric Sombrage. Avant de partir, allez au sud jusqu'à un Mur de mots et absorbez un nouveau Mot de puissance ! Montez l'escalier à l'est et retournez dans le Temple. Retirez la barre bloquant la porte et quittez Korvanjund. Laissez Galmar terminer son exploration et retournez à Vendeaume.

➤ **Couronne osseuse** ➤ **Mot de puissance :** Ralenti

◊ **OBJECTIF :** remettez la couronne à Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, dans le Palais des rois, Vendeaume

Conclusion de la quête

Retournez au Palais des rois et trouvez Ulfric Sombrage, qui s'étonne que Galmar ait eu raison à propos de la Couronne. Vous pouvez également lui poser des questions sur la guerre et sur son rôle dans la destitution de l'ancien haut-roi de Bordeciel. Cependant, Ulfric a un message à envoyer au jarl de Blancherive.

Activités post-quête

La Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive commence immédiatement.

UN MESSAGE POUR BLANCHERIVE

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os

QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La Couronne d'os, Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, Quête principale : L'élévation du dragon, Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive

LIEUX : Blancherive, Fort-Dragon, Vendeaume, Palais des rois

PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, Hrongar, Irileth, Jarl Balgruuf le Grand, Jarl Ulfric Sombrage, Lydia, Proventus Avenicci

◊ **OBJECTIFS :** obtenez de nouveaux ordres, portez la hache au jarl de Blancherive, aidez le jarl Balgruuf à s'occuper de la menace du dragon, attendez la réponse du jarl, portez la hache au jarl Ulfric, attendez les ordres du jarl Ulfric

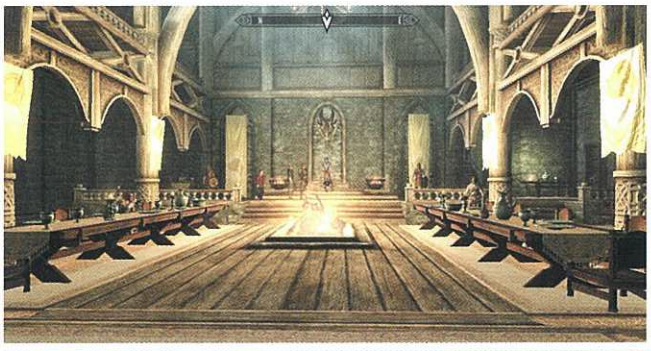
Décisions à Blancherive

◊ **OBJECTIF :** obtenez de nouveaux ordres

Le jarl Ulfric Sombrage vous félicite d'avoir retrouvé la Couronne d'os, puis vous explique qu'il a un message que vous devez porter au jarl de Blancherive. Demandez pourquoi il vous tend une hache d'acier en guise de message, et Ulfric explique qu'il patientera si le jarl conserve la hache. Si celui-ci lui rend la hache, c'est une déclaration de guerre.

➤ **Hache d'Ulfric**

◊ **OBJECTIF :** portez la hache au jarl de Blancherive
♦ **CIBLE :** le jarl Balgruuf de Blancherive, à Fort-Dragon



Passez les écuries de Blancherive, puis remontez la légère pente. Franchissez le pont-levis et gagnez la porte principale de Blancherive. Quand vous vous approchez, un garde vous arrête ; la ville est barricadée, la nouvelle du retour des dragons est arrivée avant vous. Vous pouvez :

Dire au garde que Rivebois appelle le jarl à l'aide. Il s'agit du plan optimal qui n'est disponible que lorsque la Quête principale : Avant la tempête est active.

(Persuasion) Ou dire au garde que vous apportez des nouvelles d'Helgen au sujet de l'attaque du dragon.

(Pot-de-vin) Ou soudoyer le garde avec une partie de l'or que vous avez accumulé.

(Intimidation) Ou ordonner au garde de s'écarter.

SAMY&DENIS

Une fois que vous êtes à l'intérieur de Blancherive, dirigez-vous vers le nord, grimpez au sommet de la colline sur laquelle repose la cité, passez devant le Vermidor et l'autel dédié à Talos. Escaladez les marches de pierre pour découvrir Fort-Dragon, la demeure du jarl. Rejoignez le gigantesque brasier central de n'importe quel côté des tables de banquet. Irileth, l'huscarl du jarl Balgruuf, vient à votre rencontre. Expliquez-lui que vous apportez un message d'Ulfric Sombrage et elle vous laisse passer sur-le-champ. Vous pouvez converser plus longuement avec elle si vous le souhaitez ou proposer d'autres réponses si la Quête principale est active, mais vous progresserez plus rapidement en mentionnant le nom d'Ulfric.



Approchez-vous du jarl et apprenez-lui que vous avez un message d'Ulfric Sombrage. Ses réponses dépendent de la situation actuelle concernant le retour des dragons en Bordeciel et de votre progression dans la Quête principale.

À ce stade, vous devez avoir terminé Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, et Quête principale : L'élévation du dragon. Vous devez également avoir parlé au jarl, entendu l'appel des Grises-barbes et obtenu votre huscarl, Lydia.

Si ces deux quêtes sont inachevées, vous devez les terminer. Consultez la Quête principale pour plus d'informations.

◊ **OBJECTIF :** aidez le jarl Balgruuf à s'occuper de la menace du dragon

Une fois que les réjouissances suite à la défaite du dragon à la Tour de guet ouest se sont dissipées, répétez au jarl qu'Ulfric Sombrage vous a confié la tâche de lui remettre une hache. Il demande l'avis de son chambellan Proventus Avenicci et de son huscarl Irileth avant de vous faire part de ses commentaires.

◊ **OBJECTIF :** attendez la réponse du jarl

Avenicci recommande d'attendre pour mieux cerner la menace que représente Ulfric. Irileth, elle, pense qu'il est temps d'agir. Quant au jarl, il souhaite défier Ulfric de l'affronter d'homme à homme et de déclarer ses intentions. Avenicci préfère envoyer une garnison d'Impériaux, mais Irileth estime que c'est une conduite lâche. Vous pouvez interrompre leurs chamailleries ou laisser le jarl conclure. Le résultat est identique : le jarl a la réponse à votre message. Il vous rend la hache.

➤ **Hache d'Ulfric**

◊ **OBJECTIF :** portez la hache au jarl Ulfric
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, au Palais des rois, Vendeaume

Ulfric veut la guerre



Retournez à Vendeaume et demandez à voir Ulfric Sombrage. Dites-lui que vous revenez avec la hache. Ulfric s'aperçoit qu'il se trompait au sujet du jarl.

◊ **OBJECTIF :** attendez les ordres du jarl Ulfric

Conclusion de la quête

Ulfric dit à Galmar que ce dernier avait raison. Galmar l'informe qu'il a passé en revue les camps des Sombrages et que ses forces sont prêtes à lancer l'assaut sur Blancherive. La décision d'envoyer tant d'hommes vers leur mort pèse lourdement sur Ulfric. Galmar est certain que les hommes et les femmes de Bordeciel désirent cette insurrection et qu'il est impossible de revenir en arrière. Ulfric partage son avis : une nouvelle aube s'annonce et le soleil s'élève au-dessus de Blancherive. Les fils de Bordeciel accueilleront cette aube en souriant de toutes leurs dents et en brandissant leurs épées. Ulfric se tourne vers vous. Il veut que vous soyez sur le front. Battez-vous avec honneur ou mourez avec honneur. Que Talos soit avec vous !

Activités post-quête

La Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive commence immédiatement.

LA BATAILLE DE BLANCHERIVE

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive, Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
LIEUX : Blancherive, Fort-Dragon, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, jarl Ulfric Sombrage, jarl Vignar Grisetoison, Ralof, soldat Sombrage, Ulfric Sombrage
ENNEMIS : Irileth, soldat impérial, jarl Balgruuf le Grand, garde de Blancherive
◊ **OBJECTIFS :** prenez vos ordres auprès de Galmar Rudepoing, enfoncez la barricade ennemie, ouvrez le pont-levis, forcez le jarl Balgruuf le Grand à se rendre, acceptez la capitulation du jarl Balgruuf le Grand

SPOILERS MINEURS

La chute de Blancherive

ASTUCE Il est recommandé d'explorer la ville de Blancherive de manière approfondie avant de commencer cette quête. Vous pourrez ainsi mémoriser son agencement et les points faibles que l'ennemi pourrait exploiter.

◊ **OBJECTIF :** prenez vos ordres auprès de Galmar Rudepoing
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp militaire de Blancherive



Quittez les solides murailles de Vendeaume et rendez-vous au camp militaire de Blancherive, où Galmar est en train de rassembler ses troupes en vue de l'assaut sur la ville. Le camp se trouve juste au sud de la route principale de Blancherive, qui mène à une porte extérieure, suivie d'un pont-levis et d'une porte intérieure, et enfin à la ville elle-même. À votre arrivée, l'air est saturé de fumée : Ulfric a fait charger les catapultes de projectiles enflammés afin de prendre la ville sans trop endommager ses remparts. Trouvez Galmar, qui s'adresse aux troupes qui se tiennent prêtes à lancer l'assaut. Il termine

SAMY&DENIS

en disant que vous vous battez au nom des fils et filles de Bordeciel. Vous avez maintenant une tâche de la plus haute importance : attaquer et capturer Blancherive !

◊ **OBJECTIF :** enfoncez la barricade ennemie

Stratégies d'attaque : assaut et invasion

Le siège de Blancherive s'apprête à commencer. La bataille sera longue et parfois déroutante, si bien que vos chances de périr au combat ne sont pas négligeables. Cependant, les tactiques suivantes devraient vous aider à réduire les risques.



Allié : soldat Sombrage



Ennemi : garde de Blancherive



Ennemi : soldat impérial

Connaître l'ennemi : dans le feu de l'action, il est parfois difficile de distinguer ses alliés de ses ennemis. Pour vous y retrouver, souvenez-vous que le combat regroupe trois factions distinctes. Vous êtes dans le camp des Sombrages, portant des tuniques bleues et généralement armés de haches. Face à vous, deux types d'ennemis : d'une part, les gardes de Blancherive, aux tuniques orange et boucliers décorés d'un symbole de cheval ; d'autre part, les forces de l'Empire, vêtues de rouge et plus enclines à se battre à l'épée.



Champ de bataille : cet affrontement se déroule entre la porte extérieure (bloquée par la barricade), le pont-levis intermédiaire (qui doit être abaissé après avoir franchi la barricade) et la porte intérieure, qui est également la dernière ligne de défense. Mieux vaut concentrer vos attaques sur une seule zone à la fois. Empruntez la route pavée qui part de la porte extérieure, puis montez sur l'échafaudage le long du mur nord pour atteindre le levier permettant d'abaisser le pont-levis. Inutile de manoeuvrer ailleurs.

Positions ennemies : l'ennemi est posté le long de la route pavée qui décrit un demi-cercle vers la droite et mène au pont-levis. Attendez-vous à voir des soldats au-dessus de la porte extérieure, sur les tours de garde en bois et sur le passage surplombant la route pavée et sur les remparts sur votre droite, près du pont-levis. Sachez d'où viennent les attaques pour pouvoir les arrêter !



Appel à l'action : avant tout chose, vous devez vous débarrasser de la barricade que l'ennemi a placée sur la route pavée pour bloquer la porte extérieure. Voici quelques techniques efficaces :

Corps à corps : approchez de la barricade et frappez-la avec vos armes de corps à corps jusqu'à ce qu'elle cède, tout en ignorant les attaques ennemies.

Corps à corps : approchez de la barricade, puis tentez de sauter par-dessus sa section centrale (ce qui est possible). Détruisez-la ensuite depuis l'autre côté.

À distance : attaquez la barricade (les sorts de feu sont plus efficaces) à partir d'une position défensive, par exemple :

1. le coin droit (est) sur le côté de la porte extérieure, en utilisant le mur ou les rochers comme couverture.
2. la zone abritée près de la Ferme de Pelagia (au sud), qui procure un bon point de vue sur la route principale.

◊ **OBJECTIF :** ouvrez le pont-levis
♦ **CIBLE :** se produit après avoir franchi la barricade



Dernière ligne de défense : lorsque vous investissez le fort, l'ennemi se replie sur la route pavée traversée par un ruisseau, avant le tournant et le pont-levis. Pour le moment, contentez-vous d'atteindre le pont-levis, sans essayer d'éliminer les ennemis. Voici quelques trajets possibles :

Trajet 1 : suivez la route pavée, en direction de la tour de garde au nord-est. Montez par la rampe en bois, puis tournez à droite (vers l'est) et suivez le chemin de terre au-dessus de la route. Montez encore deux rampes et vous vous retrouverez au sommet du pont-levis.

Trajet 2 : suivez la route pavée, en direction du mur effondré, là où la route forme un coude. Sautez sur les décombres et grimpez jusqu'à un poste d'observation en bois, à côté du sommet du pont-levis.

Trajet 3 : suivez la route pavée, en direction du ruisseau au nord-est. Escaladez les décombres avant d'atteindre le ruisseau, puis tournez à droite et sautez sur les remparts juste en-dessous du pont-levis. Dirigez-vous vers le sud et faites le tour pour atteindre les créneaux supérieurs, d'où vous pourrez accéder au pont-levis.

Trajet déconseillé : ne vous souciez pas du passage voûté d'où vient le ruisseau. Il mène à une ouverture dans les pavés le long du cours d'eau, mais vous ne pourrez pas monter de là. La voûte percée un peu plus loin dans le mur est mène à une petite pièce sans issue. C'est un endroit parfait pour se cacher, mais il ne vous aidera pas à remplir vos objectifs.

ATTENTION !

Précautions à prendre : lorsque vous avez un objectif spécifique à accomplir, laissez le combat de côté. Inutile d'éliminer tous les ennemis que vous voyez, il vaut mieux commencer par affaiblir les défenses de Blancherive avant de passer véritablement à l'attaque.

Tâchez de ne pas mettre vos alliés en danger. Si vous utilisez des sorts à effets de zone ou si vous balancez votre arme dans tous les sens (surtout les armes à deux mains), vous toucherez tous les soldats alentour, qu'ils soient dans votre camp ou non. Attention aux dommages collatéraux !

ASTUCE Vous pouvez toutefois laisser vos objectifs de côté un moment et affronter un maximum d'ennemis pour gagner des points de compétence. Battez-vous le plus longtemps possible (en surveillant votre santé) afin de maximiser le développement de vos compétences.

Continuez de vous battre jusqu'à ce que les ennemis à l'extérieur de la porte principale aient tous été éliminés. Il en restera peut-être quelques-uns, mais vous avez maintenant un objectif plus important à accomplir :

◊ **OBJECTIF :** forcez le jarl Balgruuf le Grand à se rendre
♦ **CIBLE :** le jarl de Blancherive, à l'intérieur de Fort-Dragon, à Blancherive

Les Grisetoison au pouvoir



Dès que le pont-levis est abaissé, ouvrez les portes principales pour permettre aux Sombrages d'envahir les rues de Blancherive. Des gardes ennemis vous attendent, éliminez-les tous pour éviter qu'ils décochent des flèches sur votre passage. Foncez jusqu'à la Jument pavoisée, puis tournez à gauche (vers le nord) et montez les escaliers entourés de deux canaux, jusqu'à une autre barricade. Détruisez-la de la même manière qu'avant, puis poursuivez votre route en passant devant le Vermidor et l'autel dédié à Talos. Gravissez les marches de pierre jusqu'à une troisième barricade et pénétrez dans Fort-Dragon.

SAMY&DENIS



Pendant que Ralof est aux prises avec un garde de Blancherive, vous devez prendre Fort-Dragon d'assaut et trouver le jarl. Pour les Nordiques, il ne suffit pas de dire que l'on se rend pour mettre un terme aux hostilités : le vaincu doit s'incliner devant le vainqueur. Vous allez donc devoir combattre le jarl jusqu'à ce qu'il tombe à genoux. Vous devrez peut-être vous débarrasser de quelques gardes pour avoir le champ libre. Heureusement, vous avez la puissance (et les haches) de Galmar Rudepoing et de Ralof à vos côtés.

◊ **OBJECTIF :** acceptez la capitulation du jarl Balgruuf le Grand

Conclusion de la quête



Le jarl se relève péniblement et ordonne à ses troupes (s'il en reste) de déposer les armes. Il remarque alors que Vignar Grisetoison vient d'entrer dans la salle jonchée de cadavres, et une dispute éclate entre les deux hommes au sujet l'Empire. L'ancien jarl vous adresse quelques mots peu courtois avant que Galmar vous renvoie à Vendeaume pour informer Ulfric de votre victoire.

Activités post-quête

Vignar Grisetoison est désormais jarl de Blancherive. La Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel commence alors.

LA LIBÉRATION DE BORDECIEL – SAUVETAGE À FORT NÉOGRAD

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive, Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
LIEUX : Camp des Sombrages d'Épervine, Fort Néograd, Prison de Fort Néograd, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, Jorleif, soldat Sombrage, Ulfric Sombrage
ENNEMI : soldat impérial

◊ **OBJECTIFS :** La libération de Bordeciel : informez Ulfric Sombrage, La libération de Bordeciel : libérez la Châtellerie d'Épervine, Sauvetage à Fort Néograd : retrouvez les hommes près de Fort Néograd, Sauvetage à Fort Néograd : introduisez-vous dans le fort, Sauvetage à Fort Néograd : libérez les prisonniers, Sauvetage à Fort Néograd : prenez le fort, Sauvetage à Fort Néograd : informez Ralof, Sauvetage à Fort Néograd : informez Ulfric Sombrage, La libération de Bordeciel : libérez la Crevasse

La confrérie récompense les audacieux

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** faites votre rapport à Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, au Palais des rois de Vendeaume

Retournez au Palais des rois de Vendeaume et parlez à Ulfric Sombrage. Les Impériaux ont été chassés de Blancherive et Ulfric contrôle maintenant la région centrale de Bordeciel, une victoire qui est en partie grâce à vous. Pour vous récompenser, il vous donne un nouveau nom nordique : Veines-de-Glace, car le sang épais de ses terres s'est infiltré dans votre coeur. Il a également l'épée d'un officier impérial à vous remettre, une arme appropriée pour pourfendre l'ennemi. Demandez-lui ce que vous devez faire ensuite et il vous envoie à un camp caché dans la Châtellerie d'Épervine. Galmar Rudepoing vous y attend avec une importante mission.

➤ **Arme "en fonction du niveau"**

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** libérez la Châtellerie d'Épervine
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages d'Épervine



Rendez-vous au camp des Sombrages d'Épervine à l'est d'Helgen, juste au-dessus de la limite des neiges éternelles sur les contreforts de la Gorge du Monde.

Vous y trouverez non seulement un intendant et une meule pour vous permettre d'améliorer votre armement, mais aussi une table d'alchimie près de l'hôpital de campagne, ainsi que des soldats à qui parler. Cependant, le lieu qui vous intéresse est la tente de Galmar, qui est en train d'étudier la carte de la guerre civile. Adressez-vous à lui pour recevoir vos ordres : vous devez infiltrer Fort Néograd, où la Légion retient quelques Sombrages prisonniers. Galmar souhaite compter sur votre ruse pour pénétrer dans la prison et délivrer les hommes, puis lancer une attaque de l'intérieur pour libérer le fort.

◊ **LA MISSION SAUVETAGE À FORT NÉOGRAD COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** retrouvez les hommes près de Fort Néograd
♦ **CIBLES :** montagnes à l'ouest de Fort Néograd



Traversez le terrain accidenté jusqu'à la route principale à l'ouest du fort (vous pouvez utiliser le voyage rapide à partir d'Helgen et finir le chemin à pied pour rejoindre vos hommes plus vite). Il y a deux routes dans cette zone : si vous foncez droit sur Fort Néograd (sans avoir recours à la furtivité), les soldats ennemis vous reconnaîtront et sonneront l'alarme. Vous pouvez les combattre, mais il faudra un certain temps à Ralof pour comprendre ce qui se passe et vous rejoindre. En attendant, vous serez seul contre la garnison impériale entière ! Autant dire que cette approche n'est pas recommandée.

Rendez-vous plutôt à Helgen à pied (ou par voyage rapide) et suivez la route au sud (celle que vous avez empruntée au tout début de votre aventure). Vous arriverez ainsi au point de rendez-vous sans alerter l'ennemi.

SAMY&DENIS

Vous tombez bientôt sur un groupe de quatre hommes. L'un d'eux est votre vieil ami Ralof, qui a déjà reconnu les lieux. Fort Néograd semble bien imposant et surtout, bien protégé par les flancs abrupts de la montagne qui empêchent les intrus de s'approcher des murailles. Heureusement pour vous, Ralof a découvert l'entrée d'une grotte dans le lac qui semble conduire directement à la prison. Vous avez donc pour ordre de vous introduire dans le fort, de libérer les prisonniers et de tuer tous les ennemis qui vous barreront la route. Ralof et les autres interviendront dès qu'ils entendront les échos du combat et vous retrouveront dans la cour. Dites à Ralof que vous êtes d'accord avec son plan et passez en mode furtivité.

◊ **OBJECTIF :** introduisez-vous dans le fort

Si vous préférez, vous pouvez aussi bien dire à Ralof que la furtivité n'est pas votre fort. Vous pourrez alors adopter une approche directe (et plus dangereuse) en prenant le fort d'assaut par l'entrée principale et en vous battant pour rejoindre les prisonniers. Bien que réalisable, cette technique n'est pas recommandée en raison des risques supplémentaires qu'elle entraîne.

ASTUCE Ralof vous suggère d'attendre la nuit pour lancer l'assaut, car il vous sera ainsi plus facile de tromper la vigilance des gardes. Il a raison, mais rien ne vous oblige à suivre son conseil !

Infiltration par le lac



Suivez la route jusqu'à ce que vous aperceviez le fort, puis attendez la nuit, quand la relève des gardes arrive et que les patrouilles sont moins importantes. Tirez parti de votre équipement ou de vos sorts de furtivité (en combinant Silence et Invisibilité, cette infiltration devient un jeu d'enfant), puis accroupissez-vous et mettez-vous en route. Avancez le long de la petite jetée et du lac à l'est du fort, puis plongez dans les eaux troubles. Tournez à gauche (vers l'ouest), puis repérez l'entrée de la grotte sous l'eau et nagez jusqu'à l'intérieur. Vous êtes maintenant dans la prison de Fort Néograd.

◊ **OBJECTIF :** libérez les prisonniers



Sortez de l'eau et dirigez-vous vers le nord par un étroit tunnel, puis vers le nord-ouest en traversant une cave remplie de tonneaux pour déboucher sur des escaliers. Deux gardes se trouvent dans cette zone, un geôlier et un soldat en patrouille. Attendez que le geôlier soit seul et s'assoie, puis décochez une flèche bien placée pour l'éliminer rapidement. Récupérez la clé qu'il porte sur lui et délivrez les prisonniers avant que l'autre soldat ne revienne. Une fois libérés, les hommes récupèrent leurs armures et vous suivent.

➤ **Clé de la prison de Fort Néograd**

◊ **OBJECTIF :** prenez le fort
♦ **CIBLE :** tous les soldats impériaux restants
◊ **OBJECTIF :** informez Ralof



Atteignez l'escalier en colimaçon et montez jusqu'à l'entrée du fort, où se trouve une cheminée. Dirigez-vous vers l'est et franchissez la porte pour déboucher dans la cour, où vous devrez anéantir la demi-douzaine de soldats qui gardent l'extérieur du fort. Ils attaquent généralement par tous les côtés, mais Ralof arrive avec ses hommes pour vous aider. Les nombreuses ouvertures dans les murs vous permettent d'attaquer tout en restant à couvert si vous utilisez des attaques à distance, mais aussi de vous reposer pour régénérer votre vigueur. N'oubliez pas les ennemis près du bâtiment en bois et du feu de camp au sud-ouest.

Restez avec vos hommes : ils se débrouillent très bien tous seuls, mais si votre groupe entier se concentre sur une cible à la fois, vous pourrez éliminer les ennemis plus rapidement. Dirigez-vous vers l'avant du fort, tandis que les hommes de Ralof se battent pour entrer. Une fois vos forces combinées, vous n'avez aucun mal à éliminer les derniers gardes.

Après avoir nettoyé la cour, les autres soldats restent à l'extérieur pour sécuriser les lieux. Votre objectif suivant consiste à éliminer les derniers soldats qui restent dans le fort, dirigez-vous donc à l'intérieur avec Ralof. Vous vous retrouvez sur une voie circulaire, ce qui vous permet de vous déplacer rapidement vers la gauche ou la droite (la salle principale peut être attaquée de n'importe quel côté). L'adversaire le plus dangereux est le commandant du fort, vous le trouverez dans une pièce sur le côté est de l'étage supérieur.

Une fois que tous les soldats vêtus de rouge ont été tués, rejoignez Hadvar. Il vous demande de retourner auprès d'Ulfric pendant qu'il reste ici pour remettre un peu d'ordre.

◊ **OBJECTIF :** faites votre rapport à Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, au Palais des rois de Vendeaume

La Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd, est peut-être terminée, mais la Libération de Bordeciel continue.

Conclusion de la quête

Regagnez le Palais des rois et annoncez à Ulfric la nouvelle de votre victoire. Les Sombrages ont pris le contrôle de la principale forteresse d'Épervine, le coeur de Bordeciel appartient donc aux Nordiques. Certains frères se sont mis à vous surnommer "Brise-Os" et Ulfric, qui apprécie de plus en plus votre agressivité et votre détermination, décide d'en faire votre titre officiel. Il vous remet également une nouvelle arme et vous donne la possibilité d'acheter une demeure à Vendeaume. Pour cela, parlez à Jorleif, le chambellan d'Ulfric. Demandez au jarl ce que vous devez faire ensuite et il vous envoie auprès de Galmar dans le camp de la Crevasse.

➤ **Arme "en fonction du niveau"**

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez la Crevasse
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de la Crevasse

Activités post-quête

La Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel, se poursuit. La Quête de la guerre civile : Un lourd tribut, commencera dès que vous aurez parlé à Galmar. Adressez-vous à Jorleif si vous souhaitez acheter une habitation à Vendeaume.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : terminer la Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd, Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol
LIEUX : Markarth, Château de Coeur-de-Roche, Camp des Sombrages de la Crevasse, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Faleen, Galmar Rudepoing, jarl Igmund, garde de Markarth, intendant, Raerek, soldat Sombrage, Ulfric Sombrage
ENNEMIS : soldat impérial
◊ **OBJECTIFS :** La libération de Bordeciel : libérez la Crevasse, Un lourd tribut : trouvez des preuves, Un lourd tribut : faites chanter Raerek, Un lourd tribut : informez Galmar Rudepoing, Un lourd tribut : retrouvez les hommes, Un lourd tribut : suivez Ralof et prenez l'éclaireur ennemi en embuscade, Un lourd tribut : reprenez la caravane, Un lourd tribut : informez Ralof

L'argent de Raerek

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez la Crevasse
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de la Crevasse



Galmar Rudepoing a établi un camp dissimulé de Sombrages dans la région montagneuse au nord-est de Folpertuis. Il est doté des mêmes commodités que celui d'Épervine, bien qu'il accueille quelques victimes des hostilités. Présentez-vous à Galmar et il vous enverra à Markarth. D'après la rumeur, le chambellan du jarl, Raerek, est un fervent adepte de Talos, mais pas un véritable Fils de Bordeciel... il soutient encore l'Empire. Attaquez-le sur sa foi et vous pourrez probablement le "persuader" d'aider votre cause. Il faudra être rusé et discret.

◊ **QUÊTE DE LA GUERRE CIVILE :** Un lourd tribut commence
◊ **OBJECTIF :** trouvez des preuves
♦ **CIBLE :** quartiers de Raerek au château de Coeur-de-Roche, à Markarth





Rendez-vous à Markarth, rengainez vos armes et pénétrez dans l'imposant château de Coeur-de-Roche creusé dans la falaise au sud-ouest de la ville. Dirigez-vous vers l'ouest du château lui-même, en direction de l'impressionnante salle du trône du jarl. Vous croiserez Faleen, l'huscarl du jarl, qui ne cachera pas sa suspicion. Si vous vous promenez dans le château, nul besoin de vous adresser aux membres de la cour du jarl, y compris Raerek ou son neveu, Igmund lui-même. Vous n'avez même pas besoin de rencontrer le jarl Igmund, car les quartiers de Raerek se trouvent à droite (au nord) de la salle du trône. Mais trouver des preuves reste votre priorité.

ATTENTION ! Évitez le garde en patrouille près des quartiers de Raerek : s'il vous repère, il alertera ses confrères. Mémorisez son itinéraire pour l'éviter.

La preuve se trouve dans les quartiers de Raerek, au nord-ouest de la salle du trône. Évitez les gardes de Markarth en patrouille : s'ils vous repèrent, cette petite visite de courtoisie se transformera en boucherie ! Atteignez cette zone sans attirer l'attention de l'une des manières suivantes :

(Furtivité) Introduisez-vous dans la chambre de manière furtive, si possible une fois la nuit tombée, lorsque les habitants du château sont endormis.

(Sorts) Lancez un sort d'Invisibilité ou tout autre sort très pratique pouvant diminuer les chances de vous faire repérer.

Vous pouvez aussi entrer doucement dans le château, les mains vides de toute arme, et vous diriger directement vers la chambre de Raerek.

Entrez (soit il est endormi, soit il est dans les couloirs du château, généralement près de la salle du trône), et fouillez la commode pour trouver l'amulette.

➤ **Amulette de Talos gravée de Raerek**

◊ **OBJECTIF :** faites chanter Raerek



Retrouvez Raerek dans le château et adressez-vous à lui pour lui montrer l'amulette. Il s'enquiert de l'extorsion dont il est victime. Répondez-lui qu'il ne devrait pas cacher ses convictions religieuses, mais Raerek craint que le Thalmor ne l'exécute pour l'exemple. Il est l'oncle du jarl et ils ont tous deux prêté serment devant l'Empire d'abandonner Talos, pour pouvoir à nouveau régner sur Markarth. Il a choisi de privilégier sa loyauté envers l'Empire sur ses propres convictions. Vous lui demandez de trouver un accord, de manière à ce que chacun y trouve son compte. Il vous parlera d'une belle cargaison d'argent et d'armes transportée par les Impériaux. Vous pouvez alors :

(Persuasion) Lui demander un supplément, qui ira dans votre poche.

Accepter le marché et lui demander où se trouve la cargaison.

Si vous arrivez à l'en persuader, vous recevrez une bourse pleine de pièces. Dans tous les cas, vous devez confirmer le marché. Il vous révèlera alors que les Impériaux ont chargé ce trésor à bord d'un chariot en route pour Solitude. En vous dépêchant, vous devriez pouvoir les rattraper.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** informez Galmar Rudepoing
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de la Crevasse

SAMY&DENIS

Retournez au camp et informez Galmar de la cargaison de pièces. Il se trouve qu'il a justement envoyé un petit groupe d'éclaireurs sur la route qu'emprunte la caravane ennemie. Vous devez les rattraper et tenter de maîtriser les gardes du chariot.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez les hommes
♦ **CIBLE :** sur la route de la redoute de la Tour brisée, la Crevasse

Les rebelles de Ralof



À en juger par votre carte, les éclaireurs attendent sur la route à l'est de la redoute de la Tour brisée, dans la partie orientale de la Crevasse. Pour les rejoindre, gardez-vous bien d'arriver par l'est, ou vous tomberez directement sur la caravane impériale et ne bénéficierez pas de l'aide des éclaireurs. Approchez de la zone par la route de l'ouest, dirigez-vous vers l'est et retrouvez votre vieil ami au sommet d'une colline rocailleuse. Ralof vous accueille lorsque vous approchez de lui. Deux choix se présentent maintenant à vous :

Plan A : Ralof a un plan



Engagez la discussion avec Ralof, répondez comme bon vous semble. Recentrez la conversation sur votre mission et dites-lui que le chariot ennemi rempli de pièces et d'armes se trouve au bas de cette côte. Par chance, Ralof suivait ce chariot, qui est immobilisé après avoir perdu une roue. Malgré votre infériorité numérique (l'ennemi compte six hommes), Ralof a un plan : ses troupes élimineront la sentinelle ennemie et se placeront en surplomb du campement. Il vous suffira d'infiltrer les lieux, d'attirer leur attention et les troupes de Ralof décocheront une volée de flèches, remportant la bataille sur un plan tactique. Acceptez ce plan.

◊ **OBJECTIF :** suivez Ralof et prenez l'éclaireur ennemi en embuscade
◊ **OBJECTIF :** reprenez la caravane

ASTUCE Attendez la tombée de la nuit avant d'engager les hostilités : vous aurez plus de chances de les prendre par surprise.

Suivez Ralof et observez ses archers éliminer la sentinelle ennemie. Attendez qu'ils atteignent le sommet d'où ils auront une vue sur la caravane immobilisée, puis avancez vers l'ennemi. Approchez furtivement, tirez à distance ou lancez une attaque frontale pendant que vos frères vous couvrent d'une salve de flèches.

Plan B : débrouillez-vous sans Ralof



Engagez la discussion avec Ralof, puis refusez de suivre son plan ou ignorez-le carrément.

◊ **OBJECTIF :** reprenez la caravane

Descendez le chemin en direction du sud-est et engagez le combat contre les six Impériaux qui gardent la cargaison d'argent. Commencez par la sentinelle postée sur les rochers dominant la caravane. Faites pleuvoir des attaques à distance ou éliminez l'ennemi grâce à vos armes de corps à corps ; deux soldats ennemis se reposent peut-être, alors éliminez-les vite avant qu'ils ne se réveillent.

ASTUCE Si vous ne maîtrisez plus le combat, regagnez le sommet de la colline afin que Ralof et ses hommes repoussent les ennemis à vos trousses. Reposez-vous un peu et repartez à l'assaut des derniers survivants.

◊ **OBJECTIF :** informez Ralof

Conclusion de la quête

Une fois les gardes de la caravane éliminés, Ralof reste surveiller la cargaison d'argent. Adressez-vous à lui pour mettre fin à la quête.

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel continue. Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol commence. Servez-vous en armes et en objets de valeur dans le chariot.

➤ **Trésor de guerre**

LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT GARDESOL

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Un lourd tribut, Quête de la guerre civile : Falsification
LIEUX : Fort Gardesol, Zone d'appel de Fort Gardesol, Tour de Fort Gardesol, Camp des Sombrages de la Crevasse, Vendeaume, Palais des collines
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, jarl Ulfric Sombrage, soldat Sombrage
ENNEMIS : soldat impérial
◊ **OBJECTIFS :** La libération de Bordeciel : libérez la Crevasse, La bataille de Fort Gardesol : rejoignez les hommes qui attaquent Fort Gardesol, La bataille de Fort Gardesol : prenez Fort Gardesol en éliminant la garnison ennemie, La libération de Bordeciel : informez Ulfric Sombrage, La libération de Bordeciel : libérez Hjaalmarche

Dans la Crevasse

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez la Crevasse
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de la Crevasse

Rendez-vous au camp des Sombrages de la Crevasse, où Galmar Rudepoing vous félicite. Après lui avoir fait votre rapport, il vous apprend que votre prochain objectif est Fort Gardesol. Des soldats attendent vos ordres non loin de là : rejoignez-les et massacrez les légionnaires du fort. La quête commence dès que vous l'acceptez.

➤ **150 pièces d'or**

SAMY&DENIS

◊ **LA BATAILLE DE FORT GARDESOL COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** rejoignez les hommes qui attaquent Fort Gardesol
♦ **CIBLE :** sur la colline au nord-est de Fort Gardesol



Fort Gardesol est niché dans la partie sud des montagnes de Druadach, près de la frontière de la Châtellerie de Blancherive. Les hommes de Galmar se trouvent sur la colline escarpée au nord-est du fort : si vous approchez par le sud-ouest, vous risquez de faire échouer votre objectif en déclenchant le combat prématurément (la quête continue tout de même). Faites plutôt le tour pour rejoindre le détachement de Sombrages posté près du fort. Après avoir étudié la carte des lieux (page 522)et parlé au chef du groupe, le moment est venu de lancer l'assaut.

◊ **OBJECTIF :** prenez Fort Gardesol en éliminant la garnison ennemie



Prenez le fort d'assaut et tuez les soldats impériaux jusqu'au dernier. Entrez par l'un de ces points faibles ou l'une de ces fortifications :

Mur nord : ce mur se trouve dans une zone peu praticable, près d'un terrain rocheux et extrêmement escarpé. Vous pouvez cependant gravir les rochers au nord-est et attaquer de cet endroit (armes à distance uniquement).

Mur est : vous pouvez escalader les remparts qui se sont effondrés dans le coin nord-est. Une entrée souvent négligée par les gardes se trouve également dans cette zone, un accès idéal pour lancer une attaque surprise !

Entrée de la tour : une porte se trouve à l'extérieur des murs dans le coin sud-est du fort, près de la tour aux oubliettes. Franchissez-la et montez l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet de la tour. De là-haut, vous pourrez lancer un déluge d'attaques sur l'ennemi en toute impunité !

Tour aux oubliettes : ne perdez pas de temps avec cette tour, elle n'offre pas de point de vue convenable pour attaquer.

Mur sud : le terrain est très escarpé ici, mais vous y trouverez un balcon avec une entrée que vous pourrez attaquer sans aucun mal.

Zone d'appel sud-ouest : un conduit est percé dans le mur au coin sud-ouest et mène à la zone d'appel du fort. Vous pouvez y passer (discrètement ou non) pour accéder aux remparts extérieurs.

Mur ouest : c'est généralement de cette entrée principale que vos alliés attaquent. C'est l'accès le plus problématique, car il est bloqué par des barricades et vous place en position désavantageuse par rapport à l'ennemi, mais il mène à un passage voûté et finalement aux remparts.

Lorsque le dernier de vos ennemis a rendu l'âme et que le fort tombe aux mains des Sombrages, vos troupes restent en garnison. De votre côté, vous avez autre chose à faire.

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** faites votre rapport à Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, au Palais des rois de Vendeaume

Conclusion de la quête

Regagnez le Palais des rois et informez Ulfric de votre victoire. La Châtellerie de la Crevasse est maintenant entre vos mains et l'ennemi ne pourra plus piller ses mines d'argent. En récompense pour votre valeur, vous recevez le titre de Marteau-de-Glace, ainsi qu'une arme comme symbole de votre nouveau rang. Vous devez ensuite rejoindre Galmar, qui prépare une surprise pour le général Tullius à Hjaalmarche.

REMARQUE Il est possible que vous receviez un autre titre si vous avez fui Blancherive ou gagné une châtellerie par le biais d'un traité de paix lors de la Quête principale : La saison éternelle. Le titre indiqué ici peut donc être différent de celui que l'on vous attribue.

➤ **Bouclier "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** libérez Hjaalmarche
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de Hjaalmarche

Activités post-quête

La Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel se poursuit. La Quête de la guerre civile : Un lourd tribut commence peu après.

LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – FALSIFICATION

CONDITIONS : Terminer la Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol, Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard
LIEUX : Pondragon, Taverne des Quatre boucliers, Camp des Sombrages de Hjaalmarche, Morthal, Pavillon Hautelune, Rorikbourg, Auberge du Fruit gelé
PERSONNAGES : Faida, Galmar Rudepoing, Légat Taurinus Duilis, Mralki
ENNEMIS : messager impérial
◊ **OBJECTIFS :** La libération de Bordeciel : libérez Hjaalmarche, Falsification : trouvez le messager impérial, Falsification : récupérez le paquet du messager impérial, Falsification : apportez les documents à Galmar Rudepoing, Falsification : apportez les faux documents au légat Taurinus Duilis, La libération de Bordeciel : libérez Hjaalmarche

Livrez les documents falsifiés

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Hjaalmarche
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de Hjaalmarche



Rendez-vous dans le nouvel avant-poste d'opérations de Galmar, au nord-ouest de Morthal, à la frontière de la châtellerie. Ce camp possède les mêmes avantages que celui de la Crevasse. Présentez-vous à Galmar, qui vous donnera vos ordres.

SAMY&DENIS

Vous devrez livrer de faux ordres au légat impérial à Morthal. Pour cela, Galmar doit se procurer des ordres impériaux pour les contrefaire. Par chance, les messagers impériaux font souvent halte dans les auberges de Pondragon et de Rorikbourg. Rendez-vous dans l'un de ces lieux et persuadez l'aubergiste de vous aider.

◊ **LA QUÊTE FALSIFICATION COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** trouvez le messager impérial
♦ **CIBLE :** tavernier de la Taverne des Quatre boucliers ou de l'Auberge du Fruit gelé






Galmar a mentionné deux auberges : les Quatre boucliers se trouve à Pondragon, sur la route principale à l'ouest de Solitude et est tenue par Faida ; l'Auberge du Fruit gelé est l'un des bâtiments les plus imposants de Rorikbourg et le tavernier s'appelle Mralki. Rendez-vous dans l'un de ces lieux pour rencontrer l'aubergiste et demandez-lui s'il n'aurait pas vu quelques messagers impériaux. Si sa réponse est évasive, vous pouvez :

(Persuasion) Prétendre que la vie du messager est en danger.

(Pot-de-vin) Offrir un peu d'or contre toute information.

(Intimidation) Faire entendre que vous savez vous battre si besoin.

Ou encore attendre à proximité de l'auberge.

Si vous arrivez à vos fins par l'une de ces trois options, le tavernier vous informe que le messager vient de partir et que vous le rattraperez sans doute en lui courant après. Vous pouvez également attendre son retour à l'auberge. Le messager se trouve à mi-chemin entre les deux auberges, sur la route principale. Même si vous n'obtenez pas de réponse, vous pouvez tout de même lui courir après ou l'attendre (à la seule différence que l'objectif ne sera pas mis à jour). Vous devez entrer dans l'une des auberges avant de pouvoir trouver le messager.

◊ **OBJECTIF :** récupérez le paquet du messager impérial
♦ **CIBLE :** le messager, dans l'une des auberges ou entre les deux



Le messager fait la navette. Il traîne dans une auberge pendant une heure, y dort pendant une heure puis retourne dans l'autre auberge. Il répète ce circuit jusqu'à ce que vous l'interceptiez, après l'avoir attendu dans l'auberge ou retrouvé sur la route. Deux options s'offrent alors à vous, vous pouvez :

(Vol à la tire) Mettre la main sur les documents pendant un moment d'inattention du messager, grâce au vol à la tire.

Demander directement les documents au messager. S'il refuse, vous devrez le tuer.

Plus simplement, tuer le messager et délester son cadavre des documents.

ATTENTION !

Prenez garde ! Tuer le messager dans une ville constitue un crime. À Pondragon, vous aurez à affronter à la fois les gardes et les soldats d'élite du Penitus Oculatus. À Rorikbourg, les garde des Sombrages ont pris la ville et pourraient tuer le messager s'ils l'apercevaient. Si vous souhaitez vous en charger vous-même, interceptez-le sur la route, là où sa mort n'alertera personne.

➤ **Documents impériaux**

◊ **OBJECTIF :** apportez les documents à Galmar Rudepoing
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de Hjaalmarche

Une fois les documents récupérés, Galmar découvre que les Impériaux en savent plus que prévu sur les plans des Sombrages. Il "corrige" les documents par de fausses informations et vous ordonne de les présenter au légat impérial, à Morthal, pour le mener sur une mauvaise piste.

◊ **OBJECTIF :** apportez les documents contrefaits au légat Taurinus Duilis
♦ **CIBLE :** légat Taurinus Duilis, dans le pavillon Hautelune à Morthal

Conclusion de la quête



Vous trouverez généralement le légat dans le pavillon Hautelune, la résidence du jarl dans la Châtellerie de Morthal, même s'il peut lui arriver de faire une ronde autour de la ville. Présentez-lui des documents importants. Il les lira, prendra note des (faux) mouvements de troupes et vous donnera un peu d'or pour aller boire à l'Auberge du Mauresque. Cette quête est terminée.

➤ **5 pièces d'or**

ASTUCE Inutile de cacher votre tenue de Sombrage lorsque vous rencontrez Taurinus ; il vous suffit de prétendre qu'il est plus facile d'infiltrer l'ennemi lorsque l'on ne s'en démarque pas.

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Hjaalmarche
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de Hjaalmarche

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel, continue. Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard, commence.

SAMY&DENIS

LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT BUSARD

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : Falsification
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : Falsification, Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad
LIEUX : Fort Busard, Tour de Fort Busard, Camp des Sombrages de Hjaalmarche, Vendeaume, Palais des rois
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, jarl Ulfric Sombrage, soldat Sombrage
ENNEMIS : soldat impérial
◊ **OBJECTIFS :** La libération de Bordeciel : libérez Hjaalmarche, La bataille de Fort Busard : rejoignez les hommes qui attaquent Fort Busard, La bataille de Fort Busard : prenez Fort Busard en tuant l'ennemi, La bataille de Fort Busard : informez Ulfric Sombrage, La Libération de Bordeciel : libérez Haafingar

Marchez sur Hjaalmarche

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Hjaalmarche
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, au camp des Sombrages de Hjaalmarche

Gagnez le camp des Sombrages de Hjaalmarche où Galmar Rudepoing vous félicite chaudement. Présentez-vous au rapport ; il vous apprend que votre prochain objectif est Fort Busard. Vos frères attendent vos ordres non loin de là : rejoignez-les et massacrez la Légion du fort. La quête commence dès que vous l'acceptez.

◊ **LA BATAILLE DE FORT BUSARD COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** rejoignez les hommes qui attaquent Fort Busard
♦ **CIBLE :** la route au sud-ouest de Fort Busard



Fort Busard repose au sommet d'une colline peu élevée, à l'ouest de Morthal, près des pics escarpés du sud-ouest. C'est d'ici que proviennent vos frères d'armes. Si vous l'approchez par le nord-est, l'ennemi vous repèrera et la bataille commencera trop tôt. Empruntez plutôt la route de Morthal et rejoignez vos compagnons sur les hauteurs, au sud du fort. Vous pouvez lancer les hostilités après avoir étudié la carte (page 443) et discuté avec le chef.

◊ **OBJECTIF :** prenez Fort Busard en tuant l'ennemi





Attaquez les fortifications et tuez les soldats impériaux jusqu'au dernier. Entrez par l'un de ces points faibles ou l'une de ces fortifications :

Mur sud-ouest : il est dominé par deux tourelles et son entrée principale débouche sur la route. En général, c'est là que l'assaut est mené. Il y a de multiples barricades à détruire ou à éviter. C'est également là que la bataille fait rage. Si vous êtes habile avec les armes de corps à corps, détruisez ces barricades pour libérer la voie. Si vous utilisez des armes de distance, neutralisez les ennemis postés sur les remparts pour aider vos hommes à avancer.

Mur nord-ouest : vous pouvez escalader le mur en ruines à l'ouest, près de la tourelle, si vous sautez avec précision. Le mur présente de nombreuses portions abîmées ou basses qu'il est facile de gravir. Cette zone est très facile à pénétrer.

Mur nord-est : le mur en ruines présente plusieurs zones où vous pouvez vous infiltrer. Bien qu'il y ait une grotte conduisant aux prisons de Fort Busard près du lac peu profond, elle mène à une corniche trop élevée pour que vous puissiez l'escalader ; c'est uniquement une issue. Ignorez cette grotte, vous devez concentrer vos efforts et votre temps sur l'extérieur du fort et sur l'assaut.

Mur sud-est : une brèche est située dans le mur sud-est, au bout de la clôture de bois.

Tour centrale : gagnez l'entrée sud-est et empruntez la porte. Montez les marches de l'escalier intérieur en spirale, puis grimpez sur l'échelle menant au sommet de la tour. Vous disposerez d'une vue exceptionnelle pour le tir de précision.

Dehors : bien que vous ayez intérêt à escalader la tour centrale si vous êtes agile, le reste du fort est très dangereux. Ne perdez pas votre à temps à affronter vos adversaires sans renfort !

Toit supérieur : vous pouvez tenir facilement vos adversaires dans votre ligne de mire et peu de soldats viendront vous attaquer. Pour atteindre cette position, dirigez-vous vers la cour sud-est, empruntez l'escalier et franchissez les murs.

Une fois que vous avez obtenu la victoire et mis l'ennemi en déroute, les forces des Sombrages restent pour occuper le fort. Pendant ce temps, vous avez d'autres tâches à exécuter :

◊ **OBJECTIF :** faites votre rapport à Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** Ulfric Sombrage, au Palais des rois, Vendeaume

Conclusion de la quête

Retournez au Palais des rois et informez Ulfric de votre victoire. La capture du fort de Hjaalmarche laisse Tullius nerveux. Dès que les Sombrages en seront capables, ils marcheront sur Solitude. Votre sauvagerie et votre dévouement vous ont apporté le respect d'Ulfric qui vous tient maintenant en haute estime. Vous vous appellerez dorénavant Foudrelame. Il vous remet une arme particulière au nom des fils et des filles de Bordeciel et vous enjoint à retrouver Galmar Rudepoing qui a terminé d'installer le camp à la Châtellerie d'Haafingar.

REMARQUE Il est possible que vous receviez un autre titre si vous avez fui Blancherive ou gagné une châtellerie par le biais d'un traité de paix lors de la Quête principale : La saison éternelle. Le titre indiqué ici peut donc être différent de celui que l'on vous attribue.

➤ **Armure "en fonction du niveau"**

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Haafingar
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, Camp impérial d'Haafingar

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel est toujours en cours. Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad, commencera très prochainement.

SAMY&DENIS

LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (SUITE) – LA BATAILLE DE FORT HRAGGSTAD

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard, Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude
LIEUX : Fort Hraggstad, Camp des Sombrages d'Haafingar
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, Soldat Sombrage
ENNEMIS : soldat impérial
◊ **OBJECTIFS :** La Libération de Bordeciel : libérez Haafingar, La bataille de Fort Hraggstad : rejoignez les hommes qui attaquent Fort Hraggstad, La bataille de Fort Hraggstad : prenez Fort Hraggstad en éliminant la garnison ennemie, La Libération de Bordeciel : libérez Haafingar

Faites tomber Haafingar

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Haafingar
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, Camp des Sombrages d'Haafingar

Prenez la route principale qui sépare Pondragon de Solitude. Repérez le camp des Sombrages de Galmar, qui surplombe la rivière Karth. Entrez dans la tente de Galmar et parlez-lui. Il vous apprend que votre objectif est un fort occupé par l'ennemi. Des soldats attendent vos ordres non loin de là : rejoignez-les et massacrez les forces de la Légion impériale qui occupent le fort. La quête commence dès que vous l'acceptez.

◊ **LA BATAILLE DE FORT HRAGGSTAD COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** rejoignez les hommes qui attaquent Fort Hraggstad
♦ **CIBLE :** la route à l'est de Fort Hraggstad



Fort Hraggstad est perché sur une montagne enneigée surplombant la Mer des Fantômes, avec un à-pic au nord. Les frères de Galmar se trouvent sur les plateaux rocheux au sud-est des fortifications, aussi s'approcher d'eux par l'ouest peut faire échouer l'objectif (mais pas la quête elle-même). Rejoignez les soldats de Sombrage sans vous faire voir du fort, sauf si vous souhaitez l'attaquer sans personne pour vous aider. Lancez les hostilités après avoir étudié la carte (page 426) et discuté avec le chef.

◊ **OBJECTIF :** prenez Fort Hraggstad en éliminant la garnison ennemie

Attaquez les fortifications et tuez les soldats impériaux jusqu'au dernier. Entrez par l'un de ces points faibles ou l'une de ces fortifications :





Mur nord-est : pratiquement inattaquable, mais il y a une faille juste à l'est de la tour nord qui permet d'accéder facilement derrière le mur.

Mur sud-est : l'entrée principale donnant sur la route (renforcée de barricades) est le point d'attaque habituel de vos troupes, mais elle est fortement gardée.

Mur sud-ouest : cette section de mur encadrée par deux tours est impressionnante et pratiquement inattaquable.

Mur nord-ouest : le terrain rocheux et le bord de la falaise rendent ce mur inattaquable et à oublier de toute urgence.

Poste surélevé : l'amas de rochers à l'ouest surplombe le fort et constitue un excellent poste pour les attaques à distance. La haute tour se dressant dans la section nord du fort est aussi une possibilité, mais l'atteindre est une autre paire de manches...

Conclusion de la quête

Lorsque le dernier de vos ennemis a rendu l'âme et que le fort tombe aux mains des Sombrages, vos troupes restent en garnison.

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Haafingar
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, Camp des Sombrages d'Haafingar

Activités post-quête

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel est presque terminée. La Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude commencera très prochainement.

LA LIBÉRATION DE BORDECIEL (CONCLUSION) – LA BATAILLE DE SOLITUDE

CONDITIONS : avoir terminé Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad
QUÊTES CONNEXES : Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad
LIEUX : Camp des Sombrages d'Haafingar, Solitude, Mornefort
PERSONNAGES : Galmar Rudepoing, jarl Ulfric Sombrage, soldat Sombrage
ENNEMIS : général Tullius, soldat impérial, légat Rikke
◊ **OBJECTIFS :** La Libération de Bordeciel : libérez Haafingar, La bataille de Solitude : recevez vos ordres d'Ulfric Sombrage, La bataille de Solitude : prenez Solitude en tuant l'ennemi, La bataille de Solitude : forcez le général Tullius à se rendre

SPOILERS MAJEURS

SAMY&DENIS

La chute de Solitude

◊ **LA LIBÉRATION DE BORDECIEL CONTINUE**
◊ **OBJECTIF :** libérez Haafingar
♦ **CIBLE :** Galmar Rudepoing, Camp des Sombrages d'Haafingar

ASTUCE Stop ! Avant de lancer l'assaut final sur Solitude, vous devriez parcourir les rues, découvrir tous les chemins reliant les portes principales à Mornefort et emprunter le chemin passant près de la Nécropole, afin de connaître les rues comme votre poche. Il est judicieux d'ajouter des équipements utiles à votre inventaire (comme des objets améliorant la magie, la santé ou la vigueur) avant d'entamer cette quête.

Rentrez au camp des Sombrages d'Haafingar et adressez-vous à Galmar Rudepoing. Il est très fier de vos exploits et vous récompense en conséquence. Ensuite, il vous apprend que les frères de Bordeciel se rassemblent pour attaquer Solitude et vous participerez à l'assaut !

➤ **150 pièces d'or**

◊ **LA BATAILLE DE SOLITUDE COMMENCE**
◊ **OBJECTIF :** recevez vos ordres d'Ulfric Sombrage
♦ **CIBLE :** grande porte de Solitude



Empruntez la route menant à la grande porte de Solitude, que les Sombrages ont déjà rasée. Les catapultes bombardent la ville assiégée de projectiles enflammés. La fumée et la terreur des Impériaux emplissent l'air.

Précipitez-vous (à l'est) au coeur de ce chaos et atteignez l'imposante porte où Ulfric Sombrage crie des encouragements à ses forces. Il est temps de porter le coup de grâce à ces maudits Impériaux ! Ne craignez ni la douleur ni les ténèbres, car Sovngarde accueillera ceux qui meurent l'arme à la main et le coeur empli de courage.

◊ **OBJECTIF :** prenez Solitude en tuant l'ennemi





La forteresse des Impériaux est en proie aux flammes. Le chaos produit par les combats avec les hommes du général Tullius et les nombreuses barrières à contourner peuvent vous perturber. Retenez bien les divers lieux où vous devrez vous battre :

Cour initiale : l'Auberge du Ragnard pervers et les autres boutiques sont fermées, plusieurs feux sont allumés au sol. Contournez les obstacles enflammés

À l'est du marché : la rampe de pierre conduisant à la forge est bloquée par des débris, ce qui vous oblige à vous diriger vers l'est, en dépassant les étals du marché à droite et en avançant vers une barricade située sous le pont arqué.

La Nécropole : vous pouvez escalader les rochers à gauche ou franchir la barricade, puis vous diriger vers le côté gauche de la Nécropole, entourée de débris et de troupes ennemies.

Cour du château : le combat ultime se poursuit à gauche (nord) de l'avenue principale, dans la cour enflammée située devant Mornefort.

ATTENTION ! Les soldats ennemis ne cessent d'affluer ! Ainsi, il est impératif d'atteindre Mornefort le plus rapidement possible !

◊ **OBJECTIF :** forcez le général Tullius à se rendre

Plus qu'une simple rébellion



Pénétrez dans Mornefort aux côtés de Galmar Rudepoing et d'Ulfric Sombrage. Le général Tullius et le légat Rikke sont acculés dans ce château. Ulfric se tourne vers son vieil ami et vous déclare qu'une guerre se résume toujours à un seul moment empreint de vérité. Comme Rikke refuse de se rendre, vous n'avez pas d'autre choix que de la tuer. Commencez à attaquer Tullius ou Rikke, en choisissant l'ennemi que vos alliés n'affrontent pas, afin de faire ployer les chefs impériaux plus rapidement. Restez en retrait si vous avez des blessures trop importantes.

Dans un gargouillis de sang, Tullius accuse les Thalmor : ce sont eux qui ont semé le trouble ici et qui les ont forcés à gâcher de précieuses ressources pour écraser cette rébellion. Galmar et Ulfric sourient, car il s'agit plus que d'une simple rébellion, à présent ! Ulfric empêche Galmar d'achever Tullius et vous demande d'exécuter le général ; l'histoire n'en sera que plus belle. Vous pouvez :

Accepter et transpercer le général Tullius, prostré, avec l'épée d'Ulfric. Équipez d'abord l'épée si vous le souhaitez.

Ou refuser et laisser Galmar faire le travail.

Conclusion de la quête

Maintenant que les Impériaux sont en déroute et que leur chef git dans une flaque de sang sur le sol du château, Ulfric annonce à Galmar qu'il va faire un discours à ses frères et soeurs qui ont survécu, puis qu'il s'occupera du jarl Élisif. Il a un dernier cadeau à vous faire, pour vous féliciter de votre bravoure : vous pouvez garder son épée.

➤ **Arme "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

Sous les hourras, Ulfric et Galmar quittent le château pour s'adresser aux troupes. Ensuite, si vous demandez une nouvelle mission à Ulfric, il vous charge de débusquer les camps impériaux restants en Bordeciel. Éradiquez les vestiges de l'Empire en Bordeciel à votre guise. Les fils et les filles de Bordeciel se réjouiront une fois de plus... sous les yeux des Thalmor tapis dans l'ombre...

REMARQUE Si vous attendez deux jours de plus, les choses commencent à rentrer dans l'ordre à Solitude. Élisif la Juste reste jarl et a prêté serment à Ulfric. Les Sombrages sont postés aux quatre coins de la ville, au cas où les Impériaux enverraient de nouvelles troupes pour attaquer (et pour empêcher Élisif de reconsidérer cette alliance).

SAMY&DENIS

QUÊTES DES DAEDRA

INTRODUCTION

Les quêtes des Daedra n'ont aucun lien entre elles. Elles ne sont disponibles qu'à certaines conditions, certaines assez tard dans le jeu. Il n'y a pas de bon ou de mauvais moment pour les commencer : il suffit de chercher celles qui vous intéressent, ou d'accepter celles qui vous sont proposées.

REMARQUE **Références :** si vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes, pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

Princes daedras



Azura :
Reine de l'aube et du couchant



Boéthia :
Prince des complots



Vil Clavicus :
Maître des voeux insidieux



Hermaeus Mora :
Gardien des savoirs proscrits



Hircine :
Prince de la chasse



Malacath : Créateur de malédictions



Mehrunes Dagon :
Prince de la destruction



Mephala : Tisseuse de toiles



Méridia :
Reine de lumière



Molag Bal :
Prince de la corruption



Namira :
Dame de la putréfaction



Nocturne :
Maîtresse de l'ombre



Péryite :
Porteur de pestilence



Sanghin :
Prince de la débauche



Shéogorath :
Prince de la folie



Vaermina :
Prince des rêves

Quêtes disponibles

Les quêtes des Daedra sont au nombre de 15. La quête de Nocturne fait partie des quêtes de la Guilde des voleurs : vous en trouverez le descriptif en page 218. Le tableau suivant indique les conditions et les récompenses (artefacts de Daedra) de chaque quête :

✓	SEIGNEUR DAEDRA	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS	ARTEFACT DAEDRA
☐	Azura	L'Étoile noire	Aucune	Étoile d'Azura ou Étoile noire
☐	Boéthia	L'appel de Boéthia	Niveau 30	Cotte d'ébonite
☐	Vil Clavicus	Un Daedra pour ami	Niveau 10	Masque du Vil Clavicus
☐	Hermaeus Mora	La quête de l'extraordinaire	Niveau 15 (pour commencer Récolte sanglante)	Oghma Infinium
☐	Hircine	Un soir au clair de lune	Aucune	Peau du Sauveur ou Bague d'Hircine
☐	Malacath	La tribu maudite	Niveau 9	Volendrung
☐	Mehrunes Dagon	Les fragments du passé	Niveau 20	Dague de Mehrunes
☐	Mephala	La Porte murmurante	Niveau 20, avoir terminé Quête principale : L'élévation du dragon.	Lame d'ébonite
☐	Méridia	La lumière de l'aube	Niveau 12	Aubéclat

SAMY&DENIS

✓	SEIGNEUR DAEDRA	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS	ARTEFACT DAEDRA
	Molag Bal	La maison des horreurs	Aucune	Masse de Molag Bal
	Namira	Le goût de la mort	Aucune	Anneau de Namira
	Nocturne	Quêtes de la Guilde des voleurs	Aucune	Clé squelette
	Péryite	Le seul remède	Niveau 10	Parasortis
	Sanghin	Une nuit mémorable	Niveau 14	Rose sanghine
	Shéogorath	La folie incarnée	Aucune	Wabbajack
	Vaermina	La fin du cauchemar	Niveau 14	Crâne de la Corruption

L'ÉTOILE NOIRE

CONDITIONS : Aucune

QUÊTES CONNEXES : Objectifs secondaires : divers aubergistes

LIEUX : l'Académie de Fortdhiver, Abysse d'Ilinalta, Autel d'Azura, Fortdhiver, l'auberge du Foyer gelé, l'Étoile d'Azura

PERSONNAGES : Aranea Ienith, Azura, Colette, Dagur, Drevis, Faralda, Mirabelle, Nelacar, Nirya, Phinis, Sergius, Tolfdir

ENNEMIS : Drémora, Malyn Varen, Nécromancien, Squelette

OBJECTIFS : Objectif secondaire : Allez à l'Autel d'Azura, Trouvez les mages elfes de la vision d'Aranea, Adressez-vous à Nelacar, Trouvez l'Étoile d'Azura, Rapportez l'Étoile à Aranea ou à Nelacar, Dites à Azura que vous êtes en mesure d'entrer dans l'Étoile, Dites à Nelacar que vous êtes en mesure d'entrer dans l'Étoile, Anéantissez l'âme de Malyn Varen

SPOILERS MINEURS

Le charme d'Azura

Lors de vos voyages à travers Bordeciel, vous pouvez parler à de nombreux aubergistes (comme Hulda, à Blancherive) et apprendre beaucoup de leurs ragots (Objectifs secondaires : divers aubergistes). Demandez-leur s'ils ont des rumeurs à vous raconter jusqu'à ce qu'ils vous parlent de l'Autel d'Azura. On dit que les Elfes noirs l'auraient construit après leur fuite de Morrowind et que c'est un endroit qui vaut le coup d'oeil. Consultez le marqueur figurant sur votre carte.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** allez à l'Autel d'Azura
♦ **CIBLE :** Autel d'Azura



Au sommet de l'escalier couvert de neige, une prêtresse dunmer du nom d'Aranea est en train de prier à l'ombre de l'Autel d'Azura. Si vous vous adressez à elle, elle vous dit que votre visite n'a rien de fortuit. Si vous acceptez de l'aider, elle vous délivre un message énigmatique : vous devez trouver un Elfe qui lui est apparu dans une vision et qui est capable "de rendre noire comme le jais la plus brillante des étoiles". Elle vous suggère de chercher cet enchanteur à Fortdhiver.



◊ **OBJECTIF :** trouvez le mage elfe de la vision d'Aranea
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Nelacar
♦ **CIBLE :** Nelacar, à l'auberge du Foyer gelé, à Fortdhiver

Descendez à Fortdhiver et commencez à parler aux habitants. Que vous vous adressiez à Colette, Dagur, Drevis, Faralda, Mirabelle, Nirya, Phinis, Tolfdir ou Sergius, tous vous parlent d'un vieux mage elfe qui a pris ses quartiers à l'auberge du Foyer gelé. Entrez dans le bâtiment puis agissez de l'une des façons suivantes :





(Persuasion) Informez-le que c'est la prêtresse d'Azura qui vous envoie.

(Or) Payez-le pour qu'il vous donne des informations.

(Intimidation) Menacez-le pour le faire parler. Cette solution est plus facile si vous avez atteint au moins le niveau 6.

Quand vous avez réussi, Nelacar commence à vous parler de l'Étoile d'Azura. Contrairement à une gemme spirituelle normale, celle-ci peut contenir un nombre illimité d'âmes. Comme il vous le raconte, Nelacar l'a découvert de la pire manière qui soit lorsqu'il travaillait au service de Malyn Varen, lequel faisait des expériences sur l'artefact afin de tenter de préserver son âme tout en essayant de s'échapper de son corps, rongé par la maladie. La puissance de l'Étoile rendit peu à peu Malyn paranoïaque et impulsif (même si, d'après Nelacar, c'est Azura qui serait responsable de ce fait), allant jusqu'à provoquer la mort de plusieurs élèves. Malyn fut finalement banni de l'Académie dans un endroit appelé l'Abysse d'Ilinalta.

◊ **OBJECTIF :** trouvez l'Étoile d'Azura
♦ **CIBLE :** Abysse d'Ilinalta

SAMY&DENIS

Nécromancie





Trouvez le fort en ruine que l'on appelle l'Abysse d'Ilinalta et entrez-y par la trappe qui se trouve au sommet de la tourelle engloutie. Commencez votre périple à l'intérieur de ces catacombes humides en brandissant votre meilleure arme anti-squelettes, car vous devrez affronter plusieurs nécromanciens : les restes des élèves de Malyn. Suivez les couloirs détrempés, passez les autels et autres alcôves sinistres jusqu'à atteindre un grand escalier en colimaçon.

ASTUCE Consultez l'atlas à la page 580 pour afficher l'intégralité du butin que vous pouvez récupérer dans ce donjon (et qui implique que vous fassiez quelques fouilles sous-marines).



Montez en haut de l'escalier jusqu'à la sépulture de Malyn Varen. En fouillant parmi l'or et les grimoires, essayez de mettre la main sur l'Étoile d'Azura, qui semble être brisée. Quittez l'Abysse en utilisant l'échelle qui se trouve dans le tombeau de Varen.

➤ **Étoile d'Azura brisée**

◊ **OBJECTIF :** apportez l'Étoile à Aranea
♦ **CIBLE :** Autel d'Azura
OU
◊ **OBJECTIF :** apportez l'Étoile à Nelacar
♦ **CIBLE :** l'auberge du Foyer gelé, à Fortdhiver

Une étoile de ténèbres ou de lumière

Cette quête a désormais deux issues possibles : une communion avec Azura ou une petite conversation avec un vieil Elfe enchanteur.

Une communion avec Azura



Vous pouvez retourner à l'Autel d'Azura et vous adresser à Aranea. Lorsque l'Étoile est posée sur l'autel, la Daedra prend la parole, vous félicitant d'avoir retrouvé l'objet mais vous avertissant qu'il est inutilisable tant qu'il n'est pas purifié de l'âme de Malyn Varen. Azura vous propose de vous envoyer à l'intérieur de l'Étoile pour que vous vous chargiez directement de Malyn.

◊ **OBJECTIF :** dites à Azura que vous êtes en mesure d'entrer dans l'Étoile
♦ **CIBLE :** l'Étoile d'Azura

Une petite conversation avec un vieil Elfe enchanteur



Vous pouvez aussi choisir de retourner à l'auberge du Foyer gelé et d'aller voir Nelacar. Après avoir examiné l'Étoile, ce dernier découvre que l'âme de Malyn Varen y est enfermée. Il vous informe qu'il peut réparer l'artefact et en faire un moyen d'absorber les âmes noires. Toutefois, il faut d'abord le purifier de l'âme de Malyn et, pour cela, il faut que votre âme soit également absorbée pour que vous puissiez vous en charger directement.

◊ **OBJECTIF :** dites à Azura que vous êtes en mesure d'entrer dans l'Étoile
♦ **CIBLE :** l'Étoile d'Azura

REMARQUE Les "âmes noires" font référence aux âmes des humains (villageois, Parjures ou bandits) qui ne peuvent pas être absorbées dans des gemmes spirituelles normales. Elles sont utilisées pour élaborer certains enchantements.



Quel que soit votre choix, l'âme de votre personnage est absorbée dans le monde étrange et irréel de l'Étoile.

◊ **OBJECTIF :** anéantissez l'âme de Malyn Varen
♦ **CIBLE :** Malyn Varen, à l'intérieur de l'Étoile d'Azura



Après avoir dit à Malyn qu'il ne peut échapper à son destin, pourchassez-le. Il conjure trois Drémora et utilise son puissant bâton pour vous lancer des éclairs de foudre. Tuez rapidement les ennemis conjurés puis attaquez-vous à Malyn. Lorsque son corps se ratatine, votre âme est renvoyée en Bordeciel.

L'âme de Malyn Varen a été renvoyée en Oblivion et Dame Azura (ou Nelacar) vous récompense. De plus, si vous vous trouvez à l'Autel d'Azura, vous pouvez vous adresser à nouveau à Aranea Ienith. Maintenant que sa mission de gardienne est terminée, elle vous propose de vous accompagner si vous le souhaitez.

Conclusion de la quête (Azura)

➤ **Étoile d'Azura** ➤ **Acolyte :** Aranea Ienith

Conclusion de la quête (Nelacar)

➤ **L'Étoile noire**

Activités post-quête

La personne (Nelacar ou Aranea) à laquelle vous n'avez pas rapporté l'Étoile aura deux mots à vous dire si vous la rencontrez à nouveau. Bien sûr, si vous avez choisi Nelacar, Aranea ne deviendra pas votre acolyte.

ASTUCE Aranea est une magicienne très puissante. Elle possède un Bâton de froid mordant et est spécialisée en magie de conjuration et de destruction.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 30.
QUÊTES CONNEXES : Aucune
LIEUX : Sanctuaire de Boéthia, Mine de Tranchelame, Crête de Tranchelame
PERSONNAGES : Boéthia
ENNEMIS : Bandit, Adepte de Boéthia, Champion de Boéthia, Troll de glace, Prêtresse de Boéthia
OBJECTIFS : Trouvez l'autel de Boéthia, Trouvez le lieu de culte de Boéthia, Amenez quelqu'un à l'autel pour qu'il y soit pris au piège et tuez-le, Adressez-vous à l'Intermédiaire de Boéthia, Tuez les autres disciples, Tuez tout le monde à la Crête de Tranchelame sans faire de bruit, Récupérez la Cotte d'ébonite et équipez-vous-en

SPOILERS MINEURS

Donner corps à une vapeur sans substance

Lorsque vous devenez quelqu'un d'expérimenté (niveau 32 minimum), vous pouvez rejoindre le culte de Boéthia la fabuleuse, prince des complots et dieu-ancêtre des Elfes noirs. Pour cela, vous devez déclencher l'un des événements suivants :

Pendant vos recherches, vous découvrez (par hasard) un livre intitulé L'épreuve de Boéthia et vous le lisez.

Au cours de vos voyages, vous rencontrez (toujours par hasard) un adepte de Boéthia qui vous attaque. Une fois que vous l'avez tué, vous fouillez son cadavre, y trouvez le livre et le lisez.

Plus simplement, vous tombez (encore par hasard) sur le Sanctuaire de Boéthia (bien que vous n'ayez pas de marqueur sur votre carte pour vous guider et que l'endroit reste désert tant que vous n'avez pas atteint le niveau 32).

◊ **OBJECTIF :** trouvez l'autel de Boéthia
◊ **OBJECTIF :** trouvez le lieu de culte de Boéthia
♦ **CIBLE :** Sanctuaire de Boéthia





En traversant les montagnes enneigées à l'est de Vendeaume, bravant au passage quelques trolls de glace ou autres rudes adversaires, vous découvrez parmi les rochers une sorte d'arène rudimentaire où ceux qui recherchent le regard de Boéthia s'affrontent au cours de sanglants combats. Lorsque vous abordez une prêtresse sans la combattre (pour l'instant), elle vous explique que vous n'êtes qu'une "vapeur sans substance", indigne de l'attention de la déesse. Si vous lui dites qu'elle ne vous fait pas peur, vous apprenez que Boéthia ne s'occupe que de ceux qui s'occupent d'eux-mêmes. Vous devez prouver que vous êtes capable de mentir en trouvant quelqu'un, en gagnant sa confiance, en l'amenant à l'autel juste au-dessus et en lui demandant de toucher le Pilier du Sacrifice. Cela bloque votre victime, que vous devez alors tuer à l'aide d'une dague de cérémonie. Si votre volonté est forte, Boéthia vous apparaîtra et vous rejoindrez les rangs de ses fidèles.

➤ **Lame du sacrifice**

◊ **OBJECTIF :** amenez quelqu'un à l'autel pour qu'il y soit pris au piège et tuez-le
♦ **CIBLE :** n'importe quel acolyte, au Sanctuaire de Boéthia

Asservir une âme volontaire



Quittez ce lieu de violence et faites une pause pour réfléchir : quel acolyte serait digne d'être sacrifié à Boéthia ? Un acolyte rencontré au cours de vos nombreuses aventures ou attendant patiemment votre retour ? Vous pouvez choisir celui que vous voulez, mais n'oubliez pas :

Si votre morale vous interdit de sacrifier n'importe qui, choisissez quelqu'un qui vous a posé problème ou que vous n'aimez pas. Cela n'affecte en rien votre réputation en Bordeciel, mais c'est toujours mieux que d'amener un ami à l'abattoir !

Vous devez sacrifier quelqu'un pour terminer cette quête. Si votre morale vous l'interdit, peut-être le culte du prince des complots n'est-il pas pour vous...

Si les scrupules ne sont pas votre fort ou si vous vous moquez de qui vous pouvez bien sacrifier, n'importe qui vous suivant aveuglément fera l'affaire ! Il peut s'agir d'un ami rencontré, d'un mercenaire travaillant pour vous ou d'un huscarl mis à votre service par un jarl.

ASTUCE Pour obtenir la liste complète des acolytes, consultez la section Entraînement. Cette quête implique le sacrifice d'une personne qui ne souhaite pas mourir. Pour éviter d'amener quelqu'un dont vous regretteriez la mort, vous pouvez terminer les Quêtes de la Confrérie noire, prendre un initié à votre service une fois la série terminée et le sacrifier.

Amenez votre acolyte (qui ignore tout du sort qui l'attend) jusqu'au Sanctuaire de Boéthia. Pour lui éviter de mourir durant votre périple, vous pouvez vous y rendre par voyage rapide. Montez l'escalier qui mène au Pilier du Sacrifice et dites à votre victime d'activer ce dernier. Lorsqu'elle commence à l'inspecter, elle se fait piéger par une énergie magique. Armez-vous de la Lame du sacrifice (que la prêtresse vous a donnée) et frappez votre acolyte jusqu'à ce qu'il succombe. Votre meurtre donne rapidement un résultat, car Boéthia elle-même prend possession du corps ensanglanté !

ASTUCE Sachez que, bien qu'il soit plus approprié de tuer votre acolyte avec la Lame du sacrifice, n'importe quelle arme fait l'affaire. Dites à votre victime d'interagir avec le Pilier pour qu'elle se trouve à l'endroit adéquat, puis tuez-la.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à l'Intermédiaire de Boéthia
♦ **CIBLE :** le cadavre de votre acolyte, au Sanctuaire de Boéthia

SAMY&DENIS



Boéthia prend possession du corps de la victime qui vient d'être sacrifiée. Pour gagner un peu de son respect, privilégiez des réponses insultantes plutôt que serviles. Elle s'adresse alors à vous ainsi qu'aux autres fidèles qui se sont rassemblés pour assister à l'événement, disant qu'elle a une tâche à confier à celui qui surpassera les autres, à celui qui survivra. Sur ces paroles, elle quitte le cadavre de votre acolyte et le chaos commence...

◊ **OBJECTIF :** tuez les autres disciples

Saisissez-vous de votre arme favorite, dirigez-vous vers l'arène et massacrez les adeptes. Que l'autel soit rouge de sang ! Il y a généralement environ cinq disciples à tuer. Vous pouvez choisir de vous battre ou de rester à l'écart, laissant les autres s'entretuer avant d'achever les blessés. Une fois qu'ils sont tous morts, Boéthia prend possession du cadavre du dernier tombé et vous félicite pour votre férocité au combat. Si vous faites peu cas de l'honneur, Boéthia vous propose une autre tâche. Son dernier champion l'a déçue et elle souhaite le remplacer de la manière traditionnelle. Vous devez tuer tout le monde à la Crête de Tranchelame, aussi vite que possible... vous n'êtes qu'un instrument dans les mains de la déesse et trop vous montrer risque de la courroucer.

◊ **OBJECTIF :** tuez tout le monde à la Crête de Tranchelame sans faire de bruit
◊ **OBJECTIF :** récupérez la Cotte d'ébonite et équipez-vous-en
♦ **CIBLE :** tous les ennemis et le champion de Boéthia, à la Crête de Tranchelame

REMARQUE La Crête de Tranchelame, où se trouve le champion, est inaccessible au début de cette quête et vous ne pouvez pas vous y rendre auparavant pour une reconnaissance de terrain. De même, si vous y tuez des ennemis avant d'effectuer la quête proprement dite, cela n'affectera pas le nombre de ceux que vous aurez à affronter ensuite.

Ce que vous voulez, sera



La Crête de Tranchelame se trouve dans les collines sud, à égale distance de Markarth et de Blancherive, et c'est là que vous allez devoir prouver votre valeur à Boéthia. Approchez-vous du groupe de huttes, de tentes et de tours de garde, puis tuez les bandits rapidement et avec efficacité. Évitez de foncer dans le tas, privilégiez plutôt la discrétion (cela dit, vous pouvez aussi choisir de charger en hurlant, ça marche aussi). Avant d'ouvrir la porte menant à l'intérieur de la Mine de Tranchelame, assurez-vous d'avoir fait le ménage par le vide à l'extérieur.

ASTUCE Pour une discrétion optimale, attendez la tombée de la nuit et privilégiez les sorts Invisibilité et Silence. Plutôt que de prendre la route principale qui mène à l'entrée principale du camp, escaladez le raidillon qui se trouve au sud-est. Contournez la tour de garde pour arriver par-derrière (en évitant le piège de rochers) afin d'arriver plus facilement jusqu'à la cabane du forgeron. De là, tirez sur le champion de Boéthia à travers un trou dans le mur !

ASTUCE Si vous prenez le couloir latéral qui descend, cherchez un chemin caché sous les échafaudages, tout de suite à votre gauche. Si vous passez en Furtivité, vous pourrez accéder sans vous faire repérer au passage se trouvant de l'autre côté de la grande salle, qui fait le tour et débouche juste à côté de la cabane du champion. Ce chemin vous permet de passer tous les ennemis de la zone sans coup férir.



Une fois à l'intérieur de la mine, mettez en pratique le plan tout en discrétion mentionné ci-dessus, passez en Furtivité et poignardez vos ennemis à l'aide d'attaques furtives, en utilisant par exemple votre arc ou en ayant recours à l'Invisibilité. Vous trouverez plusieurs fioles de poison ainsi qu'une table d'alchimie dans la zone séparée de la grande salle par une grille. Les utiliser vous permettra de rendre vos attaques plus puissantes ou d'accentuer la discrétion de vos déplacements. Lorsque vous atteignez le champion de Boéthia, utilisez la tactique précédente (en tirant à travers le trou) ou approchez-vous de lui par-derrière et tuez-le, si vous le pouvez.

Conclusion de la quête

Fouillez le cadavre du champion pour récupérer votre récompense. Équipez-vous de la Cotte d'ébonite pour terminer la quête. Boéthia s'adresse alors à vous, exprimant toute sa satisfaction du sang versé en son honneur. Votre nom sera gravé sur la Tablette des Ténèbres absolues de la déesse et vous recevez sa bénédiction.

- **Bouclier d'ébonite**
- **Gantelets d'ébonite**
- **Bottes d'ébonite**
- **Cotte d'ébonite**

Activités post-quête

Félicitations ! Puissiez-vous servir dignement votre nouvelle maîtresse !

UN DAEDRA POUR AMI

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 10.
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Épervine, Maison de Lod, Honte d'Haemar, Grotte d'Haemar, Tanière de Rimeroc
PERSONNAGES : Barbas, le Vil Clavicus, Soldat impérial, Lod
ENNEMIS : Atronach, Givrépeire, Sebastian Lort, Vampire, Esclave vampirique
◊ **OBJECTIFS :** Objectif secondaire : adressez-vous à Lod, Objectif secondaire : trouvez le chien à l'extérieur d'Épervine, Rejoignez l'Autel du Vil Clavicus en compagnie de Barbas, Retrouvez la Hache du chagrin avec Barbas, Retournez à l'autel du Vil Clavicus avec Barbas et la Hache du chagrin, Donnez la Hache du chagrin au Vil Clavicus OU tuez Barbas avec la Hache du chagrin

SPOILERS MINEURS

SAMY&DENIS

Une histoire sans queue ni tête



Vous pouvez commencer cette quête dès que vous atteignez le niveau 10. Rendez-vous dans la ville d'Épervine et adressez-vous au soldat impérial se trouvant à l'entrée, qui vous demande si vous avez vu un chien. Quelle que soit votre réponse, il vous dit d'aller voir Lod, le forgeron local, qui en cherche un. Vous pouvez aussi directement aller voir Lod pour démarrer la quête.

◊ **OBJECTIF :** Objectif secondaire : adressez-vous à Lod
♦ **CIBLE :** Lod, à Épervine



Si vous allez voir Lod à l'intérieur ou à l'extérieur de sa forge, il vous demande si vous pourriez aller amadouer un chien qu'il a repéré sur la route, non loin de la ville, pour qu'il puisse l'adopter. Vous pouvez :

Accepter d'aller trouver la créature, auquel cas Lod vous donne un peu de viande pour vous aider à capter l'attention de l'animal.

(Persuasion) Accepter d'aller trouver ce chien... moyennant finance. Si vous réussissez, Lod accepte et vous donne la moitié de la somme en plus de la viande.

Quittez ensuite Épervine à la recherche d'un chien-loup du nom de Barbas et qui pousse d'étranges aboiements. Il est recommandé de démarrer la Quête principale des Daedra à ce stade plutôt que de ramener le chien à Lod. Si vous faites ce dernier choix, Barbas ne vous suivra pas, mais vous pourrez toujours aller dire à Lod que le chien n'en valait pas la peine (et obtenir une petite récompense).

➤ **25 pièces d'or** ➤ **Trompe de mammouth**

◊ **OBJECTIF :** trouvez le chien à l'extérieur d'Épervine
♦ **CIBLE :** Barbas, sur la route, près d'Épervine



Adressez-vous au chien du nom de Barbas. Étonnamment, ce dernier vous répond ! Il se présente, vous disant s'appeler Barbas et ajoutant qu'il a un souci pour lequel il aimerait que vous l'aidiez : il s'est récemment disputé avec son maître, lequel s'est énervé un peu, et il souhaiterait que vous vous chargiez de les réconcilier. Depuis qu'il est banni, Barbas peut désormais uniquement rencontrer son maître près d'un autel et il vous demande d'aller le retrouver là-bas. Pour finir, il vous recommande de ne pas faire confiance aux paroles de son maître.

➤ **Acolyte :** Barbas

◊ **OBJECTIF :** rejoignez l'Autel du Vil Clavicus en compagnie de Barbas
♦ **CIBLE :** Autel du Vil Clavicus, à l'intérieur de la Honte d'Haemar





Votre nouvel ami et vous n'avez pas besoin de vous rendre à la Honte d'Haemar dans l'immédiat et vous pouvez vous occuper d'autres missions. De son côté, Barbas se rend sur place pour vous y attendre. Une fois que vous aurez décidé de poursuivre cette quête, rendez-vous à la Honte d'Haemar et pénétrez dans la grotte.

Quand vous pénétrez à l'intérieur de la grotte, ne vous attendez pas à un accueil des plus chaleureux : des vampires et leurs esclaves ont en effet trouvé refuge dans ce labyrinthe de rochers et de neige. Taillez-vous un chemin à coups d'épée ou essayez de passer en Furtivité jusqu'à atteindre une grande salle où une palissade de bois entoure un trou central. Empruntez la rampe qui descend dans le trou, jusqu'à un tunnel plus bas qui mène vers la Honte d'Haemar. Débarrassez-vous d'une givrépeire dans la salle suivante, hérissée de rochers pointus, avant de suivre les torches et les lanternes éclairant un tunnel qui descend, traverse une salle de cages ensanglantées et contourne un ruisseau souterrain.

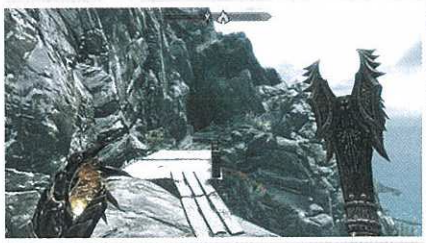


Continuez en prenant un tunnel attenant pour arriver dans la salle principale de l'autel, où vous devez vous débarrasser d'un certain nombre de vampires plus ou moins puissants. Une fois le ménage terminé, approchez-vous de la statue du Vil Clavicus en enjambant les cadavres en offrande, puis activez-la.

Clavicus est content de vous voir. Il vous informe qu'en tuant ses fidèles vampires, vous lui avez déjà permis d'exaucer son plus grand souhait, celui de voir ses adeptes guéris. Lorsque vous lui dites que vous êtes là pour qu'il se réconcilie avec Barbas, le sourire du prince daedra disparaît. Manifestement, il en a assez de ce "chiot insupportable", mais continue pourtant à écouter ce que vous avez à dire, n'ayant aucune envie de rester confiné au fin fond de cet autel perdu. Il vous dit qu'il existe un moyen pour que Barbas reprenne sa place à ses côtés : il existe une hache d'une incroyable puissance qui se trouve quelque part à l'intérieur de la Tanière de Rimeroc. Si vous la lui rapportez, Clavicus vous promet une récompense qui "n'engage à rien". Si vous acceptez, tirez la chaîne pour accéder au tunnel de sortie et quittez la Honte d'Haemar de cette manière.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez la Hache du chagrin avec Barbas
♦ **CIBLE :** Hache du chagrin, à la Tanière de Rimeroc

Traiter avec un prince daedra



À travers les montagnes, à l'est de Solitude, serpente un dangereux sentier haut perché, taillé à même le flanc de la falaise. Empruntez le pont étroit et pénétrez dans la Tanière de Rimeroc. Armez-vous et préparez-vous à combattre Sebastian Lort et sa créature, qui ont élu domicile dans cette grotte isolée. Le mage et son atronach ne sont pas d'une importance capitale, mais la Hache du chagrin qui se trouve sur l'autel tout au fond de la tanière l'est clairement ! Prenez-la, ainsi que tout autre trésor qui vous intéresse, puis quittez l'endroit.

➤ **Hache du chagrin**

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** retournez à l'Autel du Vil Clavicus avec Barbas et la Hache du chagrin

♦ **CIBLE :** Autel du Vil Clavicus, à l'intérieur de la Honte d'Haemar



Retournez à la Honte d'Haemar et frayez-vous un chemin dans les salles en finissant les vampires que vous avez éventuellement ratés la première fois. Lorsque vous activez l'autel du Vil Clavicus, ce dernier vous félicite de votre réussite ainsi que Barbas, votre nouveau fidèle compagnon. Il vous dit ensuite qu'il pourrait vous permettre de garder la hache... mais uniquement si vous vous en servez pour tuer Barbas !

◊ **OBJECTIF :** donnez la Hache du chagrin au Vil Clavicus OU tuez Barbas avec la Hache du chagrin

Conclusion de la quête

À ce stade, vous devez prendre une décision. Vous pouvez donner la hache à Clavicus ou tuer Barbas. Si vous donnez la hache à Clavicus, ce dernier est déçu de votre loyauté et n'apprécie pas que vous l'obligiez à reprendre Barbas à son service pour l'éternité. Alors qu'il profère toutes sortes de menaces, voulant entre autres vous changer en ver de terre, Barbas l'arrête et insiste pour qu'il respecte sa part du marché et Clavicus finit par céder. Barbas et son maître sont désormais liés l'un à l'autre à jamais.

➤ **Masque du Vil Clavicus**

Si vous plantez la hache dans la tête poilue de Barbas, Clavicus apprécie grandement votre geste tout autant que la perspective de ne pas avoir à passer l'éternité en compagnie du chien. Il vous permet de garder la Hache du chagrin, si fatale aux Daedra.

➤ **Hache du chagrin**

Activités post-quête

Vous pouvez retourner voir Lod et lui expliquer que Barbas n'en valait pas la peine. Le forgeron vous donne une petite récompense pour le temps que vous lui avez consacré.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

LA QUÊTE DE L'EXTRAORDINAIRE

CONDITIONS : vous devez avoir atteint le niveau 15 pour commencer la deuxième moitié de cette quête, intitulée "Récolte sanglante" dans ce guide.

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons, Quête principale : Savoir ancien, Quête principale : Le trépas d'Alduin

LIEUX : Alftand, Griffenoire, Académie de Fortdhiver, Arcanaeum, Salle des éléments, Avant-poste de Septimus Signus, Tour de Mzark, Ocularium

PERSONNAGES : Septimus Signus, Urag gro-Shub, Abysse maudit (Hermaeus Mora)

ENNEMIS : Centurion dwemer, Sphère dwemer, Araignée dwemer, Falmer

◊ **OBJECTIFS :** Parlez à Urag du livre de la folie, Trouvez Septimus Signus, Transcrivez le Lexique, Donnez le Lexique à Septimus, Prélevez le sang d'un Haut-Elfe, Prélevez le sang d'un Elfe des bois, Prélevez le sang d'un Elfe noir, Prélevez le sang d'un Falmer, Prélevez le sang d'un Orque, Apportez le sang à Septimus, Prenez l'Oghma Infinium

Mystérieuses réflexions

Vous pouvez débuter cette quête de deux manières :

1. Au cours de la Quête principale : Savoir ancien, vous vous rendez à l'Académie de Fortdhiver pour retrouver un Parchemin des Anciens. Approchez et demandez à Faralda la permission d'entrer.

2. Sinon, vous devez aller directement à l'avant-poste de Septimus. Dans ce cas, consultez le chapitre "Marionnette de l'Abysse".



Une fois dans l'Académie, rendez-vous à l'Arcanaeum et trouvez le responsable des lieux, un mage orque nommé Urag gro-Shub. Vous pouvez lui proposer de l'aider dans ses travaux à l'Académie (pour accomplir plusieurs tâches sans rapport avec la présente quête) et l'interroger sur la bibliothèque, mais vous avez un objectif plus important : obtenir des renseignements sur le Parchemin des Anciens. Urag ne semble pas apprécier la manière désinvolte dont vous parlez de ce puissant artefact. Écoutez ses explications, puis demandez-lui s'il possède un Parchemin que vous pourriez utiliser. L'Orque vous rit au nez, répondant que même s'il en avait un, jamais il ne le montrerait à quelqu'un comme vous. Demandez-lui s'il a au moins des informations à leur sujet et il accepte d'aller chercher quelques ouvrages occultes qui pourraient contenir des indices, en vous prévenant toutefois qu'il s'agit principalement de mensonges et autres rumeurs infondées.

Urag gro-Shub s'exécute et revient avec deux livres : Effets des Parchemins des Anciens et Réflexions sur les Parchemins des Anciens. Après avoir lu les deux ouvrages (que vous pouvez garder ou laisser sur le bureau), vous en concluez que ces Réflexions sont l'oeuvre d'un fou. La Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire commence alors et vous obtenez un nouvel objectif.

➤ **Effets des Parchemins des Anciens**

➤ **Réflexions sur les Parchemins des Anciens**

◊ **OBJECTIF :** parlez à Urag du livre de la folie

Dites à Urag que les Réflexions sont incompréhensibles. Il ne semble pas surpris... Après tout, Septimus Signus en est l'auteur. Bien qu'il s'agisse d'un expert en ce qui concerne les Parchemins des Anciens, Urag vous dit "cela fait longtemps qu'il nous a quittés". Vous comprenez qu'il veut dire mentalement et physiquement. Septimus vit maintenant au nord de l'Académie, dans les dangereux Champs de glace.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Septimus Signus

♦ **CIBLE :** avant-poste de Septimus Signus

Marionnette de l'Abysse



Votre destination est maintenant l'imposante banquise de la Mer des Fantômes. Quittez l'Académie et dirigez-vous vers les eaux glaciales de la côte, puis progressez en direction du nord en sautant d'un bloc de glace à l'autre. Vous rencontrerez sans doute quelques animaux sauvages en chemin. Localisez une petite porte étrange percée dans un gigantesque iceberg, auquel est amarrée une barque : c'est l'avant-poste de Septimus Signus. Descendez l'échelle et la pente pour déboucher dans une salle creusée dans la glace. Vous y trouverez un mage, seul parmi ses livres et perdu dans ses pensées, qui semble étudier une sorte de cube dwemer de la taille d'une maison.

SAMY&DENIS



Interrogez Septimus sur les Parchemins des Anciens si vous voulez l'écouter débiter des explications cryptiques. Demandez-lui à nouveau où se trouve le Parchemin et, après avoir obtenu quelques informations relativement inutiles, posez-lui encore une fois la question (de manière courtoise ou menaçante). Septimus accepte de vous le révéler, à une condition : vous devez vous rendre à Griffenoire, une immense ville souterraine qui s'étend sous plusieurs ruines dwemers cachées. Demandez-lui comment accéder à Griffenoire et il poursuit ses élucubrations en vous remettant deux objets : le premier est un étrange lexique qui doit être gravé et le second, une Sphère d'harmonie qui est censée "chanter" à proximité de certaines portes dwemers. Une fois ces deux objets en votre possession, votre quête principale est mise à jour. Vous pouvez continuer de parler à Septimus si vous n'avez pas peur d'y perdre la raison ; autrement, mettez-vous en route.

➤ **Sphère d'harmonie** ➤ **Lexique vierge**

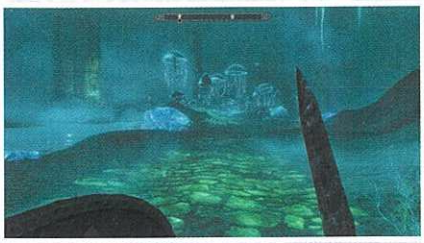
◊ **OBJECTIF :** transcrivez le Lexique
♦ **CIBLE :** Quête des Daedra, à Griffenoire
◊ **OBJECTIF DE QUÊTE PRINCIPALE :** retrouvez le Parchemin des Anciens
♦ **CIBLE :** Tour de Mzark

REMARQUE Pour continuer cette quête, vous devez d'abord vous rendre à Griffenoire. Le trajet idéal pour atteindre cette immense ville souterraine est détaillé dans la Quête principale : Savoir ancien. Vous aurez besoin de la Sphère d'harmonie, l'unique moyen d'accéder à Griffenoire, que Septimus doit vous remettre.



Après que Septimus vous a remis la Sphère d'harmonie et le Lexique vierge, localisez Alftand dans les montagnes glaciales au sud-ouest de Fortdhiver. Une fois à l'intérieur, traversez les Ruines gelées d'Alftand en combattant les sphères et araignées dwemers qui vous barrent la route. Parcourez la tour et les salles communicantes de l'Animachinerie (ouvrez l'élévateur reconduisant aux Ruines gelées au passage), puis affrontez le centurion dwemer dans la Cathédrale d'Alftand pour atteindre un élévateur (ouvrez d'abord la sortie ramenant à la surface). Redescendez à la cathédrale et utilisez la Sphère d'harmonie pour activer le mécanisme dwemer, qui vous permettra d'accéder à l'entrée secrète de Griffenoire.

ASTUCE Alftand n'est pas la seule entrée menant à Griffenoire. Consultez l'Atlas pour connaître toutes les routes permettant d'atteindre cette cité souterraine ainsi que la Tour de Mzark.



Entrez dans Griffenoire et suivez les voies pavées en vous dirigeant vers l'ouest. Votre objectif est une imposante cage d'élévateur en pierre qui perce le toit de cet immense complexe souterrain. Après l'avoir localisée, actionnez le levier et montez jusqu'à la Tour de Mzark. Pénétrez ensuite dans la gigantesque salle circulaire dominée par une énorme sphère : il s'agit de l'Ocularium, un dispositif d'observation équipé de multiples lentilles et autres mécanismes en or massif.



Dirigez-vous vers le pupitre de commandes sur la plateforme surplombant l'Ocularium. Les commandes se composent de cinq appareils cylindriques : d'un réceptacle pour le Lexique et de quatre boutons de positionnement encastrés dans des piédestaux. Ce dispositif complexe semble permettre de déclencher un mécanisme caché.

Solution de l'énigme : activez le réceptacle du Lexique pour poser le Lexique vierge dessus. Les deux piédestaux situés à droite du réceptacle (les seuls actuellement activés) ouvrent et ferment les lentilles de l'Ocularium. Appuyez trois ou quatre fois sur le plus haut des deux (à droite du piédestal central portant un schéma), jusqu'à ce que le piédestal au bouton bleu, à gauche de celui du milieu, se mette à briller. Approchez de ce nouveau piédestal. À ce stade, le Lexique vierge brille également d'une lumière bleue. Les deux piédestaux sur la gauche du réceptacle (dont le plus grand est maintenant activé) contrôlent le système de lentilles au plafond. Appuyez deux fois sur le bouton du plus grand piédestal, celui de gauche, jusqu'à ce que le bouton du petit piédestal, tout à gauche, se mette à briller. Appuyez alors sur ce bouton pour faire descendre un bloc de cristaux du plafond. Le bloc s'arrête, puis le cristal principal pivote et s'ouvre pour révéler une sorte de tube.

Sautez du pupitre de commandes et approchez-vous du cristal ouvert pour prendre le Parchemin des Anciens qu'il renferme. Si la Quête principale : Savoir ancien est actuellement active, les chemins divergent ici. La Quête principale : Le trépas d'Alduin commence alors, avec pour objectif d'aller lire le parchemin au sommet de la Gorge du monde. Autrement, c'est auprès de Septimus que vous devez retourner pour lui apporter le Lexique. N'oubliez surtout pas de le récupérer avant de partir !

➤ **Parchemin des Anciens** ➤ **Lexique à runes**

◊ **OBJECTIF :** donnez le Lexique à Septimus

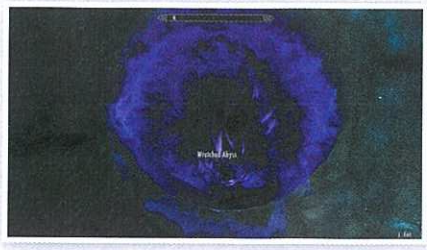
Récolte sanglante

Quittez la Tour de Mzark par l'élévateur situé au bout du couloir, sous les piédestaux. Retournez à la Mer des Fantômes et entrez dans l'avant-poste de Septimus, qui est toujours en train de parler tout seul. Interrompez-le et dites-lui que vous avez gravé le Lexique. Apparemment, "d'infimes fractales enclenchent sa fermeture". Cette phrase énigmatique semble avoir du sens pour Septimus, qui vous annonce ensuite que du sang dwemer est nécessaire pour desserrer les crochets. Cependant, comme la race des Dwemers s'est éteinte depuis bien longtemps, ce sont leurs descendants qu'il vous faudra chercher. Septimus vous en donne la liste et vous remet un extracteur pour accomplir cette tâche. Avant de partir, vous pouvez lui poser d'autres questions sur cette boîte géante qui l'intéresse tant.

➤ **Extracteur d'essence**

◊ **OBJECTIF :** prélevez le sang d'un Haut-Elfe
◊ **OBJECTIF :** prélevez le sang d'un Elfe des bois
◊ **OBJECTIF :** prélevez le sang d'un Elfe noir
◊ **OBJECTIF :** prélevez le sang d'un Falmer
◊ **OBJECTIF :** prélevez le sang d'un Orque

SAMY&DENIS



En sortant de l'avant-poste, une brume étrange apparaît devant vous et se change rapidement en une effrayante masse de néant. C'est l'Abysse maudit, qui vous demande d'approcher pour vous imprégner de sa présence. Demandez-lui qui il est et il vous répond qu'il n'est qu'un aspect d'Hermaeus Mora, qui vous observe depuis un certain temps. Il ajoute qu'une fois la boîte dwemer ouverte, Septimus ne lui sera plus d'aucune utilité. À ce moment, vous aurez l'honneur de devenir son nouvel émissaire. Vous pouvez accepter ou refuser. Inutile de décider tout de suite, vous ne devrez donner votre réponse qu'après avoir ouvert la boîte. L'Abysse disparaît alors, vous permettant de passer.



À ce stade, vous pouvez continuer d'autres quêtes. Cette collecte de sang est une véritable aventure en elle-même, bien plus simple qu'il n'y paraît une fois que vous savez où oeuvrer en toute impunité ! Évidemment, il serait inconscient d'assassiner des innocents en plein jour et dans l'enceinte des villes. Voici donc une liste de lieux où vous devriez pouvoir accomplir votre mission :

✓	RACE	LIEUX RECOMMANDÉS	NOTES
☐	Haut-Elfe	Grotte de la Chute d'Hob, Yngvild, rencontres dans la nature, repaires de sorciers	Les Hauts-Elfes ennemis sont des sorciers, éliminez ceux-ci plutôt que les habitants des villes.
☐	Elfe noir	Grotte de la Chute d'Hob, Yngvild, rencontres dans la nature, repaires de sorciers	Les Elfes noirs ennemis sont également des sorciers, éliminez ceux-ci plutôt que les habitants des villes.
☐	Elfe des bois	Grotte de Montpin ou camps de chasseurs	Vous pouvez trouver le cadavre d'un Elfe des bois étendu sur les rochers à l'entrée de la Grotte de Montpin, après le pont de Fort-Ivar. Dans les camps, un chasseur sur quatre est un Elfe des bois.
☐	Falmer	Griffenoire, repaires de Falmers, ruines dwemers	Maintenant que vous avez accès à Griffenoire, vous pourrez récupérer ce sang facilement.
☐	Orque	Fort de Casscorne, Tour de guet de la Brèche ou camps de bandits	Les Orques de ces lieux vous sont hostiles. Éliminez ceux-ci plutôt que ceux des forteresses qui sont inoffensifs.

ASTUCE Identifiez tous les personnages que vous rencontrez lors de vos excursions et éliminez-les s'il s'agit d'ennemis appartenant à l'une des races mentionnées.

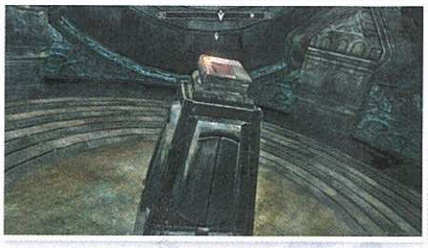
◊ **OBJECTIF :** apportez le sang à Septimus



Après avoir terminé votre récolte sanglante, rejoignez Septimus dans la Mer des Fantômes et dites-lui que vous avez les échantillons de sang dont il a besoin. Il vous les prend et les mélange rapidement, avant de s'approcher de l'énorme boîte dwemer. Celle-ci pivote, puis s'ouvre sur un passage semblant appartenir à un autre monde. Septimus se précipite à l'intérieur et arrive dans une salle de cercles, où se trouve un livre étrange. Il s'en approche et tend la main pour le prendre, mais la puissance de l'artefact est telle qu'elle le désintègre sur place.

◊ **OBJECTIF :** prenez l'Oghma Infinium

Conclusion de la quête



Entrez dans la salle et prenez le livre. Un torrent de connaissances envahit soudain votre esprit, si intense qu'il pourrait liquéfier le cerveau du commun des mortels. Rien ne vous oblige à lire le livre, mais si vous le faites, vos connaissances se développeront considérablement. En d'autres termes, certaines de vos compétences seront améliorées en fonction de la voie choisie. Voici vos possibilités :

Ne pas lire le livre : aucun bénéfice

Lire La voie de la puissance : compétences correspondantes +5 (forgeage, armure lourde, parade, armes à deux mains, armes à une main, archerie)

Lire La voie de l'ombre : compétences correspondantes +5 (armure légère, furtivité, crochetage, vol à la tire, éloquence, alchimie)

Lire La voie de la magie : compétences correspondantes +5 (illusion, conjuration, destruction, guérison, altération, enchantement)

Lorsque vous tentez de sortir de la boîte, l'Abysse maudit apparaît de nouveau. Vous devez maintenant prendre votre décision : devenir le champion d'Hermaeus Mora ou refuser de le servir.

Activités post-quête

Que vous acceptiez ou non l'offre du prince daedra, vous agissez toujours selon sa volonté.

UN SOIR AU CLAIR DE LUNE

SPOILERS MINEURS

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : aucune

LIEUX : Grotte du bouffi, Épervine, Baraquements d'Épervine, Prison d'Épervine, Tour d'Ombrepic

PERSONNAGES : Aspect d'Hircine, Hircine, Chasseurs d'Hircine, Indara Caerelia, Mathies Caerelia, Sinding

ENNEMIS : Chasseurs d'Hircine, Sinding, Cerf blanc

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Sinding, Tuez la bête légendaire, Commencez la chasse, Tuez ou Épargnez Sinding, Dépouillez Sinding, Adressez-vous à Hircine, Tuez les chasseurs, Adressez-vous à Sinding

SAMY&DENIS

La malédiction d'Épervine





Le cimetière d'Épervine est étonnamment grand pour une ville aussi modeste. À votre arrivée, les habitants se sont rassemblés pour assister aux funérailles d'une fillette. Plutôt que de les déranger avec vos questions inopportunes, écoutez-les pour en savoir plus sur ce qu'il s'est passé. Parlez ensuite aux parents de la victime, Indara Caerellia ou son époux, Mathies. Ils vous apprennent que leur fille a été mise en pièces par un dénommé Sinding, un ouvrier de passage dans la châtellerie. Ils vous indiquent également où trouver cet homme, si vous pouvez supporter sa vue. Si vous arrivez après l'enterrement, vous trouverez Mathies ou sa femme dans les champs près de leur maison.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Sinding
♦ **CIBLE :** Sinding, dans les baraquements d'Épervine





Rendez-vous aux baraquements d'Épervine et trouvez Sinding dans la prison. Il semble regretter son crime, vous expliquant qu'il souffre de lycanthropie. Sous l'emprise de ses pulsions bestiales, il a tué la fillette et a dû être emprisonné. Apparemment, l'incident aurait été causé par une bague maudite appartenant à Hircine, le seigneur daedra de la chasse. On lui avait dit que cet anneau pourrait l'aider à contrôler ses transformations, mais au contraire, il les déclenche aléatoirement et bien souvent aux moments les plus mal choisis. Sinding souhaite rendre la bague à Hircine afin de l'apaiser. D'après une légende, le Daedra apparaîtra à quiconque vaincra une bête légendaire qui rôde dans ces bois. La bête en question n'est pas loin. Acceptez de rendre l'anneau à Hircine.

➤ **Bague d'Hircine (maudite)**

◊ **OBJECTIF :** tuez la bête légendaire
♦ **TARGET:** The White Stag, in the woods close to Falkreath

ATTENTION !

Prenez garde au pouvoir d'Hircine ! Une fois cette puissante bague maudite en votre possession, vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Si vous êtes déjà un loup-garou (dans le cadre des quêtes des Compagnons), vous avez chaque minute 10 % de chances de vous transformer lorsque vous vous trouvez en dehors d'une ville ou d'un donjon.

Le prince de la chasse vous sourit



La bête légendaire de la forêt se trouve généralement près du chemin, dans les bois entourant la Tour d'Ombrepic, mais elle se déplace constamment. Les attaques à distance sont un avantage évident dans ce combat, privilégiez donc les sortilèges ou les arcs. Lancez-vous à la poursuite du Cerf blanc et attaquez-le jusqu'à ce qu'il tombe sous vos coups. Approchez-vous alors de sa dépouille, puis parlez à l'aspect d'Hircine qui se manifeste devant vous. Il reconnaît la bague que vous portez, ajoutant que Sinding s'est enfui et qu'une Grande chasse a été organisée pour le tuer. Hircine vous charge de retrouver le fuyard, de le dépecer et de lui rapporter sa peau en offrande. Il vous dit également que d'autres cherchent à s'attirer ses faveurs, vous n'avez donc pas de temps à perdre.

◊ **OBJECTIF :** commencez la chasse
♦ **CIBLE :** Grotte du bouffi





Sinding s'est réfugié dans la Grotte du bouffi, une caverne située à la bordure sud de la toundra, juste au nord du Lac Ilinalta. Rendez-vous sur les lieux et pénétrez dans la forêt intérieure. Au milieu du ciel rougeâtre parsemé de nuages, la Lune de sang brille d'une lueur menaçante. Le pouvoir d'Hircine est concentré sur cet endroit. Lorsque l'entrée s'ouvre, vous apercevez un campement où plusieurs chasseurs gisent dans leur propre sang. Un Khajiit nommé J'Kier mortellement blessé vous interpelle. Il vous explique que la proie est bien plus puissante que les chasseurs, mais que d'autres viendront tenter de la tuer pour gagner les faveurs d'Hircine. Après ces quelques mots, J'Kier rend l'âme. Vous pouvez examiner Batum gra-Bar, Ma'tasarr et Hoddreid, mais ils sont tout aussi morts. La force de Sinding n'est pas à sous-estimer.

◊ **OBJECTIF :** tuez ou épargnez Sinding
♦ **CIBLE :** Sinding, dans la Grotte du bouffi



Des arbres sont tombés sur le chemin de gauche, bloquant le passage. Suivez donc la voie qui longe l'étang. Un hurlement se fait entendre un peu plus loin et, après le tournant, vous tombez sur Sinding, debout sur un affleurement rocheux. Il ne vous attaque pas immédiatement. Vous pouvez :

L'attaquer vous-même, sans tenir compte de ses tentatives de discussion. Vous suivrez alors la Voie 1.

Ignorer tous les sujets de conversation et tenter de tuer Sinding comme Hircine vous l'a demandé. Vous suivrez également la Voie 1.

SAMY&DENIS

Dire à Sinding qu'on vous envoie le tuer. Même s'il comprend qu'il ne peut pas vous en empêcher, il vous promet de vivre à l'écart de la civilisation pour ne plus faire de mal à personne. Épargnez-le (Voie 2) ou tuez-le malgré tout pour avoir osé défier Hircine (Voie 1).

Voie 1 : condamnation

Si vous attaquez Sinding ou lui dites qu'il doit mourir, vous obéissez à Hircine. Le loup-garou s'enfuit jusqu'aux ruines au sommet de la colline, vous obligeant à vous lancer à sa poursuite. La chasse est ouverte ! Traquez votre proie par tous les moyens à votre disposition. Si vous voulez accélérer le mouvement, utilisez les cris Ralenti et Impulsion. Vous pouvez également vous contenter de courir normalement (en utilisant des potions de restauration ou de renfort de vigueur pour tenir plus longtemps), mais vous aurez beaucoup de mal à le rattraper.

Continuez de poursuivre Sinding, qui sort des ruines et déboule dans une première clairière où il massacre deux chasseurs. Si vous êtes suffisamment rapide, vous pourrez le rattraper ici et l'affronter brièvement, mais il s'enfuit au bout de quelques coups. Suivez-le jusqu'à une deuxième clairière où attendent trois autres chasseurs, puis une troisième clairière avec encore trois chasseurs. Essayez de combattre Sinding à tous ces endroits.

ASTUCE Les chasseurs n'ont aucune chance contre le puissant loup-garou, mais ils peuvent vous être utiles : attirez l'attention de Sinding pour permettre aux autres de l'attaquer et d'amenuiser sa santé considérable. Si certains chasseurs sont encore en vie à la fin de chaque phase de combat, ils vous suivront jusqu'à la clairière suivante.

Dans la troisième clairière, Sinding décide enfin d'arrêter de fuir. À l'aide des chasseurs survivants (s'il en reste), achevez votre proie.

ASTUCE Vous avez du mal à vaincre Sinding ? Vous vous faites pulvériser par ses griffes acérées ? Si c'est le cas, tirez parti du terrain : la Grotte du bouffi comprend plusieurs falaises et Sinding n'a pas d'attaque à distance. Si vous parvenez à escalader la zone montagneuse (le promontoire particulièrement) au centre de la grotte, vous pourrez attaquer Sinding du haut des falaises. Ça ne donne pas un combat très loyal, mais c'est extrêmement efficace !

◊ **OBJECTIF :** dépouillez Sinding
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Hircine

Après avoir dépecé Sinding, vous voyez Hircine apparaître devant vous en prenant l'apparence du loup-garou. Satisfait de votre offrande et de la mort du renégat, le seigneur de la chasse transforme la peau en son artefact de légende, la Peau du Sauveur, et vous l'offre en récompense.

➤ **Peau de Sinding**

Voie 2 : absolution

◊ **OBJECTIF :** tuez les chasseurs

Dites à Sinding que vous lui laissez la vie sauve : il vous remercie et vous demande de l'aider à éliminer les chasseurs qui sont venus le tuer. Montez les escaliers sur votre droite et rejoignez le loup-garou sur le promontoire, puis traversez les ruines à la recherche du premier groupe de chasseurs. Il y en a deux dans la première clairière, trois dans la deuxième et encore trois dans la troisième.

ASTUCE Si vous aidez Sinding, mais que vous l'attaquez plus tard, vous suivrez obligatoirement la Voie 1. Si vous êtes du genre sournois, vous pourriez attendre que Sinding soit gravement blessé pour le poignarder dans le dos ! Cette tactique a le mérite de réduire considérablement les efforts nécessaires, mais ce n'est franchement pas très sportif !

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Sinding

Adressez-vous à Sinding, qui vous remercie de votre aide. Lorsque vous quittez la grotte, vous vous retrouvez nez à nez avec Hircine. Quelles que soient vos réponses, il est satisfait de vos talents de chasseur et supprime la malédiction de la bague.

Conclusion de la quête

Si vous avez réalisé la volonté d'Hircine, vous recevez la Peau du Sauveur.

➤ **Peau du Sauveur**

Si vous avez pris le parti de Sinding, vous gardez la bague d'Hircine.

➤ **Bague d'Hircine**

Activités post-quête

Si vous avez obtenu la Peau du Sauveur, vous perdez la bague. Si vous avez aidé Sinding, vous conservez la bague, qui n'est plus maudite. Au contraire, elle vous accorde maintenant une transformation supplémentaire par jour (seulement si vous êtes un loup-garou) et vous n'aurez plus à craindre de vous changer en bête involontairement !

LA TRIBU MAUDITE

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 9.
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Grotte de Rochebrune, Bosquet du Géant, Largashbur
PERSONNAGES : Atub, Chef Yamarz, Gularzob, Malacath, Ugor
ENNEMIS : Ours troglodyte, Géant

SPOILERS MINEURS

◊ **OBJECTIFS :** Apportez de la graisse de troll et un coeur de Daedra à Atub, Observez le rituel d'Atub, Adressez-vous à Yamarz, Retrouvez Yamarz à la Grotte de Rochebrune, Protégez Yamarz, Battez le géant, Rapportez le marteau de Shagrol à Largashbur, Posez le marteau de Shagrol sur l'autel de Largashbur

Gardien des serments, maître des malédictions

Située dans la partie sud-ouest de la Brèche, Largashbur est une forteresse abritant une tribu d'Orques méfiants. À votre arrivée, les Orques sont en plein combat contre un géant. Vous pouvez vous contenter de les observer ou bien leur prêter main forte (mais prenez garde de ne pas les toucher par accident). Après l'affrontement, Ugor, qui fait partie de la garde, vous somme de partir sur-le-champ. Heureusement, Atub intervient en votre faveur. Demandez-lui ce qui se passe et, assez étonnamment pour une Orque, elle vous révèle franchement que sa tribu a besoin d'aide.





D'ordinaire puissant et fier, le chef Yamarz est maintenant victime d'une malédiction et son état affaiblit la tribu entière. Les géants sentent cette vulnérabilité et en profitent pour attaquer constamment la forteresse. Yamarz a ordonné aux Orques de ne pas quitter l'enceinte de Largashbur, mais Atub souhaite implorer Malacath de rompre la malédiction. Comme elle ne peut pas se rendre à l'autel, le rituel doit être effectué ici même. Pour cela, elle a besoin de certains matériaux, en particulier de graisse de troll et d'un coeur de Daedra.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** apportez de la graisse de troll et un coeur de Daedra à Atub

Graisse de troll : cet ingrédient est relativement facile à trouver. Rendez-vous simplement dans une zone où rôdent des trolls (de glace ou non), tuez-en un et fouillez sa dépouille pour récupérer sa graisse. On trouve toujours quelques-unes de ces puissantes créatures à l'extérieur du Labyrinthe.



➤ **Graisse de troll**

Coeur de Daedra : le plus difficile n'est pas de réussir à tuer un Daedra, mais plutôt de le trouver. Voici quelques possibilités pour obtenir cet ingrédient :



Au cours des Quêtes des Daedra : L'Étoile noire et Les fragments du passé.

Vous trouverez parfois un coeur chez certains marchands.

Enthir, à l'Académie de Fortdhiver, en a toujours un ou deux en stock, mais il les vend à un prix exorbitant.

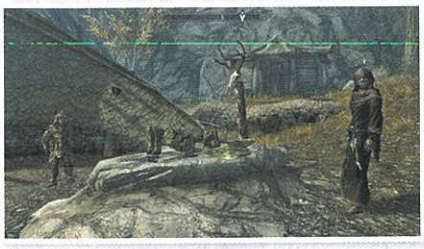
Si vous avez un penchant pour le vol, vous en trouverez un dans la chambre de Kodlak à Jorrvaskr (Blancherive).

Vous pouvez en voler un sur l'autel du Bastion des Vigiles (dans la Châtellerie du Clos).

Vous pouvez également en dérober un dans le laboratoire d'alchimie du Temple de Sorguevoix (au cours de la Quête des Daedra : La fin du cauchemar).

➤ **Coeur de Daedra**

◊ **OBJECTIF :** observez le rituel d'Atub



Remettez les ingrédients du rituel à Atub, qui vous remercie et vous permet d'entrer dans Largashbur. En proie à une terrible colère, Ugor n'accepte pas qu'un étranger soit admis dans la forteresse. Atub parvient à lui faire entendre raison, puis traverse la cour et entre dans la longère. Le chef Yamarz se trouve généralement à l'intérieur et vous prend immédiatement en grippe. Parlez-lui et il continue de vous insulter, tout en se plaignant des insomnies causées par la malédiction. Atub s'approche et le prévient qu'il est temps d'effectuer le rituel.

Une fois le rituel commencé, Malacath ne tarde pas à se faire entendre. D'une voix tonitruante, il se met à insulter Yamarz, le traitant de honte pour sa propre race. Et que dire de ces géants qui ont envahi son autel sans que les Orques lèvent le petit doigt ? C'est un outrage ! Le Daedra ordonne à Yamarz de lui rapporter la massue du chef des géants en guise d'offrande s'il veut que la malédiction soit levée. Le rituel prend fin et Yamarz accepte la tâche. Mais d'abord, il veut s'entretenir avec vous.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Yamarz

Vous tenant responsable de la tâche que Malacath lui a confiée, Yamarz exige que vous l'escortiez jusqu'aux géants. Mais que les choses soient claires : c'est lui qui tuera leur chef, il veut simplement que vous le protégiez en chemin en cas d'attaque. Pour vous convaincre, il propose de vous récompenser en échange de ce service. Que vous acceptiez ou non, vous devez retrouver Yamarz à l'entrée du repaire des géants, qui mène au temple de Malacath.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Yamarz à la Grotte de Rochebrune

L'épreuve de Malacath



La Grotte de Rochebrune est nichée dans les contreforts des Monts Velothi, au nord-est de Faillaise. Si vous souhaitez escorter Yamarz, faites le trajet à pied avec lui et traversez l'épaisse forêt de bouleaux et de pins en combattant les ennemis qui vous attaquent. Sinon, utilisez le voyage rapide (ou prenez une calèche) jusqu'à l'entrée de la grotte et attendez l'arrivée du chef des Orques. Votre mission de garde du corps ne commence qu'une fois à l'intérieur de la grotte.

◊ **OBJECTIF :** protégez Yamarz
♦ **CIBLE :** Chef Yamarz, dans la Grotte de Rochebrune



Une fois dans la grotte, laissez Yamarz passer devant et suivez-le à quelques pas de distance. Il s'engage à contrecoeur dans un tunnel, qui débouche sur une immense caverne souterraine avec une chute d'eau sur votre gauche et une série de marches naturelles menant à un lac. Suivez Yamarz sur le petit pont et descendez les marches jusqu'en bas. À l'extrémité de la grotte, un géant rôde près d'un feu de camp. L'Orque évite cette zone, préférant suivre le cours d'eau jusqu'à un tunnel communicant.

ASTUCE Inutile d'affronter ce géant. Si vous tenez vraiment à en tuer un, attendez d'avoir accompli l'objectif actuel et revenez vous battre plus tard plutôt que de risquer la vie de Yamarz.

Suivez le cours d'eau jusqu'à un petit lagon, où se trouve un autre géant. Évitez-le également (à moins qu'il ne vous attaque) et empruntez le tunnel percé dans le mur au sud-est jusqu'à atteindre une zone dans laquelle vous devrez affronter des animaux sauvages (ours troglodytes généralement). Les ours rôdent au milieu de cadavres et de nourriture à moitié digérée, à l'entrée d'une ouverture dans le mur sud-ouest du tunnel. Passez par cette entrée à la suite de Yamarz pour accéder au Bosquet du Géant.



Continuez de suivre Yamarz le long d'un chemin jonché de restes squelettiques et de neige tachée de sang, jusqu'à ce qu'il s'arrête et vous dise qu'il est prêt à tuer le géant... à moins que vous ne vouliez vous faire un peu d'argent. Yamarz vous propose donc de tuer le géant à sa place. Il dira évidemment à la tribu qu'il l'a vaincu lui-même et vous paiera grassement si vous tenez votre langue. Vous pouvez :

Refuser, en disant à Yamarz que c'est à lui de tuer le géant pour rompre la malédiction. Il accepte à contrecoeur, puis se rue sur le géant qui monte la garde devant la grande statue de Malacath. Un instant plus tard, un puissant coup de massue envoie l'Orque valser dans les airs. Il retombe dans la neige, raide mort. Vous devez maintenant affronter le géant vous-même.

Accepter et vous lancer à l'attaque du géant près du feu de camp.

◊ **OBJECTIF :** battez le géant

SAMY&DENIS

Utilisez les techniques habituelles pour vaincre le géant, en tirant parti de l'environnement et en vous mettant à l'abri pour récupérer votre vigueur. Une fois le combat terminé, fouillez la dépouille du géant pour récupérer un énorme marteau, l'arme que Malacath a ordonné à Yamarz de rapporter à Largashbur.

➤ **Marteau de Shagrol**

◊ **OBJECTIF :** rapportez le marteau de Shagrol à Largashbur

Regagnez la sortie du Bosquet du Géant. Si vous avez accepté de tuer le géant vous-même, vous y retrouverez Yamarz... mais au lieu de tenir sa part du marché, il vous dit qu'il ne peut pas vous laisser en vie par peur que cette histoire s'ébruite. Il vous attaque et vous devez donc le tuer.

Dans tous les cas, une fois que Yamarz et le chef des géants sont morts, Malacath s'adresse à vous par l'intermédiaire de son effigie, impressionné par vos talents au combat.

Atub vous accueille aux portes de Largashbur et vous demande ce qui est arrivé à Yamarz. Vous pouvez lui dire la vérité ou lui donner une version des faits légèrement modifiée, en décrivant Yamarz comme un brave combattant plutôt qu'un misérable traître. Dans les deux cas, Atub se dirige vers l'autel, la voix de Malacath résonnant dans tout le camp. Le prince daedra est prêt à donner une seconde chance aux Orques et nomme Gularzob (le fils de Yamarz) comme nouveau chef. Pour finir, Malacath vous demande de placer le marteau sur l'autel.

◊ **OBJECTIF :** posez le marteau de Shagrol sur l'autel de Largashbur

Conclusion de la quête

Approchez-vous du crâne placé sur le tronc et déposez le marteau sur ses bois. Satisfait, Malacath remplace le marteau par Volendrung, une arme exceptionnelle dont vous pouvez vous servir !

➤ **Volendrung**

Activités post-quête

Volendrung est un énorme marteau doté de l'enchantement Siphon de vigueur. Tant qu'il est chargé, vous pouvez infliger des attaques puissantes sans vous arrêter ! Maintenant que vous êtes le champion de Malacath, vous pouvez l'utiliser. Malacath nomme Gularzob chef des Orques : ces derniers se montrent beaucoup plus aimables envers vous et vous considèrent même comme l'un des leurs. Cela signifie que vous n'avez plus besoin de terminer la Quête parallèle : Les Mains du forgeron pour être accepté dans une forteresse orque.

LES FRAGMENTS DU PASSÉ

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 20

QUÊTES CONNEXES : aucune

◉ SPOILERS MINEURS

LIEUX : Fort de Casscorne, Chambre forte de Casscorne, Aubétoile, Maison de Silus Vesuius (Musée de l'Aube mythique), Rocher de la mégère, Redoute de Sorceroc, Ruines de la redoute de Sorceroc, Morthal, Maison de Jorgen et Lami, Autel de Mehrunes Dagon

PERSONNAGES : Messager, Jorgen, Lami, Madena, Mehrunes Dagon, Silus Vesuius

ENNEMIS : Ours troglodyte, Drascua, Parjure, Parjure Roncecoeur, Ghunzul, Orque bandit, Orque chasseur, Ours des neiges

◊ **OBJECTIFS :** Objectif secondaire : Visitez le musée d'Aubétoile, Adressez-vous à Silus dans sa maison, Récupérez le pommeau de la Dague de Mehrunes, Récupérez les fragments de lame de la Dague de Mehrunes, Récupérez la poignée de la Dague de Mehrunes, Apportez le pommeau à Silus, Apportez les fragments de lame à Silus, Apportez la poignée à Silus, Retrouvez Silus à l'Autel de Mehrunes Dagon, Adressez-vous à Mehrunes Dagon, Tuez Silus, Reconstituez la Dague de Mehrunes, Emparez-vous de la Dague de Mehrunes

Serments oubliés

Une fois le niveau 20 atteint, rendez-vous dans n'importe quelle ville de Bordeciel ; Rivebois, par exemple. Sitôt sur place, un messager vous remet une missive concernant l'inauguration d'un nouveau musée à Aubétoile. Son propriétaire vous invite à lui rendre visite dès que possible. Cette invitation ne suffit pas à amorcer la quête. Elle ne fait qu'ajouter un objectif secondaire à votre journal.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** visitez le musée d'Aubétoile
♦ **CIBLE :** maison de Silus Vesuius, à Aubétoile



En approchant de la demeure de Silus Vesuius, vous le trouvez en pleine discussion avec Madena, le mage de la cour d'Aubétoile. Leur dispute tourne autour du refus de Silus d'oublier l'héritage de sa famille. Madena finit par renoncer et quitte les lieux ; vous pouvez alors aborder Silus et visiter le Musée de l'Aube mythique. Interrogez Silus et il vous révèle que sa collection regroupe des artefacts ayant permis de renverser un empire. Il a également du travail pour vous. C'est à ce stade que la quête peut officiellement commencer.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Silus dans sa maison
♦ **CIBLE :** Musée de l'Aube mythique, à Aubétoile



Le musée occupe près des deux tiers de la demeure de Silus. Vous êtes libre d'examiner chaque pièce de sa collection avant de lui parler. Il fera des commentaires au fur et à mesure de votre visite. Vous apprenez ainsi que les tapisseries exposées ornaient autrefois les repaires secrets dans lesquels les membres de l'Aube mythique se rassemblaient et complotaient. Le fourreau est couvert d'icônes daedras, notamment une Porte d'Oblivion, un symbole de Mehrunes Dagon. Les livres sont des commentaires sur le Mysterium Xarxes écrits par Mankar Camoran, le chef du culte. Le bout de papier brûlé est tout ce qui reste du légendaire Mysterium Xarxes, le livre blasphématoire écrit par Mehrunes Dagon. Enfin, les robes étaient portées par les adeptes quand ils se réunissaient pour préparer la venue de Dagon à Tamriel.

Une fois la visite terminée, vous pouvez interroger Silus à propos du musée et de l'Aube mythique. Mais surtout, vous pouvez lui parler de la mission qu'il souhaite vous confier. Il vous explique alors qu'après la crise d'Oblivion, des groupes cherchant à exterminer ce qu'il restait du culte sont apparus. Un de ces groupes a trouvé la Dague de Mehrunes, un puissant artefact, et l'a détruite avant d'en disperser les morceaux. Silus souhaite restaurer cette arme, et c'est à vous de récupérer les trois fragments. Deux d'entre eux sont entre les mains de dangereux maraudeurs, Ghunzul et Drascua ; un habitant de Morthal, Jorgen, garde le troisième. Silus vous confie ses notes et promet de vous payer pour chaque morceau que vous lui rapporterez.

➤ **Les gardiens de la Dague**

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** récupérez le pommeau de la Dague de Mehrunes
♦ **CIBLE :** Drascua, au Rocher de la mégère
◊ **OBJECTIF :** récupérez les fragments de lame de la Dague de Mehrunes
♦ **CIBLE :** Ghunzul, au Fort de Casscorne
◊ **OBJECTIF :** récupérez la poignée de la Dague de Mehrunes
♦ **CIBLE :** Jorgen, à Morthal

Défragmentation daedra

ASTUCE Vous avez peut-être déjà exploré ces différents lieux et découvert un fragment. Si vous ne trouvez pas le fragment au cours de vos recherches, vérifiez bien votre inventaire.

1re partie : le pommeau de Drascua



Loin à l'ouest, au sud-ouest de Markarth, se dresse la Redoute de Sorceroc. Commencez votre lente ascension en passant sous quelques surplombs rocheux tout en repoussant les nombreux Parjures qui infestent la région. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre deux arches de pierre ornées de têtes gravées. Prenez garde aux ours qui rôdent dans les parages. À ce stade, vous pouvez :

Continuer directement vers le Rocher de la mégère en passant par le camp extérieur des Parjures.

Suivre le chemin jusqu'à un site sacrificiel et une vieille crypte abandonnée nichés dans le flanc de la montagne, et franchir la porte de fer pour entrer dans les ruines de la Redoute de Sorceroc. À l'intérieur, les Parjures ont planté des pieux de bois acérés, et ils passent à l'attaque dès qu'ils vous voient avancer dans leur réfectoire. Faites le ménage (ou passez discrètement) avant de monter les escaliers pour atteindre un couloir et une salle de stockage circulaire dans laquelle vous attend un Roncecoeur. Suivez ensuite le couloir vers le sud-ouest jusqu'à la sortie.



Vous arrivez sur le toit des ruines intérieures. Ce plateau rocheux est occupé par un escalier et par un petit camp de Parjures que vous pouvez choisir de raser ou d'ignorer. Grimpez les marches pour rejoindre l'extérieur du Rocher de la mégère, un fort de granite perché en haut de la côte. Gravissez d'autres marches pour atteindre le premier niveau, comprenant un couloir, des Parjures et un escalier en colimaçon menant au niveau principal. La salle circulaire située au sommet de ces marches possède une sortie principale (au sud-ouest) bloquée par une herse. Pour l'ouvrir, vous devez vous frayer un chemin dans une salle ornée d'une longue table couverte de sang et progresser vers une pièce adjacente contenant un levier. Actionnez le levier pour lever la herse, puis revenez sur vos pas pour franchir enfin la sortie et déboucher sur une porte en bois.



Vous arrivez au pied d'un nouvel escalier. Ses marches mènent au sommet du Rocher de la mégère, où vous attend l'harfreuse Drascua. Usez de votre stratégie préférée pour la tuer, puis fouillez son cadavre pour récupérer le pommeau ainsi que la clé du Rocher de la mégère. Cette clé permet d'ouvrir la porte verrouillée du fort intérieur que vous avez traversé pour arriver ici. N'oubliez pas d'absorber un nouveau Mot de puissance sur le Mur de Mots.

ATTENTION ! Méfiez-vous des pièges magiques dans cette zone. Les gemmes spirituelles posées sur les piédestaux projettent des flammes ; soyez rapide et emparez-vous de ces gemmes pour couper le feu, ou passez sans vous arrêter.

➤ **Pommeau de la Dague de Mehrunes** ➤ **Clé du Rocher de la mégère**

➤ **Mot de puissance :** Cri intimidant

◊ **OBJECTIF :** apportez le pommeau à Silus
♦ **CIBLE :** maison de Silus Vesuius, à Aubétoile

2e partie : les fragments de lame de Ghunzul



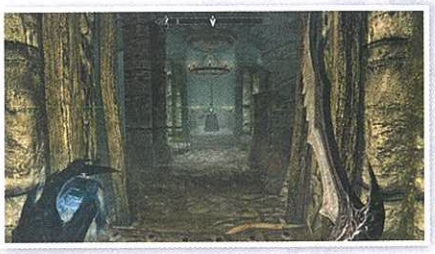
Aventurez-vous dans la Châtellerie d'Épervine et approchez du Fort de Casscorne. Deux Orques montent généralement la garde dans les tours de guet. Abattez-les à distance, à l'arc ou avec votre magie, pour affaiblir un peu les défenses ennemies. Escaladez ensuite les décombres pour franchir discrètement les fortifications, ou tentez un assaut frontal par la porte principale si la subtilité n'est pas votre tasse de thé. Elle est gardée par un trio de bandits et de chasseurs orques, rien d'insurmontable. Vous pouvez pénétrer dans le fort par la porte située au sud-ouest, au milieu du mur intérieur principal. Vous trouverez une autre entrée sur la droite (à l'ouest), mais elle est verrouillée (Spécialiste) ; passer par là vous permettra d'éviter la confrontation avec Ghunzul.



Une fois à l'intérieur, tenez-vous prêt à combattre des Orques sur les deux niveaux de la réserve et du réfectoire ; la porte au sud-est donne sur une chambre ornée d'une cheminée. C'est généralement là que vous trouverez Ghunzul (même s'il lui arrive parfois de patrouiller à l'intérieur du fort). Ce chef orque manie une arme à deux mains particulièrement impressionnante, alors attendez-vous à un combat intense dans un lieu exigu. Il s'agit bien entendu d'un duel à mort. Si votre compétence Furtivité est extrêmement développée, vous pouvez tenter de lui faire les poches sans l'affronter. Dans tous les cas, vous devez récupérer la clé qu'il a en sa possession. Elle permet d'ouvrir la chambre forte de Casscorne.

➤ **Clé de la chambre forte de Casscorne**

ASTUCE Si les fragments de lame sont votre seul et unique objectif, et que vous êtes capable de crocheter les serrures de niveau expert, vous pouvez éviter Ghunzul et aller droit au but.



Retournez au réfectoire, accédez au niveau inférieur et prenez la porte située au nord-ouest. Elle s'ouvre sur une petite pièce remplie de tonneaux et sur un passage. Ignorez la porte donnant sur l'extérieur (il s'agit de l'entrée ouest du fort) et examinez plutôt la cage qui bloque la voie vers le sud-ouest. Utilisez la clé que vous avez prise à Ghunzul ou crochetez le verrou (Expert) pour l'ouvrir et passer. Descendez jusqu'à une porte et entrez dans la chambre forte.

SAMY&DENIS

Descendez les escaliers pour pénétrer dans le coffre souterrain. La voie est bientôt bloquée par deux séries de pointes. Actionnez les deux leviers de chaque côté du passage pour qu'elles se rétractent. Reprenez prudemment votre route, en prenant soin de couper les deux fils tendus pour ne pas finir criblé de fléchettes. Approchez du piédestal, emparez-vous des fragments de lame et reculez aussitôt pour éviter une nouvelle volée de fléchettes. Félicitations, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux.

ASTUCE Si vous vous arrêtez sitôt un fil tendu arraché, les fléchettes passent devant vous sans vous toucher. Vous pouvez éviter complètement ces pièges à fléchettes en faisant un pas sur la gauche dans l'embrasure de la porte, mais attention, vous devrez alors éviter le fil de déclenchement d'un piège mural.

➤ **Fragments de la Dague de Mehrunes**

◊ **OBJECTIF :** apportez les fragments de lame à Silus
♦ **CIBLE :** maison de Silus Vesuius, à Aubétoile

3e partie : la poignée de Jorgen



La poignée de la Dague de Mehrunes est le morceau le plus facile à récupérer. Il vous suffit de vous rendre à Morthal et de trouver Jorgen, le propriétaire de la scierie. Il n'a pas de temps à vous consacrer, mais s'arrête net quand vous lui révélez les raisons de votre visite. Quand vous mentionnez le nom de Silus, il vous rétorque que sa famille garde ce morceau de dague depuis des générations, et que jamais il ne quittera sa maison. À ce stade, vous pouvez :



(Persuasion) Le convaincre qu'il n'en a pas besoin.

(Pot-de-vin) Lui acheter au prix fort.

(Intimidation) Exiger qu'il vous donne la poignée avant que la situation dégénère. Si vous êtes au moins niveau 26, vous n'aurez aucun mal à l'impressionner. Si vous échouez, bagarrez-vous avec lui jusqu'à ce qu'il finisse par céder, mais ne le tuez pas !

(Crochetage) Trouver sa maison sans son aide et crocheter les différentes serrures qui vous séparent de la poignée.

Dans les trois premiers cas, Jorgen s'empresse de vous remettre ses clés, et vous demande de ne pas faire de mal à sa famille.

➤ **Clé de la maison de Jorgen et Lami** ➤ **Clé du coffre de Jorgen**

Que vous ayez ou non les clés de Jorgen, sa maison est votre prochaine destination. Elle est située en face de la scierie. Crochetez la serrure (Novice) ou utilisez l'une des clés et pénétrez dans l'édifice, sans vous préoccuper de Lami. Examinez et ouvrez le coffre de Jorgen (Spécialiste), situé au pied de son lit. Vvous pouvez crocheter la serrure ou utiliser la seconde clé. Libre à vous de vider entièrement le coffre ou de ne prendre que la poignée.

➤ **Poignée de la Dague de Mehrunes**

◊ **OBJECTIF :** apportez la poignée à Silus
♦ **CIBLE :** maison de Silus Vesuius, à Aubétoile

La nouvelle aube de Dagon



Retournez à Aubétoile et rapportez les trois morceaux de dague à Silus Vesuius. Le mage un peu fou est très impressionné par vos résultats, et vous récompense comme promis avant de vous révéler un petit secret : le fourreau exposé dans son musée est en fait le quatrième et dernier composant de la dague. Il vous apprend également qu'en apportant tous les morceaux au sanctuaire de Dagon, vous pourriez entrer en contact avec le prince de la destruction et lui demander de réparer l'arme. Reste à savoir si c'est vraiment une bonne idée. Quoi qu'il en soit, Silus vous attendra sur place !

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Silus à l'Autel de Mehrunes Dagon
♦ **CIBLE :** Autel de Mehrunes Dagon

L'autel sinistre de Mehrunes Dagon est perché au sommet des montagnes qui se dressent au sud-ouest d'Aubétoile et au sud-est de Morthal. Rendez-vous sur place, en éliminant au besoin les créatures sauvages qui rôdent au pied des marches instables menant à la gigantesque statue du prince daedra de la destruction. Silus place les morceaux sur l'autel et invoque Dagon, mais ses prières restent sans réponse. C'est à vous qu'il revient de communiquer avec le Daedra malfaisant.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Mehrunes Dagon

Alors que vous approchez de l'autel, une voix grave et profonde résonne dans votre tête. Mehrunes Dagon vous juge digne d'entendre ses paroles, mais Silas ne lui est plus d'aucune utilité. Vous recevez l'ordre de le tuer. À ce stade, vous pouvez :

Approuver l'ordre du Seigneur Dagon.

Expliquer au Seigneur Dagon que Silus mérite d'être épargné.

Quoi que vous disiez, le sort du pauvre Silus est scellé. Dagon ne changera pas d'avis.

◊ **OBJECTIF :** tuez Silus

Silus se hâte de vous expliquer qu'il existe un moyen de tout régler sans le tuer. Il vous propose de rapporter les morceaux au musée et de les sceller dans une vitrine. Vous pouvez accepter, ou le mettre à mort sans attendre plus longtemps.

Conclusion de la quête (1) : Silus meurt.



Tuez Silus, et profitez-en pour récupérer les vêtements rares qu'il portait. Approchez ensuite de l'autel et entrez au service de Mehrunes Dagon.

➤ **Bottes de l'Aube mythique** ➤ **Robe de l'Aube mythique**
➤ **Gants de l'Aube mythique**

◊ **OBJECTIF :** reconstituez la Dague de Mehrunes
◊ **OBJECTIF :** emparez-vous de la Dague de Mehrunes

Le pouvoir de Mehrunes Dagon est toujours impressionnant. Les morceaux de dague flottent au-dessus de l'autel et s'unissent pour redonner forme à l'arme mythique. Prenez-la, elle est à vous ! Mais

SAMY&DENIS

alors que sa voix s'estompe déjà, le prince daedra vous soumet une dernière épreuve : les portes de son sanctuaire s'ouvrent en grand pour laisser passer deux drémoras. Utilisez la Dague de Mehrunes ou votre arme préférée pour les vaincre, et n'oubliez pas de leur arracher leur coeur de Daedra, un ingrédient rare et très utile.

➤ **Dague de Mehrunes** ➤ **Coeur de Daedra (2)**

Conclusion de la quête (2) : Silus s'enfuit.



Si vous parlez à Silus et acceptez de suivre son plan, il vous remet de l'or et tente de s'enfuir. Votre trahison éveille la colère de Mehrunes Dagon, et les portes de son sanctuaire s'ouvrent en grand pour libérer deux drémoras. Utilisez votre arme préférée pour les vaincre, et n'oubliez pas de leur arracher leur coeur de Daedra, un ingrédient rare et très utile. Vous pouvez ensuite suivre Silus et l'escorter jusqu'à son musée (où il vous remerciera pour votre aide), ou au contraire le laisser se débrouiller seul. Dans les deux cas, vous pouvez faire une croix sur la Dague de Mehrunes.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"** ➤ **Coeur de Daedra (2)**

Activités post-quête

Attention, si vous laissez Silus filer, la quête se termine sans que vous puissiez obtenir la Dague de Mehrunes ! Dans tous les cas, assurez-vous de bien fouiller l'intérieur du sanctuaire de Dagon pour récupérer tout le précieux butin qu'il contient !

LA PORTE MURMURANTE

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 20, avoir terminé Quête principale : L'élévation du dragon

QUÊTES CONNEXES : aucune

LIEUX : Blancherive, Fort-Dragon, Fort-Dragon - Quartiers du jarl

PERSONNAGES : Dagny, Farengar, Frothar, Mephala (la tisseuse de toiles), Nelkir

◊ **OBJECTIFS :** Trouvez ce qui ne va pas avec Nelkir, Écoutez la Porte murmurante, Adressez-vous à Nelkir, Obtenez la clé de la Porte murmurante, Ouvrez la Porte murmurante, Rapportez la Lame d'ébonite

SPOILERS MINEURS

Chuchotements derrière la Porte murmurante



Lorsque vous aurez suffisamment d'expérience (en ayant atteint au minimum le niveau 20), et que vous aurez aidé le jarl Balgruuf le Grand de Blancherive lors de la Quête principale : L'élévation du dragon, adressez-vous à l'aubergiste de la Jument pavoisée à Blancherive. D'après les rumeurs, le jarl éprouve des difficultés avec son fils. Abordez le sujet et Balgruuf vous dira que Nelkir est devenu colérique et enclin à la violence. Il vous demande de lui parler et de trouver pourquoi il agit de la sorte.

REMARQUE Si vous avez rejoint le camp des Sombrages et chassé Balgruuf le Grand de Blancherive, cette quête reste disponible à Solitude, où Balgruuf s'est exilé. Retrouvez-le avec sa famille dans le Palais bleu. À part vos déplacements entre les capitales de châtelleries, la quête ne change pas. Dans les indications suivantes, vous rencontrez Balgruuf et ses enfants à Fort-Dragon.

♦ **OBJECTIF :** trouvez ce qui ne va pas avec Nelkir
♦ **CIBLE :** Nelkir, à l'intérieur de Fort-Dragon, à Blancherive



Nelkir erre à l'intérieur de Fort-Dragon, généralement près de la Grande Salle, de la salle de guerre située en haut des escaliers ou dans les quartiers du jarl. Lorsque vous rencontrez Nelkir, il se montre relativement agressif. Après avoir essuyé ses insultes, Nelkir vous avoue en savoir plus sur son père que l'on ne l'imagine. Demandez-lui des précisions et il vous dira que son père vénère toujours Talos et déteste les Thalmor au moins autant que les Sombrages. Demandez-lui d'où il tient ces informations et il vous parlera d'un endroit où il entend murmurer. C'est la Dame des Murmures : Nelkir l'écoute à travers la porte verrouillée qui se trouve au sous-sol. Elle lui parle. Elle vous parlera probablement à vous aussi.

◊ **OBJECTIF :** écoutez la Porte murmurante
♦ **CIBLE :** Nelkir, à l'intérieur de Fort-Dragon, à Blancherive

Dirigez-vous vers le nord-ouest en passant par la Grande Salle et descendez les marches près de la grande cheminée. Ouvrez la porte du sous-sol et entrez dans le petit cellier verrouillé à clé dans le coin gauche (à l'est). Écoutez à la porte et la voix étrange d'une femme parviendra à vos oreilles par la serrure. Malheureusement, la voix ne peut se révéler directement dans ce plan et rares sont ceux qui peuvent entendre Mephala, la Dame des Murmures. Elle attend de vous une compréhension active des secrets. Vous devez pour cela d'abord ouvrir la porte, car une partie de sa puissance s'y trouve enfermée. Les connaissances de Nelkir, l'enfant mystérieux, vous aideront à poursuivre votre mission.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Nelkir

Lorsque vous retrouvez Nelkir, il sait déjà que vous avez rencontré la Dame des Murmures. Adressez-vous à lui et il vous dira que seules deux personnes peuvent ouvrir la porte : Balgruuf et Farengar Feu-Secret, le mage de la cour. Approchez le personnage de votre choix pour récupérer la clé.

◊ **OBJECTIF :** obtenez la clé de la Porte murmurante

Il vous reste donc à choisir entre les deux détenteurs de la clé. Vous pouvez :



Voler Balgruuf à la tire : attendez que Balgruuf quitte son trône. Si on ne vous surveille pas, approchez-vous de lui furtivement pour lui dérober la clé. Il peut être endormi, ou simplement se trouver dos à vous.

Tuer Farengar : attendez que Farengar se retire dans ses quartiers, idéalement dans la pièce adjacente, puis tuez-le dans son sommeil. Cette solution est cependant déconseillée tant que vous ne lui avez pas acheté tous les sorts dont vous avez besoin.

Voler Farengar à la tire : attendez que Farengar se retire dans ses quartiers et suivez-le furtivement pour le dérober. Il peut être endormi, ou simplement se trouver dos à vous.

SAMY&DENIS

Lorsque l'un de ces plans réussit, vous obtenez la clé tant convoitée.

➤ **Clé de la Porte murmurante**

◊ **OBJECTIF :** ouvrez la Porte murmurante
◊ **OBJECTIF :** rapportez la Lame d'ébonite

Conclusion de la quête

Retournez dans le cellier, près de la porte où vous avez entendu Mephala et ouvrez-la à l'aide de la clé. À l'intérieur se trouve une simple remise, meublée d'une seule table en bois sur laquelle sont posés une longue lame d'ébonite et un avertissement à son encontre. Le texte vous exhorte à résister à la tentation de prendre cette épée maudite, indestructible et mère de folie. Une fois la lame entre vos mains, la voix dans votre tête vous félicite et vous informe que l'arme doit retrouver sa gloire passée. Le sang de la fourberie doit être consommé ! La volonté de Mephala dicte maintenant vos actes !

➤ **Avertissement contre l'ébonite** ➤ **Lame d'ébonite**

Activités post-quête



Cette puissante arme daedra manque pour le moment de puissance, quelle déception. Cependant, à chaque ami tué (un ami étant un personnage pour lequel vous avez effectué une mission, auquel vous avez accordé une faveur ou que vous avez gagné au cours de n'importe quel type de quête), la lame gagne en puissance, car elle absorbe la vie de ses victimes.

LA LUMIÈRE DE L'AUBE

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 12
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Statue de Méridia et Ruines de Primortis, Balcon de Primortis, Catacombes de Primortis, Ruines de Primortis, Temple de Primortis
PERSONNAGES : Méridia
ENNEMIS : Soldat impérial (fantôme), Malkoran, Soldat Sombrage (fantôme)
◊ **OBJECTIFS :** Portez le cristal de Méridia au mont Primortis, Remplacez le cristal, Dirigez la lumière de Méridia dans le temple, Éliminez Malkoran, Récupérez Aubéclat

SPOILERS MINEURS

Un aperçu du Cristal de lumière



Lorsque vous atteignez le niveau 12, vous pouvez trouver cette étrange gemme dans l'un des grands coffres à trésor ornés que vous ouvrez. Très rare, elle apparaît dans n'importe quel lieu aléatoirement.

➤ **Cristal de Méridia**

Prenez ce cristal. Dès votre sortie et chaque jour suivant votre découverte, vous entendrez une voix dans votre tête. Celle-ci se plaint de plus en plus ouvertement de votre manque d'intérêt pour l'Enfant solaire, Méridia. Lorsque vous souhaitez débuter cette quête (ne serait-ce que pour faire taire Méridia), trouvez la Statue de Méridia.



L'autre moyen de commencer cette quête est de vous rendre au Mont Primortis, dans les montagnes situées à l'ouest de Solitude. Essayez de trouver une imposante statue de femme, les bras levés au ciel, sur le versant sud, juste avant Pondragon. À mesure que vous approchez, une voix vous ordonne de trouver le cristal et de le lui rapporter. Trouvez l'objet et revenez à la statue pour commencer la quête.

◊ **OBJECTIF :** portez le cristal de Méridia au Mont Primortis
◊ **OBJECTIF :** remplacez le cristal
♦ **CIBLE :** statue de Méridia



Une fois le cristal installé dans la coupe formée par les mains des statuettes aux pieds de Méridia, une force vous emporte vers les cieux. Méridia apparaît sous l'une de ses formes et vous annonce qu'un nécromancien du nom de Malkoran entend lever une armée constituée des morts de la guerre civile de Bordeciel pour partir en guerre contre les vivants. Il compte utiliser l'énergie d'un puissant artefact caché dans son autel. Vous devez y pénétrer et illuminer le donjon à l'aide du cristal, qui vous ouvrira la voie vers le sanctuaire intérieur, où Malkoran profane Aubéclat, son artefact daedra.

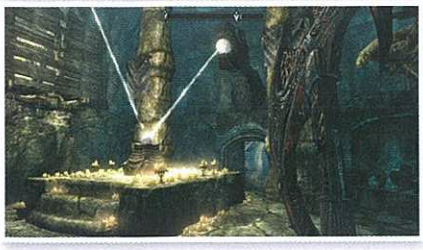
◊ **OBJECTIF :** dirigez la lumière de Méridia dans le temple
♦ **CIBLE :** temple de Primortis, sous la Statue de Méridia

Illuminer le temple obscur



Redescendez sur terre et cherchez la porte métallique située sous le socle de la statue, puis entrez dans le temple. Dans la première vaste chambre, approchez du piédestal au centre, touché par un rayon de lumière et activez-le. Une gemme cristalline surgit du piédestal, renvoyant la lumière vers une seconde gemme tenue dans la bouche d'un dragon sculpté à même la roche. Sortez par le passage situé en dessous, menant à une seconde chambre où les fantômes des soldats impériaux et sombrages, contrôlés par Malkoran, vous attaquent. Défendez-vous (en n'oubliant pas de fouiller leurs restes à la recherche d'or) puis activez le piédestal sur les marches centrales.

SAMY&DENIS



Les portes de bois surplombant l'escalier principal mènent à une zone inaccessible. Prenez la direction du sud, suivez un tunnel latéral dont le mur est traversé par le rayon lumineux. Affrontez de nouveaux fantômes avant d'accéder à une troisième chambre, peuplée d'autres soldats, plus nombreux encore. Gravissez l'escalier de bois pour atteindre le pont de pierres, situé en hauteur et menant au prochain piédestal. Activez-le et partez en direction du sud, vers la porte menant au Balcon de Primortis.

Ce balcon se trouve à l'extérieur et surplombe une vallée boisée. Traversez le pont, affrontez de nouveaux fantômes et passez rapidement la porte située à son extrémité et menant aux Ruines de Primortis. Atteignez ensuite la chambre principale où vous devrez vaincre d'autres ennemis spectraux. Gravissez les escaliers (car les portes du bas sont condamnées) et activez le piédestal situé à leur sommet. Empruntez ensuite les couloirs, à l'est de cette partie supérieure, en fouillant tous les coffres et urnes que vous rencontrez. Empruntez le pont couvert, puis sautez sur le piédestal surélevé de l'île. Dirigez-vous enfin vers l'ouest et empruntez une porte autrefois condamnée.

Celle-ci vous conduit vers une nouvelle chambre ouverte. Éliminez les fantômes avant de gravir les marches de bois situées du côté est de la chambre et suivez le couloir vous ramenant à la pièce du pont couvert. Vous surplombez maintenant le pont et pouvez accéder au troisième piédestal, qui ouvre la double porte du mur sud. Ouvrez-la et enfoncez-vous dans les Catacombes de Primortis.

◊ **OBJECTIF :** éliminez Malkoran

Vous voilà près du but. Descendez et entrez dans une antichambre où reposent des cadavres de soldats ; un piédestal y est entouré de bougies. Activez-le pour ouvrir une double porte. Descendez ensuite dans la chambre principale de l'autel où Malkoran et un quatuor de soldats fantomatiques sont prêts à chasser tout intrus. Attaquez-les ; vous pouvez réemprunter le couloir et les marches que vous



venez de descendre pour éviter de vous faire encercler. Rassemblez ensuite toute votre ruse et votre habileté au combat pour attaquer Malkoran et le détruire à jamais.

◊ **OBJECTIF :** récupérez Aubéclat

Conclusion de la quête

Approchez-vous du dernier piédestal, renfermant Aubéclat, et libérez l'épée profanée. La lumière envahit alors votre champ de vision et vous voilà à nouveau dans les cieux, où Méridia vous remercie d'avoir apporté la lumière au royaume de Bordeciel. Les morts reposeront maintenant en paix et vous garderez Aubéclat pour délivrer le monde de la corruption. Portez-la en son nom (ou acceptez simplement de garder l'arme).

➤ **Mot de puissance :** Furie élémentale ➤ **Aubéclat**

Activités post-quête

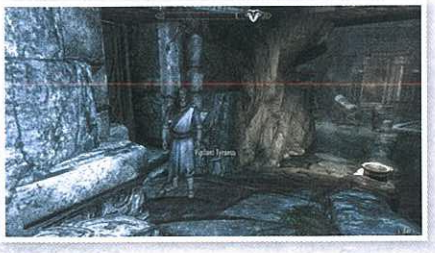
Gardez Aubéclat et maniez-la au nom de Méridia, qu'importe si vous lui vouiez déjà un culte ou si vous avez refusé de jouer les prosélytes.

LA MAISON DES HORREURS

CONDITIONS : avoir quitté Markarth et y revenir
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Markarth, Maison abandonnée
PERSONNAGES : Logrolf l'Obstiné, Molag Bal, Vigile Tyranus, Yngvar
ENNEMIS : aléatoires
◊ **OBJECTIFS :** Fouillez la maison abandonnée, Trouvez votre récompense, Trouvez le prêtre de Boéthia, Libérez Logrolf, Rejoignez la maison abandonnée, Battez Logrolf jusqu'à ce qu'il se soumette, Tuez Logrolf, Adressez-vous à Molag Bal

SPOILERS MINEURS

Un puissant illusionniste



La première fois que vous visitez la ville encaissée de Markarth, vous êtes témoin d'une attaque des Parjures contre un commerçant du marché. La prochaine fois que vous entrerez dans cette ville, suivez le côté droit de la rue principale en longeant le canal jusqu'à ce que vous rencontriez deux hommes qui discutent à l'extérieur d'une habitation. Un prêtre encapuchonné nommé Tyranus le Vigile demande à un Nordique nommé Yngvar s'il a vu des lumières étranges ou entendu des bruits inhabituels provenant de la maison. Yngvar répond que non et Tyranus s'adresse alors à vous en vous posant les mêmes questions. Quoi que vous répondiez, Tyranus vous explique qu'il est Vigile de Stendarr. Sa mission consiste à trouver des anciens lieux de culte daedra et à les purifier. Demandez-lui s'il a besoin d'aide et il vous proposera de le suivre jusqu'à la maison abandonnée.

◊ **OBJECTIF :** fouillez la maison abandonnée
♦ **CIBLE :** porte verrouillée à l'intérieur de la maison abandonnée



L'intérieur de la maison est bien éclairé. Le mobilier n'est pas pourrissant et de la nourriture fraîche attend d'être cuisinée. Quelqu'un était ici il y a peu de temps. Un bruit bizarre fait sursauter Tyranus, qui ouvre la porte. Vous jureriez qu'un panier a traversé la pièce en roulant jusqu'à vos pieds. De vagues gémissements et un grondement sourd se font entendre. Une étrange vapeur maquille l'atmosphère. Tyranus est convaincu que quelque chose ne tourne pas rond et descend l'escalier. Il hurle à l'entité de se montrer. Des bougies illuminent l'obscurité. Une voix dans votre tête vous demande d'ouvrir une autre porte, mais au moment d'essayer, vous vous rendez compte qu'elle est condamnée.

SAMY&DENIS

Quand divers objets se mettent à voler, Tyranus s'enfuit, jurant de trouver de l'aide : il pense que vous n'êtes pas en présence d'un Daedra ordinaire. Tyranus atteint l'entrée et ralentit son pas. Suivez-le, et vous entendrez une voix grondante et profonde vous dire de frapper Tyranus. Vous pouvez :

Attendre, en espérant que Tyranus retrouvera son sang-froid. Cela ne se produit pas et, finalement dominé par l'étrange esprit, il se met à vous attaquer !

Suivre les ordres de la voix qui s'adresse à vous et attaquer Tyranus jusqu'à ce que l'un de vous deux meure.

◊ **OBJECTIF :** trouvez votre récompense
♦ **CIBLE :** l'autel à l'intérieur de la maison abandonnée



Vous pouvez réclamer votre récompense pour le meurtre de Tyranus. Retournez dans les profondeurs de la maison hantée, jusqu'à la porte verrouillée. Elle s'est mystérieusement débloquée et vous jureriez que les bougies éclairent mieux la pièce au moment où vous tournez sa poignée. La même voix vous attire en bas, dans les entrailles du bâtiment. La chambre se met à trembler. Cherchez un trou dans le mur est, derrière les étagères. Il mène à un tunnel en terre, jusqu'à un autel depuis longtemps oublié, sur lequel repose une masse joliment décorée, mais rouillée. Prenez-la.

Vous vous recroquevillez rapidement au moment où une cage à pointes d'onyx se referme sur vous. Molag Bal, le prince de la corruption, vous juge bien stupide d'avoir pensé que vous toucheriez si facilement votre récompense ! Adressez-vous à Molag Bal et parlez-lui de l'autel ou de la masse. Autrefois, cette masse ruisselait du sang des faibles et des bons à rien, mais Boéthia, la rivale de Molag Bal, envoya un de ses prêtres pour profaner l'autel. Il fut laissé à l'abandon jusqu'à ce jour. Molag Bal veut que le prêtre responsable de cet acte se mette à son service et lui abandonne son âme. Acceptez de l'aider (car c'est le seul moyen de vous libérer).

◊ **OBJECTIF :** trouvez le prêtre de Boéthia
♦ **CIBLE :** Logrolf l'Obstiné, à l'intérieur de [endroit aléatoire]

Fatale obstination



Allez à l'endroit indiqué sur votre carte du monde. Avancez dans le donjon où se tapit le prêtre jusqu'à ce que vous le trouviez. Il s'agit de Logrolf l'Obstiné ; il est généralement attaché et sans défense. Il est préférable de tuer tous les ennemis présents dans la pièce où se trouve Logrolf, pour le libérer plus facilement. Dites-lui que vous êtes ici pour le sauver. Il devient immédiatement soupçonneux, car personne ne savait où il avait été emmené. Il vous demande qui vous envoie. Vous pouvez :

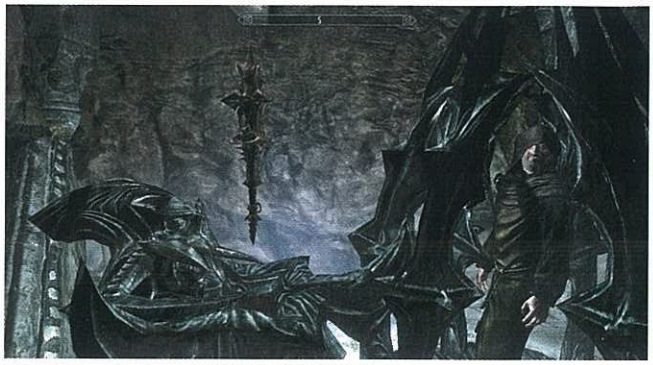
(Persuasion) Lui faire croire que c'est son maître Boéthia qui vous envoie.

(Pot-de-vin : or, diverses quantités) lui dire que ça n'a pas d'importance, puisque vous lui donnez de l'or - le vôtre.

(Intimidation : niveau 13) lui parler de Molag Bal pour lui faire peur.

Une fois qu'un de ces choix a fonctionné, défaites ses liens. Logrolf a d'autres chats à fouetter, mais vous n'avez pas besoin de le suivre ou de le chaperonner. La subtile volonté de Molag Bal finira par triompher de l'esprit de Logrolf, qui se rendra à la maison abandonnée.

◊ **OBJECTIF :** libérez Logrolf
◊ **OBJECTIF :** rejoignez la maison abandonnée
♦ **CIBLE :** maison abandonnée de Markarth



Retournez à Markarth et entrez dans la maison abandonnée. Logrolf l'Obstiné attend déjà à l'intérieur ; il s'engouffre dans les profondeurs du bâtiment, passe l'étagère, s'engage dans le tunnel et s'approche de l'autel. Molag Bal déclenche le piège, et les pointes d'onyx emprisonnent à présent Logrolf. Le prêtre semble peu perturbé car il a déjà vaincu Molag Bal dans le passé. Molag Bal répond qu'il a maintenant un champion et vous donne la permission d'utiliser sa masse. Prenez-la !

➤ **Masse rouillée**

◊ **OBJECTIF :** battez Logrolf jusqu'à ce qu'il se soumette

Tenez-vous entre les pointes et frappez Logrolf à répétition avec la masse. Il hurle qu'il ne se soumettra jamais. Vous finissez par le tuer à coups de masse. Molag Bal se rit du corps frêle, mou et pitoyable des mortels. Il ressuscite Logrolf avant de vous ordonner de le frapper à nouveau ! Après deux coups supplémentaires, Logrolf n'en peut plus et se soumet à Molag Bal. Il promet de lui abandonner son âme et d'oublier Boéthia, si faible et si pitoyable. Molag Bal sera satisfait lorsque vous l'aurez tué une nouvelle fois.

◊ **OBJECTIF :** tuez Logrolf
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Molag Bal

Conclusion de la quête

Frappez une nouvelle fois ce qu'il reste de Logrolf avec votre masse rouillée. Une fois qu'il est à nouveau mort, adressez-vous à Molag Bal, qui va vous présenter le vrai pouvoir de sa masse. Quand vos ennemis baigneront les os brisés dans leur sang, sachez qu'il sera à vos côtés. Puis Molag Bal quitte ce plan de l'existence... pour le moment.

➤ **Masse de Molag Bal**

Activités post-quête

Vous pouvez rester dans cette maison abandonnée, vous servir de son lit et prendre les objets que vous souhaitez (bien que cette maison ne puisse être considérée comme votre domicile). De plus, si vous portez la masse de Molag Bal en présence de gardes de la ville, ils ont tendance à faire des commentaires sur elle.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Markarth, Nécropole, Auberge du Sang-d'Argent, Château de Coeur-de-Roche, Grotte de Longmur
PERSONNAGES : Banning, Frère Verulus, Eola, Frabbi, Hogni Bras-Rouge, Kleppr, Lisbet, Namira
ENNEMIS : Draugr
◊ **OBJECTIFS :** Objectif secondaire : adressez-vous à Verulus au sujet de la Nécropole, Objectif secondaire : inspectez la Nécropole, Éliminez les draugr de la Grotte de Longmur, Objectif secondaire : dites à Verulus que la Nécropole est maintenant un lieu sûr, Adressez-vous à Eola, Persuadez Verulus de vous suivre, Conduisez Verulus à l'Autel de Namira, Tuez Verulus, Mangez la chair de Verulus

SPOILERS MINEURS

Prélude : Les délices de la Nécropole*



Tous les ragots de Markarth et des environs passent tôt ou tard entre les oreilles et la bouche de Kleppr et de sa femme Frabbi. Rendez-leur visite à l'Auberge du Sang-d'Argent et posez-leur des questions sur les dernières rumeurs. Vous finirez par apprendre que la Nécropole de Markarth a été fermée. Ils vous suggèrent de vous adresser à Frère Verulus pour obtenir davantage de renseignements sur la cause de cette fermeture.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** adressez-vous à Verulus au sujet de la Nécropole
♦ **CIBLE :** Frère Verulus, au château de Coeur-de-Roche



Allez au château de Coeur-de-Roche, enfoui dans le côté ouest de la gorge de Markarth. Dans le hall d'entrée, vous entendez Thongvor Sang-d'Argent se disputer avec Frère Verulus au sujet de l'accès à la Nécropole.
Une fois la conversation terminée, avancez et adressez-vous à Verulus, qui vous apprend que la Nécropole ne peut être visitée. Vous pouvez :

(Persuasion) lui proposer votre aide. Il s'agit d'un défi aisé que vous réussirez toujours.

(Pot-de-vin) offrir une petite contribution à sa cause.

(Intimidation) lui dire que vous n'appréciez pas qu'on vous ignore. Verulus ne pouvant être intimidé, cette option échoue systématiquement.

Frère Verulus vous autorise alors à enquêter sur les étranges événements de la Nécropole et vous fait savoir que les prêtres d'Arkay offrent une récompense à qui parviendra à les faire cesser. Il vous remet une clé de la Nécropole et un nouvel objectif secondaire commence. Demandez d'autres renseignements sur Arkay ou sur la Nécropole avant de quitter Verulus.

➤ **Clé de la Nécropole de Markarth**

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** inspectez la Nécropole
♦ **CIBLE :** Nécropole de Markarth

ASTUCE Il vous est également possible de pénétrer dans la Nécropole de Markarth en crochetant sa porte (Adepte) et en vous y glissant discrètement.



Dirigez-vous au sud-ouest de l'endroit où se trouve Frère Verulus et ouvrez la lourde porte en or de la Nécropole. Cet endroit lugubre et brumeux semble désert jusqu'au moment où vous entendez une voix s'adresser à vous. Elle estime que vous arborez les signes de la tentation, que la faim est en vous : vous avez l'eau à la bouche quand vous voyez des morts. Continuez votre recherche perturbante de la tombe géante jusqu'à ce que vous rencontriez Eola. Elle refuse de parler d'autre chose que de la saveur de la chair humaine et du besoin maladif qu'elle suscite ! Ne vous en faites pas, elle est votre amie. Bien que vous puissiez exprimer votre dégoût en vous adressant à elle, Eola est une émissaire de Namira, la Dame de la Putréfaction. Namira a un endroit à vous montrer, où vous pourrez vous rassasier sans vergogne. Demandez où se trouve cet endroit. Elle vous expliquera qu'il se trouve à l'intérieur de la Grotte de Longmur, où les morts ont déjà commencé à s'agiter. Retrouvez Eola là-bas ; elle affirme qu'elle se battra à vos côtés pour vous vouer à Namira. La quête commence officiellement à présent.

◊ **OBJECTIF :** éliminez les draugr de la Grotte de Longmur
♦ **CIBLE :** tous les draugr de la Grotte de Longmur
◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** dites à Verulus que la Nécropole est en sécurité
♦ **CIBLE :** Frère Verulus, château de Coeur-de-Roche à Markarth

Avant que vous commenciez Quête des Daedra : Le goût de la mort, rendez-vous à la Nécropole du château de Coeur-de-Roche et adressez-vous une nouvelle fois à Frère Verulus. Rien d'étrange ne s'est produit dans la Nécropole depuis qu'Eola l'a quittée. Il est ravi de cette nouvelle et vous récompense en vous donnant sa propre amulette. Le prélude (Quête secondaire) est à présent terminé.

➤ **Amulette d'Arkay**

SAMY&DENIS

Carnage à la Grotte de Longmur



Déplacez-vous à l'est et légèrement au sud de Markarth, en suivant les chemins pastoraux de la Crevasse. Parmi ces collines rocheuses et ces terres labourées, cherchez un petit alignement d'arches mégalithiques menant à trois pierres dressées qui signalent l'entrée de la grotte de Longmur. Eola vous y attend, prête à décimer les draugr par dizaines. Vous pouvez lui dire de vous accompagner (elle agira comme un acolyte et vous aidera à parer les attaques ennemies) ou de vous attendre si vous préférez vous battre par vos propres moyens (ou en compagnie d'autres acolytes). À présent, entrez dans la grotte.

➤ **Acolyte :** Eola



Le bruit de votre premier pas dans la grotte suffit à réveiller les morts qui y séjournent. Constituez votre meilleur arsenal anti-draugr et commencez le travail de taille, brûlure et découpe. Attention au draugr de force supérieure qui sort du premier cercueil que vous rencontrez. Descendez le tunnel de communication qui mène à un passage plus large doté d'un escalier et d'un visage nordique sculpté dans une colonne de pierre. Après avoir affronté d'autres draugr, dirigez-vous vers l'arche condamnée et tournez à droite (vers l'ouest). À l'opposé se trouvent une caverne ouverte et une section de pont effondrée. Au sud, vous voyez une autre section de pont et un coffre distant d'un saut. Choisissez le chemin que vous voulez, en vous dirigeant vers le sud et vers le bas.

Constatez la présence d'une poignée dans le mur (elle ouvre un pan du mur situé juste à côté) et d'une chaîne (qui ouvre une sortie), et continuez jusqu'à la porte en fer. Celle-ci mène à une salle de cérémonie et à un grand autel dédié à Namira situé à l'extrémité opposée, où les derniers draugr de cette grotte attendent justement votre arrivée. Quand vous en aurez terminé avec eux et avec le puissant draugr qui sortira du bout de la table, votre chasse aux draugr prendra fin.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Eola

Bien que vous puissiez vous replier dans le couloir nord attenant en tirant sur la chaîne pour revenir plus vite à la Crevasse, il est préférable de prendre le chemin de retour le plus long pour retrouver Eola (au cas où elle ne vous accompagnait pas). Eola est heureuse de retrouver son autel et souhaite organiser un grand festin pour vous accueillir dans la congrégation de Namira. Vous aurez l'honneur d'apporter une victime récente pour le plat principal : un prêtre qui prenait un peu trop de bon temps. Soudoyez-le avec l'or qu'Eola vous remet, attirez-le ici et Namira s'occupera du reste. Maintenant, empruntez le couloir nord attenant et retournez à Markarth.

➤ **100 pièces d'or**

◊ **OBJECTIF :** persuadez Verulus de vous suivre
♦ **CIBLE :** Frère Verulus, au château de Coeur-de-Roche

L'assemblée des cannibales



Retournez à la Nécropole (si elle ne présente plus de danger) ou explorez le château de Coeur-de-Roche jusqu'à ce que vous trouviez le prêtre. Dites-lui que vous avez besoin de ses services. Vous pouvez

(Persuasion) lui parler du butin à partager.

(Pot-de-vin) le payer pour qu'il vous accompagne.

(Intimidation) lui dire qu'il ne s'agit pas d'une invitation, mais d'un ordre.

Lorsqu'une de ces tentatives réussit, Frère Verulus accepte de vous accompagner et devient un acolyte temporaire. Inutile de lui attribuer un équipement.

◊ **OBJECTIF :** conduisez Verulus à l'Autel de Namira
♦ **CIBLE :** Autel de Namira, dans la Grotte de Longm

➤ **Acolyte :** Frère Verulus.



Retournez à la Grotte de Longmur (le voyage rapide est ici utile, bien que Frère Verulus et vous puissiez vous y rendre à pied). Traversez les cavernes vides jusqu'à la salle de cérémonie au plus profond de la série de grottes. Assurez-vous que Frère Verulus est derrière vous et faites-le entrer. Il salue l'assemblée avec de légers soupçons. Eola tente d'apaiser ses craintes en lui affirmant qu'il est en compagnie d'amis. Verulus commence à parler plus lentement, comme si des forces inconnues commençaient à prendre le contrôle de son esprit faible. Verulus semble penser qu'il a été invité pour dîner. Eola lui dit de s'allonger. Verulus s'exécute car il se sent soudain très fatigué et monte sur l'autel sacrificiel de Namira. Eola se tourne vers vous. Le repas est sur la table et vous n'avez plus qu'à le découper.

◊ **OBJECTIF :** tuez Verulus
◊ **OBJECTIF :** mangez la chair de Verulus

Conclusion de la quête

Frappez Verulus dans son sommeil avec n'importe quelle arme, de préférence une arme de contact. Cet acte fait augmenter votre Prime de la Crevasse. Fouillez le cadavre. Son corps encore chaud s'étend devant vous ; vous pouvez ne pas y toucher, ou au contraire consommer une partie de son sang et de sa bile. Namira commence à s'adresser à vous. Elle est ravie de votre acte et vous accorde son anneau. Portez-le lorsque vous mangez la chair des morts et elle vous investira de son pouvoir. Vous pouvez remercier Namira ou l'énerver avec votre dernière réponse avant que cette quête se termine. Adressez-vous une nouvelle fois à Eola pour faire d'elle votre acolyte.

➤ **Anneau de Namira** ➤ **Acolyte :** Eola

REMARQUE Vous pouvez également tuer Eola avant que Verulus s'allonge sur la table, ce qui a pour effet de faire échouer la quête. Vous recevez alors une petite récompense de la part de Verulus et une vive protestation de la part de l'assemblée.

Activités post-quête

Vous pouvez vous adresser à tous les membres de l'assemblée des cannibales. Certains attendent silencieusement et n'ont pas grand-chose à dire (à l'exception de quelques respectueuses remarques entre deux bouchées de prêtre), mais cette assemblée comprend également quelques membres plus éminents :



Hogni Bras-Rouge, le marchand de viande de Markarth.



Banning, le maître-chien de Markarth.



Lisbet, la marchande du Comptoir d'Arnleif et fils, à Markarth.

Tous ces cannibales acceptent la conversation lorsque vous vous adressez à eux au festin. Vous pourrez également avoir une conversation particulière avec eux (au sujet de leur penchant pour la consommation de chair) lorsque vous les reverrez à Markarth. Frère Verulus parlera lui aussi de ce festin qui faillit lui être fatal si vous choisissez de le sortir de son hypnose et de l'empêcher de finir en plat de résistance.

Enfin, à chaque fois que vous tuerez un bipède, vous pourrez manger sa chair (vous ne pouvez bénéficier de cet avantage que lorsque vous portez l'anneau de Namira) et fouiller son cadavre. Enfin, Eola peut devenir votre acolyte si vous lui parlez après avoir pris son parti.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 10

QUÊTES CONNEXES : aucune

SPOILERS MINEURS

LIEUX : Bthardamz, Bthardamz - Arcanex, Bthardamz - Habitation, Bthardamz - Quartier inférieur, Bthardamz - Bureau, Bthardamz - Quartier supérieur, Bthardamz - Atelier, Autel de Péryite

PERSONNAGES : Kesh le Propre, Péryite

ENNEMIS : Infecté, Centurion dwemer, Sphère dwemer, Araignée dwemer, Orchendor, Vampire

◊ **OBJECTIFS :** Procurez-vous de la poussière de vampire, Procurez-vous une clochette de la mort, Procurez-vous un lingot d'argent, Procurez-vous un rubis parfait, Livrez les ingrédients, Inhalez la fumée, Tuez Orchendor, Informez Péryite de la mort d'Orchendor

De belles vapeurs

Cette quête est disponible à partir du niveau 10. Vous entendrez peut-être parler des Infectés en arrivant par hasard à Bthardamz ou en rencontrant un Infecté - Rencontre : Le pèlerin de Péryite.





Au dessus de Folpertuis, sur le promontoire boisé d'une falaise des montagnes de Druadach, se trouve l'Autel de Péryite, le porteur de pestilence. Au moment où vous approchez de l'Autel, vous ne distinguez qu'une silhouette : celle d'un Khajiit nommé Kesh le Propre. Il s'occupe de son laboratoire alchimique et d'un grand chaudron doré près de l'autel. Approchez-vous de Kesh, qui vous demande si vous venez communier avec Péryite le tyran. Vous pouvez en apprendre plus sur cette entité daedra et demander s'il vous est possible de parler à Péryite. Kesh affirme que Péryite vous aime bien, mais pour que la communion commence, de l'encens est nécessaire. Il énumère les ingrédients nécessaires à la préparation de l'encens et vous fournit des indices assez vagues pour vous aider à les trouver.

◊ **OBJECTIF :** procurez-vous de la poussière de vampire
◊ **OBJECTIF :** procurez-vous une clochette de la mort
◊ **OBJECTIF :** procurez-vous un lingot d'argent
◊ **OBJECTIF :** procurez-vous un rubis parfait

Poussière de vampire

Vous trouvez de la poussière de vampire lorsque vous fouillez le cadavre d'un vampire que vous avez tué. On en trouve aussi parfois dans les donjons ou chez les marchands. Voici les principaux endroits où en trouver :

Dans les magasins d'alchimie des villes qui en possèdent ou dans les quartiers des mages de la cour des capitales

Si vous possédez un domicile, l'amélioration Laboratoire alchimique est équipée de poussière de vampire

Dans les antres de vampire comme le Bastion d'Hurlevent ou la Grotte du Croc cassé

➤ **Poussière de vampire**

Clochette de la mort

On trouve les clochettes de la mort dans la toundra gelée de la Châtellerie de Hjaalmarche, un peu partout dans le paysage, dans certains donjons et chez quelques apothicaires. Voici les endroits les plus faciles d'accès où en trouver :

La Cabane d'Anise, de l'autre côté de la rivière qui longe Rivebois

L'antre de vampire connu sous le nom de Trône sanglant

Les magasins d'alchimie, Fort Busard ou Fort Amol

➤ **Clochette de la mort**

Lingot d'argent

On trouve les lingots d'argent dans les mines. Parfois il faut les extraire à l'aide d'une pioche, parfois ils sont déjà raffinés. Certains marchands en vendent et vous pouvez également en voler. Voici les endroits où vous en trouverez facilement :

Il y a plusieurs lingots d'argent à voler à Fort-Dragon (Blancherive).

Quelques-uns dans la chambre forte de la Salle du trésor de Markarth.

Si vous n'aimez pas voler, explorez la Grotte oubliée, à l'ouest de Vendeaume.

Enfin, vous pouvez vous rendre dans une mine d'argent (comme la Mine du Ravin de Fenn, à Folpertuis), exploiter un filon de minerai d'argent et vous servir de la fonderie à l'extérieur pour transformer ce minerai en lingots.

➤ **Lingot d'argent**

Rubis parfait

C'est aussi par extraction que vous pourrez vous procurer un rubis parfait, à moins que vous préfériez en acheter un à un marchand dans une grande ville. Voici les endroits les plus faciles d'accès où vous en procurer :

L'antre de vampire appelé Bastion d'Hurlevent.

La salle du trône de Korvanjund. Vous pouvez y accéder pendant les quêtes de la guerre civile : le rubis est dans un bol, avec un livre de sort, sur un rebord en hauteur à gauche du trône.

Le Katariah, navire de l'Empereur, à quai près de Solitude. Vous pouvez y accéder lors de la dernière quête de la Confrérie noire : le rubis se trouve dans une boîte à bijoux au pied du lit de l'Empereur.

Vous pouvez également en acheter un à toute caravane ou à tout marchand d'une grande ville.

➤ **Rubis parfait**

◊ **OBJECTIF :** livrez les ingrédients
◊ **OBJECTIF :** inhalez la fumée



Kesh le Propre ne fabriquera pas d'encens tant que vous n'aurez pas les quatre ingrédients en votre possession. Il est inutile de retourner à l'Autel de Péryite avant cela. Il prend les ingrédients, les place dans le chaudron doré et vous invite à inhaler profondément les vapeurs du fluide bouillonnant. Votre vue se trouble et une masse violette se forme devant vous. C'est l'aspect que prend Péryite pour s'adresser à vous. Il vous observe depuis quelque temps : vous suscitez son intérêt et il se demande si vous feriez un agent acceptable.

Lorsque vous le questionnez sur la mission en question, Péryite vous informe qu'il a envoyé une bénédiction : un fléau dévastateur qui a infecté une série de villages brétons. L'un de ses moines, un Elfe du nom d'Orchendor, a reçu pour mission de regrouper les Infectés. La dernière fois qu'il a été vu, il les rassemblait à Bthardamz, mais il semble depuis avoir perdu la tête. Ce genre de trahison n'est pas permis : vous devez retrouver Orchendor et le tuer. Vous pouvez poser des questions au sujet de l'aspect de Péryite, mais votre impertinence ne vous vaudra que des réponses hostiles. Demandez ce que vous avez à gagner si vous l'aidez et il vous répondra qu'il vous accordera un puissant bouclier dwemer.

◊ **OBJECTIF :** tuez Orchendor
♦ **CIBLE :** Orchendor, à l'Arcanex de Bthardamz

SAMY&DENIS

Attaque contre les Infectés



Extérieur de Bthardamz : Avant de prendre le chemin de Bthardamz, vous pouvez vous adresser à nouveau à Kesh le Propre. Il vous fournit des renseignements supplémentaires sur Orchendor et les ruines dwemers d'une vaste ville souterraine, que vous apercevez à l'ouest depuis le promontoire où vous vous trouvez. Dirigez-vous vers le bas de la montagne et gravissez les marches de pierre des dômes pavillonnaires des Infectés. Quelques Infectés protègent toujours la zone et attaquent à vue. Ce sont de puissants guerriers, mais de constitution affaiblie par la maladie de Péryite. Avancez dans le pavillon et passez dans l'entrée principale, encadrée de dômes à piliers (vous passerez par l'un deux pour quitter ces lieux).

Pour le moment, contentez-vous de descendre les marches divisées en deux par un piège à lames. Le premier levier doré que vous voyez active les lames en question. Le second levier à droite de la porte bloquée par des lances permet d'écarter ces obstacles et d'entrer dans le quartier supérieur de Bthardamz.

Quartier supérieur de Bthardamz : Descendez le couloir doté d'une rampe en suivant le virage à droite (nord) et ouvrez la porte (Novice) ou inspectez deux dortoirs où se trouvent des Infectés à pulvériser. Continuez le long des couloirs, traversez une pièce d'entreposage ouverte et descendez encore une pente jusqu'à une vaste pièce à pistons où les Infectés se sont réunis pour inhaler les vapeurs d'un fluide bouillonnant. Tuez-les ou dépassez-les sans attirer leur attention et dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à la cour du quartier supérieur.

Au milieu des tuyaux et de la maçonnerie, de la vase bouillonne sur une plateforme centrale. Tuez les ennemis, dirigez-vous vers le nord, montez les marches jusqu'au balcon et activez le levier. Les lances se retirent du balcon d'en face et vous permettent d'emprunter un chemin de pierre. Ouvrez la porte en or, entrez dans un couloir partant vers l'ouest qui donne sur une pièce à tuyaux où deux sphères dwemers s'activent dès votre arrivée. Empruntez, sur votre droite (sud), le couloir en pente équipé d'un piège à lames vrombissant. Suivez une rue pavée débouchant sur une arche en pierre gravée. Tuez l'Infecté qui garde cette porte et entrez dans l'atelier de Bthardamz.

Atelier et quartier supérieur de Bthardamz (2) : Déplacez-vous au milieu des tuyaux et constatez la présence de portes sur votre droite et sur votre gauche (nord et sud) pour rejoindre les chambres. Une note présente dans la seconde chambre révèle l'emplacement exact d'Orchendor : il est à l'intérieur de l'Arcanex de Bthardamz. Continuez le long des couloirs verdâtres jusqu'à une cage d'escalier où vous rencontrez vos premières araignées dwemers. L'escalier, en haut duquel vous découvrez un petit labyrinthe de maçonnerie et un petit coffre, donne accès au quartier supérieur. Vous pouvez sauter (au sud-est, ou il vous faudra revenir sur vos pas) ou préférer revenir à l'atelier et vous diriger vers le sud jusqu'à une pièce équipée d'un tuyau à vapeur et grouillant d'Infectés. Une deuxième entrée ramène au quartier supérieur. De retour au quartier supérieur, dirigez-vous vers une volée de marches en pierre au sud-est. Grimpez-les jusqu'en haut. En chemin, vous constatez la présence d'un balcon ainsi que d'une habitation à fouiller. Les marches continuent en direction du sud-ouest jusqu'à une rampe de pierre offrant une vue spectaculaire en contrebas, et un couloir menant à une porte du quartier inférieur.

➤ Note de l'Infecté



Quartier inférieur de Bthardamz: Maintenant que vous vous trouvez dans le quartier inférieur, passez une porte (derrière laquelle se trouve un coffre) après avoir traversé l'obscurité. Passez à nouveau une porte en or et affrontez plusieurs araignées dwemers, puis rejoignez un grand colisée en ruine doté d'un socle central, où vous trouverez un coffre. Le levier du balcon active un piège à lames sur le socle. Tuez les Infectés qui s'y trouvent. La sortie est mène au quartier inférieur. Traversez la cour convexe, passez par la porte ouverte et franchissez deux plateformes en pierre qui enjambent les méandres d'un cours d'eau souterrain. Des Infectés sont en activité à cet endroit.

Passez par une autre porte ouverte et affrontez deux sphères et un grand groupe d'Infectés juste après l'arche équipée d'un levier. Le levier fait tomber une dangereuse pique juste derrière vous : vous pouvez vous en servir pour embrocher vos ennemis ou les dissuader de vous suivre, mais il est conseillé de passer discrètement ou de tuer tout le monde. Vous arrivez devant deux volées de marches. Celle de gauche (nord) vous conduit à une plateforme circulaire où se déverse l'eau provenant des passages supérieurs (inaccessibles pour le moment). L'autre escalier à l'extrémité est du quartier mène au bureau de Bthardamz, infesté d'araignées dwemers.

Bureau de Bthardamz : En passant par la porte est, vous arrivez à un petit bureau. Au sud se trouve une porte dorée. Passez par là, montez l'escalier (sans déclencher la plaque à pression ni activer le piège à lames). Franchissez une nouvelle porte pour revenir au quartier inférieur.

Quartier inférieur de Bthardamz (2) : Vous vous trouvez maintenant sur les passages élevés que vous avez aperçus plus tôt. Dirigez-vous vers la rampe de pierre du toit. À votre droite (est) se trouvent une porte et un coffre. À votre gauche (ouest) s'étend un grand passage en forme de L avec une tourelle au milieu. Un combat contre au moins six Infectés vous attend à cet endroit. Faites attention où vous mettez les pieds : vous risquez une chute mortelle si vous tombez des plateformes ! Traversez le second passage qui conduit au sud et entrez dans l'Arcanex de Bthardamz.

REMARQUE Ne vous inquiétez pas : les vapeurs que vous inhalez ne sont pas toxiques. Vous repérerez peut-être aussi des balistes. Vous pouvez les déclencher, mais vous ne pouvez pas viser (et vous ne pouvez donc pas les utiliser contre les centurions dwemers à moins qu'ils se placent juste dans la ligne de mire - sachant que vous ne disposez que d'un seul carreau).



Arcanex de Bthardamz : Il s'agit principalement d'une grande grotte où l'on aperçoit des tours et des plateformes dwemer ainsi que de l'eau. Longez les plateformes tout en vous préparant au combat contre des sphères dwemers. Gravissez le chemin de pierre en colimaçon jusqu'au couloir supérieur, au bout duquel un centurion dwemer vous attend de pied ferme. Vous pouvez essayer de le prendre de vitesse ou reculer pour l'éliminer à distance. Si vous choisissez la première possibilité, vous rencontrerez des araignées dwemers qui peuvent vous terrasser. Battez-vous avec prudence et repliez-vous si le centurion devient trop menaçant.

Une fois ces adversaires mécaniques vaincus ou évités, montez les marches derrière le centurion et rejoignez la zone du balcon supérieur. Il vous reste six araignées dwemers à vaincre avant de foncer dans un couloir aux tuyaux bruyants menant à un Arcanex encombré de tuyaux et gardé par deux sphères. Éliminez-les



avant de vous engager dans la trouée du mur nord, à l'arrière de l'Aerdrome, où la confrontation finale avec Orchendor vous attend.

Orchendor n'a pas envie de parlementer et attaque immédiatement. Utilisez le décor à votre avantage : le trou du mur ou les escaliers derrière lui peuvent être utilisés pour vous cacher temporairement ou pour l'attaquer à distance. Attention à sa téléportation et à tout ennemi dwemer que vous n'avez pas encore tué, car ils ont tendance à vous suivre jusqu'au combat final. Une fois le combat terminé, fouillez le cadavre d'Orchendor. Parmi ses effets personnels, il possède une clé vous permettant de quitter cet endroit sans avoir à revenir sur vos pas.

➤ Clé de l'élévateur de Bthardamz

◊ **OBJECTIF :** informez Péryite de la mort d'Orchendor
♦ **CIBLE :** voix de Péryite, Autel de Péryite

Conclusion de la quête

Montez l'escalier de l'extrémité nord de l'Arcanex en utilisant la clé pour rejoindre l'élévateur de Bthardamz, puis activez le levier. L'ascenseur vous conduit à la sortie. Courez sur les passages en pierre en descendant jusqu'au pavillon afin de quitter ce dédale dwemer pour de bon. Utilisez le voyage rapide pour rejoindre n'importe quel endroit ou faites route vers l'est jusqu'à l'autel. Communiez avec Péryite en inhalant une nouvelle fois la vapeur du chaudron. Péryite vous félicite, car vos actes ont condamné Orchendor au néant. Sa trahison a été punie, et votre fidélité va être récompensée.

➤ Parasortis

SAMY&DENIS

Activités post-quête

Parasortis est aussi exceptionnel qu'impressionnant. Il permet de créer une Barrière lorsque vous parez une attaque, ce qui est très pratique contre les ennemis utilisant la magie. Méfiez-vous également des châtiments (aléatoires) : il est possible que Rencontre : Les Infectés contre vous* se produise et vous devrez alors faire face à des Infectés souhaitant vous punir pour le massacre que vous venez de perpétrer.

UNE NUIT MÉMORABLE

CONDITIONS : avoir atteint au moins le niveau 14
QUÊTES CONNEXES : aucun
LIEUX : Markarth, Temple de Dibella, Morvunskar, Bosquet brumeux, Rorikbourg, Blancherive, Bosquet de Sorbrume
PERSONNAGES : Ennis, Gleda la chèvre, Sam Guevenne, Sanghin, Senna, Ysolda
ENNEMIS : Conjureur, Mage de feu, Mage de glace, Moira, Nécromancien, Pyromancien, Mage de foudre, Géant
◊ **OBJECTIFS :** Participez à un concours de boisson avec Sam Guevenne, Trouvez Sam Guevenne, Trouvez le bâton, Aidez à nettoyer le Temple de Dibella, Excusez-vous auprès des prêtresses de Dibella, Renseignez-vous sur Sam et le bâton à Rorikbourg, Retrouvez Gleda la chèvre, Ramenez Gleda la chèvre à Ennis, à Rorikbourg, Adressez-vous à Ysolda à Blancherive à propos du bâton, Trouvez l'alliance au Bosquet de Sorbrume, Prenez l'alliance, Rapportez l'alliance à Ysolda à Blancherive, Allez à Morvunskar, Trouvez Sam et le bâton à Morvunskar

SPOILERS MINEURS

Boire pour oublier



Entrez dans l'une des nombreuses tavernes de Bordeciel. La Jument pavoisée, à Blancherive, par exemple, ou n'importe quelle autre auberge de châtellerie. Vous serez peut-être accosté par un homme en robe noire dénommé Sam Guevenne : ce dernier vous proposera de participer à un concours de boisson dont l'enjeu est son bâton. Si Sam n'est pas dans la taverne, allez ailleurs et ne perdez pas patience, il finira par apparaître. Lorsqu'il vous tend sa "cuvée spéciale", le jeu commence.

◊ **OBJECTIF :** participez à un concours de boisson avec Sam Guevenne

Sam vide une cruche et vous en tend une. Buvez-la cul sec. Il la remplit à nouveau et la vide sous vos yeux ébahis. Acceptez une deuxième cruche. Sam vous dit qu'il a atteint sa limite et que si vous en buvez encore, vous aurez gagné le concours et le bâton. Vous lui répondez que vous êtes partant et descendez une troisième cruche. Sam vous dit que vous êtes un joyeux compagnon de taverne et vous propose d'aller dans un autre débit de boissons où le vin coule à flots. Vous perdez connaissance avant d'avoir pu répondre.

Le lendemain : récupération et souvenirs confus

1re partie : l'ivrogne sacrilège déblatère des inepties



Vous vous réveillez sous les cris furieux d'une prêtresse. À moins de bien connaître les temples de chaque divinité, vous ne reconnaissez pas immédiatement les lieux. La prêtresse Senna s'étonne que vous ayez oublié votre arrivée, quand vous avez tenu des propos incohérents à propos d'un mariage et d'une chèvre, ou quand vous avez perdu la tête et commencé à jeter des ordures dans le temple sacré de Dibella. Vous pouvez :

Lui demander si elle n'a vu personne du nom de Sam. Vous n'aurez pas de réponse tant que vous n'avez pas nettoyé le temple.

(Persuasion) Vous pouvez présenter vos excuses et lui dire que vous n'avez aucun souvenir de votre arrivée au temple.

(Pot-de-vin) Vous pouvez lui demander comment vous êtes arrivé au temple et rembourser les dégâts occasionnés.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Sam Guevenne
◊ **OBJECTIF :** trouvez le bâton
◊ **OBJECTIF :** aidez à nettoyer le Temple de Dibella

Commencez à nettoyer le temple en récupérant les ordures listées ci-dessous. Vous trouverez un mot au milieu des bouteilles de vin. Lisez-le : il s'agit d'une liste de trois objets permettant de "réparer le bâton brisé". C'est signé "Sam". Vous avez de la chance : deux des trois objets se trouvent parmi les ordures ! Il ne vous reste plus qu'à retrouver Sam, quelque part en Bordeciel. Et la chèvre, aussi.

- **Vin Alto**
- **Liste d'objets pour la réparation**
- **Orteil de géant**
- **Eau bénite**

◊ **OBJECTIF :** excusez-vous auprès des prêtresses de Dibella

Si vous n'avez ni offert de pot-de-vin, ni tenté de persuader Senna, retournez lui parler une fois le temple nettoyé et faites-lui vos excuses. Dibella prêche le pardon : elle vous laissera partir à contrecoeur et vous dira que vous avez évoqué la ville de Rorikbourg lorsque vous divaguiez.

◊ **OBJECTIF :** renseignez-vous sur Sam et le bâton à Rorikbourg

2e partie : un voleur de bétail à l'odeur de nourriture fermentée !



Quittez le temple. Vous êtes à Markarth, dans la Crevasse. Vous devez poursuivre votre enquête plus à l'est, à Rorikbourg, à la frontière de la toundra. Entrez dans la ville et cherchez Ennis : il s'occupe de son potager, à moins qu'il ne soit dans un bâtiment fermé à clé (vous pouvez crocheter la serrure, mais en l'occurrence il est préférable de ne pas donner dans la furtivité). Ennis s'énerve et vous dit que vous avez un sacré toupet de revenir en ville. Il vous sermonne pour le vol de Gleda, sa chèvre de concours, que vous avez vendue à un géant. Plusieurs choix s'offrent à vous :

(Intimidation) Menacez Ennis de connaître le même sort que Gleda s'il ne vous dit pas tout ce qui s'est passé.

(Pot-de-vin) Demandez-lui de vous aider à reconstituer ce que vous avez fait en échange d'une somme rondelette.

(Persuasion) Dites-lui que vous avez besoin de retrouver Sam et le bâton pour récupérer Gleda.

Ou demandez-lui ce qu'il veut. Ennis souhaite récupérer sa chèvre de concours. Vivante.

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Gleda la chèvre
◊ **OBJECTIF :** ramenez Gleda la chèvre à Ennis, à Rorikbourg



Si vous avez choisi la dernière option, votre chasse commence immédiatement. Allez dans la lande, au sud de Rorikbourg : le géant errant et sa nouvelle compagne se reposent à la frontière de la toundra. Vous pouvez alors :

Interagir avec la chèvre pour qu'elle vous suive et partir en courant pour éviter le géant, l'animal sur les talons.

Tuer le géant et persuader gentiment la chèvre de vous suivre en vous approchant d'elle et en interagissant avec elle.

Descendez la colline avec la chèvre et ramenez-la à Ellis. Pour vous remercier, Ennis vous apprend que vous avez laissé un mot où figurent "Ysolda" et "Blancherive".

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Ysolda à Blancherive à propos du bâton

3e partie : un radin harfreusophile et voleur d'alliance



Allez à Blancherive et localisez Ysolda (soit près de sa maison, soit en ville). Elle vous dit qu'elle a fait preuve de patience mais que vous lui êtes toujours redevable. Bien sûr, vous avez oublié pourquoi : elle vous explique que ce n'est pas une question d'argent. Vous êtes tombé amoureux et elle vous a remis une alliance. Si le mariage est annulé, vous devez la lui rendre. Malheureusement, vous n'avez ni cette alliance ni aucun souvenir de ces événements. Ysolda est choquée d'apprendre que vous avez perdu la bague et trompé votre fiancée : l'histoire de votre rencontre, au Bosquet de Sorbrume, était pourtant si romantique ! Plusieurs choix s'offrent à vous :

(Persuasion) Suppliez Ysolda de vous laisser assister au mariage.

(Intimidation) Exigez d'une voix forte qu'elle vous répète tout ce que vous avez dit d'autre.

(Pot-de-vin) Remboursez l'alliance, une somme considérable.

Ou demandez-lui ce qu'elle veut. Ysolda souhaite récupérer son alliance, puisque le mariage est annulé.

◊ **OBJECTIF :** trouvez l'alliance au Bosquet de Sorbrume
◊ **OBJECTIF :** prenez l'alliance



Au sud de Vendeaume, loin au coeur de l'Estemarche, dans une pinède brumeuse, se trouve une petite chaumière isolée entourée de pieux sur lesquels ont été empalées les têtes de différents animaux. Lorsque vous vous en approchez, une harfreuse du nom de Moira bondit vers vous pour consommer l'amour que vous vous portez réciproquement ! Lorsque vous lui expliquez que vous aimeriez récupérer l'alliance, l'harfreuse siffle qu'elle ne vous laissera pas l'offrir à Esméralda (une autre harfreuse) et elle se jette sur vous. Tuez votre fiancée jacassante une fois qu'elle a commencé à vous attaquer et récupérez le troisième élément de la liste, ainsi que l'alliance.

➤ **Alliance** ➤ **Plumes d'harfreuse**

◊ **OBJECTIF :** rapportez l'alliance à Ysolda, à Blancherive

Retournez voir Ysolda et parlez-lui pour lui rendre l'alliance. Elle regrette que votre union n'ait pas pu être célébrée, d'autant que vous aviez évoqué une gigantesque cérémonie à Morvunskar. Vous lui avez même parlé du bâton magique ! Voilà l'information que vous cherchiez !

◊ **OBJECTIF :** allez à Morvunskar
◊ **OBJECTIF :** trouvez Sam et le bâton à Morvunskar

La livraison spéciale de Sam



La châtellerie de Morvunskar s'élève de l'autre côté de la Rivière blanche, juste au sud-ouest de Vendeaume. Pénétrez à l'intérieur des remparts et vous serez immédiatement attaqué par différents magiciens : mages de feu, de glace, de foudre, pyromanciens, conjureurs et nécromanciens. Ouvrez la grande porte en bois dotée d'une lanterne et située au centre du mur supérieur ouest pour entrer dans la châtellerie. Dirigez-vous vers l'ouest et frayez-vous un chemin vers (ou utilisez la furtivité pour atteindre) une volée de marche conduisant à une porte en bois et à un couloir de pierre sinueux. Vous déboucherez sur une chambre immense remplie de colonnes et grouillant de mages à éliminer (ou à fuir). Précipitez-vous sur les deux volées de marches et filez dans l'angle nord-est. Comme par magie, un portail apparaît et vous disparaissez.



Vous réapparaissez dans le Bosquet brumeux. Vous éprouvez immédiatement une sensation de peur latente tempérée par un grand calme tout à fait étrange. Quelques lucioles papillonnent ici et là. Des lanternes vous indiquent le chemin à suivre (rien de difficile) : traversez un cours d'eau et entrez dans un débit de boissons en plein air. Sam Guevenne, l'escroc de premier plan, vous y accueille avec un fût d'hydromel. Demandez-lui où vous êtes : il n'est pas surpris pas de voir que vous ne vous souvenez pas de votre périple. Cela dit, vous avez bien mérité le bâton. Dites-lui que vous avez le nécessaire pour le réparer. Rien de tout cela n'est important...

Conclusion de la quête

Sam, également appelé Sanghin le prince de la débauche, voulait simplement vous envoyer de par le monde pour répandre la joie, que vous le vouliez ou non. Mais vous remportez quand même le bâton pour votre peine. Peu après, vous voilà rentré à la taverne dans laquelle vous aviez rencontré Sam pour la première fois : vous êtes épuisé par votre aventure mais vous possédez un bâton incroyablement puissant.

➤ **Rose sanghine**

Activités post-quête

Une fois cette quête terminée, il est possible (c'est aléatoire) que commence Rencontre : Le pari des ivrognes*. Dans cette quête, vous croisez quelqu'un que Sam et vous avez envoyé dans un camp de bandits. Il affirme avec certitude qu'il a réussi et que vous lui devez 10 000 pièces d'or ! Vous pouvez payer, négocier pour ne payer que 750 pièces d'or ou encore le tuer (il vous attaquera si l'une des deux options non violentes ne fonctionne pas).

SAMY&DENIS

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête parallèle : L'homme qui criait au loup

LIEUX : Solitude, Palais bleu, L'esprit d'un fou, Aile Pélagius

PERSONNAGES : Colère, Dervenin, Erdi, Falk Barbebraise, Chèvre, Jarl Élisif la Juste, Petit Pélagius, Pélagius le Fou, Golem de feu de Pélagius, Golem de glace de Pélagius, Golem de foudre de Pélagius, Pélagius le Méfiant, Pélagius le Tourmenté, Shéogorath, Femme séduisante, Una

ENNEMIS : Colère, Chef des bandits, Garde du corps, Prêtre-dragon, Atronach de feu, Harfreuse, Loup

◊ **OBJECTIFS :** Accédez à l'Aile Pélagius du Palais bleu, Utilisez la clé pour accéder à l'Aile Pélagius, Utilisez le Wabbajack pour sortir de l'esprit de Pélagius

SPOILERS MINEURS

Prendre le vieux fou en pitié



Un homme étrange dénommé Dervenin erre entre le cimetière et l'Académie des bardes de Solitude, sous la Nécropole. Vous constatez en vous approchant que ses yeux sont deux orbites vides. Agité, il vous demande de l'aider. Ce n'est pas un mendiant ordinaire, comme on en rencontre dans les châtelleries. Demandez-lui ce qui le chagrine et il vous explique que son maître l'a abandonné et ne souhaite plus le voir, du moins le temps de ses vacances. La dernière fois qu'il l'a vu, il visitait le Palais bleu et s'était glissé dans l'une des ailes interdites pour "prendre le thé" avec un vieil ami. Dervenin vous tend un os iliaque, dont vous aurez impérativement besoin pour pénétrer dans l'Aile Pélagius. Vous pouvez poser davantage de questions sur son maître au vieux fou avant de partir.

➤ Os iliaque de Pélagius

◊ **OBJECTIF :** accédez à l'Aile Pélagius du Palais bleu

♦ **CIBLE :** Falk Barbebraise, Erdi ou Una, au Palais bleu, à Solitude

REMARQUE Les plus observateurs auront reconnu en la personne de Dervenin un grand prêtre de Mania, originaire des Shivering Isles. L'os iliaque qu'il vous a donné a sûrement des propriétés magiques, à moins que ce ne soit un vieil os et Dervenin, un vieux fou. Impossible de le savoir : vous ne pouvez pas le jeter car c'est un objet de quête.



Il vous faut une clé pour entrer dans l'Aile Pélagius. Dirigez-vous vers le sud-est, dans l'avenue principale de Solitude, et entrez dans le majestueux Palais bleu. Si c'est la première fois, empruntez l'un des escaliers menant à la salle du trône, où le jarl Élisif la Juste écoute les histoires effrayantes d'un villageois nommé Varnius (Quête parallèle : L'homme qui criait au loup). Une fois la conversation terminée, approchez de la personne à qui vous voulez prendre la clé. Plusieurs choix s'offrent à vous :

Parlez à Falk Barbebraise et dites-lui que vous devez entrer dans l'Aile Pélagius. Si vous êtes en bons termes (autrement dit, si vous avez accompli Quête parallèle : L'homme qui criait au loup ou Objectif secondaire : La livraison), vous pouvez lui dire que vous serez prudent pour le rassurer, mais il vous tendra la clé avec méfiance et vous interdira de prendre quoi que ce soit dans cette partie du palais : trop de terribles méfaits ont été commis dans ses couloirs...

(Persuasion) Demandez à Erdi de vous donner la clé.

Vous pouvez aussi parler à Una, qui vous donnera la clé sans faire d'histoire.

➤ Clé de l'Aile Pélagius

◊ **OBJECTIF :** utilisez la clé pour accéder à l'Aile Pélagius

Redescendez l'escalier et trouvez la porte verrouillée située au sud-ouest. Entrez dans l'aile maudite où vous verrez des débris, des tables couvertes de toiles d'araignée, des têtes d'animaux et des meubles divers. Il règne un silence inquiétant dans cette pièce. Gravissez prudemment les marches et descendez le long couloir... pour disparaître !

Pélagius est très préoccupé



Dans cette clairière, le ciel est légèrement couvert. Pélagius le Fou refuse une nouvelle tasse de thé : le thé passe à travers son corps et de toute façon, il est trop préoccupé. Faites quelques pas dans cet univers inconnu et regardez-le discuter avec un homme décharné mais jovial dénommé Shéogorath. Le banquet de fromages et de trompe de mammouth vous met l'eau à la bouche. Si vous avez des notions d'histoire, ou si vous écoutez la conversation de ces deux fous, vous saurez que l'empereur Pélagius III était à la tête de Solitude il y a quatre siècles, à l'époque de l'ère Troisième. L'os que vous portez appartient au squelette de Pélagius : vous comprenez rapidement que vous n'êtes plus en Bordeciel mais sur un plan où la folie règne. Après avoir congédié Pélagius de sa table, suite à un différend sur un certain fromage, Shéogorath tourne vers vous ses yeux dépourvus de paupières.

Discutez avec Shéogorath, le prince daedra de la folie. Vous pouvez poser d'autres questions pour satisfaire votre curiosité, mais vous êtes là pour lui transmettre un message de Dervenin : Shéogorath doit mettre fin à ses vacances.

La conversation prend un tour plus sinistre lorsque Shéogorath vous explique qu'il est une ombre de votre subconscient, mais se termine sur une note plus positive lorsqu'il décide d'écourter ses vacances. Il pose bien sûr une condition : vous devez trouver la sortie de ce piège mental à l'aide de votre intelligence et de vos armes. Malheureusement pour vous, Shéogorath vide votre inventaire pour ne vous laisser qu'un Wabbajack.

➤ Wabbajack

◊ **OBJECTIF :** utilisez le Wabbajack pour sortir de l'esprit de Pélagius

♦ **CIBLE :** les trois états d'esprit de Pélagius



Le Wabbajack apparaît dans votre main. C'est la seule arme dont vous disposez, à l'exception de vos poings... et les coups de poing n'ont jamais fait beaucoup de tort à un prince daedra. Commencez un long et étrange périple pour tenter de sortir du subconscient de Pélagius. Les pierres dressées sur chaque avenue entourant le festin de Shéogorath mènent à différentes régions de l'esprit de Pélagius. Pour

SAMY&DENIS

recouvrer votre liberté, libérez chaque région de la folie et du doute qui y règnent. Empruntez l'avenue de votre choix : les trois régions peuvent être explorées dans l'ordre de votre choix.

ASTUCE **Qu'est-ce que le Wabbajack ?** Cet étrange bâton aux effets aléatoires chaotiques s'avère à la fois utile et handicapant, efficace et inefficace. Utilisez-le pour jeter des sorts : une boule de lumière rouge frappera la cible, doublée d'un effet aléatoire. La cible en sera agrandie, rétrécie, disparaîtra ou se changera en quelque chose d'inattendu (une trompe de mammouth ou un Grise-barbe par exemple). Ce n'est pas une arme offensive, mais le bâton du chaos !

REMARQUE Vous pouvez donner des coups de poing à Shéogorath, lui envoyer des boules de lumière ou manger son repas : il ne bronchera pas malgré l'injustice de la situation. Prenez les missions (pourquoi pas ?).

1er chemin : reprendre confiance



Prenez cette route, qui part plein sud : vous apercevrez une manifestation de la colère de Pélagius dominant de très haut un petit être minuscule, sa Confiance. Vous livrez seul ce combat contre la haine profonde et farouche que Pélagius voue à son propre être.

Solution de l'énigme : rétablissez l'équilibre des forces en visant la Colère avec le Wabbajack et en la touchant à répétition. La première fois, elle rapetissera de moitié. La deuxième fois, elle rapetissera jusqu'à faire la même taille que la Confiance, mais elle invoquera alors deux haches éthérées pour reprendre l'ascendant. Visez la Confiance à l'aide du Wabbajack. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'elle ait une taille humaine. Shéogorath vous félicite : Pélagius est maintenant prêt à s'aimer lui-même et à détester la terre entière. Cette mission est terminée.

REMARQUE Maintenant, vous pouvez avoir une conversation avec Shéogorath : retournez pour cela au banquet. Mais ce n'est nécessaire que lorsque vous avez exploré les trois chemins.

2e chemin : pulvériser la paranoïa



Descendez l'avenue du nord-ouest en direction d'une petite arène de pierre où Pélagius montre sa paranoïa, dans l'arène de magie. Ses golems de pierre, de glace et de feu reçoivent une bonne volée au fil du combat qu'il livre contre lui-même. Vous ne pouvez pas l'atteindre car l'arène vous est fermée.

Solution de l'énigme : les golems ne sont qu'une diversion. Le véritable ennemi, c'est Pélagius le Méfiant, assis sur son trône et flanqué de deux gardes du corps. Ces derniers alimentent sa paranoïa : éliminez-les. Lorsque vous en frappez un, ils se transforment tous les deux en loups qui attaquent Pélagius. Sa paranoïa a été vaincue.

3e chemin : neutraliser les terreurs nocturnes



Dirigez-vous vers le nord-est et contemplez Pélagius le Tourmenté alors qu'il cherche en vain le sommeil, dans son lit. Vous devez le réveiller et repousser ces terreurs nocturnes particulièrement tenaces.

Solution de l'énigme : Pélagius le Tourmenté est endormi et le cauchemar atroce qu'il vit ne le réveille pas. Frappez-le de votre Wabbajack pour que sa première terreur nocturne, un loup, apparaisse et l'attaque (à moins qu'il ne s'en prenne à vous !). Visez-le avec le Wabbajack pour le changer en chèvre. Désintéressez-vous de cet animal inoffensif et frappez à nouveau Pélagius.

Un chef des bandits tombera de l'éther en hurlant. Éliminez-le avant qu'il ne s'en prenne à Pélagius : il se transforme alors en Petit Pélagius, l'enfant qui souffrait de ces cauchemars. Laissez ce dernier tranquille mais tuez l'harfreuse qui est apparue pour tourmenter les deux incarnations du rêveur. La vieille sorcière se changera en femme séduisante, au grand bonheur de Petit Pélagius. Ne l'abattez pas, mais frappez Pélagius le Tourmenté pour conjurer un Atronach de feu que vous devez éliminer rapidement. Recommencez l'opération pour faire apparaître sa terreur nocturne ultime, un prêtre-dragon. Ce dernier se transforme en trésor sous les coups de Wabbajack : vous avez libéré l'esprit de Pélagius de ses cauchemars.

Conclusion de la quête

Lorsque vous avez emprunté les trois chemins, retournez au banquet et dites à Shéogorath que vous avez nettoyé l'esprit de Pélagius à l'aide de votre Wabbajack. Il sera contraint d'honorer sa part du marché. Après vous avoir proposé de prendre une tarte aux fraises lorsque vous repasserez par la Nouvelle-Shéoth, il vous éjecte de l'esprit de Pélagius. Vous êtes de retour dans l'aile miteuse du Palais bleu et pouvez mettre vous-même un terme à ces vacances forcées.

Activités post-quête

Une fois cette quête achevée, Dervenin disparaît de Solitude. Il est possible (c'est aléatoire) que commence Rencontre : Divagations d'une folle*. Une femme à l'esprit malade vous demande fermement d'utiliser le Wabbajack sur elle. Faites-le si le coeur vous en dit !

LA FIN DU CAUCHEMAR

SPOILERS MINEURS

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Aubétoile, Auberge Montvent, Temple de Sorguevoix
PERSONNAGES : Garde d'Aubétoile, Érandur, Fruki, Irgnir, Thoring, Vaermina
ENNEMIS : Ennemis endormis, Frère Thorek, Frère Veren Duleri, Envahisseur orque, Adepte de Vaermina

◊ **OBJECTIFS :** Suivez Érandur au Temple de Sorguevoix, Adressez-vous à Érandur, Suivez Érandur, Suivez Érandur à la bibliothèque, Adressez-vous à Érandur, Trouvez La Marche onirique, Adressez-vous à Érandur, Suivez Érandur au laboratoire, Adressez-vous à Érandur, Localisez la Torpeur de Vaermina, Adressez-vous à Érandur, Buvez la Torpeur de Vaermina, Libérez le Miasme, Désactivez la barrière magique, Adressez-vous à Érandur, Suivez Érandur jusqu'au Crâne de la Corruption, Battez Veren et Thorek, Adressez-vous à Érandur, Attendez qu'Érandur désactive la barrière, Assassinez Érandur OU Permettez à Erandur d'accomplir son rituel, Prenez le Crâne de la Corruption

SAMY&DENIS

Cauchemars





Aubétoile est le dernier port avant Vendeaume qui n'est pas pris dans les glaces. La population de la ville semble inquiète. Si vous parcourez les rues d'Aubétoile, vous entendrez sans doute les gardes faire des commentaires concernant les cauchemars qui hantent les nuits des habitants. Si vous allez voir d'autres gardes, ils vous diront la même chose. Pour obtenir des informations plus tangibles sur ce qui se passe, rendez-vous à l'Auberge Montvent, la taverne locale. La première fois que vous y entrez, un groupe de gens est en pleine discussion avec un prêtre, parlant sans cesse de la "malédiction".

Vous entendez Irgnir et Fruki se disputer. Irgnir veut quitter la ville, mais sa soeur lui rétorque qu'il s'agit seulement de cauchemars, rien de plus. Érandur, le prêtre, tente de calmer Irgnir en disant que ces mauvais rêves n'ont rien d'extraordinaire. Thoring, le tavernier, y va de son avis alors que les soeurs tentent de s'expliquer pourquoi Irgnir fait le même cauchemar toutes les nuits. Érandur s'étonne, lui aussi, de cette étrangeté et demande aux habitants de faire confiance à Dame Mara. Les soeurs acceptent à contrecoeur, vous permettant de vous immiscer dans la conversation et de demander à Érandur ce qui se passe exactement. Vous pouvez dire ce qu'il vous plaît, Érandur vous dira ce qu'il en est : ces rêves sont des manifestations créées par Vaermina, le prince daedra. Elle a faim de souvenirs et laisse des cauchemars dans l'esprit de ses victimes une fois son forfait accompli. Avant que les dégâts provoqués par Vaermina ne deviennent permanents, Érandur doit se rendre à la source du problème, le Temple de Sorguevoix, et vous demande de l'aider.

◊ **OBJECTIF :** suivez Érandur au Temple de Sorguevoix
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur
◊ **OBJECTIF :** suivez Érandur



Érandur vous raconte l'histoire du temple alors que vous gravissez la colline qui domine Aubétoile et atteignez la tour, désormais en ruine. Il a installé un petit autel dédié à Mara dans le vestibule et espère que cette dernière pourra le guider. Quand Érandur atteint la porte du temple, il attend que vous veniez le rejoindre. Si vous lui parlez, il vous avertit des dangers qui vous attendent à l'intérieur. Il y a plusieurs années, le Temple a été attaqué par des Orques qui voulaient se venger d'une manifestation intensive de cauchemars similaire. Les prêtres de Vaermina savaient qu'ils ne pourraient pas tenir et libérèrent une vapeur étrange qu'ils appelaient "le Miasme". Tout le temple fut alors plongé dans une sorte de sommeil magique, où le temps n'avait pas d'emprise. Lorsque vous pénètrerez dans l'endroit, il est à craindre, d'après Érandur, que le Miasme se dissipe et que prêtres comme Orques se réveillent. Par ailleurs, il vous prévient qu'une exposition prolongée au Miasme conduit à la démence. Maintenant que vous connaissez les effets secondaires possibles, suivez Érandur dans le bâtiment.



Une fois à l'intérieur, Érandur passe le petit autel de Mara et s'approche du fond de la pièce. Il lance un sort qui illumine soudain le mur, le rendant presque transparent et le faisant briller d'une étrange lueur. Érandur passe alors à travers ce mur, arrivant ainsi jusqu'à une partie du temple jusqu'alors inaccessible. Suivez-le jusqu'à une fenêtre barricadée surplombant l'autel principal de Vaermina, un crâne étrange protégé par une barrière magique. Érandur vous révèle alors que la cause des cauchemars n'est autre que le Crâne de la Corruption ! Ensuite, il continue le long de la barrière. En bas des escaliers, il examine une porte dégageant de l'énergie qui vous bloque la route. Avant que vous ne puissiez étudier la porte, deux envahisseurs orques s'éveillent de leur sommeil. Attaquez-les !

ASTUCE Les ennemis que vous aurez à affronter dans ce temple mettent quelques instants à se lever, à se saisir de leur arme et à vous attaquer. Mettez ce moment de répit à profit pour leur infliger autant de dégâts que possible et les blesser avant qu'ils n'aient la possibilité de riposter !

Une fois les Orques morts, Érandur se met à jurer, vous disant que les prêtres ont dû activer la barrière lorsqu'ils ont libéré le Miasme. Il pense connaître un moyen pour la traverser afin d'atteindre le sanctuaire intérieur de la tour, mais doit d'abord se rendre à la Bibliothèque pour vérifier ce point. Lorsque vous lui demandez comment cela se fait qu'il sache tant de choses sur cet endroit, il vous révèle que, lui aussi, était autrefois un prêtre de Vaermina. Que vous lui répondiez de manière accusatrice ou interrogative, il vous dit rapidement qu'il l'a longtemps regretté et cherche aujourd'hui la rédemption auprès de Mara.

◊ **OBJECTIF :** suivez Érandur à la bibliothèque

La corruption de Vaermina



Montez l'escalier et attendez qu'Érandur ouvre la porte en bois qui donne à l'est. Il vous prévient que les ennemis ont désormais des chances d'être bien réveillés ! D'ailleurs, un adepte de Vaermina et un envahisseur orque se lèvent parmi les décombres de la bibliothèque. Tuez-les puis descendez au rez-de-chaussée pour y attaquer deux autres adeptes. Retournez ensuite voir Érandur, qui a une tâche à vous confier.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur

Demandez à Érandur ce que vous devez chercher. Il vous décrit un livre d'alchimie appelé *La Marche onirique* et dont la couverture porte une illustration ressemblant à Vaermina.

◊ **OBJECTIF :** trouvez La Marche onirique

Commencez à fouiller la bibliothèque, qui contient un certain nombre de livres intéressants (mais qui n'ont aucun rapport avec la quête). La Marche onirique se trouve sur le rebord du haut (auquel on accède en escaladant une colonne en ruine), à l'étage supérieur, dans le coin est. Regardez où vous mettez les pieds et retirez le livre de son lutrin, qui se trouve entre deux étagères.

➤ **La Marche onirique**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur

Lorsque vous informez Érandur que vous avez trouvé le livre, il le parcourt rapidement. Mara soit louée, il y trouve en effet un passage indiquant un moyen de traverser la barrière en buvant un liquide du nom de Torpeur de Vaermina. L'ingestion de cette mixture permet d'entrer dans un état de "Marche onirique" et d'utiliser les rêves pour voyager dans le monde réel. Comme Érandur refuse de la boire, c'est à vous que revient finalement cet honneur. Avant de le suivre, vous pouvez discuter avec lui des dangers d'utiliser un tel procédé. L'aile est du temple possède un Laboratoire qui contient peut-être un échantillon de Torpeur.

◊ **OBJECTIF :** suivez Érandur au laboratoire

SAMY&DENIS



Empruntez un petit couloir attenant menant à une réserve aux murs de pierre qui contient des liquides et autres tonneaux, alignés sur une étagère de bois. Tuez le prêtre et l'Orque qui sortent de leur sommeil et continuez au sud-ouest, jusqu'au Laboratoire en ruine. D'autres adeptes de Vaermina et envahisseurs orques vous attaqueront en chemin. Une fois que tout le monde, sauf Érandur, est mort, vous pouvez arrêter le massacre.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur
◊ **OBJECTIF :** localisez la Torpeur de Vaermina

Érandur veut que vous trouviez une petite bouteille contenant de la Torpeur. Pendant qu'il va fouiller à l'étage, dirigez-vous vers les trois étagères en bois qui se trouvent sous le Laboratoire et refermez la porte. La Torpeur se trouve sur l'étagère du milieu.

➤ **Torpeur de Vaermina**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur
◊ **OBJECTIF :** buvez la Torpeur de Vaermina

La Marche onirique : un souffle du passé



Retournez voir Érandur et informez-le que vous avez trouvé la Torpeur. Il vous demande alors de la boire ajoutant que, pour sauver Aubétoile, vous devez atteindre le sanctuaire intérieur et stopper l'emprise de Vaermina sur les rêves des habitants. Pour continuer, accédez à la section Potions de votre inventaire et utilisez la Torpeur de Vaermina. Alors que vous entrez en état de "Marche onirique", une vision vous apparaît rapidement. Votre rêve semble vous ramener au moment de l'attaque des Orques sur le temple alors que deux moines, Frère Thorek et Frère Veren, tentent de protéger le Crâne contre la horde d'envahisseurs. Veren dit à Thorek qu'ils n'ont pas le choix et qu'ils doivent libérer le Miasme. Veren se tourne alors vers vous, vous appelant "Frère Casimir", et vous ordonne d'aller activer la barrière et de libérer le Miasme.

◊ **OBJECTIF :** libérez le Miasme

Courez jusqu'à la salle du sanctuaire intérieur en allant vers l'est puis vers le sud et pénétrez dans un réfectoire où des combats font déjà rage. Ignorez-les totalement : vous êtes dans la conscience passée de quelqu'un d'autre et vous devez changer un rêve en nouvelle réalité. Prenez à gauche (vers l'est) et traversez le dortoir. Montez l'escalier et faites le tour jusqu'à un couloir qui se dirige vers l'ouest. Bifurquez vers le nord en empruntant d'autres couloirs jusqu'à un couloir incurvé qui arrive au-dessus du Crâne. Cherchez la poignée et tirez dessus d'un coup sec pour libérer le Miasme. Votre vision commence alors à disparaître.

◊ **OBJECTIF :** désactivez la barrière magique
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur

Clignant des yeux, vous revenez à la réalité où la barrière magique bloquant la porte dégage toujours de l'énergie. Retirez alors la gemme spirituelle ordinaire de son emplacement dans le mur pour faire disparaître la barrière, puis adressez-vous à Érandur. Bien qu'étant encore sonné par les effets de la Torpeur, ce dernier se remet rapidement de son malaise et se met à chercher un moyen de détruire le Crâne de la Corruption.

➤ **Gemme spirituelle ordinaire**

◊ **OBJECTIF :** suivez Érandur jusqu'au Crâne de la Corruption



À ce stade, Érandur et vous devez suivre le chemin que vous avez emprunté lors du rêve, en revenant d'abord à l'endroit où vous avez trouvé les deux moines qui discutaient. Érandur passe devant. En chemin, d'autres prêtres et Orques sortent de leur sommeil, s'attaquant autant les uns aux autres qu'à vous deux. Continuez jusqu'à atteindre le passage inférieur menant au Crâne de la Corruption, qui brille de tous ses feux derrière son bouclier magique, droit devant vous (vers l'ouest). Là, Frère Veren Duleri et Frère Thorek, désormais bien réveillés, s'approchent d'Érandur, qui semble tout heureux de les voir en vie. Ce sentiment ne semble toutefois pas réciproque, car Veren crache sa haine au visage de "Casimir", le vrai nom d'Érandur (qui est le moine dont vous avez incarné le corps pendant la Marche onirique). Veren l'accuse de les avoir laissés mourir et de s'être enfui avant que le Miasme ne fasse effet. Ces prêtres n'ayant aucune intention de vous laisser toucher au Crâne, il ne reste plus qu'une solution...

◊ **OBJECTIF :** battez Veren et Thorek
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Érandur

Attaquez-vous aux deux prêtres en vous concentrant sur celui qu'Érandur n'est pas en train de combattre afin d'aller plus vite. Une fois qu'ils sont morts, approchez-vous d'Érandur qui semble réellement regretter la mort de ses amis. Quoi que vous lui disiez, il s'avance et s'apprête à accomplir le rituel demandé par Dame Mara.

◊ **OBJECTIF :** attendez qu'Érandur désactive la barrière



Érandur monte lentement les marches et implore Dame Mara de dissiper la barrière et d'envoyer le Crâne dans les profondeurs d'Oblivion. Un court instant plus tard, la barrière disparaît. Dans votre esprit, vous entendez alors Vaermina s'adresser à vous, tentant de vous convaincre de tuer Érandur et de garder le Crâne de la Corruption pour vous ! Au même moment, Érandur commence à accomplir un rituel, qui devrait prendre une trentaine de secondes... Vous avez tout ce temps pour décider de ce que vous voulez faire : assassiner Érandur ou lui permettre d'accomplir son rituel.

◊ **OBJECTIF :** assassinez Érandur
OU
◊ **OBJECTIF :** permettez à Érandur d'accomplir son rituel

Conclusion de la quête (1)

Quelques coups d'épée dans le dos d'Érandur suffisent à le tuer, vous permettant de récupérer le Crâne de la Corruption. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il s'effondre.

◊ **OBJECTIF :** prenez le Crâne de la Corruption

Avancez-vous jusqu'au piédestal du Crâne et activez-le. Le Crâne de la Corruption, un bâton à la réputation maléfique, est désormais à vous. Faites-en bon usage... en l'honneur de Vaermina.

➤ **Crâne de la Corruption**

Conclusion de la quête (2)

Il ne faut qu'une trentaine de secondes à Érandur pour terminer son rituel, bannissant le Crâne de la Corruption et mettant un terme à l'influence de Vaermina. Érandur reste à l'entrée du Temple, près de l'autel de Mara. Puisque vous l'avez aidé, il accepte de vous aider à son tour.

➤ **Acolyte :** Érandur

Activités post-quête

Les puissants sorts d'Érandur s'avèrent extrêmement utiles. Si vous le laissez vous accompagner, vous découvrirez que c'est un formidable magicien.

SAMY&DENIS

QUÊTES D'AUTRE FACTION

INTRODUCTION

Démarrage optimal

Les quêtes à accomplir pour les factions mineures de Bordeciel impliquent des conditions spécifiques listées ci-dessous. De manière générale, afin d'entreprendre des missions pour les Grises-barbes ou les Lames, vous devez progresser dans la Quête principale jusqu'à ce que ces factions soient disponibles. Néanmoins, vous pouvez aider les membres de l'Académie des bardes dès que vous le souhaitez.

REMARQUE Références : vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

QUÊTES DISPONIBLES

Ces factions vous permettent d'entreprendre un total de 10 quêtes et plusieurs activités.

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
	LES GRISES-BARBES	
☐	Révélations des Murs de mots*	Avoir terminé Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent
☐	Méditations sur les Mots de puissance*	Avoir terminé Quête principale : La Gorge du Monde
	LES LAMES	
☐	La reconstitution des Lames*	Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin
☐	La traque du dragon*	Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin
☐	Tueur de dragon	Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin

✓	NOM DE LA QUÊTE	CONDITIONS
☐	Recherches draconiennes*	Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin
	L'ACADÉMIE DES BARDES	
☐	À petit feu	Aucun
☐	Le luth de Finn	À petit feu
☐	La flûte de Pantea	À petit feu
☐	Le tambour de Rjorn	À petit feu

REMARQUE
* les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

QUÊTES DES GRISES-BARBES

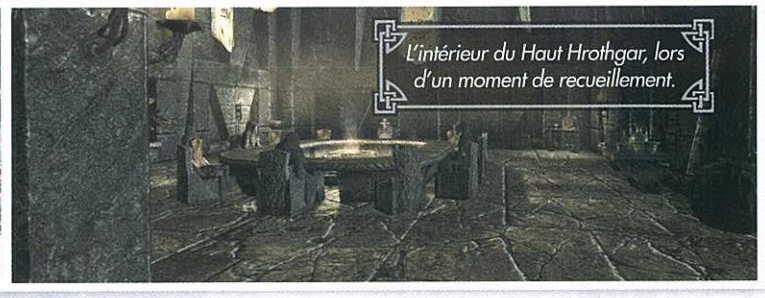
Les activités suivants sont disponibles après que vous ayez terminé certaines parties de la Quête Principale. À partir de maintenant, Haut Hrothgar dans la châtellerie de Fortdhiver devient la base principale d'opérations des Grises-barbes. Devenez le partenaire de Maître Arngeir et Paarthurnax et ne terminez pas la quête principale : Paarthurnax ; vous aiderez ainsi les Grises-barbes à préserver le Mur des mots. Vous pouvez maintenant tenter deux Quêtes Radiantes.

INTRODUCTION

Sanctuaire : Haut Hrothgar, dans la Châtellerie de Blancherive



Le Haut Hrothgar, vu depuis les Sept mille marches.



L'intérieur du Haut Hrothgar, lors d'un moment de recueillement.

Perché sur les flancs de la Gorge du Monde, cet ancien monastère est la demeure des Grises-barbes maîtrisant le thu'um, les pouvoirs vocaux rendus célèbres par Tiber Septim.

Personnages importants

Chef : Paarthurnax



Paarthurnax, le maître suprême des Grises-barbes, vit en amont du Haut Hrothgar, au sommet de la Gorge du Monde. Ses premiers souvenirs remontent à l'époque de l'antique Guerre draconique, lorsqu'Alduin fut vaincu et emprisonné. Il pose un regard distant et détaché sur les événements.

Ancien : Maître Arngeir



Arngeir est le plus puissant des Grises-barbes, même si les rares visiteurs qu'il reçoit ne s'en aperçoivent pas immédiatement. Il est d'abord sur la réserve lorsqu'il vous rencontre : il a envie de croire au retour d'un Enfant de dragon, mais il n'ose l'espérer.

REMARQUE Quant aux autres Grises-barbes (Maîtres Wulfgar, Einarth et Borri), ils ne s'expriment pas, leur voix étant trop puissante. Seul Maître Arngeir est assez talentueux pour maîtriser sa voix afin de pouvoir discuter normalement. Cependant, ils ont déjà tenté par le passé de parler à des personnes assez puissantes pour résister à leur Voix. Ils excellent dans l'art d'enseigner les cris par des gestes et des démonstrations.

SAMY&DENIS

RÉVÉLATIONS DES MURS DE MOTS*

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Cette Quête individuelle est disponible dès que vous terminez la Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent. Elle est systématiquement proposée par Maître Arngeir et peut être accomplie à de multiples reprises.



Parlez des Grises-barbes à Maître Arngeir et celui-ci vous informe que plusieurs Mots de puissance sont dispersés aux quatre coins de Bordeciel. La plupart sont perdus dans des passages souterrains et des montagnes enneigées où nul n'a mis les pieds depuis des siècles. Si vous le désirez, Maître Arngeir peut placer sur votre carte du monde un repère indiquant aléatoirement un Mur de mots que vous n'avez pas encore découvert.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le Mot de puissance dans le lieu suivant : [lieu aléatoire].

Conclusion de la quête

Rendez-vous au lieu indiqué par Arngeir et absorbez le Mot de puissance. Vous aurez peut-être à affronter des de gardiens, généralement des draugr ou un dragon. Les Murs de mots révélés par Arngeir sont parfois perchés au sommet de pics montagneux ou cachés dans les profondeurs d'un donjon. Il n'indique pas les lieux que vous avez déjà visités, sauf si vous êtes passé à côté du Mur de mots qui s'y trouve.

➤ **Mot de puissance**

Activités post-quête

Vous pouvez retourner voir Maître Arngeir pour recommencer cette quête plusieurs fois. Une section du chapitre Entraînement, page 32, répertorie les emplacements de tous les Murs de mots et des cris correspondants.

REMARQUE Si cette quête n'est pas disponible, cela signifie qu'Arngeir n'a pas découvert de nouveaux lieux pour l'instant. Revenez plus tard (au bout de trois jours, généralement) pour voir si ses visions lui ont révélé de nouveaux emplacements.

MÉDITATIONS SUR LES MOTS DE PUISSANCE*

REMARQUE Cette Quête individuelle est disponible dès que vous terminez la Quête principale : La Gorge du Monde. Elle est systématiquement proposée par Paarthurnax et peut être accomplie à de multiples reprises.

Gagnez le sommet de la Gorge du Monde et adressez-vous à Paarthurnax. Il a beaucoup à vous apprendre sur les Mots de puissance et peut même vous enseigner des méditations élémentaires. Demandez à Paarthurnax s'il forme des élèves, puis interrogez-le à propos des méditations. Paarthurnax vous accorde une seule méditation, à choisir parmi les suivantes :

➤ **Atout :** Avantage de force (Fus) ➤ **Atout :** Esprit éternel (Feim) ➤ **Atout :** Feu intérieur (Yol)

Conclusion de la quête

Fus réduit de 25 % vos risques de déstabilisation, tout en augmentant de 25 % vos chances de déstabiliser un adversaire. Feim améliore votre régénération de santé de 25 % lorsque votre corps est éthéré. Yol augmente les dégâts du cri Souffle ardent de 25 %.

Activités post-quête

Vous pouvez retourner voir Paarthurnax et changer de méditation quand vous le souhaitez. Vous ne pouvez bénéficier que d'une seule méditation à la fois.

QUÊTES DES LAMES

Les activités suivantes se déroulent après avoir achevé la Quête principale : Le mur d'Alduin. Dorénavant, le Temple d'Havreciel de la Crevasse est le quartier général des Lames. En vous associant avec Delphine et Esbern (si vous avez terminé la Quête principale : Paarthurnax), vous pouvez aider les Lames à retrouver leur influence en Bordeciel. Vous pouvez alors entreprendre quatre quêtes individuelles.

INTRODUCTION

Sanctuaire : temple d'Havreciel, dans la Crevasse.



Temple d'Havreciel, entrée dans l'intérieur sacré.



Temple d'Havreciel, dominé par le mur d'Alduin

Le temple d'Havreciel, un ancient sanctuaire Akaviri, a éte construit comme un bastion caché. Les chambres intérieures secrètes sont dominées par le mur d'Alduin, lequel montre le passé et le futur d'Alduin, à savoir comment il fut vaincu dans les anciens temps et la prophétie de son retour.

SAMY&DENIS

Personnages importants

Chef des Lames : Delphine



Le dernier des Lames ayant quitté Tamriel (du moins c'est tout ce qu'elle en sait), Delphine est une dure à cuire et une survivante. Toute forme d'idéalisme a été mis de côté de sa personnalité lors de toutes ses années sur la route. Elle est capable mais a une certaine tendance pour la paranoïa. Elle déteste les Thalmor par dessus tout et ne s'arrêtera devant rien pour les détruire. Pleine d'ombre et de désespoir, elle pourrait cependant reconsidérer ses espoirs d'idéalisme quant à la reconstitution des Lames.

Sage Lame : Esbern



Après la destruction des Lames, Esbern s'est réfugié sous terre, ignorant tout message d'aide venant d'autres Lames (considérant que ce n'était ni plus ni moins un piège de Thalmor) ce qui lui a permis de survivre. Esbern a toujours été obsédé par la fin du monde. Maintenant qu'Alduin est de retour, il y voit le commencement de la fin, et sans un Enfant de Dragon, il n'existe aucune chance de le stopper.

LA RECONSTITUTION DES LAMES*

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Cette quête individuelle est disponible dès que vous terminez la Quête principale : Le mur d'Alduin. Elle est systématiquement proposée par Delphine et peut être accomplie à de multiples reprises.



Parlez des Lames à Delphine, qui se lamente du nombre réduit de leurs membres. À vrai dire, ils ne sont plus que deux ! Afin de continuer à faire leur devoir, qui est de protéger l'Enfant de dragon (vous), Delphine souhaite renforcer leurs effectifs. Elle vous demande donc si vous connaissez des individus qui partagent leur opinion et qui seraient prêts à se dévouer corps et âme à cette cause.

◊ **OBJECTIF :** amenez un acolyte à Delphine.

Retrouvez un acolyte que vous aviez quitté ou rendez-vous à un endroit où vous pourrez en obtenir un. Adressez-vous ensuite à Delphine avec votre acolyte sur les talons.

Conclusion de la quête

Delphine accueille votre acolyte. Lorsque vous retournerez le voir plus tard, vous découvrirez qu'il peut maintenant porter l'armure et les armes utilisées par les Lames, et qu'il vit dans le Temple d'Havreciel. Il peut vous accompagner lors de vos voyages, comme avant. Vous pouvez répéter cette quête et présenter à Delphine deux acolytes supplémentaires.

Activités post-quête

C'est une bonne façon d'amasser une petite "réserve" d'acolytes pouvant vous accompagner lors de vos futurs périples.

TUEUR DE DRAGON*

REMARQUE Cette quête individuelle est disponible dès que vous terminez la Quête principale : Le mur d'Alduin. Elle est systématiquement proposée par Esbern et peut être accomplie à de multiples reprises.

Adressez-vous au sage Esbern et demandez-lui s'il a des conseils à vous donner. Si vous avez bonne réputation auprès des Lames, il vous parlera d'une bénédiction qu'il peut accorder. Réclamez-la pour l'obtenir.

Conclusion de la quête

Esbern vous offre la bénédiction Tueur de dragon, qui vous confère un bonus de 10 % de chances de coup critique contre les dragons pendant cinq jours.

➤ **Tueur de dragon**

Activités post-quête

Une fois que la bénédiction ne fait plus effet, vous pouvez demander à Esbern de la renouveler si vous le désirez.

RECHERCHES DRACONIENNES*

REMARQUE Cette quête individuelle est disponible dès que vous terminez la Quête des Lames : La traque du dragon.* Elle est systématiquement proposée par Esbern et peut être accomplie à de multiples reprises.

Après avoir terminé votre première traque de dragon pour Esbern, informez-le de votre réussite. Il est intéressé par les écailles et les os que vous auriez pu obtenir sur les cadavres des dragons tués.

◊ **OBJECTIF :** apportez une écaille de dragon et un os de dragon à Esbern.

Conclusion de la quête

Lorsque vous rapportez une écaille de dragon et un os de dragon à Esbern (si vous les avez déjà en votre possession, il vous suffit de lui parler de nouveau), il concocte une étrange potion, qu'il vous remet ensuite. Cette potion diminue de 10 % les dégâts infligés par les attaques de dragon.

➤ **Potion d'Esbern** ➤ **Atout :** Palliatif draconique

SAMY&DENIS

LA TRAQUE DU DRAGON*

REMARQUE Cette quête individuelle est disponible dès que vous terminez la Quête des Lames : La reconstitution des Lames*. Elle est systématiquement proposée par Esbern et peut être accomplie à de multiples reprises.



Après avoir fait admettre trois de vos acolytes au sein des Lames, adressez-vous à Esbern et orientez la conversation sur les repaires de dragons. Lorsque vous lui demandez s'il sait où ces repaires se trouvent, il répond par l'affirmative et en indique un (aléatoire) sur votre carte du monde. Si Esbern ne trouve pas de repaire de dragon, il vous assurera que le royaume est en paix pour le moment.

◊ **OBJECTIF :** tuez le dragon de [repaire de dragon aléatoire].

Conclusion de la quête

Mettez-vous en route pour tuer le dragon (ce qui est, après tout, la raison d'être des Lames) et engagez le combat contre cette terrible créature. Vos acolytes se battront à vos côtés lors d'une bataille épique. Terrassez le dragon, puis informez Esbern de votre réussite.

- **Os de dragon**
- **Âme de dragon**
- **Écailles de dragon**

Activités post-quête

Protégez les membres des Lames auxquels vous tenez. Si l'un d'eux meurt durant au combat, il ne pourra pas être remplacé.

QUÊTES DE L'ACADÉMIE DES BARDES

L'ACADÉMIE DES BARDES

Sanctuaire : l'Académie des bardes de Solitude



Cette Académie attire les jeunes surdoués (ou les nantis moins doués) des quatre coins de Bordeciel. C'est là que les Nordiques envoient leurs rares fils et filles qui ne présentent aucune aptitude pour le travail à la ferme ou le combat.

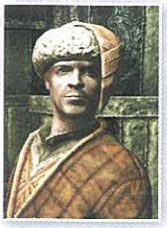
Personnages importants

Directeur : Viarmo



Viarmo se garde bien de choisir un camp dans la guerre civile. Sa seule inquiétude est le sort de l'Académie des bardes. Ce fin politique a réussi d'une main de maître à ne froisser aucune des parties et à ne jamais prendre position en ce qui concerne les questions d'actualité. Le rôle d'un barde est de divertir et de rendre compte des événements historiques, pas d'en être à l'origine.

Doyen d'histoire : Giraud Germane



Giraud s'occupe de nombreuses tâches bureaucratiques à l'Académie. C'est un homme effacé qui semble diamétralement opposé à l'image qu'on se fait d'un barde. D'ailleurs, il a même tendance à avoir le trac. Cependant, sa précision mathématique et son perfectionnisme font de lui l'un des meilleurs joueurs de tambour, de piano et d'autres instruments "inférieurs".

Doyenne de luth : Inge Six-Doigts



Inge ne possède pas réellement six doigts, mais elle en donne pourtant l'impression lorsqu'on la voit jouer du luth. C'est une vieille femme grincheuse qui préférerait brûler son propre luth plutôt que de devenir directrice, car elle serait alors obligée de renoncer à l'enseignement. Néanmoins, elle accepte à contrecoeur de faire passer le bien de l'Académie avant ses propres sentiments lorsque c'est nécessaire.

Maîtresse de chant : Pantea Ateia



Pantea est la plus jeune des maîtres de la Voix ayant enseigné à l'Académie des bardes de Solitude. Ses prestations sont extrêmement demandées et elle joue fréquemment au palais pour Élisif. Contrairement au directeur, c'est une fervente partisane de la cause impériale en Bordeciel, bien qu'elle garde ses opinions pour elle, par respect pour Viarmo.

Vous rencontrerez également quelques étudiants à l'Académie, notamment :

Jorn : l'élève le plus avancé de l'école, avec une prédilection pour le tambour de guerre.

Aia Arria : la meilleure chanteuse ; elle a pleinement conscience de sa capacité à enchanter les gens avec sa voix, surtout les hommes.

At-Af-Alan : il vient de commencer ses leçons et passe beaucoup de temps avec Giraud pour apprendre les rythmes et les temps.

Illdi : nouvellement arrivée, cette passionnée des contes d'antan livre des performances timides et perfectibles.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Répit des morts, Solitude, Académie des bardes, Palais bleu
PERSONNAGES : le général Tullius, Giraud Gemane, le jarl Élisif la Juste, Jorn, Svaknir, Viarmo
ENNEMIS : Draugr, Givrépeire, Roi Olaf le Borgne, Ragnard
◊ **OBJECTIFS :** Trouvez le Sonnet du roi Olaf, Retournez à l'Académie des bardes, Aidez Viarmo à reconstituer le Sonnet du roi Olaf, Retrouvez Viarmo au Palais bleu, Regardez Viarmo déclamer le Sonnet du roi Olaf, Adressez-vous à Viarmo, Adressez-vous à Jorn, Assistez à la crémation du roi Olaf

À la recherche de l'Edda

Si vous parlez aux bardes qui chantent ou jouent d'un instrument (généralement à l'auberge ou la taverne principale d'une des grandes villes de Bordeciel), ils vous invitent à vous inscrire à l'Académie des bardes. Ces discussions sont facultatives, mais elles vous orientent vers l'Académie.



Lorsque vous désirez devenir barde, visitez le Quartier des avenues. L'un des bâtiments les plus élégants accueille l'Académie des bardes (indiquée par l'icône de porte sur votre carte locale). Le directeur Viarmo se tient dans l'entrée.

Il vous prévient que l'Académie accepte peu de candidats. Au lieu de vous faire passer un entretien, il a une tâche à vous confier. Il vous informe que le jarl Élisif de Solitude a interdit le festival lors duquel les élèves brûlent l'effigie du roi Olaf chaque année. Il pense pouvoir lui faire changer d'avis en lui lisant le Sonnet du roi Olaf tiré de l'Edda poétique, l'histoire vivante de Bordeciel conservée par l'Académie des bardes.

L'historien de l'Académie, Giraud Germane, pense que le dernier exemplaire du Sonnet du roi Olaf a été enterré dans la tombe du vieux roi. Les analyses de Giraud le portent à croire que c'est au Répit des morts que repose encore le roi et que vous devez entamer vos recherches.

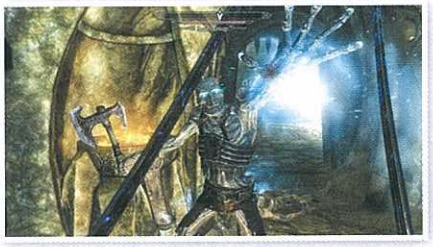
◊ **OBJECTIF :** trouvez le Sonnet du roi Olaf.
♦ **CIBLE :** le Sonnet du roi Olaf, au Répit des morts

Une chance fantomatique



En partant de Pondragon, dirigez-vous vers le sud en longeant la route qui mène à la Gorge des voleurs, puis suivez la rivière à l'est de la tombe. Vous pouvez également emprunter un chemin plus long (mais moins dangereux) en passant près de Fort Busard avant de vous aventurer dans les montagnes. Entrez dans la première salle du tertre, où vous rencontrez fantôme d'un barde. Il se retourne et traverse la herse, disparaissant avant que vous ne puissiez lui parler. Approchez-vous de la table et retirez la griffe de dragon en rubis de la plaque à pression pour lever la herse. Vous aurez besoin de cette griffe plus tard, mais d'abord, défendez-vous contre les draugr que vous venez d'éveiller.

➤ **Griffe de dragon en rubis**



Lorsque les draugr sont temporairement hors d'état de nuire, traversez le passage que vous avez ouvert pour retrouver le spectre, qui répond au nom de Svaknir. Regardez où vous mettez les pieds dans ce couloir : il y a une dalle à pression qui déclenche un piège capable de transpercer les imprudents ! Suivez l'étroit couloir qui semble mener à un cul-de-sac. À droite se trouve une chaîne qui fait pivoter le mur de pierre face à vous, donnant accès à la crypte principale.

Vous perdez Svaknir de vue, le temps de repousser quelques givrépeires. Avancez prudemment parmi les toiles d'araignées et tirez une seconde chaîne dans une crypte à la maçonnerie effondrée. Les murs pivotent de nouveau, libérant un passage au milieu des tombes et déverrouillant plusieurs salles où sommeillaient des draugr. Affrontez-les ou faufilez-vous pour atteindre l'escalier, puis descendez en évitant le piège de flammes situé au bas des marches.

Vous débouchez dans une salle poussiéreuse au sol percé d'une grille, où de nouvelles givrépeires fondent sur vous. Après avoir pillé la salle, ouvrez la grille en tirant sur la chaîne de la paroi est, puis sautez dans le trou pour atterrir dans l'eau. Progressez jusqu'à une salle funéraire humide, où Svaknir monte les marches d'un escalier en spirale. Vous aurez des draugr et des ragnards à affronter, mais attendez-vous aussi à des attaques d'archers draugr postés sur la plateforme supérieure. Montez l'escalier pour atteindre la plateforme fermée et étudiez le chemin qui s'étend devant vous.

Au sol, à droite de la porte, se trouve un piège relié aux gonds. Désarmez-le (Crochetage : Spécialiste) pour pouvoir ouvrir la porte et traverser le pont en toute sécurité.

Sinon, ouvrez la porte et calculez vos mouvements avec précaution pour éviter les lames oscillantes. Arrêtez-vous aux endroits sûrs, indiqués par des chandelles (et l'absence de sang). Faites vite ! Plus vous attendez, moins les lames sont synchronisées, ce qui complique votre traversée. Vous pouvez tenter un sprint direct (renforcé par des sorts ou un cri si nécessaire) ou sauter vers les alcôves latérales pour éviter certaines lames. Activez la chaîne à l'autre bout du pont pour arrêter le mécanisme (et permettre à vos acolytes de passer), puis franchissez une porte au niveau supérieur.



Dans le couloir suivant, Svaknir apparaît encore près d'une porte scellée que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Continuez donc à vous enfoncer dans la crypte, tout en tuant d'autres draugr (prenez garde à un vilain piège magique), jusqu'à une salle communicante avec une grille au sol. En regardant à travers, vous apercevez Svaknir qui descend les marches. Relevez la tête pour voir des draugr se précipiter sur vous de toutes parts.

SAMY&DENIS

Après leur avoir réglé leur compte, ouvrez la grille en activant la chaîne placée entre les deux têtes de dragons sur le mur sud. Descendez l'escalier en spirale, saisissez la poignée et pénétrez dans la dernière demeure de Svaknir, le barde qui a écrit le Sonnet du roi Olaf et qui a organisé, il y a bien longtemps, le tout premier festival. Le spectre est assis à côté de sa propre dépouille, attendant que vous diffusiez son chef-d'oeuvre dans le vaste monde. Arrachez-le de ses doigts osseux.

➤ **Sonnet du roi Olaf**

◊ **OBJECTIF :** retournez à l'Académie des bardes.



Montez l'escalier en spirale et revenez sur vos pas, en tuant tout draugr qui aurait survécu. Lorsque vous retournez à la porte scellée, Svaknir vous attend. Il vous fait signe de le suivre et lance un sort sur la porte pour en enlever la protection. Il dégaine ensuite son épée et s'élance dans la salle. Suivez-le.

Au fond de la salle se trouve une porte à énigme nordique.

Solution de l'énigme: sortez la griffe de dragon en rubis que vous aviez prise à l'entrée de la salle d'embaumement et inspectez-en la paume. Les formes d'un loup, d'un faucon et d'un second loup sont gravées dessus. Assurez-vous que les anneaux extérieur, intermédiaire et intérieur de la porte présentent les mêmes gravures avant d'insérer la griffe pour débloquer l'issue.



Dirigez-vous vers l'escalier où attend Svaknir, armé de son épée fantomatique, et entrez dans la chambre funéraire du roi Olaf. Alors que Svaknir défie le roi défunt, les draugr qui le protégeaient de leur vivant se lèvent de leur trône pour le défendre une fois de plus. Rejoignez le barde et achevez vos ennemis aussi vite qu'ils s'éveillent.

Svaknir lance un second défi et les draugr de l'étage intermédiaire se redressent un à un. Ces adversaires sont plus coriaces, mais avec l'aide de votre allié spectral, vous devriez pouvoir les vaincre.

Enfin, suivez Svaknir jusqu'à l'étage supérieur, où repose le sarcophage du roi défunt. Lorsque le barde lance son dernier défi, le roi Olaf le Borgne ouvre son sarcophage et tente de vous arrêter. Terrassez le roi et prenez-lui la clé permettant de quitter cette salle ; à moins que vous ne préfériez déverrouiller la porte (Maître).

ASTUCE **Vaincre le vieux roi Olaf:** il est important de noter que Svaknir est invulnérable face à la magie et aux armes. Il fait donc un excellent bouclier pour progresser au coeur de la bataille. Si vos propres défenses laissent à désirer, vous pouvez même vous tenir derrière lui et lancer vos sorts à travers son corps, il ne se vexera pas.

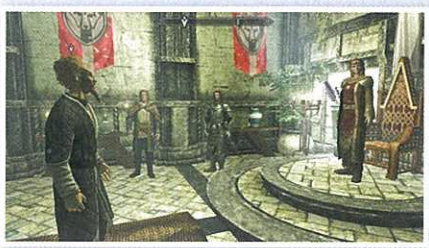
Vous n'avez pas besoin de vaincre les draugr dans l'ordre indiqué précédemment. Si Svaknir (ou vos acolytes ou créatures invoquées) parvient à s'occuper de la première vague de draugr, vous pouvez vous précipiter vers les morts-vivants qui sont encore assis et les achever avant même qu'ils aient fini de se redresser!

Avant de partir, apprenez le nouveau Mot de puissance du Mur de mots situé derrière la dernière demeure du roi Olaf. Ensuite, sortez par la porte métallique, où Svaknir disparaît dans un éclat de lumière une fois sa vengeance accomplie. Activez le levier pour vous débarrasser du rocher qui bloque l'issue, puis quittez le Répit des morts pour de bon.

➤ **Clé de la trésorerie du roi Olaf**

➤ **Mot de puissance :** Impulsion

Le retour du roi



Présentez le Sonnet du roi Olaf à Viarmo. Sa jubilation s'estompe rapidement à la lecture du poème, lorsqu'il s'aperçoit qu'il en manque une partie et que le reste est bien moins "poétique" que l'Edda moderne. Proposez-lui d'écrire les vers manquants. Viarmo accepte avec enthousiasme.

◊ **OBJECTIF :** aidez Viarmo à reconstituer le Sonnet du roi Olaf.
◊ **OBJECTIF :** retrouvez Viarmo au Palais bleu.
◊ **OBJECTIF :** regardez Viarmo déclamer le Sonnet du roi Olaf.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Viarmo.

Viarmo a besoin d'idées pour rendre le poème plus intense et plus captivant. Vous êtes libre de choisir les événements qui se déroulent dans certains vers.

(Persuasion) Vous pouvez même choisir une histoire plus fantasque. Après la première persuasion, une seconde option de persuasion apparaît. Sélectionnez les deux afin d'augmenter la somme versée par la cour pour assister au spectacle et, par conséquent, votre récompense.

Lorsque le poème est parachevé, Viarmo se rend au Palais bleu pour rencontrer le jarl de Solitude. Suivez-le lorsque l'objectif se met à jour et demandez-lui s'il est prêt une fois à l'intérieur du palais. L'objectif se met de nouveau à jour, et Viarmo monte l'escalier pour obtenir une audience avec le jarl Élisif la Juste.

Après avoir entendu une version captivante (et, d'aucuns diront, invraisemblable) de la fable du roi Olaf, le jarl Élisif la Juste reconnaît qu'il serait regrettable de renoncer au festival traditionnel de Solitude. Elle accepte d'en parler au général Tullius et promet que l'Académie sera récompensée comme il se doit pour ce poème si enthousiasmant.



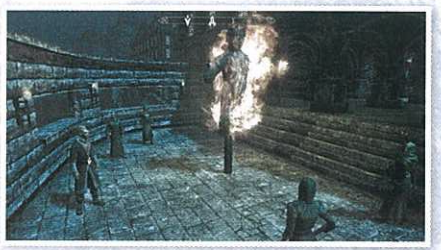
Dès que Viarmo quitte les appartements du jarl, adressez-vous à lui. Même si vous n'êtes pas encore barde, votre admission à l'Académie sera rendue officielle au cours du festival. Pour l'instant, vous devez trouver Jorn, chargé de créer l'effigie du roi Olaf, et lui dire de terminer les préparatifs : le festival aura bien lieu!

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Jorn.
♦ **CIBLE :** Jorn, à l'Académie des bardes

Jorn se trouve généralement à l'Académie des bardes, c'est lui qui a la tâche de créer la fameuse effigie. Adressez-vous à lui et il vous demandera de revenir après 22 h.

◊ **OBJECTIF :** assistez à la crémation du roi Olaf.

Conclusion de la quête



Retournez voir Jorn à l'heure prévue et profitez du festival, en savourant la nourriture gratuite et en écoutant de la musique. Viarmo embrase l'effigie du roi Olaf, qui brûle joyeusement. Puis, devant la foule des citoyens de Solitude, Viarmo se tourne vers vous et vous remet les récompenses suivantes pour célébrer votre entrée à l'Académie des bardes :

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

➤ **Atout :** Don d'éloquence

Activités post-quête

Vous pouvez dorénavant parler à tous les bardes, qui sont "alliés" à votre cause. Il est recommandé de commencer les quêtes de recherche d'instruments, détaillées dans la section suivante.

SAMY&DENIS

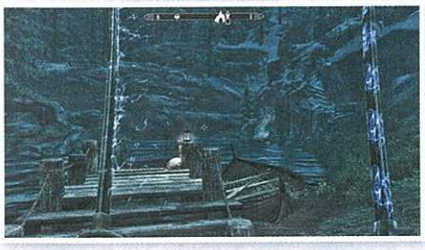
LE LUTH DE FINN

CONDITIONS : Quête de l'Académie des bardes : À petit feu
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Solitude, Académie des bardes, Grotte de la Crique pierreuse
PERSONNAGES : Inge Six-Doigts
ENNEMIS : Bandit
◊ **OBJECTIFS :** Trouvez le luth de Finn

Lutte pour un luth

Lors de votre séjour à l'Académie des bardes, cherchez Inge Six-Doigts, l'enseignante légèrement grincheuse qui donne l'impression de posséder un doigt de plus que le commun des mortels lorsqu'elle joue du luth (ce n'est pas le cas). Demandez-lui ce qui l'attriste et elle vous confie que des voleurs se sont introduits dans l'Académie il y a plus d'un an, dérobant de nombreux biens précieux. Les objets en or et en argent n'étaient guère importants à côté de l'instrument qui a été volé : l'authentique luth de Finn, le barde qui a inventé le luth à huit choeurs très répandu aujourd'hui ! Vous pourriez même réussir à arracher un sourire à Inge Six-Doigts si vous le lui rapportiez.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le luth de Finn.
♦ **CIBLE :** le luth de Finn, dans la Grotte de la Crique pierreuse



Rendez-vous à la Châtellerie d'Estemarche et localisez la Grotte de la Crique pierreuse, ou la tour dwemer appelée Kagrenzel. La première option, détaillée ici, vous permet de récupérer le luth rapidement, tandis que la seconde implique une chute spectaculaire, suivie



d'une exploration complète des deux zones. Trouvez l'étang, où un canot est amarré à l'appontement, puis pénétrez dans la caverne voisine éclairée par une lanterne : la Grotte de la Crique pierreuse.

Avancez dans l'eau et remontez la pente près du cadavre pour atteindre un cours d'eau souterrain. Poursuivez votre ascension dans le tunnel étroit et glissant. Vous rencontrerez des bandits. Achevez-les tous. Ensuite, orientez-vous vers la droite (sud) et montez par une rampe en bois menant à la plateforme où les bandits sont apparus. Si le mage bandit n'a pas encore attaqué, c'est qu'il se trouve dans la petite alcôve au sommet de la plateforme. Éliminez tous les ennemis avant de fouiller le coffre au trésor, dans lequel vous trouverez le luth.

➤ **Le luth de Finn**

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie des bardes et rendez le luth de Finn à Inge Six-Doigts. Inge remercie les dieux (et vous), mais elle vous explique qu'elle n'a pas de quoi vous dédommager pour votre aide. Cependant, elle peut vous enseigner quelques tours et augmente toutes vos compétences de discrétion d'un point:

➤ **Armure légère (+1)** ➤ **Crochetage (+1)** ➤ **Éloquence (+1)**
➤ **Furtivité (+1)** ➤ **Vol à la tire (+1)** ➤ **Alchimie (+1)**

LA FLÛTE DE PANTEA

CONDITIONS : Quête de l'Académie des bardes : À petit feu
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Grotte de la Chute d'Hob, Solitude, Académie des bardes
PERSONNAGES : Larina, Pantea Ateia
ENNEMIS : Nécromancien, Squelette
◊ **OBJECTIFS :** Trouvez la flûte de Pantea

La danse des morts

Lors de votre séjour à l'Académie des bardes, cherchez la maîtresse de chant, Pantea Ateia. Vous la trouvez fort contrariée, car une de ses élèves, Larina, a volé une flûte de sa collection privée pour la vendre à un nécromancien. Pantea vient de recevoir une demande de rançon pour cette flûte qui est dans sa famille depuis 17 générations. Impatiente, elle vous ordonne de lui rapporter l'instrument dès que possible. D'autre part, sachez que la flûte ne fait pas "danser les morts", malgré ce que l'étudiante a pu raconter au nécromancien.

◊ **OBJECTIF :** trouvez la flûte de Pantea.
♦ **CIBLE :** la flûte de Pantea, dans la Grotte de la Chute d'Hob





Aventurez-vous dans les montagnes à l'est d'Aubétoile jusqu'à la Grotte de la Chute d'Hob, située sur un sentier dissimulé parmi les glaciers. Pénétrez dans cette série de cavernes communicantes ; vous affronterez des squelettes le long des tunnels de glace, puis des nécromanciens lorsque vous déboucherez sur un grand pont en corde qui enjambe un gouffre. Suivez les lanternes et les torches jusqu'à ce que vous atteigniez une salle du trône, où résident un nécromancien plus puissant et ses sbires. Vainquez-les, puis tirez sur la chaîne près des piques qui bloquent l'issue à l'est.

Traversez un piège de gemmes spirituelles, remontez un long tunnel vers le sud et entrez dans la salle où de puissants nécromanciens s'efforcent de ressusciter les morts avec leurs élèves. Éliminez-les tous puis fouillez le coffre au trésor à gauche de l'autel : il contient la flûte de Pantea. Vous pouvez également libérer Larina, retenue prisonnière.

➤ **La flûte de Pantea**

SAMY&DENIS

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie des bardes et rendez la flûte à Pantea Ateia. Elle est ravie de retrouver son instrument, mais malheureusement, elle n'a pas d'argent pour vous. Par contre elle vous montre quelques tours qu'elle a appris en jouant pour les sorciers de Fortdhiver. Elle augmente toutes vos compétences de magie d'un point:

- Illusion (+1)
- Destruction (+1)
- Altération (+1)
- Conjuration (+1)
- Guérison (+1)
- Enchantement (+1)

LE TAMBOUR DE RJORN

CONDITIONS : Quête de l'Académie des bardes : À petit feu
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Cairn de Halldir, Solitude, Académie des bardes
PERSONNAGES : Giraud Germane
ENNEMIS : Draugr, Fantôme, Halldir
◊ **OBJECTIFS :** Trouvez le tambour de Rjorn

Le tambour funèbre

Lors de votre séjour à l'Académie des bardes, cherchez le doyen d'histoire, Giraud Germane, qui a découvert de nouvelles informations au sujet d'un instrument perdu. Il semble que des aventuriers travaillant pour l'Académie aient retrouvé la trace du tambour de Rjorn. Personne ne connaissait la dernière demeure de Rjorn ni, par conséquent, l'emplacement de son tambour. Mais apparemment, Rjorn s'était rendu au cairn d'Halldir et c'est probablement là où il est mort. Giraud vous demande de retrouver l'instrument de ce célèbre joueur de tambour du deuxième Âge.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le tambour de Rjorn.
♦ **CIBLE :** le tambour de Rjorn, au carin d'Halldir



Rendez-vous au cairn d'Halldir, au bord du sentier près d'Épervine. Pénétrez dans cette curieuse caverne, où une lumière bleue irréelle filtrant par une grille du toit illumine un tas de pierres et un groupe de cadavres, dont certains sont bien plus âgés que d'autres. Sur un piédestal, à proximité, se trouvent une clé et un journal. Ce dernier rend compte de l'étrange malaise qui s'est emparé d'un groupe d'aventuriers. L'histoire se termine mal. Déverrouillez la porte (Spécialiste) en utilisant votre compétence de crochetage ou la clé.

- **Journal d'Agrius**
- **Clé de la crypte d'Halldir**



Ouvrez la porte, montez l'escalier en spirale qui conduit à un tunnel rocheux, puis avancez jusqu'à une porte de bois à l'ouest, gardée par des fantômes. Repoussez-les avec les armes de votre choix, puis ouvrez la porte et traversez une petite crypte pendant que les fantômes vous tournent autour. Montez les marches menant à un trône, sur lequel se trouve un draugr qui revient à la vie en vous voyant. Préparez-vous alors à affronter un certain nombre de fantômes et de draugr. Prenez ensuite le livre de sort posé sur le piédestal si vous le souhaitez, avant de jeter un oeil derrière le trône. Il y a un levier à activer pour ouvrir la herse adjacente que vous devrez franchir.

- **Livre de sort -** Allié d'outre-tombe



Grimpez les quelques marches pour atteindre une crypte supérieure qui semble se terminer par un cul-de-sac. Après avoir anéanti les draugr et les fantômes qui vous harcèlent, inspectez la zone. Vous trouverez une porte métallique verrouillée (Apprenti) qui ne mène nulle part. Cependant, elle est gravée de pétroglyphes nordiques à examiner.

Solution de l'énigme: la première salle contient un levier ; si vous l'activez, la statue voisine projette des fléchettes. Chacune des trois salles suivantes contient un pilier nordique à énigme. Faites pivoter le pilier pour que le glyphe corresponde aux glyphes des têtes de pierre au mur. Ensuite, retournez dans la première salle pour activer le levier afin d'ouvrir la voie.



Vous arrivez dans une petite grotte. Empruntez ensuite un second passage menant à une autre crypte (avec un passage latéral et un dangereux bélier) que vous devez explorer pour trouver la dernière demeure d'Halldir. Le mort-vivant vous attend de pied ferme, avec ses pouvoirs magiques et ses multiples sosies prêts à contrecarrer vos plans. Faites attention à ses clones et aux attaques de foudre. Préparez-vous à mener une longue bataille jusqu'à ce qu'il épuise sa magie et que vous puissiez l'achever. Inspectez le coffre au trésor, qui renferme l'instrument que vous cherchez. Sortez en ouvrant la trappe circulaire, atterrissez sur les planches de bois qui dépassent, puis sur les pierres et les cadavres que vous aviez repérés à votre arrivée.

- **Le tambour de Rjorn**

Conclusion de la quête

Retournez à l'Académie des bardes et rendez le tambour de Rjorn à Giraud Germane. Il est fasciné de voir l'instrument qu'il recherche depuis plus de 20 ans. Même si la trésorerie de l'Académie ne peut pas vous rétribuer, Giraud peut vous montrer quelques tours qu'il a appris lorsqu'il était à l'armée. Il augmente toutes vos compétences de combat (physique) d'un point :

- **Forgeage (+1)**
- **Parade (+1)**
- **Armes à une main (+1)**
- **Armure lourde (+1)**
- **Archerie (+1)**
- **Armes à deux mains (+1)**

SAMY&DENIS

QUÊTES DU TEMPLE

INTRODUCTION

Démarrage optimal

La plupart des Quêtes du temple sont disponibles dès le début de vos aventures, sans conditions préalables. Comme elles ne sont pas étroitement liées les unes aux autres, vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix.

REMARQUE **Références:** vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.



PANORAMA RAPIDE DU PANTHÉON NORDIQUE EN BORDECIEL

L'histoire des Divins et leur culte à travers Tamriel ont déjà fait couler beaucoup d'encre, et il serait trop fastidieux d'en faire ici un résumé complet. Vous devez cependant connaître les informations suivantes, des données primordiales sur les déités les plus chères aux Nordiques :

Talos : nom nordique du légendaire empereur Tiber Septim, le dieu-héros le plus important du panthéon des hommes. Il est particulièrement vénéré en Bordeciel, où on l'appelle également Ysmir, ou "Dragon du Septentrion". Il a résisté au pouvoir de la voix des Grises-barbes assez longtemps pour entendre leur prophétie. Il existe un temple voué au culte de Talos à Vendeaume et divers autels dans de nombreuses autres capitales. Le culte de Talos a été banni de Bordeciel par les Thalmor, des agents du Domaine Aldmeri ayant signé une trêve avec l'empereur, connue sous le nom de Traité de l'Or Blanc. Les petits autels dédiés à Talos de toutes les capitales de Bordeciel disparaissent si les Impériaux s'emparent de la ville pendant la guerre civile, ou sont restaurés si les Sombrages prennent le pouvoir. Talos a disparu du Temple des Divins à Solitude (que l'on appelait encore Temple des Neuf Divins il y a 20 ans), mais retrouvera sa place si les Sombrages reprennent Solitude.

Kynareth (ou "Kyne" pour les anciens, ou "Baiser de la fin") : veuve de Shor et déesse de prédilection des guerriers. On l'appelle souvent la Mère des hommes, et ses filles ont enseigné aux premiers Nordiques l'utilisation du Thu'um, ou "voix de la tempête". Un temple se dresse en son honneur à Blancherive.

Mara : servante de Kyne et concubine de Shor. Un temple de Faillaise lui est dédié, où sont célébrés les mariages de la province.

Dibella : divinité des femmes, de la beauté et des arts ; un temple lui est consacré à Markarth.

Arkay : ses prêtres s'opposent farouchement à la nécromancie et à toutes les formes de vie dans la mort, car ils considèrent qu'Arkay n'existait pas avant que les dieux créent le monde à la demande de Shor (peut-être les a-t-il contraints, voire trompés). De ce fait, il est parfois appelé Dieu des mortels. Les prêtres d'Arkay entretiennent les mausolées, appelés Nécropoles, de la majorité des grandes villes.

Stendarr (aussi appelé Stuhn chez les Nordiques) : dieu guerrier ayant combattu le panthéon aldmer en tant que bouclier de Shor. Il a enseigné aux hommes comment faire des prisonniers de guerre et les avantages à en tirer. Il est le saint patron des légions.

DIEUX DISPARUS

Les dieux disparus n'ont pas besoin de temples : ils ont déjà le plus grand de tous, un vaste édifice dédié à la boisson et à la fête, connu sous le nom de Sovngarde.

Shor, le dieu du monde souterrain, est la version nordique de Lorkhan, qui s'est rangé du côté des hommes après la création du monde. Les dieux étrangers (c'est-à-dire les dieux elfiques) ont conspiré contre lui et précipité sa chute, le condamnant à rejoindre l'autre monde. Les mythes nordiques le dépeignent comme un roi-guerrier assoiffé de sang, menant les Nordiques à la victoire contre l'oppresseur elfique. Avant de disparaître, Shor était la figure principale du panthéon nordique.

Tsun est le dieu nordique disparu des épreuves contre l'adversité. Il est mort en défendant Shor des dieux étrangers. On dit que Tsun garde maintenant le mythique Pont du Fanon menant à Sovngarde.

Les Neuf Divins



Akatosh : premier dieu à être apparu au Commencement. Il est le dieu suprême de l'Empire cyrodiilien, symbolisant l'endurance, l'invincibilité et la légitimité éternelle.



Arkay : dieu du cycle de la vie et de la mort, des inhumations et des rites funéraires, ainsi que des saisons.



Dibella : déesse de la beauté, des femmes et des arts.



Julianos : il est associé à Jhunal, le dieu nordique disparu des ermites et des érudits. La majorité des habitants de Bordeciel le considèrent comme une divinité de second ordre.



Kynareth : déesse nordique des tempêtes, veuve de Shor et déesse de prédilection des guerriers. Également appelée Kyne.



Mara : déesse de l'amour et de la fertilité, servante de Kyne et concubine de Shor.

SAMY&DENIS



Stendarr : dieu de la rançon et frère de Tsun. Il est vénéré par les soldats et les vétérans.



Talos : Tiber Septim, l'Enfant de dragon. Également appelé Ysmir, il est l'héritier du Trône des rois pourfendus.



Zénithar : dieu du travail et du commerce. Une autre divinité pour laquelle les Nordiques n'ont guère d'intérêt.

LES AUTELS DE BORDECIEL

Bordeciel regorge d'autels dédiés aux Divins, tous répertoriés dans l'atlas. En priant sur ces autels, vous guérirez de toutes vos maladies et recevrez un bonus unique d'une durée de huit heures. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bonus à la fois ; si vous priez sur un autre autel, vous remplacerez l'ancien bonus par un nouveau.

✓	DÉITÉS	BONUS (DURÉE DE HUIT HEURES)
☐	Akatosh	Guérison de toutes les maladies, regain magique +10 %
☐	Arkay	Guérison de toutes les maladies, santé +25
☐	Dibella	Guérison de toutes les maladies, éloquence +10
☐	Julianos	Guérison de toutes les maladies, magie +25

✓	DÉITÉS	BONUS (DURÉE DE HUIT HEURES)
☐	Kynareth	Guérison de toutes les maladies, vigueur +25
☐	Mara	Guérison de toutes les maladies, effets des soins +10 %
☐	Stendarr	Guérison de toutes les maladies, efficacité des parades +10 %
☐	Talos	Guérison de toutes les maladies, récupération entre chaque cri +20 %
☐	Zénithar	Guérison de toutes les maladies, prix réduits de 10 % (marchandage)

QUÊTES DISPONIBLES

Trois des plus grands temples de Bordeciel proposent des Quêtes du temple :

✓	NOM DE LA QUÊTE	LIEU	DIVINITÉ ASSOCIÉE	CONDITIONS
☐	Quête du temple: Le coeur de Dibella	Markarth	Dibella	Aucun
☐	Quête du temple: Les bienfaits de la nature	Blancherive	Kynareth	Aucun
☐	Quête du temple: Le livre d'amour	Faillaise	Mara	Aucun
☐	Quête du temple: Les liens du mariage	Faillaise	Mara	Aucun

LE COEUR DE DIBELLA

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : Objectif secondaire : Un service pour Degaine
LIEUX : Redoute de la Tour brisée, Folpertuis, Markarth, Temple de Dibella
PERSONNAGES : Degaine, Enmon, Fjotra, Mena, Mère Hamal, Senna
ENNEMIS : Parjure, Parjure Roncecoeur
◊ **OBJECTIFS :** Volez la statue du Temple de Dibella, Trouvez la future sibylle de Dibella, Délivrez Fjotra des Parjures, Amenez Fjotra au Temple, Priez à l'autel de Dibella

Une mère, supérieure





Rendez-vous à Markarth et trouvez un mendiant nommé Degaine, qui est généralement près de l'entrée principale, à côté d'un étal de marché. Il vous insulte allègrement alors que vous lui tendez une pièce d'or, mais si vous abordez le sujet, il semble plus intéressé par l'idée de se faire de l'argent. Il vous explique que les femmes du Temple de Dibella détiennent un trésor. Il vous demande de le voler pour lui et vous propose la moitié de ce que son contact de Faillaise lui a promis. Un objectif secondaire commence.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** Volez la statue du Temple de Dibella
♦ **CIBLE :** statue de Dibella

ASTUCE Vous pouvez également commencer cette quête en ouvrant les portes du temple et en trouvant Hamal elle-même dans le sanctuaire intérieur.







Gravissez les marches de pierre jusqu'à l'entrée du temple. (Crochetage [Expert]) Ouvrez les portes du temple et entrez. Une fois dans la chambre de l'autel, une prêtresse du nom de Senna vous indique que ses soeurs sont en communion avec Dibella et ne doivent pas être dérangées. Vous pouvez soit attendre, soit ignorer son conseil, traverser l'autel et ouvrir les portes menant au sanctuaire intérieur. Descendez les marches et empruntez le couloir principal, où l'une des prêtresses vous arrête avant d'appeler Mère Hamal.

SAMY&DENIS

La Mère supérieure n'apprécie guère votre visite impromptue, surtout si vous êtes de sexe masculin, car votre présence contrevient aux règles du Temple. Répondez-lui poliment et enquérez-vous de la pénalité encourue. On vous charge alors de trouver la sybille de Dibella, une habitante de la Crevasse choisie dès son plus jeune âge pour se dévouer corps et âme à la déesse et communier avec elle. Une vision d'Hamal a indiqué l'endroit où la rejoindre. Si vous parvenez à trouver la nouvelle sybille, non seulement votre intrusion sera pardonnée, mais vous recevrez également la bénédiction de Dibella.

REMARQUE Vous pouvez vous introduire furtivement dans le temple et dérober la statue de Dibella, puis vous adresser à Hamal à condition de ne pas vous être fait repérer.

ATTENTION ! Cette quête et l'objectif secondaire de Degaine sont incompatibles : vous ne pouvez pas réaliser les deux. Si vous acceptez cette quête, les prêtresses reprennent la statue. Si vous la refusez ou si vous prenez la statue plus tard, elles se montrent hostiles et vous échouez la quête. Cette quête nécessite un peu plus d'efforts, mais sa récompense est bien plus intéressante.

◊ **OBJECTIF :** trouvez la future sibylle de Dibella
♦ **CIBLE :** Enmon, à Folpertuis

Un père, éploré





Le village grossièrement taillé dans la roche qu'a vu Mère Hamal dans sa vision est le hameau de Folpertuis. Gagnez le village et attendez le lever du soleil pour embêter les habitants (ils n'apprécieront vraiment pas que vous crochetiez leurs portes ou vous introduisiez chez eux). Parlez à Mena, mais celle-ci n'est pas en état de discuter et vous renvoie vers son époux, Enmon, qui vous explique que sa fille a été enlevée par les Parjures. Après avoir appris qu'elle est la sybille de Dibella, Enmon vous indique l'endroit où Fjotra serait retenue et propose de vous y accompagner. Vous pouvez accepter ou lui dire de rester à Folpertuis.

➤ **Acolyte :** Enmon

◊ **OBJECTIF :** délivrez Fjotra des Parjures
♦ **CIBLE :** Fjotra, dans la Redoute de la Tour brisée

REMARQUE Enmon peut vous accompagner mais il se montrera très maladroit pour combattre les Parjures et risque de mourir (cela ne fait pas échouer la quête pour autant). Il est peut-être préférable qu'il reste chez lui...

Les Parjures, c'est du passé



Rendez-vous à la Redoute de la Tour brisée et préparez-vous au combat ! Entrez dans la structure rocheuse et affrontez les Parjures qui vous barrent la route. Ouvrez la porte en bois à double battant et évitez le piège oscillant en vous enfonçant dans le camp, puis gravissez deux étages par l'escalier en spirale de la tour principale. Prenez garde au rocher et aux ennemis que vous croisez en montant, puis sortez sur les remparts.





Pénétrez dans la seconde tour au sommet des remparts et affrontez le Parjure Roncecoeur dans la chambre sacrificielle. Inspectez ensuite la porte de la cellule située près de la tête de chèvre et des bougies. Vous pouvez :

Chercher la clé de la cellule sur le cadavre et ouvrir la porte avec.

Ou crocheter la serrure (Crochetage [Expert]). Une fois Fjotra libérée, expliquez-lui qu'elle a été choisie pour devenir la sybille. Elle accepte alors de rentrer à Markarth avec vous.

➤ **Clé de cellule de la Tour brisée**

◊ **OBJECTIF :** amenez Fjotra au Temple
♦ **CIBLE :** sanctuaire intérieur du Temple de Dibella, à Markarth

Une sybille en transe

ASTUCE Utilisez le voyage rapide entre la Redoute de la Tour brisée et Markarth pour minimiser les risques lors de votre retour avec Fjotra.



Regagnez Markarth en compagnie de la jeune Fjotra. Dirigez-vous vers le Temple de Dibella, pénétrez dans le sanctuaire intérieur et adressez-vous à Mère Hamal, qui a tout organisé pour que Fjotra commence rapidement sa vie de communion avec la déesse. En guise de remerciement, elle vous demande de prier devant l'autel de Dibella, dans la première chambre où vous avez rencontré Senna.

◊ **OBJECTIF :** priez à l'autel de Dibella
♦ **CIBLE :** Temple de Dibella, à Markarth

Conclusion de la quête

Après avoir confié Fjotra à Mère Hamal et prié à l'autel, vous recevez la compétence suivante:

➤ **Atout :** Agent de Dibella

SAMY&DENIS

LE LIVRE D'AMOUR

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs: Obscures réponses

LIEUX : Monument de Gjukar, Donjon de Vertesource, Fort-Ivar, Markarth, Château de Coeur-de-Roche, Faillaise, Temple de Mara

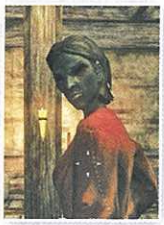
PERSONNAGES : Bassianus Axius, Boti, Calcelmo, Dinya Balu, Faleen, Rougevite, Fenrig, Jofthor, Klimmek, Maramal, Ruki, Yngvar le Chanteur

ENNEMIS : Aucun

◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Rougevite, Adressez-vous aux parents de Rougevite, Adressez-vous à Bassianus ou à Klimmek, Retournez voir Dinya Balu, Adressez-vous à Calcelmo, Faites-vous conseiller par Yngvar, Livrez le poème, Livrez la lettre de Faleen, Retournez voir Dinya Balu, Mettez l'amulette de Mara sur vous, Adressez-vous à l'amante morte depuis longtemps, Trouvez Fenrig, Amenez Fenrig à Ruki, Retournez voir Dinya Balu

L'amour de jeunesse





Entrez dans Faillaise et trouvez le Temple de Mara, en retrait de la rue principale. Pénétrez à l'intérieur et adressez-vous à Maramal (il peut aussi se trouver au Dard de l'abeille), à son épouse, la prêtresse Dinya Balu, ou à Briehl, un acolyte. Tous vous parleront de leur dévotion à la déesse Mara, qui a fait don de l'amour aux mortels. Pour recevoir sa bénédiction, vous devez au préalable la servir. Demandez ce que vous devez faire et votre interlocuteur vous expose la situation d'une dénommée Rougevite. La déesse a entendu ses prières et les a transmises à son serviteur. Vous devez aider la jeune femme à choisir un prétendant.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Rougevite.
♦ **CIBLE :** Rougevite, à Fort-Ivar




Rendez-vous au village de pêcheurs de Fort-Ivar, qui a connu des jours meilleurs. Localisez la jeune femme prénommée Rougevite ; elle coupe généralement du bois ou travaille dans le jardin de ses parents. Elle vous demande si Mara vous envoie, puis vous explique que ses parents lui rendent la vie impossible : elle a deux prétendants, mais son favori, Bassianus, veut l'épouser et déménager à Faillaise, ce que son père lui interdit. Elle a également un faible pour un autre jeune homme, Klimmek, moins aventureux et désireux de rester à Fort-Ivar.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous aux parents de Rougevite.
♦ **CIBLE :** Boti et Jofthor, à Fort-Ivar




Vous devriez trouver Boti (la mère) et Jofthor (le père) à proximité de leur habitation. Parlez à chacun d'eux. Boti vous explique qu'elle apprécie Bassianus, et pourrait éventuellement convaincre son époux de changer d'avis afin qu'il laisse leur fille s'installer à Faillaise. Adressez-vous à Jofthor, qui vous apprend que ce n'est pas tellement le déménagement de Rougevite qui le contrarie. En réalité, elle était soi-disant "amoureuse" de Klimmek il y a quelques mois à peine, mais ce garçon est un peu mollasson et aurait besoin de se secouer les puces pour gagner le coeur de Rougevite. Jofthor souhaiterait que sa fille reste pour que la jeune génération puisse contribuer à sauver la ville. Face à ces deux options, vous devez faire un choix.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Bassianus ou à Klimmek.
♦ **CIBLE :** Bassianus et Klimmek, à Fort-Ivar




Vous pouvez sélectionner le prétendant que vous voulez, il n'y a pas de bon ou de mauvais choix. Adressez-vous donc soit à Bassianus Axius, soit à Klimmek ; tous deux se trouvent généralement près de la rivière. Si vous choisissez Bassianus, suggérez-lui de s'enfuir avec sa fiancée. Si vous préférez Klimmek, dites-lui que Rougevite apprécie sans doute les hommes pleins d'assurance et conseillez-lui de se montrer plus audacieux. Si vous changez d'avis en cours de route, vous pouvez rendre la discussion plus négative avec l'un ou l'autre des prétendants. Une fois l'un des deux hommes poussé dans les bras de Rougevite (elle accepte votre choix, quel qu'il soit), votre mission prend fin.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Dinya Balu.
♦ **CIBLE :** Temple de Mara, à Faillaise

L'amour à sens unique

De retour à Faillaise, entrez dans le temple et informez Dinya Balu de la réussite de votre entreprise à Fort-Ivar. Mara vous confie alors une nouvelle tâche : un vieil homme du nom de Calcelmo doit exprimer son amour. Trouvez-le et aidez-le à résoudre son problème.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Calcelmo.
♦ **CIBLE :** Calcelmo, au château de Coeur-de-Roche, à Markarth

SAMY&DENIS





Rendez-vous à Markarth et entrez dans le château de Coeur-de-Roche. Vous trouverez très probablement Calcelmo dans la gigantesque pièce située à l'ouest. Faites fi de son impolitesse et dites-lui que Mara vous envoie. Il vous explique alors qu'il n'a d'yeux que pour Faleen, l'huscarl d'Igmund, mais qu'il est totalement incapable d'ouvrir la bouche en sa présence. Vous allez donc devoir l'aider à exprimer ses sentiments. Calcelmo vous conseille de chercher Yngvar, un bourreau des coeurs qui pourrait s'avérer de bon conseil.

◊ **OBJECTIF :** faites-vous conseiller par Yngvar.
♦ **CIBLE :** Yngvar, à Markarth



Allez voir Yngvar, que vous trouverez généralement dans la rue principale, appuyé contre un pont. Engagez la conversation. Si vous abordez le sujet de Faleen, vous apprendrez qu'elle apprécie secrètement la poésie et qu'Yngvar peut vous souffler quelques précieux vers... mais pas gratuitement. Vous devez le payer 200 pièces d'or pour recevoir le poème.

➤ **200 pièces d'or** ➤ **Poème d'amour**

◊ **OBJECTIF :** livrez le poème.
♦ **CIBLE :** Faleen, au château de Coeur-de-Roche, à Markarth



Rejoignez Faleen, qui est près de son maître dans la salle du trône du château de Coeur-de-Roche. Libre à vous de parler de Calcelmo, mais vous devez surtout lui remettre le poème. Surprise et impressionnée, elle vous donne en retour une lettre destinée à Calcelmo ; elle n'est certes pas aussi éloquente, mais elle lui fera certainement plaisir.

➤ **Lettre de Faleen à Calcelmo**

◊ **OBJECTIF :** livrez la lettre de Faleen.
♦ **CIBLE :** Calcelmo, au château de Coeur-de-Roche, à Markarth

Remettez la lettre à Calcelmo ; il s'en va rejoindre Faleen et vivre leurs amours naissantes.

◊ **OBJECTIF RETOURNEZ VOIR DINYA BALU.**
♦ **CIBLE :** Temple de Mara, à Faillaise

L'amour fou

Dinya Balu vous confie une dernière tâche, qui concerne cette fois un amour si fort qu'il peut survivre à la mort. Vous devez prendre le symbole de Mara et rejoindre deux âmes errantes pour ainsi les ancrer dans ce monde.

➤ **Amulette de Mara**

◊ **OBJECTIF :** mettez l'amulette de Mara sur vous.
♦ **CIBLE :** vous-même
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à l'amante morte depuis longtemps.
♦ **CIBLE :** Ruki, au Monument de Gjukar

ASTUCE Rendez-vous au Monument de Gjukar à la nuit tombée, pour repérer plus facilement les fantômes.





Allez au Monument de Gjukar et cherchez-y le fantôme de Ruki. Elle a passé en revue tous les cadavres sur ce champ de bataille du passé, mais n'a jamais réussi à retrouver son âme soeur. Même si vous lui indiquez que la bataille a eu lieu il y a plusieurs siècles, Ruki croit dur comme fer que les combats se déroulent sous ses yeux. Partez à la recherche de sa moitié.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Fenrig.
♦ **CIBLE :** Fenrig, au sud du Donjon de Vertesource



Ruki cherchait au mauvais endroit : l'esprit de son amant réside dans la lande au sud du Donjon de Vertesource. Dites à Fenrig que son épouse le cherche dans la plaine située à l'ouest. Il accepte de vous suivre, mais vous informe qu'il doit être de retour au camp avant le lever du jour. Cet esprit vit lui aussi dans le passé.

◊ **OBJECTIF :** amenez Fenrig à Ruki
♦ **CIBLE :** Ruki, au Monument de Gjukar

Rejoignez le Monument de Gjukar, par vos propres moyens ou en effectuant un voyage rapide. Le couple tombe dans les bras l'un de l'autre, puis s'élève vers les cieux. Leurs âmes brillent plus vivement à mesure de leur ascension, jusqu'à ne plus former que deux points dans la nuit, s'étreignant pour l'éternité.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Dinya Balu
♦ **CIBLE :** Temple de Mara, à Faillaise

Conclusion de la quête

Retournez une dernière fois voir Dinya Balu et dites-lui que vous avez aidé les deux amants éternels à se retrouver. Elle vous félicite d'avoir atteint l'ultime compréhension de l'amour et vous indique que la bénédiction de Mara vous sera adressée. Vous recevez la récompense suivante (qui diffère de la bénédiction temporaire de Mara dont vous bénéficiez si vous priez devant l'un de ses autels) :

➤ **Atout :** Agent de Mara

SAMY&DENIS

LES BIENFAITS DE LA NATURE

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
QUÊTE SECONDAIRE : Les rumeurs de l'auberge
LIEUX : Sanctuaire du Primarbor, Rocher orphelin, Blancherive, la Jument pavoisée, Vermidor, Temple de Kynareth
PERSONNAGES : Asta, Danica Pure-Source, Hulda, Maurice Jondrelle, Ennemis : Harfreuse, Spriggan, Sorcière
◊ **OBJECTIFS :** Parlez à Danica de l'abattage possible du Vermidor, Récupérez Fléortie, Apportez Fléortie à Danica, Prélevez de la sève du Primarbor, Retournez voir Danica

Le temple assoupi



Rendez-vous dans la ville de Blancherive, passez les portes de la tour de garde et entrez dans l'auberge de la Jument pavoisée. Engagez la conversation avec la tenancière, Hulda, et informez-vous des différentes rumeurs. Alimentez la conversation jusqu'à ce qu'elle vous parle d'un arbre à l'agonie, près du Temple de Kynareth.

◊ **OBJECTIF :** parlez à Danica de l'abattage possible du Vermidor
♦ **CIBLE :** Danica Pure-Source, près du Vermidor à Blancherive

ASTUCE Vous pouvez commencer cette quête en vous adressant directement à Danica Pure-Source au Temple de Kynareth.





Trouvez Danica Pure-Source et parlez-lui de l'arbre. Il s'agit d'un rejeton du Primarbor, un arbre massif qui est aussi l'organisme vivant le plus ancien de Bordeciel. Demandez-lui comment redonner vie à l'arbre et elle vous répond que même si vous parvenez à atteindre le Sanctuaire du Primarbor, il vous sera impossible d'en récolter la sève. Aucun métal ordinaire ne peut percer l'écorce de l'arbre, seule une arme unique en son genre en est capable : Fléortie, une épée qui est actuellement aux mains d'une harfreuse rôdant sur le Rocher orphelin. Acceptez de partir en quête de cette arme empreinte d'une magie noire antérieure aux humains.

◊ **OBJECTIF :** récupérez Fléortie
♦ **CIBLE :** harfreuse du Rocher orphelin

Magie noire au Rocher orphelin

Bravez les pièges redoutables, le mauvais temps et les sorcières qui vous attaquent à vue, tout en gravissant les branches pour atteindre le sommet du Rocher orphelin. Affrontez l'harfreuse et mettez fin à ses jours, puis inspectez son cadavre et emparez-vous de Fléortie.



(Furtivité) Vous pouvez également tenter de dérober Fléortie à l'harfreuse sans qu'elle s'en aperçoive.

➤ **Fléortie**

◊ **OBJECTIF :** apportez Fléortie à Danica
♦ **CIBLE :** Danica Pure-Source, au Temple de Kynareth, à Blancherive





Vous retrouverez généralement Danica dans le Temple de Kynareth. Toucher Fléortie ne lui plaît guère, elle vous demande donc d'effectuer la seconde partie de la mission : voyager vers l'est pour rejoindre le bosquet du Sanctuaire du Primarbor et récolter la sève de l'arbre originel. Une fois la quête mise à jour, vous faites la rencontre de Maurice Jondrelle, un pèlerin souhaitant vous accompagner jusqu'au sanctuaire pour y voir le Primarbor. Vous pouvez accepter de faire le voyage avec lui ou ignorer sa demande.

◊ **OBJECTIF :** prélevez de la sève du Primarbor
♦ **CIBLE :** le Primarbor, au Sanctuaire du Primarbor

REMARQUE Si Maurice vous suit, vous pouvez l'ignorer ou le laisser en plan lorsque vous ne voulez plus de sa compagnie.

La piqûre de Fléortie

Parcourez la toundra volcanique jusqu'à trouver l'entrée secrète du Sanctuaire du Primarbor. Franchissez-la pour accéder à une gigantesque grotte, qui renferme une impressionnante cascade tombant de son plafond aussi haut que le ciel et des sources chaudes jaillissant du sol. Cette merveille attire les pèlerins, qui s'y reposent et l'observent avec admiration. Vous pouvez éventuellement parler à Asta pour en savoir plus ; elle vous défendra aussi d'abîmer l'arbre.





SAMY&DENIS

Vous pouvez accomplir la mission de deux manières:

1. Quelques coups dans la gigantesque structure racinaire bloquant le passage vers le tronc ne devraient pas abîmer le vénérable Primarbor. En dépit des protestations de Maurice, dégainez Fléortie et frappez une première fois. Dans un craquement bruyant, les racines se rétractent brusquement. Continuez de vous frayer un chemin jusqu'au tronc, puis incisez-le à l'aide de Fléortie pour en récolter la sève.

➤ **Sève du Primarbor**

2. Autrement, si Maurice vous accompagne, autorisez-le à prier devant l'arbre. Sa dévotion fait éclore un arbrisseau, que vous pouvez rapporter à Danica à la place de la sève.

➤ **Pousse du Primarbor**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Danica
♦ **CIBLE :** Danica Pure-Source, au Temple de Kynareth, à Blancherive

Si vous optez pour le prélèvement de la sève, Maurice Jondrelle et les spriggans gardant l'arbre n'apprécient pas votre geste et vous attaquent. Combattez-les ou fuyez avant de rejoindre sans plus attendre Danica Pure-Source pour lui remettre la sève. Elle vous en est extrêmement reconnaissante.

Conclusion de la quête

Danica prend la sève (ou l'arbrisseau), et vous voilà maintenant en bons termes avec elle. Cette experte en guérison peut également vous servir de professeur.

Activités post-quête

Si vous retournez au Temple de Kynareth au bout d'un certain temps, vous pourrez voir l'arbre fleurir à nouveau (si vous avez récolté la sève), ou remplacé par l'arbrisseau (si Maurice a prié pour vous).

QUÊTES PARALLÈLES

LES LIENS DU MARIAGE

CONDITIONS : aucune
◊ **OBJECTIFS :** Adressez-vous à Maramal à propos de votre cérémonie de mariage, Assistez à votre cérémonie de mariage, Rendez-vous dans votre maison ou celle de votre conjoint

Une vie solitaire n'est pas une vie



Il est parfois pesant d'arpenter seul les voies embrumées de Bordeciel. Vous pourriez bien avoir besoin de compagnie... voire plus. Si vous ressentez un vide dans votre existence et que vous souhaitez la partager avec quelqu'un, prenez la route de Faillaise et rendez-vous à la taverne du Dard de l'abeille ou au Temple de Mara. Vous y trouverez un prêtre du nom de Maramal,



qui réprouve la consommation d'hydromel et prie pour que les ivrognes de la châtellerie acceptent un jour les enseignements de la servante de Kyne. Interrogez-le au sujet du Temple de Mara et vous apprendrez qu'elle est la déesse de l'amour, veillant sur les malades, les pauvres et les égarés. Les prêtres de Mara célèbrent également des cérémonies de mariage pour tous les couples de Bordeciel. Demandez-lui ensuite comment fonctionne le mariage.

La vie est dure et brève ; prendre le temps de faire la cour est donc un luxe. Lorsque quelqu'un cherche un conjoint, il se contente de porter une amulette de Mara autour du cou, affichant ainsi sa disponibilité. Dès qu'une personne lui montre de l'intérêt, les deux tourtereaux peuvent se rendre au temple pour se marier. Vous pouvez acheter l'une de ces amulettes pour la modique somme de 200 pièces d'or.

➤ **Amulette de Mara**



Après avoir acheté l'amulette de Mara, n'oubliez pas de la mettre autour du cou (depuis la section Tenue du menu Objets) ou vous aurez du mal à attirer qui que ce soit ! Il ne vous reste alors plus qu'à trouver quelqu'un souhaitant vous épouser. Pour cela, il vous suffit de vous lier d'amitié avec l'un des candidats potentiels suivants, en leur rendant un service ou en vous faisant simplement apprécier.

ASTUCE En matière d'amour, le sexe, l'âge et la race importent peu : si vous trouvez votre âme soeur, faites chavirer son coeur!

☑ CONJOINT POTENTIEL	SEXE	RACE	STATUT	CHÂTELLERIE	LIEU	CONDITIONS POUR LE MARIAGE
☐ Aela la Chasseuse	Femelle	Nordique	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐ Aeri	Femelle	Nordique	Bûcheronne	Le Clos	Scierie d'Anga	Couper du bois pour sa scierie
☐ Ainethach	Mâle	Bréton	Propriétaire de mine	La Crevasse	Folpertuis	Lui rendre un service
☐ Angrenor l'Honorable	Mâle	Nordique	Mendiant	Estemarche	Vendeaume (Auberge du Candelâtre)	Lui donner une pièce d'or
☐ Anwen	Femelle	Rougegarde	Prêtresse	La Crevasse	Markarth (Temple de Dibella)	Terminer la Quête du temple : Le coeur de Dibella
☐ Argis le Rempart	Mâle	Nordique	Huscarl	La Crevasse	Markarth (Gentilhommière de Vlindrel)	Devenir thane de la Crevasse
☐ Athis	Mâle	Elfe noir	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐ Avrusa Sarethi	Femelle	Elfe noir	Fermière	La Brèche	Ferme Sarethi	Lui rendre un service
☐ Balimund	Mâle	Nordique	Forgeron	La Brèche	Faillaise	Lui rendre un service
☐ Belrand	Mâle	Nordique	Mercenaire	Haafingar	Solitude (Le Ragnard pervers)	L'engager au moins une fois
☐ Benor	Mâle	Nordique	Guerrier	Hjaalmarche	Morthal	Le défier à la bagarre et gagner
☐ Borgakh Coeur-de-Fer	Femelle	Orque	Guerrier	La Crevasse	Mor Khazgur	Le convaincre de devenir votre acolyte
☐ Brelyna Maryon	Femelle	Elfe noir	Étudiant	Fortdhiver	Fortdhiver (Académie de Fortdhiver)	Lui rendre deux services

SAMY&DENIS

✓	CONJOINT POTENTIEL	SEXE	RACE	STATUT	CHÂTELLERIE	LIEU	CONDITIONS POUR LE MARIAGE
☐	Calder	Mâle	Nordique	Huscarl	Estemarche	Vendeaume (Hjerim)	Devenir thane d'Estemarche
☐	Camilla Valerius	Femelle	Impérial	Marchande	Blancherive	Rivebois (Marché de Rivebois)	Terminer la Quête parallèle : La Griffe d'or
☐	Cosnach	Mâle	Bréton	Ivrogne/Porteur	La Crevasse	Markarth (Auberge du Sang-d'Argent)	Le défier à la bagarre et gagner
☐	Derkeethus	Mâle	Argonien	Pêcheur	Estemarche	Gué du Sombreflot	Le sauver
☐	Dravynea la Tisseuse de pierre	Femelle	Elfe noir	Mage	Estemarche	Bosquet de Kyne	Lui rendre un service
☐	Érik le Massacreur	Mâle	Nordique	Mercenaire	La Crevasse	Rorikbourg	Lui rendre un service pour qu'il devienne mercenaire
☐	Farkas	Mâle	Nordique	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐	Filnjar	Mâle	Nordique	Forgeron	La Brèche	Pierre-de-Shor	Terminer Objectif secondaire : À moi, à toi
☐	Gat gro-Shargakh	Mâle	Orque	Mineuse	La Crevasse	Mine de Maingauche / Mine de Kolskeggr	Rendre un service à Pavo Attius pour libérer la Mine de Kolskeggr
☐	Ghorbash la Main lourde	Mâle	Orque	Guerrier	La Crevasse	Dushnikh Yal	Le convaincre de devenir votre acolyte
☐	Ghorza gra-Bagol	Femelle	Orque	Forgeron	La Crevasse	Markarth (cabane du forgeron)	Lui rendre un service
☐	Gilfre	Femelle	Impérial	Propriétaire de scierie	Estemarche	Scierie de Méliflot	Couper du bois pour sa scierie
☐	Grelka	Femelle	Nordique	Marchande	La Brèche	Faillaise (marché à ciel ouvert)	Lui rendre un service
☐	Iona	Femelle	Nordique	Huscarl	La Brèche	Faillaise (Rucheline)	Devenir thane de la Brèche
☐	Jenassa	Femelle	Elfe noir	Mercenaire	Blancherive	Blancherive (Le Chasseur ivre)	L'engager au moins une fois
☐	Jordis la Guerrière	Femelle	Nordique	Huscarl	Haafingar	Solitude (Manoir de Hauteflèche)	Devenir thane d'Haafingar
☐	Lydia	Femelle	Nordique	Huscarl	Blancherive	Blancherive (Fort-Dragon ou Douce Brise)	Devenir thane de Blancherive
☐	Marcurio	Mâle	Impérial	Mercenaire	La Brèche	Faillaise (Le Dard de l'abeille)	L'engager au moins une fois
☐	Mjoll la Lionne	Femelle	Nordique	Aventurière	La Brèche	Faillaise	Lui rendre un service
☐	Moth gro-Bagol	Mâle	Orque	Forgeron	La Crevasse	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Lui rendre un service
☐	Muiri	Femelle	Bréton	Alchimiste	La Crevasse	Markarth (Le Remède de la Vieille)	Terminer la Quête de la confrérie noire : Un deuil impossible
☐	Njada Bras-de-Pierre	Femelle	Nordique	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐	Octieve San	Mâle	Bréton	Citoyenne	Haafingar	Solitude	Lui rendre un service
☐	Omluag	Mâle	Bréton	Mineuse	La Crevasse	Markarth (fonderie)	Lui rendre un service
☐	Onmund	Mâle	Nordique	Étudiant	Fortdhiver	Fortdhiver (Académie de Fortdhiver)	Lui rendre un service
☐	Orla	Femelle	Nordique	Prêtresse	La Crevasse	Markarth (Temple de Dibella)	Terminer la Quête du temple : Le coeur de Dibella
☐	Pavo Attius	Mâle	Impérial	Mineuse	La Crevasse	Mine de Maingauche / Mine de Kolskeggr	Lui rendre un service pour libérer la Mine de Kolskeggr
☐	Perth	Mâle	Bréton	Mineuse	La Crevasse	Doline de Soljund	Lui rendre un service
☐	Quintus Navale	Mâle	Impérial	Alchimiste	Estemarche	Vendeaume (La Fiole blanche)	Terminer la Quête parallèle : Rafistolage de Fiole
☐	Revyn Sadri	Mâle	Elfe noir	Marchande	Estemarche	Vendeaume (Les occasions de Sadri)	Lui rendre un service
☐	Ria	Femelle	Impérial	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐	Roggi Barbe-Nouée	Mâle	Nordique	Mineuse	Estemarche	Bosquet de Kyne	Lui rendre un service
☐	Romlyn Dreth	Mâle	Elfe noir	Employé d'hydromellerie	La Brèche	Faillaise (hydromellerie Roncenoir)	Lui rendre un service
☐	Explore-les-Marais	Mâle	Argonien	Travailleuse des quais	Estemarche	Vendeaume (foyer argonien)	Lui rendre un service
☐	Senna	Femelle	Impérial	Prêtresse	La Crevasse	Markarth (Temple de Dibella)	Terminer la Quête du temple : Le coeur de Dibella
☐	Shahvee	Femelle	Argonien	Travailleuse des quais	Estemarche	Vendeaume (foyer argonien)	Lui rendre un service
☐	Sondas Drenim	Mâle	Elfe noir	Mineuse	Estemarche	Gué du Sombreflot	Lui rendre un service
☐	Sorex Vinius	Mâle	Impérial	Assistant aubergiste	Haafingar	Solitude (Le Ragnard pervers)	Lui rendre un service
☐	Stenvar	Mâle	Nordique	Mercenaire	Estemarche	Vendeaume (Auberge du Candelâtre)	L'engager au moins une fois
☐	Sylgja	Femelle	Nordique	Mineuse	La Brèche	Pierre-de-Shor	Lui rendre un service
☐	Taarie	Femelle	Haut-Elfe	Couturière	Haafingar	Solitude (Friperies fantaisie)	Lui rendre un service
☐	Temba Grandbras	Femelle	Nordique	Propriétaire de scierie	La Brèche	Fort-Ivar	Lui rendre un service
☐	Torvar	Mâle	Nordique	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐	Uthgerd	Femelle	Nordique	Guerrier	Blancherive	Blancherive (La Jument pavoisée)	La défier à la bagarre et gagner
☐	Vilkas	Mâle	Nordique	Compagnon	Blancherive	Blancherive (Jorrvaskr)	Terminer toutes les Quêtes des Compagnons
☐	Viola Giordano	Femelle	Impérial	Fouineuse	Estemarche	Vendeaume (Auberge du Candelâtre)	Commencer à rendre un service à Revyn Sadri, puis se rabattre sur Viola
☐	Vorstag	Mâle	Nordique	Mercenaire	La Crevasse	Markarth (Auberge du Sang-d'Argent)	L'engager au moins une fois
☐	Wilhelm	Mâle	Nordique	Aubergiste	La Brèche	Fort-Ivar (Auberge de Vilemyr)	Terminer Quête de donjon : Le spectre de Wilhelm
☐	Ysolda	Femelle	Nordique	Citoyenne	Blancherive	Blancherive (marché à ciel ouvert)	Lui rendre un service

ASTUCE Vous cherchez un mariage rapide? Dans ce cas, retrouvez Camilla Valerius au Marché de Rivebois une fois la Quête parallèle de la Griffe d'or terminée. Elle s'entichera de vous dès la fin de cette quête.

Si vous êtes en bons termes avec un partenaire potentiel, celui-ci remarque votre amulette de Mara et s'étonne généralement que votre coeur soit encore à prendre. Vous pouvez choisir d'ignorer ses avances ou lui demander si vous l'intéressez. Si c'est bien le cas, vous devez alors faire un choix. Vous pouvez répondre oui si vous souhaitez l'épouser, ou non si vous préférez renoncer à cette relation. À vous ensuite d'organiser le mariage dans les plus brefs délais... Un accident est si vite arrivé!

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Maramal à propos de votre cérémonie de mariage.

SAMY&DENIS

Allez voir Maramal à Faillaise ; vous le trouverez soit au Temple de Mara, soit au Dard de l'abeille. Dites-lui que vous souhaitez vous marier au temple. Il accepte et vous donne rendez-vous pour le lendemain, entre l'aube 5 (am) et le crépuscule 7 (pm).

◊ **OBJECTIF :** assistez à votre cérémonie de mariage.

REMARQUE Oups ! Si la frousse ou l'esprit d'aventure vous a fait rater votre propre mariage, le précédent objectif est caduc. Après quelques heures, vous pouvez tenter de convaincre votre moitié de vous laisser une seconde chance. Adressez-vous à Maramal et arrangez la situation ; attendez ensuite une nouvelle journée et essayez cette fois d'arriver au temple à l'heure !

Dans la prospérité et dans la pauvreté, dans la joie et dans l'adversité



Oh, jour de joie ! L'aube pointe, vous avez jusqu'au crépuscule pour vous rendre au Temple de Mara, où votre futur conjoint vous attend de pied ferme. La cérémonie, conduite par Maramal, commence dès votre arrivée. Le prêtre vous demande si vous souhaitez vous unir tous deux par les liens du coeur, maintenant et pour toujours. Vous pouvez :

Accepter.

Hésiter un peu, interrompre la cérémonie et confier à Maramal que vous ne souhaitez pas continuer.

Perdre la tête et attaquer l'assemblée. Ceci met fin à la quête (tout comme quitter le temple pendant la cérémonie) et fait généralement grimper en flèche votre prime à la Brèche.

Si vous ne ruinez pas ce jour heureux, Maramal vous déclarera mariés.

➤ **Les liens du mariage**

◊ **OBJECTIF :** rendez-vous dans votre maison ou celle de votre conjoint.

Votre partenaire s'interroge maintenant sur l'endroit où votre couple devrait s'installer, et vous propose sa propre maison. Dans ce cas, vous pouvez :

Accepter et jeter un oeil à la demeure (qui devrait apparaître sur votre carte). Suivant son rang, attendez-vous à vivre dans une maison de pierres solidement bâtie, comme sous une petite tente dans la toundra.

Si vous avez déjà acheté une habitation comme le requièrent les missions de thane (page 404), vous pouvez inciter votre moitié à vivre avec vous.

➤ **Conjoint**

Conclusion de la quête

Vous pouvez maintenant profiter de votre vie de couple, qui vous rapporte les bénéfices suivants :

Vous pouvez demander à votre partenaire de vous cuisiner un bon petit plat une fois par tranche de 24 heures.

Votre conjoint ouvre une boutique dans votre maison commune et vendra soit ses produits habituels s'il était marchand, soit des objets variés.

Si vous dormez tous deux dans le même lit, vous recevrez en bonus du Réconfort à votre réveil.

Si vous avez épousé un acolyte, vous pourrez vivre ensemble vos futures aventures.

Si vous avez épousé un professeur, vous pourrez vous entraîner à domicile.

Si votre moitié est à la fois un acolyte et un professeur, vous pourrez vous entraîner n'importe où !

➤ **Réconfort**



SAMY&DENIS

QUÊTES PARALLÈLES

INTRODUCTION

Démarrage optimal

La plupart des quêtes parallèles sont disponibles dès le début du jeu, mais sachez que vous devrez parfois remplir certaines conditions pour pouvoir y accéder. Ces quêtes n'étant généralement pas liées entre elles (à quelques exceptions près), vous pouvez les commencer quand et comme vous voulez.

REMARQUE **Références :** vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

Quêtes disponibles

Vous pouvez découvrir un total de 23 quêtes parallèles différentes. Mis à part quelques exceptions mentionnées ci-dessous, la plupart de ces quêtes sont indépendantes les unes des autres et peuvent être terminées n'importe quand.

✓	NOM DE LA QUÊTE	LIEU	CONDITIONS
☐	Terminer la Quête parallèle : Du sang sur la glace	Vendeaume	Entrez et sortez quatre fois de Vendeaume.
☐	Quête parallèle : Une légende interdite	Aucun	Aucun
☐	Quête parallèle : La conspiration des Parjures	Markarth	Aucun
☐	Quête parallèle : La Mine de Cidhna	Markarth	Terminer la Quête parallèle : La conspiration des Parjures
☐	Quête parallèle : La Griffe d'or	Rivebois	Aucun
☐	Quête parallèle : Un moment de besoin	Blancherive	Terminer la Quête principale : L'élévation du dragon
☐	Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne	Aucun	Aucun
☐	Quête parallèle : Repose en paix	Morthal	Aucun
☐	Quête parallèle : Extinction des feux	Solitude	Aucun
☐	Quête parallèle : L'homme qui criait au loup	Solitude	Aucun
☐	Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve	Solitude	Terminer la Quête parallèle : L'homme qui criait au loup
☐	Quête parallèle : Porté disparu	Blancherive	Entrez et sortez des bâtiments situés autour du marché de Blancherive.
☐	Quête parallèle : Chose promise	Faillaise	Aucun
☐	Quête parallèle : Nirnroot cramoisie	Griffenoire	Commencer la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire
☐	Quête parallèle : Résistance à l'Est	Vendeaume	Aucun

✓	NOM DE LA QUÊTE	LIEU	CONDITIONS
☐	Quête parallèle : Jusqu'au lever du jour	Morthal	Contracter le vampirisme
☐	Quête parallèle : Profondeurs insondables	Faillaise	Aucun
☐	Quête parallèle : La Fiole blanche	Vendeaume	Aucun
☐	Quête parallèle : Rafistolage de Fiole	Vendeaume	Attendre trois jours après avoir terminé la Quête principale : La Gorge du Monde et la Quête parallèle : La Fiole blanche
☐	Quête parallèle : Collection d'insectes*	Aucun	Aucun
☐	Quête parallèle : Les Mains du forgeron.	Forteresses orques	Race non-orque
☐	Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*	Aucun	Aucun
☐	Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*	Aucun	Nombreuses (voir quête)

REMARQUE * : les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer. Il n'est pas nécessaire de terminer toutes ces quêtes pour débloquer le succès Détours. Reportez-vous à la section Succès, page 632, pour découvrir quelles sont les quêtes concernées.

DU SANG SUR LA GLACE

CONDITIONS : entrez et sortez quatre fois de Vendeaume.

QUÊTES CONNEXES : aucune

SPOILERS MINEURS

LIEUX : Vendeaume, Bazar des curiosités, Auberge du Candelâtre, Nécropole, Hjerim, Maison du clan Brise-Bouclier, Palais des rois, Salle sanglante, Palais des rois (Étage)

PERSONNAGES : Calixto Corrium, Friga Brise-Bouclier, Helgird, Jorleif, Silda l'invisible, Susanna la Fielleuse, Viola Giordano, garde de Vendeaume, Wuunferth le Mort

ENNEMIS : aucun

◊ **OBJECTIFS :** interrogez les témoins, informez le garde, adressez-vous à Jorleif, faites-vous aider par Jorleif, examinez la scène du crime, adressez-vous à Helgird, introduisez-vous à l'intérieur de Hjerim, inspectez Hjerim à la recherche de preuves, servez-vous des indices de Hjerim, retrouvez Viola à l'extérieur de Hjerim, inspectez Hjerim avec Viola, adressez-vous à Jorleif, sillonnez les rues du Quartier des pierres la nuit, adressez-vous à Wuunferth, arrêtez le meurtrier, adressez-vous à Jorleif pour toucher votre récompense

SAMY&DENIS

Meurtres en série

REMARQUE Pour accéder à cette quête, entrez à Vendeaume, ressortez, allez ailleurs, puis retournez dans la ville. Faites ces allers-retours quatre fois au total. Rentrez finalement dans la ville de nuit, et cherchez un petit groupe d'habitants et un garde rassemblés dans le cimetière.



En traversant le Quartier des pierres de Vendeaume (à l'ouest de l'entrée), vous êtes témoin d'une scène choquante : dans le cimetière près de la Nécropole, le corps d'une femme assassinée récemment gît sur une tombe. Alors que les passants abasourdis s'amassent, parlez au garde. Il vous apprend que la victime est une dénommée Susanna, employée de l'Auberge du Candelâtre. Quand vous lui demandez si c'est le premier incident de ce genre, il vous avoue que non : trois autres jeunes filles ont été mutilées et tuées ici, en pleine nuit. Proposez-lui alors votre aide, et il vous oriente vers les badauds, qui pourraient avoir des informations à partager.

◊ **OBJECTIF :** interrogez les témoins

Il y a trois témoins à interroger :



Calixto Corrium : le propriétaire du Bazar des curiosités croit avoir vu quelqu'un s'enfuir, mais il n'a pas pu distinguer son visage.



Silda l'invisible : cette mendiante qui vit sur la place du marché du Quartier des pierres a entendu un cri et accouru, mais Susanna était déjà morte.



Helgird : la prêtresse d'Arkay de la Nécropole a remarqué que le cadavre n'avait pas été délesté de sa bourse. Le motif du meurtre ne serait donc pas le vol.

Sortez et suivez la traînée de sang. Elle vous conduit à des marches en pierre, au coin nord menant au quartier de Valunstrad. Montez d'autres marches et vous finirez devant la porte verrouillée (maître) d'un bâtiment du nom de Hjerim.

◊ **OBJECTIF :** introduisez-vous à l'intérieur de Hjerim
♦ **CIBLE :** porte d'entrée de Hjerim, dans le quartier de Valunstrad, à Vendeaume

Accéder à Hjerim n'est pas une tâche facile, car vous devez d'abord vous renseigner auprès des habitants de Vendeaume. Vous pouvez :

(Crochetage) Déverrouiller la porte (maître) en faisant montre de vos incroyables talents de crocheteur de serrures.

Parler aux gardes ou aux habitants de la ville, et leur demander comment accéder à Hjerim. On vous raconte que la demeure appartenait autrefois à Friga Brise-Bouclier, et qu'elle est abandonnée depuis la mort de la jeune fille. Apparemment, Tova, sa mère, en détient la clé.

REMARQUE Cette maison des horreurs est en vente, mais seulement après que vous avez été témoin de la scène du meurtre. Consultez les Quêtes de thane en page 404 pour plus d'informations.

◊ **OBJECTIF :** informez le garde

Retournez voir le garde, qui ne cache pas sa frustration en voyant que personne ne sait rien (ou ne veut rien dire). Proposez-lui de mener l'enquête, et il vous invite à vous rendre au Palais des rois. Vous devez d'abord obtenir l'autorisation de Jorleif, le chambellan de Vendeaume.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Jorleif
◊ **OBJECTIF :** faites-vous aider par Jorleif
♦ **CIBLE :** Jorleif, dans le Palais des rois, à Vendeaume



Rendez-vous au Palais des rois et trouvez Jorleif ; dites-lui que vous avez entendu parler des meurtres. Il accepte votre aide avec joie et dira aux gardes de vous aider si nécessaire.

◊ **OBJECTIF :** examinez la scène du crime
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Helgird
♦ **CIBLE :** lieu du crime, dans le cimetière près de la Nécropole

ASTUCE Cet objectif est réalisé plus facilement de jour. Remarquez que vous pouvez suivre la traînée de sang et vous introduire directement dans Hjerim, ce qui vous fera gagner du temps au lieu de partir à la pêche aux informations.



Retournez au cercueil où le cadavre de Susanna a été abandonné. Vous remarquez du sang sur le couvercle et des taches qui laissent à penser que le corps a été traîné. Si vous parlez au garde, il mentionne également le sang. Jetez un oeil à l'ouest et vous verrez une traînée. Le garde vous apprend qu'Helgird a emmené le corps à la Nécropole afin de le préparer pour l'enterrement ; elle sait peut-être quelque chose. L'entrée de la Nécropole est sur votre droite (au nord-ouest) quand vous faites face à la traînée de sang. Rendez-vous dans cette crypte sinistre et interrogez Helgird. Elle finit par vous révéler que la victime a été mutilée à l'aide d'une lame incurvée que les Nordiques utilisaient autrefois pour embaumer leurs morts.



Vous trouverez généralement Tova Brise-Bouclier au marché dans la partie sud-ouest du Quartier des pierres, ou dans les environs. La nuit, elle se rend à la maison du clan Brise-Bouclier et vous pouvez crocheter la serrure (maître) pour entrer. Autrement, parlez-lui lorsqu'elle ouvre la maison le matin ou quand elle part. Annoncez-lui que vous avez quelques questions à lui poser à propos de sa fille. Choisissez n'importe quelle réponse indiquant que vous souhaitez trouver le meurtrier et faites-lui savoir que vous avez besoin d'accéder à sa demeure. Après avoir obtenu la clé, retournez à Hjerim et ouvrez la porte d'entrée.

➤ **Clé de Hjerim**

◊ **OBJECTIF :** inspectez Hjerim à la recherche de preuves

SAMY&DENIS

L'oeuvre sanglante du Boucher



La maison a été vidée et des toiles d'araignée ont envahi tous les recoins. L'endroit semble désert, mais une inspection approfondie vous révèle les éléments suivants :

Pièce à l'avant (au nord) : les casseroles n'ont pas été utilisées depuis des lustres, à en croire les excréments de ragnards et les toiles d'araignée que vous voyez dedans.

Pièce à l'avant (entrée) : le coffre est taché d'éclaboussures de sang et a été récemment poussé contre le mur. Fouillez-le après l'avoir inspecté pour trouver une dizaine de prospectus avertissant des exactions d'un "Boucher". Ils mentionnent également une certaine Viola Giordano. Lisez le journal qui les accompagne pour découvrir un récit sinistre parlant d'activités nécromantiques.

Pièce à l'avant (entrée) : les bouteilles d'hydromel renversées sont celles des anciens occupants.

Pièce à l'avant (mur ouest) : d'autres prospectus sont posés sur une étagère, près de l'une des armoires. Retirez-les, car l'une des piles n'est pas droite. Sous celle-ci, vous trouvez une amulette étrange (et de très grande valeur) ! Inspectez-la dans la section Tenue du menu Objets.

Pièce à l'avant (derrière l'armoire) : l'une des armoires au fond de la pièce a été clouée au mur. Ouvrez-la et faites glisser le faux panneau pour découvrir un spectacle répugnant : un petit autel de fortune et une antichambre jonchée de morceaux de cadavres. Inspectez l'autel pour confirmer qu'il est utilisé pour un rituel magique inconnu. Vous pouvez récupérer un second journal du Boucher, qui semble contenir des ingrédients : des morceaux de cadavres et une incantation.

Étage : vous ne pouvez inspecter que le lit et les chaises, qui ont été agencés dans une position étrange.

➤ **Gare au Boucher ! (19)**
➤ **Journal du boucher 2**
➤ **Journal du boucher 1**
➤ **Étrange amulette**

◊ **OBJECTIF :** servez-vous des indices de Hjerim
♦ **CIBLE :** n'importe quel garde, à Vendeaume

ASTUCE Seuls le premier journal du Boucher et les prospectus sont nécessaires pour continuer la quête, bien qu'il soit dans votre intérêt de trouver tous les éléments listés ici.

Quittez la maison et parlez à n'importe lequel des gardes de Vendeaume. Deux nouveaux sujets de conversation sont disponibles (si vous avez au moins trouvé un prospectus et l'étrange amulette) :

Demander des informations sur le "Boucher" : Viola Giordano affiche ces prospectus partout en ville et quelqu'un s'évertue à les arracher.

Demander des informations sur l'amulette : le garde n'a jamais rien vu de tel, mais vous dit que Calixto, au Bazar des curiosités, a l'oeil pour ce genre de babioles.

Viola Giordano : enquêteuse amateur



Trouvez Viola, qui arpente les rues de Vendeaume, et demandez-lui de vous parler du Boucher. Elle vous explique qu'elle est sur sa piste depuis des mois, puis mentionne les prospectus que vous avez trouvés à Hjerim. Comme le garde vous l'a dit, quelqu'un les arrache aussi vite qu'elle les affiche. Elle vous recommande de la rejoindre à Hjerim pour procéder à une autre inspection. Vous pouvez la suivre si vous n'avez pas découvert l'amulette. Sinon, vous pouvez également rendre visite à Calixto.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Viola à l'extérieur de Hjerim.

Calixto Corrium : expert en curiosités



Rendez-vous au sud-est du Quartier des pierres et entrez dans le Bazar des curiosités de Calixto Corrium. Vous pouvez visiter son musée, et lui montrer l'amulette que vous avez trouvée. Il inspecte avec joie l'artefact et vous annonce qu'il s'agit de la Tourne-pierre, symbole de la puissance de Vendeaume qui est généralement porté par le mage de la cour. Il vous en offre 500 pièces d'or. Vous pouvez :

Accepter et vendre l'objet.

Demander s'il ne vaudrait pas mieux la remettre au mage de la cour, et la garder.

La garder pour vous.

➤ **500 pièces d'or (si vous la vendez)**

Quel que soit votre choix, la prochaine étape se déroule à Hjerim, où vous devriez avoir accepté de retrouver Viola.

Retour à la maison des horreurs

◊ **OBJECTIF :** inspectez Hjerim avec Viola.

À votre arrivée, Viola est prête à inspecter la maison. Après avoir vu l'abominable autel, ses réactions peuvent changer selon la qualité de vos recherches précédentes, et si vous avez rencontré Calixto ou non.

Si vous avez déjà trouvé l'autel et parlé de l'amulette à Calixto, Viola croit que Wuunferth le Mort, le mage de la cour du Palais des rois, est le coupable et vous encourage vivement à prévenir Jorleif, le chambellan.

Si vous avez déjà trouvé l'autel, mais que vous n'êtes pas allé voir Calixto, parlez à Viola.

Si vous n'avez pas déjà trouvé l'autel, Viola vous conduit à l'étrange armoire et vous force à ouvrir le faux panneau qui dissimule l'autel. Après avoir trouvé et lu le journal du Boucher, parlez-en à Viola. Apparemment, Wuunferth, le mage de la cour, est un homme dangereux et elle vous déconseille de l'approcher directement. Elle vous demande plutôt d'en parler à Jorleif.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Jorleif.

Avec les preuves que vous avez rassemblées, deux voies s'offrent à vous pour terminer cette enquête et toutes deux impliquent de se rendre au Palais des rois. Vous pouvez parler à Jorleif ou vous adresser directement au suspect : Wuunferth.

Épilogue : Wuunferth, accusé à tort ?



Ignorez Jorleif, contrairement à ce que Viola vous avait conseillé, et accédez à la partie supérieure du Palais des rois, sur votre gauche (à l'ouest) en entrant. Montez à l'étage, tournez à gauche (vers le sud) et ouvrez la porte au bout du couloir pour entrer dans les quartiers privés de Wuunferth. Il se peut aussi qu'il soit assis dans la grande salle du palais ou qu'il se promène dans le bâtiment. Faites-lui savoir que vous avez entendu dire qu'il était versé dans la nécromancie : il réfute immédiatement cette accusation des plus fallacieuses. Il est un membre éminent de la Guilde des mages. Quand vous mentionnez les journaux et l'amulette, Wuunferth demande à quoi ressemble cet artefact. D'après votre description, il s'agirait de l'Amulette du nécromancien, un objet légendaire. Wuunferth a remarqué que les meurtres étaient liés à une sorte de rituel nécromantique qui aura lieu de nuit, le lendemain, dans le Quartier des pierres !

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** sillonnez les rues du Quartier des pierres la nuit.

Épilogue : Wuunferth incriminé

Prévenez Jorleif que vous soupçonnez Wuunferth le Mort d'être le coupable, mais le chambellan veut des preuves. Répondez que vous avez découvert les traces de rituels nécromantiques à Hjerim, ainsi qu'une amulette qui semble appartenir au mage. Wuunferth étant un ami fidèle d'Ulfric depuis de nombreuses années, Jorleif a du mal à vous croire, mais il semblerait que les rumeurs qui courent en ville ne soient pas totalement infondées. Il vous remercie de l'attention que vous avez portée à la résolution de cette affaire. La quête se termine alors. Accompagné d'un garde, Jorleif rejoint Wuunferth à l'étage et le fait jeter dans la prison du palais. Vous pouvez observer la scène, et entendre le vieux nécromancien clamer son innocence.



Au bout de trois jours, retournez à Vendeaume et écoutez ce que racontent les habitants. Le Boucher semble avoir frappé à nouveau ! Rendez-vous sur les lieux du crime, où vous pouvez parler à un garde qui ne comprend pas qu'un autre meurtre ait pu se produire après votre enquête. On vous demande alors de vous rendre à la prison et de parler à Wuunferth. Il est forcément responsable, d'une manière ou d'une autre. Mais comment ?

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Wuunferth.

Quand vous lui annoncez que le tueur a encore frappé, Wuunferth se moque ouvertement de votre piètre travail de détective. Demandez-lui de vous aider à trouver le véritable coupable, et il vous demande pourquoi vous l'avez accusé en premier lieu. Lorsque vous mentionnez les journaux et l'amulette, il répond sur un ton furieux qu'il est un membre éminent de la Guilde des mages. De plus, il n'a jamais tenu de journal. Il demande à quoi ressemble l'amulette. D'après votre description, il s'agirait de l'Amulette du nécromancien, un objet légendaire. Wuunferth a remarqué que les meurtres étaient liés à une sorte de rituel nécromantique qui aura lieu de nuit, le lendemain, dans le Quartier des pierres !

◊ **OBJECTIF :** sillonnez les rues du Quartier des pierres la nuit.

Conclusion de la quête

Attendez la tombée de la nuit, le lendemain. L'endroit est inhabituellement calme, jusqu'à ce que vous tombiez sur Calixto Corrium, qui est en train de discuter avec une femme (dans la zone du marché, en général). Quelques instants plus tard, il l'attaque. Arrêtez-le !

◊ **OBJECTIF :** arrêtez le meurtrier.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Jorleif pour toucher votre récompense.

Prenez Calixto en chasse. Si vous n'êtes pas assez rapide, il retourne à Hjerim pour préparer son dernier combat : il n'a pas l'intention de se laisser prendre sans lutter. Utilisez vos armes de prédilections pour le tuer, ou contentez-vous de le neutraliser avec vos poings. Après vous être occupé de son cas, retournez voir Jorleif. Il vous remercie chaleureusement d'avoir enfin résolu cette affaire (il est plus avare de compliments s'il doit aller libérer Wuunferth). Vous recevez alors les récompenses suivantes :

L'Amulette du nécromancien, si vous l'aviez vendue à Calixto. Vous pourrez alors la revendre à nouveau pour gagner encore plus d'argent !

Le titre de "Détective de Vendeaume".

Un "nettoyage" gratuit d'Hjerim (que vous en soyez propriétaire ou non), pour débarrasser la demeure des morceaux de cadavres qui jonchent l'effroyable antichambre.

➤ **Amulette du nécromancien**

Activités post-quête

Ce serait à présent une bonne idée d'acheter Hjerim.

CALIXTO CORRIUM : MODUS OPERANDI

Calixto Corrium a récemment perdu sa soeur jumelle, Lucilla, dont il avait toujours été extrêmement proche. Les jumeaux partageaient un amour des objets anciens et exotiques, et c'est ensemble qu'ils avaient réuni la collection du Bazar des curiosités. Totalement dévasté par la mort de Lucilla, Calixto a entamé une longue période d'isolation, au cours de laquelle il a découvert une puissante magie capable de ramener sa soeur à la vie. Pour cela, il lui fallait des "matières premières" : moelle, os, chair, tendons et sang. C'est ainsi qu'il s'est mis à arpenter les rues glaciales de Vendeaume pendant la nuit, prélevant ces ingrédients spécifiques sur des femmes. Il tentait de rassembler les différents éléments nécessaires à la résurrection de sa soeur à Hjerim, la maison à présent abandonnée de sa première victime.

UNE LÉGENDE INTERDITE

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal
LIEUX : Académie de Fortdhiver, Folgunthur, Crypte de Folgunthur, Demeure de Geirmund, Rocher d'Eaulointaine, Saarthal
PERSONNAGES : Gauldur, Tolfdir
ENNEMIS : draugr, esclave draugr, givrépeire, Jyrik Gauldurson, Mikrul Gauldurson, Sigdis Gauldurson, ragnard
◊ **OBJECTIFS :** examinez le message énigmatique, enquêtez sur la légende de Gauldur, apprenez la vérité auprès de Daynas Valen, lisez les notes de Daynas Valen, trouvez le Fragment d'amulette de Gauldur à Folgunthur, trouvez le Fragment d'amulette de Gauldur à la Demeure de Geirmund, trouvez le Fragment d'amulette de Gauldur à Saarthal, réassemblez l'Amulette de Gauldur, prenez l'Amulette de Gauldur

◉ SPOILERS MINEURS

Cette quête peut commencer de différentes façons. Pas de démarrage "optimal", ni de personnage à contacter. Vous la déclencherez probablement par hasard au cours de vos aventures. Voici quelques possibilités de départ :

En explorant un des lieux liés à cette quête, comme Saarthal (dans le cadre de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal), vous trouverez peut-être une note étrange parlant du boss ; cette découverte amorce aussitôt cette quête. Ces notes vous orientent toutes vers le même ouvrage, le livre des *Légendes oubliées de Bordeciel*.

Vous pouvez aussi trouver le livre en premier. Des exemplaires de *Légendes oubliées de Bordeciel* traînent un peu partout dans le monde, notamment dans la bibliothèque de Farengar, à Fort-Dragon. Lisez cet ouvrage pour en savoir un peu plus et découvrir votre objectif suivant, Folgunthur.

Enfin, vous pouvez entrer directement dans Folgunthur et y trouver le corps de Daynas Valen. Ses notes contiennent toutes les informations nécessaires pour mener à bien cette quête.

NOTE Nous vous proposons ci-dessous une méthode de résolution possible. Vous pouvez explorer chaque lieu dans l'ordre de votre choix, mais cet itinéraire vous permet de suivre une progression logique.

SAMY&DENIS

Ne pas déranger



Au plus profond de la Crevasse, la route sud suit la rivière dans sa course sinueuse vers Markarth. À un moment, elle passe sur un pont dominant une grande cascade, au sud. Escaladez la pente rocailleuse pour rejoindre un chemin de terre menant au cours d'eau, et remontez le courant pour passer à travers la cascade. Derrière elle se cache l'entrée du Rocher d'Eaulointaine. Le "rocher" en lui-même se trouve à l'intérieur de la caverne ; il s'agit d'un îlot de pierre posé sur les eaux sombres d'un lac, et orné d'un vieil arbre noueux. Le corps d'un aventurier gît au pied de cet arbre, non loin d'un piédestal. Vous trouverez deux objets importants sur son socle :

➤ **Ancien édit** ➤ **Griffe de dragon en émeraude**

Le document est particulièrement inquiétant. Il vous ordonne de quitter ces lieux, théâtre de terribles sacrifices. Prenez la griffe et choisissez d'ignorer la mise en garde pour poursuivre la quête.

◊ **OBJECTIF :** examinez le message énigmatique
♦ **CIBLE :** cadavre de l'aventurier

Si ce n'est pas déjà fait, examinez le corps de l'aventurier pour récupérer quelques potions, ainsi qu'un exemplaire du livre des *Légendes oubliées de Bordeciel*, qui relate l'histoire de l'archimage Gauldur et de ses trois fils, tous morts depuis des siècles. Le livre ne précise pas si cette tombe scellée est liée à cette légende, mais mentionne par contre un autre lieu : Folgunthur, au pied de Solitude, loin au nord.

◊ **OBJECTIF :** enquêtez sur la légende de Gauldur.
♦ **CIBLE :** Journal de Daynas Valen, à l'extérieur de Folgunthur



Votre objectif se trouve à l'extérieur de cette grotte, mais vous pouvez voir une porte à énigme nordique encastrée dans le mur de pierre au-dessus du piédestal.

Solution de l'énigme : la porte est composée de trois "anneaux" qui tournent quand vous les activez. Chacun de ces anneaux comporte trois symboles d'animaux et la serrure centrale se déverrouille à l'aide de la Griffe de dragon en émeraude ; impossible d'accéder à cette énigme sans elle. La solution se trouve en fait dans la paume de la Griffe : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes qui y sont gravés. Faites tourner les anneaux pour faire apparaître ces symboles dans l'ordre : ours (anneau extérieur), baleine (anneau intermédiaire) et serpent (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe dans la serrure.

Une fois la porte franchie, un long couloir vous attend, ainsi que trois autres portes qui vous laissent passer sans résistance. Elles mènent à une seconde porte à énigme fermement scellée. Elle est gravée de pétroglyphes différents, et votre Griffe de dragon en émeraude ne correspond pas à la serrure. Vous reviendrez ici plus tard, à la fin de la quête.

Rendez-vous à Folgunthur, dans les marais au sud-est de Solitude, et examinez le campement abandonné près du tertre. Vous trouverez le journal de Daynas Valen dans une des tentes enneigées. Lisez-le et gardez-le ; Daynas y expose son obsession pour la légende de Gauldur, une obsession qui l'a conduit jusqu'à Folgunthur.



➤ **Journal de Daynas Valen**

NOTE Vous pouvez aussi venir ici et lire le journal de Daynas Valen sans passer par les étapes précédentes, ou même retrouver directement son corps à l'intérieur de Folgunthur pour obtenir ses notes. Les options ne manquent pas quand il s'agit de découvrir l'histoire des Gauldurson !

◊ **OBJECTIF** : apprenez la vérité auprès de Daynas Valen.
♦ **CIBLE :** notes de Daynas Valen, à Folgunthur

Reste ici à jamais, Mikrul, traître et meurtrier.



Ouvrez les sinistres portes de fer de Folgunthur, et prenez soin d'éviter la plaque à pression dans le premier tunnel si vous ne voulez pas vous faire déchiqueter par les pointes lancées par les deux bustes de dragon. Remarquez tous les corps d'aventuriers et de draugr qui jonchent le passage ; vous êtes loin d'être le premier à pénétrer dans ce tombeau. Vous découvrez une serrure à griffe déjà ouverte en bas des marches (par la Griffe de dragon en ivoire que possède Daynas, d'après son journal).

Puis vous trouverez une porte à énigme dans le vestibule, elle aussi déjà résolue. La sortie à l'opposé mène à une plaque à pression reliée à un piège de feu, ainsi qu'au premier draugr encore vivant de ce donjon. Le passage donne sur une vaste salle de banquet souterraine ; des draugr se détachent des murs dès votre arrivée, mais les lampes et les flaques d'huile ne manquent pas pour les faire brûler.

Prenez le passage à l'autre bout de la salle ; une grille s'effondre sous votre poids si vous vous en approchez et vous précipite dans une fosse à piques, heureusement inondée. Contournez-la prudemment, mais si vous tombez, actionnez le levier au mur pour refermer la grille et remonter avec elle. Prenez ensuite l'escalier en spirale, qui vous permet d'atteindre un balcon surplombant la salle de banquet. Vous trouvez bientôt le corps ensanglanté de Daynas Valen, près d'une autre serrure à griffe. Fouillez-le pour récupérer deux objets importants :

➤ **Notes de Daynas Valen** ➤ **Griffe de dragon en ivoire**

◊ **OBJECTIF :** lisez les notes de Daynas Valen.

Prenez les objets et parcourez les notes de Daynas. Des années de recherches laborieuses lui ont permis de découvrir la vérité sur Gauldur et ses fils, et sur la puissante amulette qui unissait les trois frères. De toute évidence, c'est un artefact très précieux. Rassembler les trois fragments ne sera pas facile, mais ça en vaut la peine.

◊ **OBJECTIF :** trouvez le Fragment d'amulette de Gauldur à Folgunthur.
♦ **CIBLE :** Mikrul Gauldurson, à Folgunthur
◊ **OBJECTIF :** trouvez le Fragment d'amulette de Gauldur à la Demeure de Geirmund.
♦ **CIBLE :** Sigdis Gauldurson, à la Demeure de Geirmund
◊ **OBJECTIF :** trouvez le Fragment d'amulette de Gauldur à Saarthal.
♦ **CIBLE :** Jyrik Gauldurson, à Saarthal

Insérez la Griffe de dragon en ivoire dans la serrure près du corps de Daynas. Le pont s'abaisse alors, vous forçant à combattre les draugr qui attendaient de l'autre côté. Massacrez-les et entrez dans une petite crypte (attention au piège à lance dans la salle sur votre gauche). Une énigme nordique vous barre la route.

Solution de l'énigme : chacun des quatre leviers contrôle une ou plusieurs des quatre herses qui bloquent le passage. Actionnez les leviers avant droit et arrière gauche pour résoudre l'énigme.

Descendez les escaliers, en évitant le piège à chute de pierre, et ouvrez la porte en bois pour accéder à une chambre gardée par deux draugr près de leurs trônes. Éliminez-les avant de vous intéresser à la grande grille au centre de la pièce. Si vous tirez sur la chaîne sans prendre vos précautions, vous finirez criblé de fléchettes. Voici comment procéder :

SAMY&DENIS

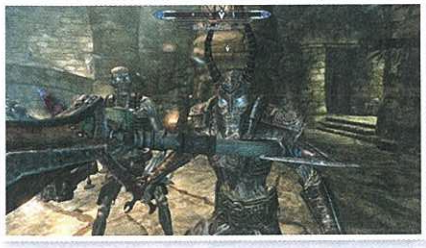
Solution de l'énigme : vous trouverez un levier près de chaque trône. Ils font coulisser les murs qui bloquent les portes voisines, vous permettant d'accéder aux chambres qui se trouvent derrière. Le levier de droite vous donne accès à une pièce en demi-cercle ; éliminez le draugr qui la garde avant d'examiner les trois grosses têtes de pierre qu'elle contient ; elles ont chacune un pétroglyphe d'animal entre les mâchoires. Ils représentent, dans l'ordre, le serpent, la baleine et le faucon. Revenez sur vos pas et tirez sur le levier de gauche pour ouvrir une autre pièce quasiment identique ; elle contient trois piliers que vous devez faire pivoter. Par rapport à la porte, faites apparaître le serpent sur le premier pilier, la baleine sur le second et le faucon sur le troisième, pour reproduire l'ordre révélé par les trois têtes de pierre. Vous pouvez maintenant tirer la chaîne pour ouvrir la grille sans danger.

Descendez l'escalier en spirale jusqu'à un tunnel humide infesté de givrépeires. La porte ouverte au bout de ce passage donne sur une salle toute en longueur flanquée de cercueils. Dès que vous entrez, les portes se referment derrière vous et les lumières s'éteignent. Des draugr surgissent alors des cryptes de part et d'autre de la pièce pour vous attaquer sous le couvert des ténèbres. Utilisez vite un sort ou un pouvoir de nyctalopie et éliminez tous ces gardiens. Préparez-vous ensuite à résoudre une nouvelle énigme.

Solution de l'énigme : faites tourner les anneaux pour faire apparaître ces symboles dans l'ordre : faucon (anneau extérieur), faucon (anneau intermédiaire) et dragon (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe de dragon en ivoire dans la serrure pour ouvrir la porte. Avancez et ouvrez les portes de la crypte de Folgunthur.

Combat - Mikrul Gauldurson

La crypte est une chambre immense flanquée de cercueils ; la tombe principale vous attend à l'autre bout de la pièce (au sud-est). Quand vous arrivez à mi-chemin, le sarcophage s'ouvre violemment et le terrible Mikrul Gauldurson s'en extirpe péniblement. Ce traître est devenu un draugr extrêmement puissant ; il est armé de la Lame noire de Gauldur, une redoutable épée équipée de l'enchantement Siphon de santé, et peut compter sur le soutien de ses esclaves draugr. Ces créatures inférieures ne sont pas vraiment une menace, mais elles sont assez nombreuses pour vous gêner et vous empêcher de manoeuvrer.



À bas niveau, vous aurez peut-être du mal à vaincre Mikrul au corps à corps, comme chacun de ses coups lui permet de régénérer sa santé. Mieux vaut laisser vos acolytes et vos créatures invoquées au placard, ils ne constitueraient qu'une source de vie supplémentaire pour votre ennemi. Le plus prudent est encore d'éviter tous ses coups. Restez à distance, esquivez et attaquez-le à l'arc ou à la magie. Si la situation tourne mal, sautez par-dessus les sarcophages qui bordent la pièce pour gagner du temps et récupérer un peu.

Dès que Mikrul s'effondre, tous ses esclaves le suivent dans la mort. Ne manquez pas de récupérer sa lame vampirique, une arme à une main vraiment exceptionnelle. Vous trouverez également deux autres objets importants sur son corps :

- **Lame noire de Gauldur**
- **Formule d'emprisonnement**
- **Fragment de l'amulette de Gauldur**

Ne vous y trompez pas : le "fragment" d'amulette de Mikrul est déjà un excellent accessoire en soi ; elle possède un puissant enchantement de Renfort de santé. La formule est une malédiction à l'encontre de ce Gauldurson. Pour quitter la salle, rejoignez l'extrémité sud-est et insérez la Griffe de dragon en ivoire dans la serrure de droite (celle de gauche déclenche une chute de pierres). Les barres se rétractent alors pour vous permettre d'accéder à la salle du trésor, contenant notamment un Mur de mots. Empruntez la porte de fer au sud-est pour quitter la crypte de Folgunthur, poussez un couvercle de sarcophage pour révéler un raccourci vers la salle de banquet, et rejoignez la sortie. En chemin, utilisez la griffe en ivoire dans la première salle d'énigme pour ouvrir une porte secrète donnant sur un coffre.

- **Mot de puissance :** Souffle glacé

Reste ici à jamais, Sigdis, traître et meurtrier.



Rendez-vous à la Demeure de Geirmund, à l'est de Fort-Ivar, dans la forêt vallonnée proche du lac Geir. Entrez dans la grotte, massacrez les deux ragnards et plongez dans l'eau au fond de l'immense fosse au centre de la salle. Un passage immergé donne sur un coffre et un cul-de-sac, et des marches mènent à une porte de fer. Éliminez les givrépeires qui vous barrent la route, évitez la plaque à pression du piège à fléchettes et descendez dans une crypte humide. Vous y trouverez des draugr et une nouvelle énigme nordique.

Solution de l'énigme : tenez-vous en haut des marches et tournez-vous face à la crypte. Sur le mur de gauche (au sud), vous pouvez voir deux petits pétroglyphes représentant un faucon et une baleine. Sur celui de droite (au nord), deux plaques représentent une baleine et un serpent. Avancez en restant sur la gauche, et faites tourner les deux piliers pour faire apparaître le faucon et la baleine. Revenez sur vos pas et suivez cette fois le côté droit de la crypte ; faites pivoter deux autres piliers pour faire apparaître la baleine et le serpent (inutile de toucher le premier pilier, qui est déjà correctement orienté). Il ne vous reste plus qu'à actionner le levier pour ouvrir la herse.

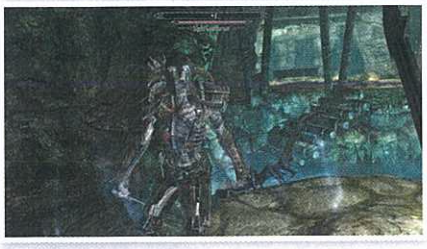


Rejoignez la salle centrale en ruines contenant un pont effondré et montez les marches menant à l'autel. Vous aurez à revenir ici plus tard, mais pour l'heure, fouillez le corps pour récupérer une clé et l'épitaphe du seigneur Geirmund. La porte de fer derrière l'autel peut être crochetée [spécialiste] ou ouverte avec cette clé. Tournez à gauche (vers l'ouest) après le créateur d'enchantement, la route directe vers le sarcophage de Sigdis Gauldurson étant bloquée. Montez les marches, tuez le draugr sur le balcon surplombant la salle centrale, ignorez le levier bien en évidence (à moins de vouloir vous faire empaler) et actionnez celui caché juste derrière vous, sur la droite (au sud-ouest) pour abaisser le pont.

Traversez en éliminant les draugr (vous pouvez sauter sur la droite, vers le sud, pour atteindre une porte verrouillée [Expert] donnant sur une petite salle au trésor, avant de revenir sur vos pas). Actionnez un second levier sur la plateforme intermédiaire pour abaisser le deuxième pont, et passez en force dans un petit passage. Évitez le déclencheur au sol, il active des haches oscillantes ; si vous déclenchez ce piège, avancez rapidement de lanterne en lanterne pour éviter les lames.

- **Clé du seigneur Geirmund**
- **Épitaphe de Geirmund**

Combat - Sigdis Gauldurson



Suivez le passage pour atteindre enfin la tombe de Sigdis Gauldurson. À peine sorti de son sarcophage, il se téléporte et vous vous retrouvez tout à coup confronté à trois Sigdis au lieu d'un ! Son sort de duplication lui permet de créer deux clones magiques. Ils ne sont pas faciles à différencier de l'original dans le feu de l'action, mais il existe néanmoins plusieurs nuances subtiles :

L'arc noir manié par le vrai Sigdis inflige nettement plus de dégâts et absorbe votre magie.

Une pâle lueur bleue entoure les deux clones.

Seul le casque du vrai Sigdis possède des cornes ; ceux des illusions en sont dépourvus.

Les trois Sigdis vous tirent dessus depuis leurs plateformes ; attaquez-les avec votre arme préférée. L'original se téléporte et conjure de nouveaux clones régulièrement, et plus rapidement si vous les éliminez tous les deux ou si sa santé diminue.

SAMY&DENIS

Concentrez-vous sur le véritable Sigdis, c'est lui que vous devez abattre. À sa mort, ses illusions se dissipent et une porte de sortie s'ouvre derrière son cercueil. Dépêchez-vous de récupérer son arc noir, une arme capable d'absorber la magie de vos cibles, ainsi que deux autres objets importants :

- **Arc noir de Gauldur**
- **Fragment de l'amulette de Gauldur**
- **Formule d'emprisonnement**

Là encore, le fragment d'amulette est un accessoire en bonne et due forme, possédant cette fois un enchantement de Renfort de vigueur. La formule est ici aussi une malédiction à l'encontre de ce fils de Gauldur. Empruntez le couloir qui vient de s'ouvrir pour trouver un gros coffre et un levier permettant d'ouvrir un pan de mur ; passez par là pour rejoindre la première salle contenant la fosse.

Reste ici à jamais, Jyrik, traître et meurtrier.



Pour explorer Saarthal et affronter Jyrik Gauldurson, vous devez d'abord vous rendre à Fortdhiver et commencer la série de quêtes de l'Académie de Fortdhiver. Reportez-vous à la section correspondante de ce guide pour des informations plus détaillées. Voici en résumé ce que vous devez faire :

Terminer la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons en démontrant vos aptitudes magiques pour gagner accès à l'académie et y suivre l'enseignement de Tolfdir.

Commencez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal et explorez le site de fouilles. La route à suivre et la solution des énigmes nordiques sont détaillées dans la section correspondante de ce guide. Cette quête se conclut par la découverte d'un orbe géant flottant dans une bulle de magie. Composé d'un matériau étrange et inconnu, il vibre et brille d'énergie. Tolfdir est totalement subjugué par cet artefact, mais reprend ses esprits quand un draugr terrifiant se lève de son trône. Préparez-vous à affronter le troisième frère, Jyrik Gauldurson !

Combat - Jyrik Gauldurson



Le corps de Jyrik Gauldurson est imprégné d'une magie maléfique qui le rend totalement invincible pendant les dix premières secondes de l'affrontement. Utilisez ce laps de temps pour vous mettre à couvert, ou laissez vos créatures ou vos acolytes encaisser ses attaques. Tolfdir finit par réaliser que vos capacités, même combinées, n'ont aucun effet. Il se tourne alors vers l'Oeil et concentre ses efforts sur le globe crépitant. Quelques secondes plus tard, il vous informe que Jyrik est enfin vulnérable. Attaquez-le !

Pour compliquer encore un peu les choses, Jyrik est protégé par un bouclier élémental, passant d'un élément à l'autre, qui le rend invulnérable aux attaques de l'élément associé. S'il est par exemple nimbé de feu, aucun sort de feu ne pourra l'atteindre et vous devrez faire appel à un élément différent. Si vous ne possédez qu'un seul type de magie élémentale (par exemple, uniquement le feu), attendez que le bouclier de Jyrik change d'élément et attaquez-le !

ASTUCE Jyrik est extrêmement vulnérable aux dégâts de glace lorsqu'il est en feu, et aux dégâts de feu lorsqu'il est protégé par son bouclier de gel. Exploitez ces faiblesses !

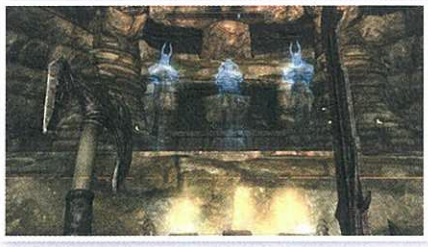
Après votre victoire, n'oubliez pas de récupérer l'arme de Jyrik ; pas celle qu'il a utilisée pour vous affronter, mais le puissant bâton posé sur l'autel devant son trône. Fouillez ensuite son corps pour récupérer d'autres objets :

- **Fragment de l'amulette de Gauldur**
- **Formule d'emprisonnement**
- **Bâton de Jyrik Gauldurson**

De façon prévisible, son fragment d'amulette est chargé d'un enchantement de Renfort de magie, tandis que la formule est une fois de plus une simple malédiction. Empruntez la porte métallique située derrière l'orbe pour sortir de la salle ; elle mène à une grotte envahie de fougères. Absorbez le pouvoir du Mur de mots avant de rejoindre le site de fouilles ; faites remonter la herse à l'aide d'une poignée située dans le mur, et quittez Saarthal.

- **Mot de puissance :** Cri de glace

Mort aux frères Gauldurson !



Maintenant que vous avez les trois fragments d'amulette, vous devez retourner au Rocher d'Eaulointaine et entrer dans la grande salle à laquelle vous n'aviez pas pu accéder précédemment (si vous n'avez pas encore exploré les lieux, consultez le chapitre "Ne pas déranger" pour plus d'informations).

Solution de l'énigme : faites tourner les anneaux pour faire apparaître ces symboles dans l'ordre : faucon (anneau extérieur), faucon (anneau intermédiaire) et dragon (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe de dragon en ivoire (récupérée sur le corps de Daynas Valen à Folgunthur) dans la serrure pour ouvrir la porte. Descendez les marches et entrez dans la tombe de l'archimage Gauldur. Approchez de l'autel au bout de la pièce (au nord-ouest) où vous attendent trois piédestaux.

Sitôt le dernier fragment posé sur son piédestal, trois spectres prennent forme sur un balcon inaccessible au-dessus de vous. Le pouvoir des Gauldurson est assez grand pour défier la mort elle-même... deux fois ! Vous devez maintenant affronter Mikrul, Sigdis et Jyrik l'un après l'autre !

Mikrul est le premier à passer à l'attaque, se téléportant à l'autre bout de la pièce tandis que les sarcophages s'ouvrent tout autour de lui. Ses esclaves sont de retour, plus forts qu'avant et bien armés. Cette fois, vous avez intérêt à les éliminer en premier pour ne pas vous faire submerger. Concentrez-vous ensuite sur leur maître, en prenant soin de garder vos distances ; cette stratégie est encore plus efficace ici, car contrairement à lui, vous pouvez sauter de plateforme en plateforme. Une fois vaincu, Mikrul retourne sur le balcon et met genou à terre.

Sigdis prend alors le relai, accompagné non plus de deux, mais de trois clones. Les cornes de leurs casques vous permettront cette fois encore de les différencier : le vrai Sigdis a des cornes enroulées, les clones ont des cornes droites. Concentrez vos attaques sur l'original et éliminez-le le plus vite possible.

Jyrik est le dernier de vos adversaires. Il n'est plus invincible, mais demeure un puissant sorcier. Il opère plusieurs replis stratégiques pendant le combat pour récupérer. Appliquez la même stratégie que dans Saarthal en visant ses faiblesses élémentales pour l'abattre rapidement.

Quand vous portez le coup de grâce à Jyrik, les trois frères se regroupent sur l'autel. Tout à coup, le sarcophage derrière eux s'ouvre et un brillant éclat de lumière les désintègre avant qu'ils aient le temps de réagir. Quand la poussière retombe, un spectre apparaît (serait-ce Gauldur ?) et vous offre ce que vous étiez venu chercher : les trois fragments d'amulette fusionnent !

◊ **OBJECTIF :** prenez l'Amulette de Gauldur

Conclusion de la quête

Prenez l'amulette et portez-la fièrement, vous l'avez bien mérité ! Elle ne vous conférera jamais les mêmes pouvoirs qu'à ses précédents propriétaires, mais elle reste extrêmement puissante et fortifie à la fois votre santé, votre magie et votre vigueur.

- **Amulette de Gauldur**

Activités post-quête

Une fois que vous avez l'amulette, montez sur la plateforme et examinez le sarcophage qui vient de s'ouvrir. Fouillez la dépouille de Gauldur pour récupérer une belle quantité d'or.

SAMY&DENIS

LA CONSPIRATION DES PARJURES

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête parallèle : La Mine de Cidhna

SPOILERS MINEURS

LIEUX : Markarth, Maison de Nepos, Autel de Talos, Auberge du Sang-d'Argent, Chambre de Margret, Salle du trésor, Les Galeries, Chambre de Weylin

PERSONNAGES : Betrid Sang-d'Argent, Eltrys, Garvey, Kleppr, Margret, garde de Markarth, Mulush gro-Shugurz, Rhiada, Thonar Sang-d'Argent

ENNEMIS : Donnel, Dryston, Nana Ildene, Nepos le Nez-creux, Uaile, Weylin

◊ **OBJECTIFS :** lisez le mot d'Eltrys, rejoignez l'Autel de Talos, trouvez une preuve concernant Margret, trouvez une preuve concernant Weylin, (Facultatif) obtenez la clé de la chambre de Margret, lisez le journal de Margret, trouvez une preuve concernant Thonar, (Facultatif) obtenez la clé de la chambre de Weylin, lisez le mot de Weylin, découvrez qui est "N", trouvez une preuve concernant Nepos, retournez voir Eltrys

Meurtre sur la place du marché





La première fois que vous entrez dans Markarth, vous entendez un homme hurler que "la Crevasse appartient aux Parjures" avant de le voir assassiner une marchande de sang-froid. Les gardes de la ville ont vite fait de maîtriser le forcené et de l'exécuter (faites attention de ne pas frapper un habitant par mégarde si jamais ce fou s'en prend à vous). Après l'incident, vous pouvez vous adresser rapidement aux autres marchands avant qu'un homme du nom d'Eltrys vous aborde ; il vous remet discrètement un message dans lequel il vous demande de le rejoindre à l'Autel de Talos.

➤ Mot d'Eltrys

◊ **OBJECTIF :** lisez le mot d'Eltrys.
◊ **OBJECTIF :** rejoignez l'Autel de Talos.
♦ **CIBLE :** Autel de Talos, à Markarth

Examinez le cadavre de la victime, une certaine Margret, avant qu'il ne soit emmené pour inhumation. Vous trouverez une clé qui vous sera bientôt utile.

➤ Clé de la chambre de Margret





Entrez dans le sanctuaire et rejoignez Eltrys, qui mène l'enquête sur une mystérieuse conspiration dans Markarth. Les Parjures n'en sont pas à leur première victime, mais les gardes de la ville semblent tout faire pour étouffer l'affaire. Vous allez devoir récolter des informations sur les personnes concernées : Weylin, le meurtrier, et Margret, la marchande assassinée. Avant de quitter Eltrys, posez-lui toutes les questions possibles concernant les Parjures et vos cibles pour recevoir des indices supplémentaires. Pour vous motiver, il vous promet également une généreuse récompense.

◊ **OBJECTIF :** trouvez une preuve concernant Margret.
♦ **CIBLE :** Auberge du Sang-d'Argent, à Markarth
◊ **OBJECTIF :** trouvez une preuve concernant Weylin.
♦ **CIBLE :** les Galeries, à Markarth

ASTUCE Vous pouvez procéder dans l'ordre de votre choix, et même passer de l'une à l'autre de vos pistes d'enquête à tout moment. Retournez voir Eltrys (dans le sanctuaire) chaque fois que vos objectifs sont mis à jour de manière significative, pour le tenir au courant de vos progrès et recevoir vos primes (200 pièces d'or à chaque fois).

ASTUCE **Un drame évité :** si vous êtes rapide, vous pouvez intervenir et tuer Weylin avant qu'il n'assassine Margret. Si vous réussissez à la sauver, la marchande vous offre le collier qu'elle vient juste d'acheter pour vous remercier. Eltrys vous remet ensuite son message, et la quête peut continuer normalement. Après avoir parlé à Eltrys dans le sanctuaire, vous pouvez retrouver Margret (sur la place du marché ou à l'Auberge du Sang-d'Argent) pour l'interroger.

Margret : des ombres à chaque coin de rue





Entrez dans l'auberge où Margret était installée et discutez un peu avec Kleppr, le propriétaire des lieux. Orientez la conversation sur Margret, et il vous apprend qu'elle avait payé un mois entier d'avance pour sa plus belle chambre.

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** obtenez la clé de la chambre de Margret.
♦ **CIBLE :** Kleppr, dans l'Auberge du Sang-d'Argent, à Markarth

Vous devez fouiller la chambre de Margret, et pour cela, il vous faut une clé, à moins de posséder des notions de crochetage. Plusieurs options s'offrent à vous. Vous pouvez :

Utiliser la clé que vous avez récupérée sur le corps de Margret, si vous avez eu le réflexe de la prendre au tout début de cette quête.

(Crochetage [apprenti]) Ignorer totalement l'aubergiste. Attendez que la voie soit libre et utilisez un crochet pour ouvrir la porte.

(Persuasion) Convaincre Kleppr de vous donner la clé.

(Pot-de-vin) Lui glisser quelques pièces d'or en échange de la clé.

(Intimidation) Le menacer pour obtenir la clé.

(Vol à la tire) Lui faire les poches pour récupérer la clé.

SAMY&DENIS

➤ Clé de la chambre de Margret

Une fois dans la chambre de Margret, vous pouvez voler différents objets, mais celui qui vous intéresse se trouve dans le tiroir de la table basse. Ouvrez-le pour récupérer le journal de Margret.

➤ Journal de Margret

◊ **OBJECTIF :** lisez le journal de Margret
♦ **CIBLE :** chambre de Margret, dans l'Auberge du Sang-d'Argent, à Markarth

Lire le journal vous permet de découvrir que Margret était en fait un agent au service du général Tullius ; elle était chargée d'enquêter sur la puissante famille Sang-d'Argent, et en particulier sur Thonar Sang-d'Argent, le propriétaire de la Mine de Cidhna. Maintenant que vous avez les informations que vous cherchiez, quittez l'auberge. Un garde vous interpelle aussitôt, vous conseillant sur le ton de la menace de ne pas trop mettre le nez dans les affaires des Sang-d'Argent.

◊ **OBJECTIF :** trouvez une preuve concernant Thonar
♦ **CIBLE :** Salle du trésor, à Markarth

ASTUCE Vous pouvez poursuivre en enquêtant sur Thonar ou Nepos, mais sachez qu'à votre retour, Eltrys aura rencontré une fin tragique. Il est donc préférable pour vous de terminer les enquêtes sur Margret et Weylin en premier et de faire aussitôt votre rapport à Eltrys pour encaisser le plus d'or possible avant de passer à la suite.

Thonar : un pacte avec le diable



Montez les marches qui mènent à la somptueuse Salle du trésor et entrez. Vous serez probablement accueilli par Rhiada, la servante des lieux, qui vous rebuffe sans ménagement quand vous demandez à rencontrer Thonar. Vous pouvez :

(Persuasion) Prétendre que Thonar vous attend.

(Pot-de-vin) Sacrifier quelques pièces d'or pour l'amadouer.

(Intimidation) La convaincre par la peur.

Ceci vous permet d'accéder à la salle de réception, où Thonar est généralement attablé. Quelles que soient vos questions, Thonar est le maître de la ville et n'apprécie guère que vous vous mêliez à ses affaires. Mais alors qu'il vous congédie, un vacarme éclate dans une pièce voisine. Deux serviteurs de Thonar, Donnel et Nana Ildene, se révèlent être des Parjures ! Ils viennent juste d'assassiner sa femme, et tournent leurs armes vers vous. Tuez-les tous les deux.

Thonar est sous le choc, mais prêt à parler. Il vous avoue qu'il avait passé un accord avec les Parjures. Quand les Nordiques ont pris Markarth, Thonar a épargné le roi Madanach et l'a fait enfermer dans la Mine de Cidhna. En contrepartie, le monarque déchu a accepté d'utiliser ses Parjures pour éliminer tous ses ennemis. Mais Thonar ne contrôle manifestement plus la situation.

Weylin : une existence misérable

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** obtenez la clé de la chambre de Weylin
◊ **OBJECTIF :** lisez le mot de Weylin
♦ **CIBLE (FACULTATIF) :** Garvey et chambre de Weylin, dans les Galeries, à Markarth



Weylin l'assassin était un simple mineur et vivait dans les Galeries, le secteur le plus misérable de Markarth. Rendez-vous sur place et apprenez-en davantage sur sa triste existence. Commencez par le cruel contremaître de la fonderie, Mulush gro-Shugurz. Il refuse de vous dire ce qu'il sait, et ne souhaite pas être mêlé aux idioties de Weylin. Vous pouvez partir, ou :

(Persuasion) Lui dire qu'il sait forcément quelque chose.

(Pot-de-vin) Le payer pour le convaincre de parler.

(Intimidation) Lui dire qu'il a intérêt à se mettre à table.

En cas de succès, Mulush vous apprend que Weylin avait reçu une note avec sa dernière paie. Pénétrez maintenant dans les Galeries.



La seconde personne à interroger est Garvey, le responsable des Galeries dans lesquelles les pauvres de Markarth tentent de survivre. L'idée de vous remettre la clé de Weylin ne l'enchante pas beaucoup. Vous pouvez :

(Persuasion) Lui expliquer que c'est très important.

(Pot-de-vin) Glisser quelques pièces dans ses mains crasseuses.

(Intimidation) Préciser que ce n'est pas une requête, mais un ordre.

(Vol à la tire) User de vos talents pour lui subtiliser discrètement la clé.

En arrivant devant la chambre de Weylin, vous découvrez que la porte est verrouillée (très facile). Toutefois, tenter de crocheter la serrure déclenche aussitôt l'alerte, alors mieux vaut faire preuve de discrétion. La violence n'est pas une option, ici.

➤ Clé de la chambre de Weylin

Une fois dans la chambre, pillez le coffre de Weylin. Il ne contient pas grand-chose, mis à part un indice crucial, la fameuse note mentionnée par Mulush gro-Shugurz.

➤ Mot de Weylin

Lisez la note. C'est un court message ordonnant le meurtre sur la place du marché et signé d'un simple "N".

◊ **OBJECTIF :** découvrez qui est "N".
♦ **CIBLE :** Dryston, à Markarth

L'étau se resserre



Dès que vous ressortez des Galeries, un homme en armure vous tombe dessus et menace de vous donner une leçon. Il n'y a aucun moyen d'échapper à cette bagarre, alors inutile d'essayer de tempérer la situation. Donnez-lui un bon coup de poing. Calmé, Dryston vous révèle alors le nom de son employeur : il s'agit du vieil administrateur de la ville, Nepos le Nez-creux.

SAMY&DENIS

Ripostez avec vos poings et mettez Dryston à genoux. N'utilisez pas vos armes et évitez de le tuer ! Votre tête serait aussitôt mise à prix dans Markarth.

ATTENTION !

◊ **OBJECTIF :** trouvez une preuve concernant Nepos.
♦ **CIBLE :** maison de Nepos, à Markarth

ASTUCE Allez vite voir Eltrys au sanctuaire pour obtenir quelques pièces d'or supplémentaires avant d'aller plus loin dans votre enquête !





Dryston n'étant plus un obstacle, montez les marches qui mènent à la demeure de l'administrateur et entrez. Uaile, la domestique de Nepos, vous barre aussitôt la route. Elle refuse de vous laisser approcher son maître, mais cède finalement quand le vieil homme vous invite à le rejoindre près de son âtre. Le souffle court, il vous avoue être l'auteur du message qui a poussé Weylin au crime, mais affirme avoir agi sur ordre de Madanach, qui se fait maintenant appeler le "Roi en Haillons". Madanach régnait sur Markarth avant que les Nordiques n'en chassent les Parjures, et ces derniers continuent de lui obéir. Les serviteurs de Nepos estiment alors que vous en avez assez entendu et passent à l'attaque. Vous pouvez rester et combattre, ou fuir la propriété.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Eltrys.
♦ **CIBLE :** Autel de Talos, à Markarth

Eltrys doit être immédiatement informé de tout ce que vous avez appris ! Malheureusement, il est déjà mort quand vous arrivez à l'Autel de Talos, très certainement tué par les gardes présents sur place. Les fourbes vous accusent immédiatement des meurtres perpétrés récemment dans la ville, y compris celui d'Eltrys, avant de vous bannir pour la Mine de Cidhna. Une prison *dont nul ne s'échappe.*

Conclusion de la quête

Avant de mourir, Eltrys peut vous récompenser pour vos découvertes sur Weylin et Margret. Pensez à lui faire un rapport avant de passer aux enquêtes suivantes si vous tenez à recevoir cet or !

➤ **Pièces d'or [en fonction du niveau]**

Activités post-quête

La Quête parallèle : La Mine de Cidhna commence immédiatement.

LA MINE DE CIDHNA - LE SURIN DE GRISVAR

CONDITIONS : Terminer la Quête parallèle : La conspiration des Parjures
QUÊTES CONNEXES : Quête parallèle : La conspiration des Parjures
LIEUX : Markarth, Mine de Cidhna, Ruines de Markarth
PERSONNAGES : Borkul la Bête, Braig, Duach, Grisvar le Malchanceux, Madanach, garde de Markarth, Odvan, Thonar Sang-d'Argent, Uraccen, Urzoga gra-Shugurz
ENNEMIS : centurion dwemer, givrépeire
◊ **OBJECTIFS :** parlez de Madanach à un prisonnier, passez au-delà de Borkul la Bête, demandez à Grisvar comment trouver un surin, apportez le skooma à Grisvar, adressez-vous à Madanach, écoutez l'histoire de Braig, retournez voir Madanach, tuez Grisvar le Malchanceux, retournez voir Madanach, suivez Madanach, tuez Madanach, inspectez le corps de Madanach, échappez-vous de la Mine de Cidhna

SPOILERS MINEURS

NOTE * Indique que le nom de l'autre quête parallèle disponible ici n'apparaît pas dans votre liste de quêtes. Ses objectifs s'affichent dans la section Divers du menu.

La mine du désespoir

Cette quête ne peut pas s'amorcer si vous êtes simplement arrêté pour un crime dans la Crevasse !

ATTENTION !

◊ **OBJECTIF :** parlez de Madanach à un prisonnier.
♦ **CIBLE :** Uraccen, dans la Mine de Cidhna



Vous vous réveillez sous les cris d'Urzoga gra-Shugurz, la capitaine de la garde responsable des prisonniers de cette mine d'argent creusée dans les montagnes de Markarth. Dans cette prison unique en son genre, les condamnés sont contraints de travailler jusqu'à l'épuisement. Vous pouvez répondre de manière servile ou sarcastique à votre cerbère ; dans tous les cas, l'Orque ouvre votre cellule pour vous permettre d'accéder à la mine.



Apparemment, Madanach contrôle les prisonniers dans cette partie de la mine. Le moyen le plus rapide d'en savoir plus sur lui est d'interroger Uraccen. Il est généralement assis près du feu dans la salle centrale de la prison. Racontez-lui ce que vous voulez sur les circonstances qui vous ont amené ici et interrogez-le sur le trafic de Skooma, mais assurez-vous surtout de lui poser les deux questions vraiment importantes:

1. Tout d'abord, demandez-lui où est Madanach. Il vous apprend alors que personne ne peut le voir sans passer par Borkul la Bête. Vous pouvez poser des questions sur ce garde du corps, ou aller voir par vous-même ce qu'il en est.
2. Parlez-lui ensuite d'un surin, un moyen plus subtil et cruel de vous défendre. Un certain Grisvar possède un surin de réserve, si ça vous intéresse. La Quête parallèle : Le surin de Grisvar peut alors commencer.

◊ **OBJECTIF :** passez au-delà de Borkul la Bête.



Borkul la Bête surveille une porte fermée près du feu de camp. Vous pouvez l'amadouer en exposant votre côté sanguinaire, ou en adoptant un ton plus mesuré. Quand vous demandez à voir Madanach, il déclare que vous devez payer la taxe pour passer : un surin. Vous pouvez :

Dire à Borkul que vous n'avez pas de surin. Il vous suggère alors d'aller en trouver un. Pour ce faire, terminez la Quête parallèle : Le surin de Grisvar.

(Vol à la tire) User de votre compétence de vol à la tire pour voler sa clé à Borkul sans qu'il s'en aperçoive.

(Persuasion) Dire à Borkul que Madanach vous attend.

SAMY&DENIS

(Bagarre) Lui proposer de régler ça aux poings. Collez une bonne raclée à cet Orque et mettez-le à genoux, qu'il goûte enfin à son propre sang.

Si vous optez avec succès pour l'une de ces trois options, vous obtenez la clé de la chambre de Madanach et pouvez ainsi poursuivre.

Si vous optez avec succès pour l'une de ces trois options, vous obtenez la clé de la chambre de Madanach et pouvez ainsi poursuivre.

➤ **Clé de Borkul**

Quête parallèle : Le surin de Grisvar*

◊ **OBJECTIF :** demandez à Grisvar comment trouver un surin.



S'il vous faut un surin, rendez-vous dans la partie sud de la mine et trouvez Grisvar le Malchanceux. Il est ici sur ordre du jarl, à cause de ses "problèmes". Demandez-lui un surin et il accepte de vous en donner un... à condition que vous lui rapportiez la bouteille de skooma de Duach.



Rejoignez la partie nord de la mine et demandez sa bouteille de skooma à Duach. Il n'est pas vraiment disposé à vous la donner, et en plus, votre tête ne lui revient pas. À ce stade, vous pouvez :

(Persuasion) Lui expliquer que vous en avez vraiment grand besoin.

(Bagarre) Exiger qu'il vous donne le skooma, et le convaincre à coups de poing. Attention, ne le tuez pas !

Quelle que soit la méthode choisie, Duach finit par vous remettre son précieux skooma.

➤ **Skooma**

ATTENTION ! Vous avez bu le skooma au lieu de le donner à Grisvar ? Dans ce cas, la quête échoue.

◊ **OBJECTIF :** apportez le skooma à Grisvar.

Il ne vous reste plus qu'à rapporter le skooma à Grisvar pour recevoir votre surin en échange. Vous pouvez l'utiliser pour attaquer les prisonniers (une très mauvaise idée, vu leur nombre) ou le donner à Borkul la Bête si aucune autre méthode ne vous a permis de récupérer sa clé.

➤ **Surin**

Le roi des Parjures

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Madanach.

REMARQUE **Choisir un camp :** à ce stade, vous pouvez choisir de vous allier à Madanach, le chef des Parjures, contre les Nordiques qui lui ont pris son royaume. Reportez-vous à la section correspondant à la faction de votre choix.

Alliance avec les Parjures - Au service de Madanach



Alliance avec les Parjures : ouvrez la porte que gardait Borkul, passez les latrines et une cellule verrouillée pour vous retrouver enfin face au bureau de Madanach. Le Roi en Haillons vous demande aussitôt ce que vous voulez. Quelle que soit votre réponse, il vous fait remarquer que vous êtes désormais un esclave, victime vous aussi de l'oppression nordique. Il vous parle ensuite d'un certain Braig, enfermé ici depuis presque aussi longtemps que lui. Vous devez le rencontrer et lui demander comment il a fini dans cette mine. Madanach tient à savoir jusqu'à quel point l'injustice règne dans Markarth. Vous pouvez lui poser des questions sur les Parjures et sur Thonar avant de partir.

◊ **OBJECTIF :** écoutez l'histoire de Braig.



Trouvez Braig dans la partie sud de la mine. Il vous somme de ne pas l'attaquer dès qu'il vous voit approcher. Dites-lui que Madanach souhaite qu'il vous raconte son histoire, et il commence par vous poser des questions sur votre passé. Répondez-lui ce que vous voulez. Satisfait, il vous parle alors de sa fille Aethra, une innocente victime de la cruauté des Nordiques. Quand Braig a été injustement accusé de comploter avec les Parjures, alors qu'il n'avait parlé qu'une seule fois à Madanach, les Nordiques ont exécuté sa fille sous ses yeux avant de le jeter en prison. Vous pouvez poser d'autres questions à Braig, mais ces informations sont suffisantes pour satisfaire la curiosité de Madanach.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Madanach.

Retournez voir Madanach, qui semble satisfait de vous avoir fait prendre conscience de la cruauté des Nordiques. Que vous vous montriez compatissant ou accusateur dans vos réponses, le roi exige de vous une preuve de loyauté. Il ne tient pas à prendre un coup de surin dans le dos s'il met à exécution un plan d'évasion. Vous devez donc éliminer Grisvar le Malchanceux, le principal informateur des gardes, pour ne laisser que des prisonniers fidèles à sa cause dans la mine.

◊ **OBJECTIF :** tuez Grisvar le Malchanceux.

Vous devez tuer Grisvar à mains nues, à moins que vous n'ayez toujours le surin qu'il vous avait donné. Étant le seul prisonnier sans loyauté envers les Parjures, il doit mourir. Vous pouvez l'attaquer sans même lui adresser la parole, ou lui passer le bonjour de Madanach pour provoquer la confrontation. Après seulement quelques coups, il tourne les talons et s'enfuit. Traquez-le et achevez-le à mains nues ou avec le surin. Vous pouvez récupérer un surin sur son cadavre, si vous voulez.

➤ **Surin**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Madanach.
◊ **OBJECTIF :** suivez Madanach.



Vous avez gagné la confiance de Madanach. Il veut que vous l'accompagniez pendant qu'il révèle ses plans à ses frères. Suivez-le dans la salle du feu de camp et écoutez-le annoncer que le moment est venu pour eux de quitter la Mine de Cidhna. Une porte près de ses quartiers donne sur un tunnel qui traverse les anciennes ruines dwemers de Markarth et mène à la ville. Duach, Odvan (les seuls prisonniers que vous n'avez peut-être pas encore rencontrés) et les autres hurlent leur approbation.

SAMY&DENIS

Alliance avec les Nordiques - La mort de Madanach

◊ **OBJECTIF :** tuez Madanach.
◊ **OBJECTIF :** inspectez le corps de Madanach.

Alliance avec les Nordiques : si vous préférez vous allier aux Nordiques sans écouter tout ce baratin de Parjures, vous pouvez attaquer Madanach ou tenter de lui faire les poches. Le Roi en Haillons est un mage accompli, alors attendez-vous à un combat difficile ; les choses se passeront beaucoup mieux si vous possédez un surin. Si vous parvenez à le tuer, fouillez son corps pour récupérer les objets suivants :

➤ **Mot de Madanach** ➤ **Clé de Madanach**

La clé permet d'ouvrir la porte à côté des quartiers de Madanach ; la note vous explique que d'anciennes ruines dwemers s'étendent entre la mine et Markarth, et constituent la seule voie d'évasion. Plus rien ne vous retient ici !

◊ **OBJECTIF :** échappez-vous de la Mine de Cidhna.
♦ **CIBLE :** ville de Markarth, extérieur

Remise de peine



Quelle que soit l'alliance que vous avez choisie, le moment est venu de partir. Suivez le tunnel jusqu'à une porte dorée donnant sur les ruines de Markarth. Progressez vers le nord-est en empruntant les escaliers de pierre et les passerelles métalliques délabrés. Vous atteignez bientôt un couloir infesté de givrépeires. Libre à vous de combattre ou d'éviter ces énormes araignées. Si vous êtes avec les Parjures, attaquez-les tous ensemble.

Continuez en passant par un étroit tunnel connexe débouchant sur un vaste corridor à deux niveaux rempli de tuyaux. D'autres automates dwemers vous attendent au bout de ce passage et s'activent à votre approche (selon votre niveau, il peut s'agir de simples sphères ou d'un redoutable centurion). Éliminez cette ultime menace et continuez vers le nord-est à travers un tunnel de terre jusqu'à une porte dorée.

Alliance avec les Parjures : vos compagnons s'arrêtent au pied des marches, où une femme du nom de Kaie interpelle Madanach avant de lui remettre tout l'équipement confisqué par les gardes de la mine. Vous recevez également une tenue de Parjure chargée d'anciennes magies. Les Parjures quittent ensuite les ruines et pénètrent dans Markarth.

➤ **Équipement**
➤ **Armure des Anciennes divinités**
➤ **Bottes des Anciennes divinités**
➤ **Gantelets des Anciennes divinités**
➤ **Casque des Anciennes divinités**

Alliance avec les Nordiques : montez les marches pour atteindre la porte dorée, et ouvrez-la avec la clé de Madanach pour quitter les ruines et rejoindre Markarth.

Conclusion de la quête

Alliance avec les Parjures : Thonar Sang-d'Argent attend Madanach à la sortie des ruines. Il n'a aucune intention de le laisser s'enfuir, surtout après ce qu'il a fait à sa famille. Les Parjures se jettent sur lui et le tuent, mettant fin à la quête.

Alliance avec les Nordiques : Thonar Sang-d'Argent vous attend à la sortie des ruines. Il tient à vous récompenser pour avoir tué Madanach et vengé sa famille. Il vous rend tout votre équipement confisqué et vous remet un anneau très spécial ; la plupart des forgerons se couperaient neuf doigts pour pouvoir l'enfiler au dixième. Surtout, gardez votre arme au fourreau. Si vous tuez Thonar, vous ne recevrez pas ce précieux accessoire.

➤ **Chevalière des Sang-d'Argent** ➤ **Équipement**

Activités post-quête

Si vous avez choisi le camp des Parjures, ils commencent à mettre la ville à sac. Au final, ils atteignent les portes et partent pour la redoute de Druadach, au coeur de la Crevasse. Si vous les avez aidés, vous êtes désormais le bienvenu à Druadach (et uniquement là-bas).

LA GRIFFE D'OR

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Tertre des chutes tourmentées
LIEUX : Tertre des chutes tourmentées, Rivebois
PERSONNAGES : Camilla Valerius, Lucan Valerius
ENNEMIS : Arvel le Vif, bandits, draugr, troll de glace, givrépeire géante, ragnards
◊ **OBJECTIFS :** retrouvez la Griffe d'or, abattez Arvel, trouvez le secret du Tertre des chutes tourmentées, apportez la Griffe à Lucan

SPOILERS MINEURS

Sous le tertre



Rendez-vous à Rivebois. Vous pouvez entendre des rumeurs concernant une échoppe récemment cambriolée, le Marché de Rivebois. Lorsque vous y entrez, Lucan Valerius, le propriétaire, et Camilla, sa soeur, sont en train de se disputer. Il semble que des bandits se soient récemment introduits dans leur



réserve et qu'ils aient volé une décoration d'or massif en forme de griffe de dragon. Proposez à Lucan de l'aider. La dispute continue, mais Camilla semble se calmer un peu et vous emmène jusqu'au pont en bordure de Rivebois.

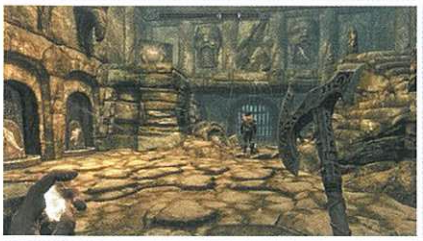
◊ **OBJECTIF :** retrouvez la Griffe d'or
♦ **CIBLE :** Griffe d'or

SAMY&DENIS

ASTUCE Vous pouvez démarrer cette quête en vous rendant simplement au Tertre des chutes tourmentées, sans parler aux Valerius. Vous pouvez également l'accomplir en même temps que la Quête principale : Tertre des chutes tourmentées (dans ce cas, n'oubliez pas de chercher une Pierre de dragon).



Empruntez le chemin qui gravit la montagne au nord de Rivebois. Vous passerez par la Folie de Rivebois (où rôdent des bandits) avant d'atteindre le sommet, où le tombeau nordique apparaît dans le blizzard. Attendez-vous à rencontrer d'autres bandits dans cette zone. Trouvez ensuite la porte en arche marquant l'entrée du Temple des chutes tourmentées. À l'intérieur de la première salle, deux bandits autour d'un feu de camp parlent d'un Elfe noir qui explore actuellement le tertre. Mettez un terme à leur conversation, puis descendez les escaliers.



Frayez-vous un chemin entre les toiles d'araignées, les urnes funéraires et le ragnard mort, puis affrontez un autre bandit avant d'arriver à un vestibule de cérémonie. Une herse vous bloque le passage et le levier qui la contrôle n'est pas activé. Dans les alcôves sur la gauche se trouvent trois piliers à trois côtés. En vous approchant d'eux, vous remarquerez qu'ils peuvent être activés. Chaque côté porte un symbole représentant un animal : faucon, baleine et serpent.



Solution de l'énigme : faites pivoter les piliers pour placer les symboles suivants vers l'avant : serpent, serpent, baleine. Les têtes de Nordiques au-dessus de la herse (ainsi que celle du milieu, tombée par terre) détiennent la réponse dans leur bouche.

Descendez l'escalier en spirale, en affrontant quelques ragnards en chemin. Dans le passage aux murs couverts de toiles d'araignées, vous entendez une voix venant d'un peu plus loin, sur votre gauche. En passant la porte couverte de toiles, vous arrivez dans l'antre d'une givrépeire géante. Éliminez l'araignée, puis approchez-vous de l'Elfe noir prisonnier, l'un des membres du groupe de pilleurs que vous avez massacrés. C'est Arvel le Vif, qui détient la Griffe d'or. Il vous explique qu'il sait comment elle fonctionne, qu'il faut l'insérer dans la porte de la Chambre aux histoires. Mais avant de vous en dire plus, il veut que vous le libériez. Acceptez.

◊ **OBJECTIF :** abattez Arvel.
♦ **CIBLE :** Arvel le Vif

ASTUCE Si l'énorme araignée vous donne du fil à retordre, vous trouverez une potion de paralysie sur l'étagère dans l'entrée, avant la salle aux piliers. Un parchemin de Boule de feu est également posé sur une table, dans la pièce située juste en bas de l'escalier en spirale. Utilisez ces deux objets si nécessaire.

Après quelques coups de l'arme de votre choix (ou quelques sorts), Arvel est libre. Il s'empresse de prendre ses jambes à son cou en riant, disant qu'il ne partagera pas son trésor avec quelqu'un comme vous. Il a raison, mais c'est surtout parce qu'il s'apprête à mourir. Vous pouvez le tuer vous-même à l'aide d'une flèche ou de toute autre attaque à distance, ou bien laisser les créatures qui rôdent dans la crypte s'en charger.

ATTENTION ! Inutile de prendre Arvel en chasse. Vous finirez par le rattraper de toute manière et il vaut mieux vous préparer plutôt que de foncer tête baissée dans un lieu inconnu.



Lancez-vous sur les traces d'Arvel, en passant par l'entrée de la crypte avant de descendre dans les catacombes. Le Vif devient bientôt le Mort, attaqué par une horde de draugr qui se retourne ensuite contre vous. Affrontez-les si vous le souhaitez ou esquivez-les et courez vers le nord en direction de la porte ouverte couverte de pointes, qui comporte une plaque à pression. En restant sur l'extrême gauche, vous pourrez activer le piège de la porte sans vous faire toucher et l'utiliser pour empaler les draugr. Fouillez ensuite le corps d'Arvel : parmi ses possessions se trouve la Griffe d'or, ainsi que son journal. Lisez-le pour en apprendre davantage sur le secret de ce tertre.

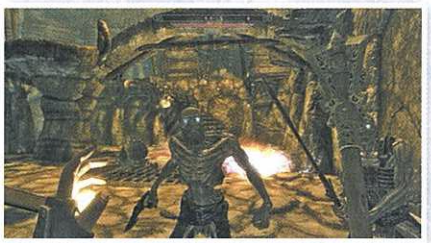
➤ **Griffe d'or** ➤ **Journal d'Arvel**

◊ **OBJECTIF :** trouvez le secret du Tertre des chutes tourmentées.
♦ **CIBLE :** Chambre aux histoires



Vous avez l'objet de Lucan, mais ne le lui rapportez pas avant d'avoir terminé l'exploration du tertre. Continuez de descendre, en affrontant des draugr (et en fouillant les cadavres, animés ou non) en chemin. Lorsque vous arrivez aux lames oscillantes, mettez-vous à courir au moment où la lame la plus proche passe devant vous. Dégainez votre arme, mais utilisez la magie de feu avec parcimonie dans le passage avec des flaques par terre : c'est en fait de l'huile qui coule d'une lampe accrochée au plafond, et le couloir entier s'enflammera si du feu touche ce liquide. C'est toutefois une technique utile pour se débarrasser des ennemis.

Gravissez ensuite les marches qui mènent à une grande salle comportant une chute d'eau et un autre draugr. Vous pouvez vider le coffre qui est ici, mais le secret du tertre se trouve au-delà d'une herse, au-dessus du torrent. Repérez la chaîne près de la herse et activez-la, puis suivez le cours d'eau pour atteindre une vaste grotte avec une ouverture à son extrémité. Préparez toutes les attaques à distance que vous pouvez : un draugr (ou, si vous êtes de plus haut niveau, un troll de glace) bloque le pont de neige, juste en dessous de l'ouverture de la chute d'eau. Affaiblissez-le au maximum de loin avant de vous rapprocher pour mener un combat acharné au corps à corps. Fuyez pour récupérer de la vigueur ou de la magie si nécessaire. Vous pouvez aussi vous enfuir pour de bon, mais vous raterez alors le chemin en courbe, sous le pont : c'est là que se trouve le cadavre de Thomas. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'entrée illuminée du Sanctuaire des chutes tourmentées.



Ouvrez les portes du sanctuaire et continuez jusqu'à un autre couloir bloqué par des lames. Un draugr se trouve plus loin, attirez-le dans le piège avant de le traverser vous-même en courant pour atteindre la Grande salle. Des archers draugr vous attendent sur le pont au-dessus de vous et d'autres ennemis au sol vous attaqueront au corps à corps. Vous pouvez faire tomber les lampes à huile pour enflammer les morts-vivants. Montez jusqu'au pont et traversez-le pour atteindre une porte en fer menant à la Chambre aux histoires. La pièce elle-même est un long couloir orné de fines gravures nordiques des deux côtés, avec une porte tout au fond.

Résolution de l'énigme : la porte consiste en trois "anneaux" qui pivotent quand vous les activez. Chacun de ces anneaux comporte trois symboles d'animaux, et la serrure centrale s'ouvre à l'aide de la Griffe d'or (sans cette dernière, l'énigme est impossible à résoudre). La solution se

SAMY&DENIS

trouve sur la paume de la Griffe : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites pivoter les anneaux de sorte que les symboles apparaissent de la manière suivante : ours (anneau extérieur), papillon (anneau intermédiaire), hibou (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe d'or dans la serrure.

◊ **OBJECTIF :** apportez la Griffe à Lucan.
♦ **CIBLE :** Lucan Valerius



Le secret du tertre est enfin révélé : une grotte funéraire oubliée, entourée de chutes d'eau. Approchez-vous du centre de pierre gravée et fouillez le coffre pour récupérer son contenu. Examinez ensuite le Mur de mots pour obtenir un Mot de puissance.

Cependant, cette action a tiré de son sommeil un puissant seigneur draugr, le dernier gardien de l'endroit, que vous allez devoir affronter.

Après le combat, inspectez la dépouille du draugr : il détient une Pierre de dragon. Prenez l'escalier sur la gauche de la salle. Activez la poignée pour relever une porte de pierre secrète menant à une alcôve au niveau supérieur du tertre, puis à une autre alcôve de cérémonie. Enfin, prenez la sortie pour vous retrouver dehors.

Il ne vous reste plus qu'à rapporter la Griffe d'or à Lucan pour terminer cette quête.

Conclusion de la quête

- ➤ **Mot de puissance :** Déferlement
- ➤ **Pierre de dragon**
- ➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (si vous rapportez la Griffe d'or à Lucan)**

Activités post-quête

La Pierre de dragon est un objet précieux qui fait partie de la Quête principale : Tertre des chutes tourmentées. Elle est très recherchée par Farengar Feu-Secret, le sorcier de la cour de Blancherive.

UN MOMENT DE BESOIN

CONDITIONS : terminer la Quête principale : L'élévation du dragon
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Tanière de l'escroc, Blancherive, la Jument pavoisée, Donjon de Fort-Dragon, Écuries de Blancherive
PERSONNES : prisonnier alik'r, guerrier alik'r, Kematu, Saadia, garde de Blancherive
ENNEMIS : guerrier alik'r, bandit

◉ SPOILERS MINEURS

◊ **OBJECTIFS :** trouvez la Rougegarde, adressez-vous à Saadia (ou) dites aux Alik'r où se trouve Saadia, adressez-vous au prisonnier alik'r, tuez Kematu (ou) dites aux Alik'r où se trouve Saadia, tuez Kematu ou parlez-lui, conduisez Saadia aux écuries de Blancherive.

Une femme recherchée

Après avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon, entrez dans Blancherive par la porte principale pour assister à une altercation entre les gardes de la ville et un groupe de Rougegardes encapuchonnés (qui s'avèrent faire partie du clan Alik'r). Leur accès à Blancherive a été considérablement restreint après un certain incident, mais ils sont déterminés à retrouver l'une des leurs, qui est apparemment dans l'enceinte de la ville. Parlez à l'un des Alik'r si vous le souhaitez, ou attendez qu'ils mettent fin à leur conversation et vous adressent la parole.





◊ **OBJECTIF :** trouvez la Rougegarde.





La femme en question se nomme Saadia ; elle travaille comme serveuse à la Jument pavoisée. Entrez dans la taverne et faites-lui savoir que des guerriers alik'r sont à la recherche d'une Rougegarde. Cette nouvelle semble inquiéter Saadia, qui demande à s'entretenir en privé avec vous. Vous avez alors le choix entre deux objectifs.

◊ **OBJECTIF (1RE POSSIBILITÉ) :** adressez-vous à Saadia.
♦ **CIBLE :** la Jument pavoisée, à Blancherive
OU
◊ **OBJECTIF :** dites aux Alik'r où se trouve Saadia.
♦ **CIBLE :** Rougegardes, à Rorikbourg ou sur la route y menant

Dans le camp de Saadia : informations supplémentaires

Que vous comptiez ou non prendre le parti de Saadia, il est bon d'en savoir plus sur la situation délicate dans laquelle se trouve cette femme. Après vous avoir conduit à l'écart de la foule, elle sort un couteau et exige des explications, mais il s'agit plutôt d'un geste désespéré. Répondez-lui et, lorsqu'elle vous supplie de l'aider, acceptez ou demandez une récompense en échange. Saadia vous révèle alors qu'elle est issue d'une noble famille de Lenclume, mais qu'elle a dû se réfugier en Bordeciel et vivre cachée après avoir été victime d'une tentative d'assassinat. Elle affirme que ses agresseurs ont été engagés par une maison rivale, qui compte la faire exécuter et profiter de sa mort.

SAMY&DENIS

Saadia souhaite vous engager pour chasser les assassins. La plupart des Alik'r sont des mercenaires menés par un certain Kematu. Débarrassez-vous de cet homme et les troupes restantes se disperseront probablement. Pour cela, vous devez d'abord trouver le repaire des Alik'r.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au prisonnier Alik'r.
♦ **CIBLE :** Donjon de Fort-Dragon, à Blancherive

Dans le camp de Saadia ou des Alik'r : emplacement de la base





Si vous parlez à Saadia, elle vous dira où se trouve le prisonnier alik'r. Adressez-vous à elle pour continuer cette quête. Partez ensuite pour le Donjon de Fort-Dragon, accédez aux cellules et parlez au prisonnier en question à travers les barreaux. Demandez-lui des informations sur Kematu (ce qui n'est possible que si on vous a donné le nom du chef lors d'une conversation antérieure), mais le prisonnier vous dira où il se trouve si vous payez l'amende pour sa libération.

(100 pièces d'or) Payez l'amende à l'un des gardes et retournez à la cellule pour en informer le prisonnier, qui vous explique alors où trouver la base de Kematu. Malheureusement pour lui, les gardes n'ont pas l'air pressés de le laisser sortir...

ASTUCE Vous pouvez également attendre de tomber sur la Tanière de l'escroc, le repaire de Kematu, au cours de vos aventures (une fois cette quête active).

◊ **OBJECTIF (1RE POSSIBILITÉ) :** tuez Kematu
OU
◊ **OBJECTIF :** dites aux Alik'r où se trouve Saadia
♦ **CIBLE :** Tanière de l'escroc

Plus qu'un joli minois



À l'ouest de Blancherive, au milieu des grandes saillies de granit, vous trouverez un repaire creusé dans la toundra rocheuse. Pénétrez dans la Tanière de l'escroc et utilisez vos techniques de combat pour donner le change aux bandits qui rôdent à l'intérieur. Ces brigands doivent être éliminés (ou évités), que vous prévoyiez de collaborer avec les assassins ou non. Traversez les rochers escarpés pour accéder à un couloir détrempé, puis enfoncez-vous dans les tunnels. Kematu et ses troupes vous attendent plus haut.

Même si vous vous êtes rangé du côté de Saadia, Kematu accepte de discuter avec vous et de vous révéler pourquoi la jeune femme est traquée. Si l'on en croit sa version des faits, elle doit être jugée pour avoir trahi son peuple et causé la chute d'une ville rougegarde pendant la guerre. À ce moment-là, vous devez faire un choix crucial : tuez Kematu ou parlez-lui.

◊ **OBJECTIF :** tuez Kematu ou parlez-lui.
♦ **CIBLE :** Tanière de l'escroc

REMARQUE Les aventuriers les plus suspicieux pourraient se demander qui dit la vérité : Kematu ou Saadia ? Malheureusement, c'est la parole de l'un contre la parole de l'autre, et aucune preuve ne viendra étayer vos doutes !

Dans le camp de Saadia : assassinat



Si vous êtes convaincu de l'innocence de Saadia, vous pouvez attaquer les Alik'r dès que possible, ou après une autre conversation plutôt stérile avec Kematu. Utilisez vos meilleures techniques de combat pour massacrer les Rougegardes jusqu'au dernier ! Récupérez ensuite tous les objets que vous souhaitez sur les cadavres, puis retournez à la Jument pavoisée, à Blancherive, pour informer Saadia du succès de l'opération.

Dans le camp des Alik'r : capture

Parlez de nouveau à Kematu. Il vous informe que ses troupes ne sont pas des assassins, mais des agents chargés par certaines maisons rougegardes de ramener une fugitive. Demandez-lui ce que vous devez faire ; il vous dit de retourner auprès de Saadia et de la convaincre de se rendre aux écuries, où elle sera capturée et conduite devant les tribunaux.

◊ **OBJECTIF :** conduisez Saadia aux écuries de Blancherive.
♦ **CIBLE :** Saadia, à la Jument pavoisée, à Blancherive



Retournez à la Jument pavoisée et parlez rapidement à Saadia :

(Mentir) Expliquez-lui que vous n'avez pas pu vaincre tous les Alik'r et qu'ils viennent la chercher, puis dites-lui qu'un cheval l'attend aux écuries.

Sortez à présent de Blancherive avec Saadia et suivez la route principale pavée qui conduit aux écuries de Blancherive, puis passez sur le côté du bâtiment. Kematu vous attend là, et il immobilise habilement la Rougegarde. Avant de partir, vous pouvez lui parler une dernière fois pour toucher votre récompense.

Autres méthodes

Après avoir parlé avec Saadia, vous pouvez à tout moment discuter avec les guerriers alik'r que vous avez rencontrés à l'entrée de Blancherive, et qui se trouvent maintenant à Rorikbourg. Si vous leur dites que vous avez trouvé Saadia, vos objectifs seront remplis jusqu'au point où l'on vous demande d'escorter la Rougegarde aux écuries.

Si vous souhaitez aider Saadia sans avoir à combattre tous les Alik'r de la Tanière de l'escroc, vous pouvez avoir recours à un stratagème sournois (cela dit, le timing rend l'opération délicate). Acceptez d'aider Kematu et il viendra seul aux écuries, après que vous avez menti à Saadia et lui avez dit qu'il est temps d'y aller. Si vous parvenez à tuer Kematu avant qu'il immobilise Saadia, la Rougegarde vous réprimandera pour l'avoir utilisée comme appât, mais vous pourrez toujours lui réclamer votre récompense !

Conclusion de la quête

Si vous avez tué Kematu et sauvé Saadia, vous recevez :

➤ **500 pièces d'or**

Si vous avez fait équipe avec Kematu du clan Alik'r, vous recevez :

➤ **500 pièces d'or**

Activités post-quête

Si vous avez aidé Kematu à capturer Saadia, ils seront partis tous les deux la prochaine fois que vous retournerez à Blancherive et les Alik'r quitteront définitivement Bordeciel. Si vous avez aidé Saadia, elle retournera à sa petite vie à la Jument pavoisée et personne ne saura jamais rien de ce qui s'est passé.

SAMY&DENIS

CONDITIONS : aucune

LIEUX : Grotte de Mornecôte, Cabane de Froki, Monument de Gjukar, Mornhiver, Ferme Loreius, Cimetière de mammouths, Gardepins, Mausolée du crépuscule, Ruines de Folvent

SPOILERS MINEURS

PERSONNAGES : Froki Finelame, Haming

ENNEMIS : esprit gardien du troll, esprit gardien du mammouth, vasard, esprit gardien du vasard, esprit gardien du smilodon, ragnard, esprit gardien du ragnard, troll, esprit gardien de l'ours, loup, esprit gardien du loup

◊ **OBJECTIFS :** battez le gardien vasard, battez le gardien ragnard, battez le gardien loup, retournez voir Froki, battez le gardien ours, battez le gardien mammouth, battez le gardien smilodon, retournez voir Froki, battez le gardien troll, retournez voir Froki.

Le respect des anciennes traditions



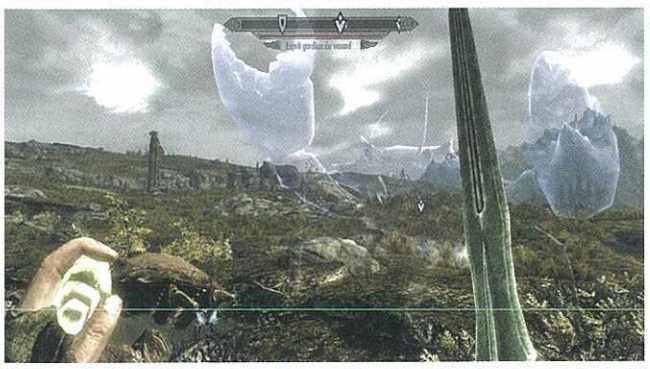


Nichée juste en dessous des neiges éternelles, dans les montagnes de Jerall, la modeste cabane de Froki surplombe la limite sud-ouest de la Brèche. C'est là que vous trouverez ce vieux Nordique, ainsi que son petit-fils Haming. À en juger par les nombreux trophées qui décorent les murs de sa cahute, Froki est un grand chasseur. Toujours fidèle aux dieux nordiques des temps anciens, il éprouve un certain mépris pour les gens de la ville et leur culte des Divins. Il vénère particulièrement Kyne, Femme-Guerrière et veuve de Shor, la mère des hommes et des bêtes. Les épreuves sacrées portent d'ailleurs son nom. Demandez-lui de vous parler de ces épreuves, et il vous explique qu'il s'agit d'une vieille tradition nordique ; un moyen de prouver sa valeur aux yeux de Kyne. Acceptez de vous soumettre à ces épreuves, et Froki vous donne pour premier objectif de vaincre les créatures gardiennes bénies par la déesse. Il appose sur vous les symboles du vasard, du loup et du ragnard. Avant de vous mettre au travail, vous pouvez lui poser d'autres questions sur le rite, son petit-fils et le culte de Kyne.

◊ **OBJECTIF :** battez le gardien vasard.
♦ **CIBLE :** esprit gardien du vasard, près du Monument de Gjukar
◊ **OBJECTIF :** battez le gardien ragnard.
♦ **CIBLE :** esprit gardien du ragnard, près des ruines de Folvent
◊ **OBJECTIF :** battez le gardien loup.
♦ **CIBLE :** esprit gardien du loup, près de Gardepins

Tuez les trois esprits gardiens suivants dans n'importe quel ordre.

Épreuves sacrées I, II et III



Esprit gardien du vasard : trouvez ce gardien dans les marécages entre le Monument de Gjukar et la Grotte du Croc cassé. Tenez-vous prêt à repousser d'autres vasards pendant votre combat contre cet esprit.



Esprit gardien du ragnard : cet esprit gardien vous attend dans le cairn enneigé qui marque l'entrée des ruines de Folvent, au sud-ouest d'Aubétoile. Attention, des ragnards ordinaires viendront lui prêter main-forte pendant le combat.

Esprit gardien du loup : cherchez cet esprit sur les rives du Lac Ilinalta, au nord-ouest de Gardepins. Vous devrez éliminer plusieurs loups, et peut-être même des ours avant de pouvoir l'achever.



◊ **OBJECTIF :** retournez voir Froki.

Après avoir vaincu les trois esprits gardiens, retournez à la cabane et parlez à Froki. Il se montre légèrement plus aimable, satisfait de voir que vous êtes peut-être prêt pour un vrai défi. Il appose alors sur vous les symboles de l'ours, du smilodon et du mammouth, avant de vous mettre en garde. Ces créatures sont nettement plus puissantes que les précédentes.

◊ **OBJECTIF :** battez le gardien ours.
♦ **CIBLE :** esprit gardien de l'ours, près du Mausolée du crépuscule
◊ **OBJECTIF :** battez le gardien mammouth.
♦ **CIBLE :** esprit gardien du mammouth, au cimetière de mammouths, près de la Ferme Loreius
◊ **OBJECTIF :** battez le gardien smilodon.
♦ **CIBLE :** esprit gardien du smilodon, près de la Grotte de Mornecôte

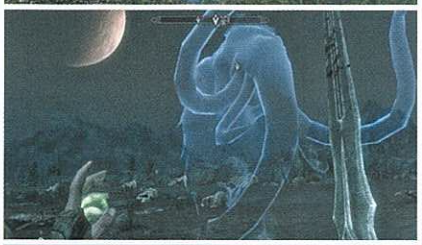
Tuez les trois esprits gardiens suivants dans n'importe quel ordre.

SAMY&DENIS

Épreuves sacrées IV, V et VI



Esprit gardien de l'ours : vous trouverez cet esprit dans le bosquet surplombant le terrain rocailleux au nord-est du Mausolée du crépuscule. Contrairement aux gardiens précédents, celui-ci est généralement seul.



Esprit gardien du mammouth : cherchez cet esprit à l'ouest de la Ferme Loreius, au nord de Blancherive. Entrez dans le cimetière de mammouths (un lieu secondaire) et tuez ce gardien solitaire.



Esprit gardien du smilodon : cet esprit rôde au pied des glaciers qui bordent la Mer des Fantômes, au sud-ouest de la Grotte de Mornecôte. D'autres animaux sauvages sont présents dans la région, mais ils ne se mêleront pas de votre combat.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Froki.

Retournez une nouvelle fois à la cabane et annoncez cette seconde série de victoires à Froki. Kyne est fière de vous, et il ne vous reste plus qu'un dernier défi à relever : vous devez vaincre le champion troll !

◊ **OBJECTIF :** battez le gardien troll.
♦ **CIBLE :** esprit gardien du troll, à Mornhiver

Épreuve sacrée VII



Esprit gardien du troll : vous allez devoir vaincre trois trolls. Vérifiez votre équipement, faites le plein de provisions et prenez toutes les précautions nécessaires avant de vous rendre à Mornhiver, dans les contreforts à l'est de Blancherive. Essayez d'affronter les trolls un par un dans la grotte, en vous repliant vers l'entrée si la situation tourne mal. Mais ne partez pas avant d'avoir vaincu l'esprit gardien. Et n'oubliez pas de fouiller les lieux pour récupérer un arc puissant :

➤ **Arc de Froki**

REMARQUE Vous pouvez prendre cet arc que la quête soit active ou non. Si vous parlez à Froki après l'avoir récupéré, le vieux Nordique vous autorise à le garder.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Froki.

Conclusion de la quête

Retournez à la cabane une dernière fois et informez Froki de votre triomphe. Il est ravi de vous considérer désormais comme un ami, et d'avoir pu vous faire découvrir ce qu'est vraiment la chasse dans la tradition nordique. Il vous remet ensuite une amulette imprégnée de la bénédiction de Kyne.

➤ **Bénédiction de Kyne (réduit de 10 % les dégâts infligés par les animaux sauvages)**

REPOSE EN PAIX

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune

SPOILERS MINEURS

LIEUX : Morthal, Maison d'Alva, Pavillon Hautelune, Auberge du Mauresque, Repaire de Movarth, Maison d'Hroggar, Cimetière de Morthal
PERSONNAGES : Alva, Fantôme d'Helgi, Hroggar, jarl Idgrod Ailedejais ou Sorli la Fondatrice, Jonna, Thonnir
ENNEMIS : givrépeire, Laelette, Movarth Piquine, vampire, esclave vampirique, Alva
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous au jarl, inspectez la maison incendiée, trouvez Helgi après la tombée de la nuit, parlez de Laelette à Thonnir, inspectez la maison d'Alva, (facultatif) parlez d'Helgi au jarl, montrez le journal d'Alva au jarl, tuez le maître vampire, retournez voir le jarl de Morthal

Des réponses au milieu des cendres





La cité de Morthal a d'autres soucis que des problèmes de vermine des marais. On dit que l'une des maisons de la ville a été ravagée par un incendie et les rumeurs vont bon train. Personne n'a plus confiance en personne et, lorsque vous arrivez, deux villageois sont en train de se disputer avec Aslfur, le chambellan. Vous pouvez discuter avec les habitants, mais vous aurez une version plus aboutie de la rumeur en parlant à Jonna, la tenancière de l'Auberge du Mauresque. Lorsque vous l'interrogez sur la maison incendiée, elle vous apprend qu'il s'agit de celle de Hroggar. Sa femme et sa fille sont restées piégées à l'intérieur, et leurs hurlements d'agonie ont réveillé la moitié de la ville. Depuis, les gens craignent l'endroit, le croyant maudit. Hroggar prétend que le feu est parti de la cheminée, mais certains pensent que c'est lui le coupable, d'autant qu'il s'est mis à fréquenter une autre femme du nom d'Alva le lendemain même du drame ! Jonna pense que le jarl paierait volontiers quelqu'un pour enquêter sur cette affaire.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous au jarl
♦ **CIBLE :** jarl Idgrod Ailedejais, dans la Pavillon Hautelune de Morthal

SAMY&DENIS





Le Pavillon Hautelune n'est qu'à quelques pas et parvenir jusqu'à Idgrod Ailedejais (ou Sorli si la guerre civile l'a mise au pouvoir) est rapide. Elle se trouve généralement sur son trône, avec Aslfur, son mari et chambellan. Adressez-vous au jarl et parlez-lui de la maison incendiée. Elle sait que Hroggar accuse sa femme d'avoir jeté de la graisse d'ours dans le feu, mais la plupart des gens pensent que son désir pour Alva est la véritable raison de ce drame. Avec les rumeurs de malédiction qui circulent sur l'endroit du sinistre, personne ne veut s'en approcher. Sauf vous.

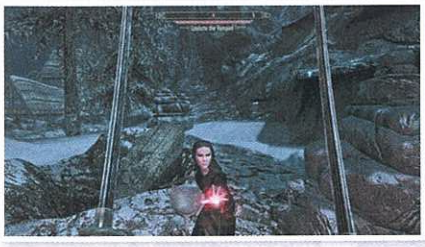
◊ **OBJECTIF :** inspectez la maison incendiée.

ATTENTION ! Cette quête implique que vous trouviez des preuves de la culpabilité ou de l'innocence de Hroggar. Bien que les habitants n'apprécient pas particulièrement cet homme pour la rapidité avec laquelle il semble s'être remis de la tragédie, il ne leur plaira pas du tout que vous les assassiniez, lui et sa nouvelle maîtresse. Évitez donc d'en arriver là, sauf si vous tenez absolument à faire échouer la quête.



La maison de Hroggar se trouve à côté de l'Auberge du Mauresque. Gravissez les marches de bois et approchez-vous de l'étrange lueur, dans un coin. Il s'agit de l'esprit de l'enfant qui a péri dans les flammes, une petite fille appelée Helgi. La petite est inquiète et effrayée, mais si vous continuez à lui poser des questions, elle se souvient de l'incendie. Elle veut savoir si vous voulez jouer avec elle. Si vous acceptez, elle dit vouloir jouer à cache-cache, mais seulement une fois la nuit tombée. C'est l'heure où "l'autre" apparaît. Elle se volatilise sans rien vous dire de plus, mais semble avoir peur de cette autre personne.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Helgi après la tombée de la nuit.
♦ **CIBLE :** fantôme d'Helgi, au cimetière de Morthal



Lorsque l'obscurité tombe après huit heures du soir, rendez-vous dans la partie ouest de Morthal, jusqu'à une petite tombe parmi les rochers dont le cercueil sort de terre. Vous n'aurez pas de cible de quête, à moins que vous ayez parlé au jarl de votre conversation avec Helgi et qu'elle vous ait dit où chercher. Debout à côté du cercueil se tient une femme : Laelette, un vampire. Elle vous lance une attaque drainant votre énergie et il vous faut alors la vaincre très vite. Elle semble crier quelque chose avant de vous attaquer, comme quoi Helgi serait sa "récompense". Tuez-la et examinez le cercueil de l'enfant. Une petite voix s'en élève alors, vous disant que Laelette jouait aussi avec elle, mais qu'elle est contente que vous l'ayez trouvée en premier. Helgi se rendort alors, vous laissant aller trouver Thonnir, le mari de Laelette.

◊ **OBJECTIF :** parlez de Laelette à Thonnir.
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** Parlez d'Helgi au jarl.
♦ **CIBLE :** Thonnir, à Morthal

Un ennemi... Morthal



Thonnir est un homme à l'air anxieux qui se jette sur le cadavre de Laelette pour pleurer la perte de son aimée. Sa femme avait disparu il y a plusieurs mois et il croyait qu'elle était simplement partie guerroyer. Si vous l'interrogez sur son implication dans cette affaire, il vous répond que Laelette et Alva (la nouvelle maîtresse de Hroggar) étaient bonnes amies. Peut-être Alva a-t-elle quelque chose à voir dans cet incendie ?

◊ **OBJECTIF :** inspectez la Maison d'Alva.
♦ **CIBLE :** maison d'Alva, à Morthal



La maison d'Alva est l'un des solides bâtiments d'architecture nordique de Morthal. Pendant la journée, vous pourrez voir Hroggar quitter l'endroit. Parlez-lui du fantôme d'Helgi ou dites-lui qu'Alva est la dernière personne à avoir vu Laelette en vie. Hroggar affiche un étonnant manque de compassion envers sa fille morte et semble se moquer éperdument du sort de Laelette. Comme il ne semble pas prêt à coopérer, vous allez devoir fouiller la maison pour en savoir plus. Vous pouvez :

(Crochetage) Essayer de crocheter la porte de la maison d'Alva (spécialiste).

(Vol à la tire) Faire les poches de Hroggar pour récupérer la clé de la maison d'Alva, en essayant de ne pas vous faire pincer par les gardes de Morthal.

Une fois à l'intérieur de la maison, descendez l'escalier. Pendant la journée, vous trouverez généralement Alva en train de dormir dans son cercueil. La nuit, Hroggar peut dormir dans le lit à l'étage. Si Alva est réveillée, elle vous attaque subitement, révélant sa nature de vampire. Tuez-la si nécessaire, mais ne quittez pas la maison sans examiner son cercueil. Vous y trouverez son journal, qui prouve que la ville est attaquée par des vampires sous les ordres de Movarth, leur seigneur. Pour mener son attaque, ce dernier n'utilise ni armes ni magie : il s'agit d'une lente infiltration des gardes et des habitants, Alva tenant le rôle d'agent principal dans la cité.

➤ **Clé de la maison d'Alva** ➤ **Journal d'Alva**

REMARQUE Si vous trouvez le journal d'Alva sans tuer cette dernière et le montrez au jarl, le vampire quitte la ville pour se réfugier dans le repaire de Movarth, un endroit des plus maléfiques.

◊ **OBJECTIF :** montrez le journal d'Alva au jarl.
♦ **CIBLE :** Pavillon Hautelune, à Morthal

Retournez au Pavillon Hautelune et informez le jarl qu'Alva est la coupable. Quand vous lui révélez qu'Alva est également un vampire, le jarl en veut la preuve, ce qui est bien compréhensible. Après lui avoir montré le journal d'Alva, son visage s'assombrit et elle vous remet une récompense. Ne souhaitant pas que Morthal soit de nouveau le terrain de chasse de Movarth après un siècle de paix et de tranquillité, le jarl vous demande de vaincre ce seigneur vampire dans son repaire pour que la ville en soit débarrassée une bonne fois pour toutes. Les habitants, Thonnir y compris, s'assemblent au-dehors pour vous aider à éradiquer cette menace. Ils hurlent d'éliminer tous les vampires et, dès que vous vous éloignez un peu, prennent la direction du repaire de Movarth.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** tuez le maître vampire.
♦ **CIBLE :** Movarth, dans son repaire

Massacre des serviteurs de Movarth



Prenez la direction du nord et traversez le pont à la sortie de Morthal, avec la foule des citoyens derrière vous. Cependant, leur bravoure initiale semble s'évanouir à mesure que vous approchez du repaire, et vous n'avez bientôt plus que Thonnir à vos côtés pour vous aider à vaincre les vampires. Peu importe, une approche plus subtile (avec un acolyte ou Thonnir lui-même, à qui vous pouvez demander de rester à l'entrée si vous souhaitez explorer l'endroit sans personne) reste préférable. Pénétrez dans la caverne et descendez le long du chemin de terre jusqu'à vous retrouver face à des givrépeires. Continuez dans le petit tunnel qui mène au sud en vous frayant un chemin jusqu'à une longue caverne, où se tient un esclave vampirique gardant un tunnel latéral. Tuez-le avant qu'il ne vous attaque, puis prenez ce tunnel latéral qui part à gauche (vers le nord) pour atteindre une chambre à l'odeur pestilentielle, remplie de cadavres. Un esclave est en train de faire les poches d'un villageois mort. Éliminez-le près du monceau de cadavres, prenez tout ce dont vous pouvez avoir besoin, puis sortez par le nord.



Ce chemin vous fait passer soit par un tunnel, soit par une plateforme en bois, très utile pour les attaques à distance ou magiques (voire pour battre en retraite). La salle principale est devant vous ; vous y trouvez deux vampires, des esclaves ainsi que Movarth Piquine. Attaquez-les un par un, en attirant vos ennemis dans des tunnels étroits pour éviter de vous faire encercler. Les vampires et Movarth sont de rudes adversaires, faites donc preuve de prudence et utilisez tous l'équipement nécessaire pour mener à bien votre tâche.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir le jarl de Morthal.
♦ **CIBLE :** Idgrod Ailedejais ou Sorli la Fondatrice, au Pavillon Hautelune de Morthal

Conclusion de la quête

Maintenant que les vampires sont retournés à la poussière, n'hésitez pas à explorer la salle nord pour récupérer les Bottes de Movarth (qui confèrent un bonus de furtivité). Vous pouvez également fouiller la réserve contenant le laboratoire d'alchimie, ainsi que la caverne attenante, où se trouve un autre esclave à éliminer. Les salles du repaire se rejoignent à cet endroit, vous permettant de retourner jusqu'à l'entrée où une petite silhouette fantomatique vous remercie d'avoir permis à sa mère de trouver le repos. De retour à Morthal, allez voir le jarl une dernière fois et dites-lui que le maître vampire est mort. Vous recevez une confortable récompense pour votre peine, ainsi que les félicitations du jarl et des habitants de la ville... qui se complimentent eux-mêmes pour toute l'aide qu'ils vous ont apportée.

➤ **Bottes de Movarth** ➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

Les explorateurs vétérans seront intéressés de savoir que Movarth Piquine a fait une apparition dans Oblivion, mentionné dans le livre *Sang immortel*. Il y tenait le rôle d'un homme trahi par un vampire.

EXTINCTION DES FEUX

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Grotte de l'Aviron brisé, Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, Solitude, Phare de Solitude, Épave du Brise-glace
PERSONNAGES : Deeja, Jaree-Ra, Ma'zaka
ENNEMIS : bandit, maraudeur Sang-Noir
◊ **OBJECTIFS :** éteignez la lumière du phare de Solitude, retournez voir Jaree-Ra, trouvez Deeja à l'épave du Brise-glace, battez Deeja, découvrez où les bandits de Jaree-Ra ont emporté le butin, rejoignez la Grotte de l'Aviron brisé, battez Jaree-Ra.

◉ SPOILERS MINEURS

Extinction du phare de Solitude





À Solitude, soyez à l'affût d'un Argonien à l'allure peu recommandable. Vous le trouverez généralement du côté des Breuvages d'Angeline, près d'une des portes de la ville. S'il vous invite à discuter, rejoignez-le et demandez-lui ce qu'il veut. Il vous explique alors que sa soeur Deeja et lui sont des chasseurs de trésor. Avec la guerre qui se profile, et comme Solitude est l'un des plus grands ports de l'Empire, le phare de Solitude joue un rôle vital pour la sécurité des bateaux dans les eaux dangereuses de la côte nord. Ceci dit, si la lumière du phare venait à s'éteindre, l'un des navires de marchandises (le Brise-glace) sur lequel Jaree-Ra a des vues pourrait s'échouer et dévoiler un énorme butin... Vous en êtes ?

Si oui, acceptez d'éteindre le feu du phare. Vous pouvez aussi interroger l'Argonien sur l'équipage du navire ou le livrer aux gardes, mais aucune de ces options ne vous aide à terminer cette quête.

◊ **OBJECTIF :** éteignez la lumière du phare de Solitude.
♦ **CIBLE :** sommet du phare de Solitude.



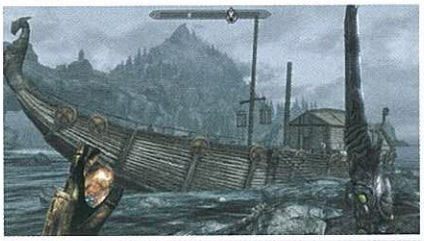
Au-delà de l'arche géante de Solitude, à la pointe de la côte nord, se dresse le phare de Solitude. Gravissez les escaliers extérieurs en prenant soin de ne pas alerter Ma'zaka, le gardien des lieux. Bien qu'il reste généralement dans ses quartiers, il lui arrive d'errer dans le phare. Vous pouvez simplement l'éviter, mais si vous le rencontrez, tuez-le ou déplacez-vous furtivement pour ne pas vous faire repérer. Ma'zaka ne se rendra compte que le feu est éteint qu'une fois qu'il sera trop

SAMY&DENIS

tard et que le bateau que Jaree-Ra convoite se sera échoué. Une fois en haut du phare, éteignez les flammes (aucun équipement spécial n'est nécessaire).

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Jaree-Ra.
♦ **CIBLE :** Jaree-Ra, près de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental

Sabordé et pillé !



Rejoignez Jaree-Ra sur les quais, à l'extérieur de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, et parlez-lui. Grâce à vous, le Brise-glace s'est échoué sur les récifs de l'autre côté de la baie. L'Argonien a déjà envoyé sa soeur et sa bande, les maraudeurs Sang-Noir, pour piller le bateau. Vous devez maintenant les rejoindre.

◊ **OBJECTIF :** trouvez Deeja à l'épave du Brise-glace.
♦ **CIBLE :** Deeja, dans l'épave du Brise-glace

ASTUCE Le Brise-glace s'échoue uniquement pendant cette quête. Vous ne pourrez pas tomber sur l'épave par hasard avant d'avoir éteint les lumières du phare pour Jaree-Ra.



Mettez-vous en route soit à la nage, soit en utilisant le voyage rapide pour rejoindre un lieu proche, puis traversez le terrain accidenté jusqu'au navire qui s'est échoué contre les rochers déchiquetés de la côte. En approchant, vous constatez que les maraudeurs Sang-Noir sont déjà en train de piller la cargaison. Les cadavres laissent à penser que l'équipage n'est plus un problème.

Vous pouvez parler à l'un des maraudeurs, qui vous explique que Deeja vous attend dans la cale. Pénétrez dans le navire et suivez le couloir principal vers le sud, puis ouvrez la deuxième porte sur votre gauche. Avancez jusqu'aux marches et descendez dans la cale détrempée. Dirigez-vous maintenant vers le nord pour atteindre une réserve, où Deeja est en train d'inspecter le contenu d'un grand coffre.

Deeja vous explique qu'elle est censée vous remettre votre part du butin, mais comme ses compères en ont déjà emporté une bonne partie, elle vous propose un autre arrangement : une mort rapide !

◊ **OBJECTIF :** battez Deeja.
◊ **OBJECTIF :** découvrez où les bandits de Jaree-Ra ont emporté le butin.

L'Argonienne ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Éliminez-la rapidement et fouillez son cadavre, sur lequel vous trouvez un message de Jaree-Ra. Il fait référence à "l'imbécile qui nous a rendu service au phare" et à l'endroit où se trouve le butin qu'ils ont pillé : la Grotte de l'Aviron brisé. Regagnez maintenant le pont extérieur, en réglant leur compte aux maraudeurs Sang-Noir qui tentent de vous empêcher de quitter le Brise-glace. Vous devrez affronter environ cinq de ces traîtres pour pouvoir repartir.

◊ **OBJECTIF :** rejoignez la Grotte de l'Aviron brisé.
◊ **OBJECTIF :** battez Jaree-Ra.
♦ **CIBLE :** Grotte de l'Aviron brisé

En sortant, vous remarquez que les barques chargées du butin ont déjà quitté les lieux, tout comme la plupart des maraudeurs. Il n'en reste qu'un sur le rivage, près d'un bateau que ses compères auraient dû prendre si vous ne les aviez pas tués. Occupez-vous de son cas.

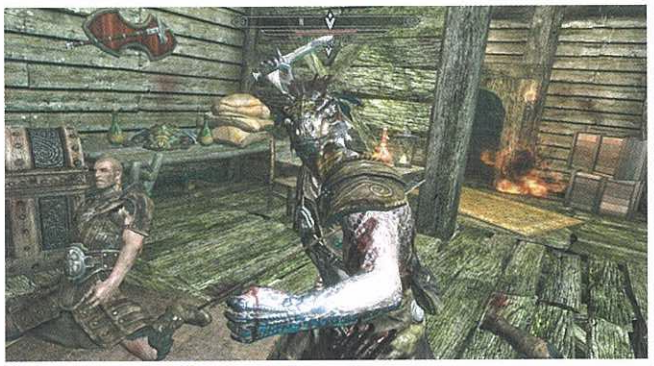
ASTUCE **Méthode optionnelle - La violence, il n'y a que ça de vrai :** vous vous doutiez que quelque chose de louche se tramait en arrivant sur le pont du Brise-glace ? Vous n'avez pas pu résister à l'envie d'empocher les trésors chargés dans les barques ? Ou peut-être avez-vous "accidentellement" embroché l'un des maraudeurs sur votre épée ? Alors, une autre suite est envisageable. Si vous attaquez un maraudeur ou volez une partie du butin, tous les bandits à bord du Brise-glace deviennent hostiles. Vous devrez donc vous battre pour rejoindre Deeja et récupérer le message permettant de continuer la quête ! Cette méthode est plus difficile, mais la récompense en vaut la peine : les maraudeurs ne partiront jamais avec le butin, qui vous reviendra entièrement, que ce soit maintenant ou une fois la quête terminée !

La lumière au bout du tunnel



La meilleure option consiste à vous rendre au phare de Solitude par voyage rapide, puis à longer la côte nord en direction de l'ouest. La Grotte de l'Aviron brisé est tout près, vous la reconnaîtrez au bateau sabordé et aux deux barques récemment amarrées qui se trouvent près de l'entrée. Pénétrez dans le repaire du contrebandier et progressez dans cette vaste caverne où règne une atmosphère menaçante. Préparez-vous à affronter des maraudeurs Sang-Noir au corps à corps et à distance, dans des combats relativement longs.

ASTUCE N'oubliez pas de localiser les leviers pour abaisser les sections de pont et faciliter votre traversée. Vous passerez devant quelques lampes à huile, que vous pouvez faire tomber pour mettre le feu au sol. La meilleure solution consiste toutefois à plonger dans l'eau et suivre le bras de mer à la nage (en utilisant de préférence un camouflage magique) pour atteindre le débarcadère délabré au fond de la grotte.



Au fond de la grotte, près d'une épave qui se décompose lentement dans les eaux turquoise, des maraudeurs gardent un bâtiment délabré qu'ils utilisent pour décharger leur butin mal acquis. C'est là que vous trouverez Jaree-Ra, en train de compter tranquillement ses profits. Bataillez tout en montant les rampes de bois jusqu'en haut du quai et utilisez la méthode de votre choix pour tuer l'odieux lézard. Fouillez ensuite la Grotte de l'Aviron brisé pour éliminer les ennemis restants et récupérez tous les objets sur lesquels vous pourrez mettre la main.

ASTUCE Si vous tombez à l'eau, empruntez les marches à moitié submergées du débarcadère tout autour de la grotte pour regagner la terre ferme. Si les ennemis vous donnent du fil à retordre, utilisez les murs aux pierres déchiquetées et les passages pour vous cacher.

Conclusion de la quête

Consultez l'Atlas pour trouver tous les objets de valeur que vous pourrez piller sur l'épave du Brise-glace ou dans la Grotte de l'Aviron brisé. Vous ne recevrez aucune autre récompense.

SAMY&DENIS

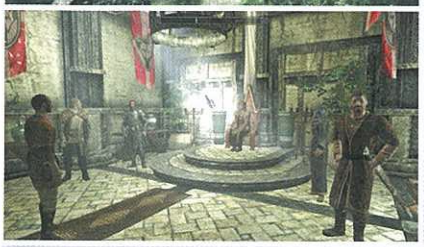
L'HOMME QUI CRIAIT AU LOUP

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve, Quête des Daedra : La folie incarnée
LIEUX : Solitude, Palais bleu, Grotte du Crâne de loup, Ruines du Crâne de loup
PERSONNAGES : Falk Barbebraise, jarl Élisif la Juste, Sybille Stentor, Varnius Junius
ENNEMIS : draugr, nécromancien, nécromancien supérieur, Potéma, la Reine-louve, squelette
◊ **OBJECTIFS :** mettez de l'ordre dans la Grotte du Crâne de loup, adressez-vous à Falk Barbebraise

SPOILERS MINEURS

Agitation malveillante





Profitez d'un passage dans la majestueuse ville de Solitude pour visiter le Palais bleu, où siège la cour du jarl Élisif la Juste. Entre deux audiences royales, vous pouvez engager la conversation avec Falk Barbebraise, le chambellan du jarl et le responsable des huscarls. Vous pouvez discuter du général Tullius et des décisions d'Élisif concernant la guerre. Attendez ensuite l'arrivée d'un certain Varnius Junius, le représentant des serfs de la Châtellerie d'Haafingar. Il semble effrayé et parle de "magie surnaturelle", de bruits étranges et de lumières provenant de la Grotte du Crâne de loup. Le jarl promet de protéger la population, mais Sybille Stentor, la sorcière de la cour, pense qu'il ne s'agit que de grotesques superstitions. Cependant, il semblerait que Falk préfère prendre des précautions.

Adressez-vous donc à Falk Barbebraise et demandez-lui s'il a besoin d'aide pour régler le problème de la Grotte du Crâne de loup. Le chambellan vous avoue qu'il comptait ignorer cette affaire, qui n'est pour lui qu'une rumeur née de l'imagination trop fertile d'un villageois, mais il accepte de vous payer si vous nettoyez la grotte. Vous pouvez également l'interroger sur le passé de cette grotte : elle était autrefois utilisée pour des rituels nécromantiques, mais semble maintenant être occupée par des bandits.

◊ **OBJECTIF :** mettez de l'ordre dans la Grotte du Crâne de loup
♦ **CIBLE :** Grotte du Crâne de loup

Peu de loups mais des sorciers à foison



Voyagez jusqu'aux montagnes au nord de Pondragon et à l'ouest de Solitude. Lorsque vous atteignez la fissure verticale sur le flanc de la montagne, un squelette vous attaque. Éliminez-le, ainsi que ses semblables qui gardent l'entrée de la grotte, avant de vous engouffrer à l'intérieur. Les premiers tunnels sont étrangement calmes, vous n'y trouverez généralement qu'un draugr et un squelette. En arrivant dans la première grande salle, débarrassez-vous des deux nécromanciens avant de franchir la porte en bois. D'autres morts-vivants vous attaquent lorsque vous arrivez au sommet d'une fissure enneigée. Combattez ou fuyez, puis pénétrez dans les Ruines du Crâne de loup.



Lorsque vous approchez de la forteresse souterraine, de l'autre côté d'un gouffre immense au centre de cette vaste caverne, il devient clair que quelque chose de terrible se prépare. Un maelström d'énergie est en train de prendre forme au sommet de la tour centrale des ruines. Il n'y a pas une minute à perdre. Attaquez un autre nécromancien tout en progressant dans les tunnels escarpés, truffés de pièges utilisant des lampes à huile. En arrivant près de la forteresse, vous entendez psalmodier. Il s'agit d'un groupe de nécromanciens qui tentent d'invoquer l'esprit de Potéma, la Reine-louve, une nécromancienne devenue folle qui a défié Uriel III pour s'emparer du trône de l'Empire, 500 ans auparavant !



Vous devez agir rapidement face à ces forces maléfiques. Descendez les marches extérieures et franchissez le premier passage voûté, en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. Montez dans la tour, sortez par la voûte à l'est et empruntez d'autres escaliers, tandis que la Reine-louve commence à s'agiter et à parler ! Poursuivez votre chemin sur les remparts, en affrontant d'autres nécromanciens et draugr au passage. Potéma avertit ses fidèles de la présence d'un intrus. Entrez dans la tour principale tandis que le maelström s'intensifie. Préparez-vous pour un combat périlleux contre des nécromanciens plus puissants et tous les morts-vivants qu'ils pourront conjurer. Une fois que tous les ennemis ont été terrassés, les liens ancrant Potéma dans ce monde sont brisés et le maelström se dissipe.

ASTUCE Vous pouvez utiliser la cage d'escalier pour vous mettre à couvert durant le combat, et attirer les nécromanciens à vous pour les éliminer un par un.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Falk Barbebraise.

Conclusion de la quête

Abaissez le pont-levis à l'aide du levier en haut de la tour, ce qui vous permet de rejoindre rapidement la Grotte du Crâne de loup, puis l'extérieur. N'oubliez pas de ramasser tous les trésors au passage. De retour au Palais bleu, informez Falk Barbebraise que des nécromanciens essayaient d'invoquer et d'ancrer Potéma sur ce plan, mais que leur rituel a été interrompu. Reconnaissant, Falk vous récompense presque suffisamment pour tout le mal que vous vous êtes donné.

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

La Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve commence peu après. Cette quête vous permet de nouer des liens solides et amicaux avec le jarl de Solitude. Si vous lui parlez après cette quête, vous pouvez lui rendre un service (consulter la section des Services en page 399 pour en savoir plus) et placer la corne de guerre de Torygg sur un autel dédié à Talos. Ceci améliore également votre relation avec Falk, vous permettant d'obtenir de sa part la clé d'une aile du palais normalement fermée et d'accéder à la Quête des Daedra : La folie incarnée.

SAMY&DENIS

LE RÉVEIL DE LA REINE-LOUVE

CONDITIONS : terminer la Quête parallèle : L'homme qui criait au loup. Avoir atteint au moins le niveau 10.
QUÊTES CONNEXES : Quête parallèle : L'homme qui criait au loup
LIEUX : Solitude, Nécropole, Catacombes de Potéma, Refuge de Potéma, Sanctuaire de Potéma, Temple des Divins
PERSONNAGES : Falk Barbebraise, Styrr
ENNEMIS : draugr, vampire
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Styrr, battez Potéma, récupérez les restes de Potéma, remettez les restes de Potéma à Styrr, retournez voir Falk Barbebraise.

SPOILERS MINEURS

Soulèvement malveillant





Après avoir terminé la Quête parallèle : L'homme qui criait au loup et continué vos aventures un certain temps, un messager vient vous remettre une missive lorsque vous entrez dans la capitale d'une châtellerie (Aubétoile ou Blancherive, par exemple). Il s'agit d'un message urgent de la part de Falk : vous devez retourner à Solitude au plus vite, car l'esprit de Potéma a été libéré et fait peser une lourde menace sur Bordeciel. Il semblerait qu'un certain Styrr puisse vous aider, un sorcier qui est également prêtre d'Arkay et gardien du cimetière de Solitude.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Styrr.
♦ **CIBLE :** Styrr, dans la Nécropole de Solitude

Trouvez la Nécropole de Solitude et pénétrez dans ce lieu sinistre, rendu encore plus étrange par le caractère légèrement confus de l'homme que vous allez rencontrer. Styrr vous fait signe d'approcher ; vous pouvez lui poser des questions sur Potéma auxquelles il est ravi de répondre. Pour le moment, la Reine-louve a simplement été invoquée sous sa forme éthérée. Elle aura besoin d'aide pour être réellement ressuscitée et revenir dans le monde des vivants. En attendant, elle reste tapie dans un lieu où les morts n'attendent que de la servir : les vieilles catacombes. Vous devez trouver les os de Potéma et les ramener à Styrr pour qu'il les bénisse. Il vous remet la clé des catacombes.

➤ **Clé des catacombes de Potéma**

◊ **OBJECTIF :** battez Potéma.
♦ **CIBLE :** Potéma, dans ses catacombes situées à l'intérieur du Temple des Divins, à Solitude

Potéma ne reviendra pas



Escaladez les remparts dans la partie nord de Solitude pour vous rendre à l'entrée du Temple des Divins. Ouvrez la porte et passez à côté de Freir près de l'autel. Traversez ensuite la nef et le choeur du temple, puis descendez quelques marches latérales et franchissez la porte barrée. Ouvrez la porte menant aux catacombes de Potéma et suivez le couloir jusqu'au passage voûté barré. L'esprit de Potéma est partout autour de vous, vous promettant sur un ton moqueur de vous ressusciter pour la servir une fois qu'elle vous aura tué. Quand les barres se retirent, continuez de suivre les couloirs de pierre et descendez les marches pour vous retrouver face à un groupe de draugr.

Descendez l'escalier dans la salle aux cadavres enfermés dans des cages et tuez votre premier vampire. Prenez garde aux alcôves sombres, d'où pourraient surgir d'autres attaques, et activez le levier au mur pour ouvrir la herse dans le passage voûté au nord-ouest. Engagez-vous dans les couloirs en contrebas et continuez vers le sud-est, jusqu'à une grande grotte naturelle. Attendez-vous à rencontrer des draugr et des vampires en vous rendant à la salle inondée. Cherchez une sortie au sud pour atteindre une caverne encore plus grande, ainsi qu'une imposante entrée en pierre gardée par des draugr.

Le levier sur le socle circulaire active une pierre rotative et une grille en fer : franchissez cette dernière quand elle est suffisamment ouverte. Dans la pièce suivante, un chaudron indique que le rite de résurrection pourrait bien avoir commencé. Précipitez-vous par les portes en bois pour arriver dans le refuge de Potéma.



Suivez les tunnels de pierre, en abattant les draugr qui s'en prennent à vous. Repérez les trois leviers sur le socle et attendez-vous à ce qu'un vampire vous attaque par la porte barrée sur votre droite (au nord).

Solution de l'énigme : les leviers ont trois positions. La position centrale arrête le disque rotatif en pierre correspondant ; les positions gauche ou droite font tourner le disque dans la direction correspondante. Commencez par placer tous les leviers en position centrale, puis faites tourner ou arrêtez manuellement chacun des disques (en commençant par le plus proche), jusqu'à ce qu'ils soient tous les trois en position ouverte.

Traversez la pièce à la colonne de pierre et montez les escaliers pour arriver dans la salle du trône. Vous y verrez une grille au sol, ainsi qu'un draugr et un vampire à affronter ou à éviter furtivement. Récupérez la clé du sanctuaire de Potéma sur l'accoudoir droit du trône pour ouvrir facilement les doubles portes en bois (maître), qui vous permettent d'accéder au sanctuaire.

➤ **Clé du sanctuaire de Potéma**



Restez sur vos gardes, car le nombre d'ennemis (vampires et morts-vivants) augmente à présent. Traversez une salle d'embaumement et passez devant les restes d'un draugr, effondré sur un trône, qui sort de son sommeil sur votre passage. Éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route, tout en ouvrant d'autres portes en fer. Passez sous la grille de la salle du trône, en enjambant les cadavres qui jonchent la voie, et attendez que Potéma se moque de vous avant d'ouvrir la dernière herse qui conduit à sa chambre d'invocation.

Potéma n'a pas encore retrouvé une forme tangible complète, mais elle est capable d'émettre un puissant rayon : évitez à tout prix cette attaque, qui inflige des dégâts de foudre. La Reine-louve a également invoqué ses sbires pour en finir avec vous. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour éliminer les draugr qui sortent de leurs tombes ou des alcôves cérémonielles. Attendez-vous à affronter au moins huit draugr ; il en apparaîtra d'autres quand vous aurez tué les cinq ou six premiers. Après vous être débarrassé des morts-vivants, vous pouvez traverser la lueur violette pour accéder à la porte métallique au fond de la salle. L'esprit squelettique de Potéma commence à prendre forme ! Terrassez-la immédiatement, avant qu'elle ne puisse ressusciter davantage de ses larbins. Récupérez ensuite les os sur le trône situé un peu plus loin.

➤ **Crâne de Potéma**

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** récupérez les restes de Potéma.
◊ **OBJECTIF :** remettez les restes de Potéma à Styrr.
◊ **OBJECTIF :** retournez voir Falk Barbebraise.

Ne manquez pas la porte en fer derrière le trône ! Ouvrez-la pour atteindre une grande cheminée naturelle en pierre. Montez les marches et retirez la barre de la porte en fer suivante, derrière laquelle le dernier draugr commence à s'agiter. Sortez puis descendez avec précaution le long de la ravine de pierre ou effectuez un voyage rapide. Vous arrivez au nord de Solitude, près du col qui passe devant le Sload douillet. Retournez à Solitude, puis à la Nécropole, et remettez le crâne de Potéma à Styrr, qui promet de bénir les restes.

Conclusion de la quête

Retournez maintenant au Palais bleu et dites à Falk Barbebraise que vous vous êtes chargé de Potéma. Son soulagement est palpable, et le jarl et lui vous considèrent maintenant comme un protecteur de Solitude. Vous recevez un bouclier pour honorer ce nouveau titre.

➤ **Bouclier de Solitude**
➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

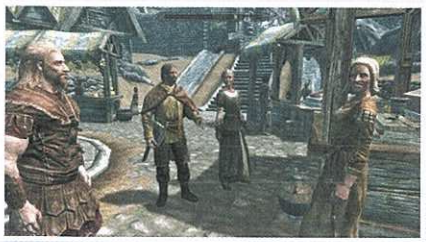
Votre petite aventure avec la Reine-louve est terminée ! Si vous vous équipez du bouclier, attendez-vous à des remarques de la part des gardes de Solitude.

PORTÉ DISPARU

CONDITIONS : entrez et sortez des bâtiments de Blancherive situés autour du marché
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Donjon de Nordguet, Blancherive, Le Chaudron d'Arcadia, la Jument pavoisée, Maison du clan Guerrier-Né, Maison Grisetoison
PERSONNAGES : Avulstein Grisetoison, Fralia Grisetoison, Idolaf Guerrier-Né, Jon Guerrier-Né, Olfina Grisetoison, Thorald Grisetoison
ENNEMIS : archer de Nordguet, garde de Nordguet, interrogateur de Nordguet, mage de Nordguet
◊ **OBJECTIFS :** retrouvez Fralia chez elle, trouvez une preuve de ce qui est arrivé à Thorald, donnez la preuve à Avulstein, trouvez un moyen de libérer Thorald, sauvez Thorald au Donjon de Nordguet, menez Thorald en lieu sûr, retournez voir Fralia Grisetoison.

SPOILERS MINEURS

Le chagrin des Grisetoison



La première ou deuxième fois que vous quittez l'un des bâtiments voisins du marché de Blancherive, vous êtes témoin d'une scène animée : Fralia Grisetoison, la matriarche d'une puissante famille de Blancherive, lance d'une voix furieuse des accusations sur Olfrid et Idolaf Guerrier-Né, d'une famille rivale qui vit également dans cette ville. La vieille femme les tient pour responsables de la disparition de son fils Thorald, même si la plupart des habitants pensent qu'il est mort au combat contre les Impériaux. Si vous parlez avec Fralia, elle accuse de nouveau les Guerriers-Nés et les traite de menteurs. Parlez-lui de ses allégations et elle se calme quelque peu. Elle vous invite à la retrouver chez elle si vous souhaitez vraiment l'aider.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Fralia chez elle.
♦ **CIBLE :** maison Grisetoison, à Blancherive



Vous pouvez soit suivre Fralia jusque chez elle et entrer dans la demeure, soit y aller seul, attendre une heure si Fralia n'est pas encore arrivée, puis entrer. Vous êtes accueilli par un homme massif brandissant une hache tout aussi imposante, mais heureusement, Fralia est là pour le raisonner. Parlez à Avulstein et répondez que vous êtes là pour les aider ou que vous avez besoin d'en savoir plus sur la situation. Il vous explique que son frère a disparu, mais qu'il n'est peut-être pas mort. Sa famille pense qu'il a été capturé par les Impériaux et qu'il est détenu quelque part, dans un lieu connu uniquement des Guerriers-Nés. Sans preuve, les Grisetoison ne peuvent rien faire. C'est donc à vous de la trouver.

◊ **OBJECTIF :** trouvez une preuve de ce qui est arrivé à Thorald.
♦ **CIBLE :** maison du clan Guerrier-Né, à Blancherive

Vous disposez de trois options pour prouver que les doutes des Grisetoison sont fondés :



Fouiller la maison : localisez la maison du clan Guerrier-Né (de préférence à l'abri des regards ou quand la maison est vide, sans quoi votre prime risque d'augmenter), puis entrez dans la chambre du rez-de-chaussée au nord-ouest de l'habitation et crochetez la porte (expert).

Clé d'Idolaf : trouvez Idolaf Guerrier-Né et tentez l'une des manoeuvres suivantes :

(Persuasion) Adressez-vous à lui et faites-lui avouer ce qu'il sait.

(Vol à la tire) Subtilisez sa clé pour ouvrir la porte de la chambre au nord-ouest.



➤ **Clé de la maison Guerrier-Né**

Une fois dans le petit bureau, trouvez la missive impériale sur la table. Elle confirme les soupçons de la famille Grisetoison ; Thorald a été conduit dans une forteresse des Thalmor, le Donjon de Nordguet. C'est la preuve que cherche Avulstein.

Message des Guerriers-Nés : Olfina et Jon portent sur eux des messages qui vous informent de la relation secrète qu'ils entretiennent. Volez l'un de ces deux messages, puis parlez à Jon et confiez-lui que vous êtes au courant de son aventure. En échange de votre silence, il accepte de vous rapporter le document dont vous avez besoin et vous donne rendez-vous à la statue de Talos, au pied de Fort-Dragon, dans quelques heures. Passez le temps jusqu'à son arrivée.



➤ **Missive impériale**

SAMY&DENIS

◊ **OBJECTIF :** donnez la preuve à Avulstein.

Retournez voir Avulstein, qui se cache toujours dans la maison Grisetoison, et dites-lui que vous avez la preuve. Cette nouvelle le ravit, mais le préoccupe tout autant. Le Donjon de Nordguet est gardé par les Justiciars, de redoutables combattants du Thalmor. Malgré tout, Avulstein est prêt à jouer de la hache. Vous pouvez :

Accepter qu'il se joigne à vous pour ce combat.

Lui dire de rester là. Ajoutez éventuellement que vous essaierez de ramener Thorald sans faire couler le sang.

Avulstein se plie à votre décision, quelle qu'elle soit. Si vous acceptez qu'il vous accompagne, il devient votre acolyte jusqu'à ce que vous retrouviez son frère.

➤ **Acolyte :** Avulstein Grisetoison

◊ **OBJECTIF :** trouvez un moyen de libérer Thorald.
♦ **CIBLE :** Thorald Grisetoison, au Donjon de Nordguet

Assaut et sauvetage

Il existe trois manières de prendre d'assaut le Donjon de Nordguet :



Attaquer tous les ennemis en vue à vous seul.

Attaquer tous les ennemis en vue avec Avulstein, s'il vous accompagne.

(Furtivité) Évitez les ennemis si vous êtes seul. Ce plan est plus efficace au départ, mais votre fuite sera extrêmement difficile après avoir libéré Thorald, qui a tendance à alerter tous les gardes que vous avez évités.

Après avoir choisi un plan d'attaque, trouvez le donjon et l'une des deux entrées : celle du sud est ouverte, tandis que celle du nord est pourvue d'une serrure particulièrement difficile à crocheter (maître). Si vous avez tué la demi-douzaine de gardes sous et sur les remparts (le cas échéant, vous devrez le faire en repartant, avec l'aide d'un ou des deux frères Grisetoison), entrez par la porte déjà ouverte.

◊ **OBJECTIF :** sauvez Thorald au Donjon de Nordguet.



À partir de l'entrée sud, descendez les marches et traversez (discrètement ou en vous battant) la salle de dégustation, où se trouvent deux ou trois gardes et un mage. Continuez vers le nord, descendez quelques marches et tournez à droite, puis descendez d'autres marches vers l'est et tournez à gauche (au nord) en éliminant les ennemis pour atteindre une salle de taverne. Suivez le couloir jusqu'à un passage contigu, qui mène vers l'ouest jusqu'à un couloir à deux niveaux. Il y a au moins six autres gardes (et un mage) à combattre ou à éviter le long du chemin.

Montez les marches, puis avancez jusqu'à une réserve poussiéreuse et une salle de torture à l'ouest, dans laquelle Thorald est détenu. Tuez l'interrogateur qui vous attaque dans cette pièce, puis fouillez son cadavre : vous trouverez sur lui une clé ouvrant la porte au nord. Après vous être débarrassé de tous les ennemis aux alentours, approchez-vous de Thorald, qui est attaché au mur avec des entraves. Libérez-le. Il pense comme vous qu'il faut fuir.

➤ **Clé du Donjon de Nordguet**

◊ **OBJECTIF :** menez Thorald en lieu sûr.



Pour repartir, vous pouvez simplement suivre le chemin par lequel vous êtes venu. Cependant, si vous préférez un trajet plus bref et plus sanglant, dirigez-vous vers le nord en passant par les cellules et éliminez les trois Thalmor restants, puis montez les marches et déverrouillez la porte menant à l'extérieur. Vous pouvez ensuite fuir rapidement par le trou dans la clôture près de la porte et de la forge, ou vous attarder dans la cour extérieure pour tuer tous les ennemis restants. Si Thorald Grisetoison est encore en vie, éloignez-vous du Donjon de Nordguet.

Une fois en lieu sûr, parlez à Thorald, qui vous demande pourquoi vous êtes venu le sauver. Quand vous lui révélez que vous travaillez pour sa famille, il demande où est son frère :

Si Avulstein vous a accompagné, les deux frères échangent une accolade chaleureuse et se rendent compte qu'il serait dangereux de retourner à Blancherive.

Si vous avez sauvé Thorald seul, dites-lui qu'Avulstein est à Blancherive. Il vous explique alors que lui et son frère ne sont plus en sécurité dans cette ville.

Thorald s'en va rejoindre l'armée des Sombrages et Avulstein suivra le même chemin (qu'il parte d'ici ou de Blancherive). Avant de partir, il vous confie une dernière tâche : transmettre à Fralia qu'elle devra "endurer le vent glacial de l'hiver, car il transporte les semences de l'été à venir". Elle saura ce que cela signifie.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Fralia Grisetoison.

Conclusion de la quête

De retour à Blancherive, allez voir Fralia à son étal près de la Jument pavoisée ou dans la maison familiale. Dites-lui que Thorald est sain et sauf, mais qu'il estimait qu'il était trop dangereux de revenir ici. Répétez la phrase qu'il a mentionnée pour la convaincre et elle accepte la situation, rassurée de savoir que ses fils sont toujours en vie, même s'ils sont loin d'elle. En remerciement pour vos bons et loyaux services, elle vous offre un cadeau forgé par Eorlund à la Forgeciel. Si Eorlund est mort, Fralia ne dispose que de 200 pièces d'or pour vous récompenser.

➤ **Arme enchantée en acier [aléatoire]**

SAMY&DENIS

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Gîte Roncenoir, Faillaise, le Dard de l'abeille, prison de Faillaise
PERSONNAGES : Glacier, Louis Letrush, Maven Roncenoir, Sibbi Roncenoir
ENNEMI : mercenaire Roncenoir
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Sibbi Roncenoir, volez le pedigree de Glacier, (Facultatif) videz le coffre secret du gîte, volez Glacier, retournez voir Louis Letrush.

SPOILERS MINEURS

Micmac chez les Roncenoir





Si vous avez l'occasion de passer au Dard de l'abeille lors d'une visite à Faillaise, vous pouvez entamer une conversation avec l'un des clients, Louis Letrush. Ce dernier vous invite généralement à discuter en privé, et vous apprend qu'il a besoin de quelqu'un pour remettre un message à Sibbi Roncenoir. Il vous explique qu'il a récemment acheté à Sibbi un pur-sang exceptionnel du nom de Glacier, en versant la moitié de la somme d'avance. Malheureusement, Maven (la mère de Sibbi) a fait incarcérer son fils pour d'autres crimes (Louis ignore lesquels) et les Roncenoir estiment que sa dette est ainsi annulée. Vous devez parler à Sibbi, puis ramener Glacier et son pedigree à Letrush.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Sibbi Roncenoir.
♦ **CIBLE :** prison de Faillaise

ASTUCE Si vous travaillez avec la Guilde des voleurs et que vous craignez que cette quête ait des répercussions négatives dans vos relations avec Maven Roncenoir, ne vous inquiétez pas. Vous pouvez :

Vous adresser à Maven, qui apprécie d'avoir été mise au courant et vous demande de laisser la situation se décanter. Si vous ne tuez pas Letrush vous-même et que vous partez et revenez plus tard, après avoir terminé une autre quête ou avoir rendu un service, vous apprendrez que Maven a réglé ses comptes avec Letrush.

Terminer cette quête sans parler à Maven. Pour peu que vous gardiez vos plans pour vous-même, Maven ne découvrira jamais votre rôle dans cette combine.





Sortez du Dard de l'abeille et traversez la rue en direction du château d'Embruine. Passez par une porte sur un côté pour arriver directement à la prison qui se trouve sous le château. À ce moment-là, un garde vous arrête. Vous pouvez :

(Persuasion) Exiger qu'on vous laisse entrer pour voir Sibbi.

(Pot-de-vin) Offrir quelques pièces au garde pour qu'il ferme les yeux sur votre incursion dans la prison.

Vous pouvez également descendre les marches et ouvrir la porte (difficile) menant à l'étage supérieur de la prison. Cependant, le garde risque de sonner l'alarme, ce qui ferait augmenter la prime sur votre tête.

Dirigez-vous vers les cellules au niveau supérieur, où Sibbi est incarcéré. Parlez-lui et vous comprendrez bien vite que Sibbi n'a jamais été propriétaire de Glacier. En fait, le cheval appartient à sa famille et Maven n'a aucunement l'intention de s'en séparer. Cependant, Sibbi est prêt à vous verser la seconde moitié de la somme que lui doit Letrush si vous volez l'étalon et le ramenez à son acheteur. Vous pouvez :

Accepter.

(Persuasion) Dire à Sibbi que Maven paierait probablement plus pour les informations qu'il vient de révéler.

Vous pouvez également dire à Sibbi que Letrush a déjà accepté de vous payer (ce qui n'est pas le meilleur des plans, car vous voulez vous remplir les poches au détriment de ces deux-là !).

Si vous réussissez à persuader Sibbi, il vous révèle l'existence d'un butin caché dans le gîte, qui sera à vous si vous parvenez à le trouver. Il vous remet la clé de la cachette nécessaire à son ouverture.

➤ **Clé de la cachette de Sibbi**

◊ **OBJECTIF :** volez le pedigree de Glacier.
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** videz le coffre secret du gîte.
♦ **CIBLE :** Gîte Roncenoir

Vol de l'étalon



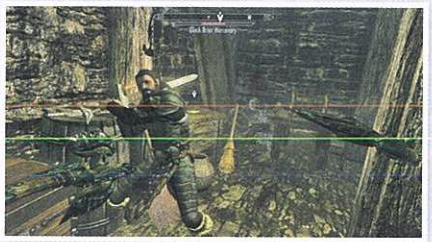
Rendez-vous au Gîte Roncenoir et inspectez les lieux. Il semble évident qu'il a été construit à des fins défensives. Comme il est quasiment inaccessible par le nord, vous allez devoir tenter une approche par le sud ou l'ouest. Le gîte se compose de trois structures : une tour, un bâtiment principal et des écuries, dans lesquelles se trouve Glacier. Vous trouverez un ou deux mercenaires Roncenoir qui gardent un côté ou l'autre du bâtiment principal. Utilisez la furtivité pour vous déplacer ou avancez à la pointe de l'épée pour vous débarrasser de ces ennemis qui attaquent à vue les visiteurs indésirables. Récupérez la clé du Gîte Roncenoir sur l'un des gardes (après l'avoir tué ou en utilisant le vol à la tire si vous préférez la discrétion) ou crochetez l'une des trois entrées suivantes :

(Crochetage [novice]) La porte nord du gîte peut être crochetée.

(Crochetage [spécialiste]) Porte sud (plus difficile), un étage plus bas.

(Crochetage [expert]) Porte latérale sur le mur ouest, fermée au moins à triple tour.

➤ **Clé du Gîte Roncenoir**



Préparez-vous pour une séance d'infiltration ou de combat pour avancer dans le gîte, car il y a au moins six mercenaires Roncenoir en service dans cette structure. Votre infiltration vous conduit dans deux lieux différents ; vous devrez généralement passer

SAMY&DENIS

par la grande pièce centrale dans laquelle se trouvent une table de banquet et une grande cheminée. Cependant, si vous entrez par la porte sud, vous arrivez directement dans la cave où se trouvent le pedigree (caché dans une table basse) et le butin (dans le coffre, qui est extrêmement difficile à ouvrir [Maître] sans la clé).

➤ **Pedigree de Glacier** ➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF :** volez Glacier.
◊ **OBJECTIF :** retournez voir Louis Letrush.
♦ **CIBLE :** écuries et forêt, à l'extérieur du Gîte Roncenoir

Conclusion de la quête



Il est maintenant temps de repartir avec le cheval. Sortez simplement du gîte (par n'importe quelle sortie, si vous êtes capable d'en crocheter les serrures) et localisez l'étalon, qui se trouve près des écuries, du côté sud du gîte. Montez Glacier et dirigez-vous vers la forêt (généralement au nord-ouest de votre position) où Louis Letrush vous attend. Si vous veniez à perdre Glacier (mais sans qu'il soit tué), vous le retrouverez aux écuries, ainsi que de nouveaux mercenaires. Quand vous vous adressez à Letrush, vous disposez de plusieurs options :

Demander votre paiement.

(Persuasion) Menacer d'aller voir Maven, à moins que vous ne repartiez avec le cheval également.

(Intimidation) Dire à Louis que s'il venait à mourir, vous pourriez garder le cheval.

Le tuer et prendre l'argent sur son cadavre, bien qu'il ne soit pas facile à abattre.

Ou tout simplement partir avec le cheval.

➤ **Glace** ➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

Activités post-quête

Si vous avez filé avec Glacier sans parler à Letrush, la quête n'est pas terminée et le cheval retourne au gîte dès que vous en descendez. Il n'est pas possible de le vendre. Si vous persuadez Letrush de vous céder l'étalon, attendez-vous à ce qu'il envoie un brigand pour vous rosser (ceci arrive en qualité de Rencontre). Enfin, si vous en informez Maven maintenant que la quête est terminée, et que Letrush est toujours en vie, il se peut que vous le trouviez sur la route peu de temps après (ceci arrive en qualité de Rencontre), tué par l'un des hommes de main de Maven.

NIRNROOT CRAMOISIE

CONDITIONS : commencer la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire
QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Savoir ancien, Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire
LIEUX : Griffenoire, Laboratoire de Sinderion, Ferme Sarethi
PERSONNAGES : Avrusa Sarethi, Sinderion, Ennemis, Sphère dwemer, Falmer
◊ **OBJECTIFS :** tentez de connaître l'importance de la nirnroot cramoisie, trouvez de la nirnroot cramoisie à Griffenoire (30), portez la nirnroot cramoisie à Avrusa Sarethi

SPOILERS MINEURS

Un gazouillis unique

REMARQUE Cette quête n'apparaît qu'après avoir pénétré dans la gigantesque cité souterraine dwemer de Griffenoire. Le trajet idéal pour atteindre cette immense caverne de la taille d'un canyon est détaillé dans la Quête principale : Savoir ancien ou dans la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire. Pour ces deux quêtes, vous aurez besoin de la Sphère d'harmonie, l'unique moyen d'accéder à Griffenoire, que Septimus Signus doit vous remettre..



Localisez Alftand dans les montagnes glaciales au sud-ouest de Fortdhiver. Une fois à l'intérieur, traversez les Ruines gelées en combattant les sphères et araignées dwemers qui vous barrent la route. Parcourez la tour et les salles communicantes de l'Animachinerie (au passage, ouvrez l'élévateur reconduisant aux Ruines gelées), puis affrontez le centurion dwemer dans la Cathédrale d'Alftand pour atteindre un deuxième élévateur (offrant une issue vers l'extérieur). Redescendez ensuite à la cathédrale et utilisez la Sphère d'harmonie pour activer le mécanisme dwemer, qui vous permettra d'accéder à l'entrée secrète de Griffenoire.





En entrant dans Griffenoire, vous apercevez tout d'abord une structure de plain-pied, gardée par une sphère dwemer. Avancez dans sa direction, affrontez le Falmer qui vous barre la route et ouvrez la porte dorée menant au laboratoire de Sinderion. À l'intérieur du bâtiment se trouvent des ingrédients nécessaires à vos travaux, ainsi qu'un établi, un créateur d'enchantement et un laboratoire alchimique. Sinderion est relativement mal en point. Inspectez son squelette pour obtenir son journal.

➤ **Journal de Sinderion**

Lisez ce journal pour commencer la quête. Il s'agit d'une série de notes reconnaissant le potentiel spectaculaire de la nirnroot cramoisie, une plante rare poussant uniquement sous terre. Sinderion tentait d'en récolter 30 spécimens lorsqu'il a péri dans des circonstances mystérieuses, et c'est maintenant à vous qu'il incombe d'achever sa tâche. La première nirnroot cramoisie est facile à repérer ; elle pousse dans le bol dwemer posé sur le comptoir.

◊ **OBJECTIF :** tentez de connaître l'importance de la nirnroot cramoisie.
◊ **OBJECTIF :** trouvez de la nirnroot cramoisie à Griffenoire (30).

Commencez à chercher des nirnroots cramoisies dans Griffenoire. Elles sont disséminées un peu partout et produisent le même tintement éthéré que les spécimens communs lorsque vous vous en approchez. Poursuivez vos recherches à Griffenoire.

SAMY&DENIS

ASTUCE L'Atlas contient une carte ainsi que la liste des emplacements des 31 plantes. Consultez la page 629 pour en savoir plus. Si vous ne souhaitez pas explorer toute la cité souterraine, vous pouvez partir, attendre un moment et revenir une fois que les plants ont repoussé pour les ajouter à votre inventaire.

Conclusion de la quête



Le journal de Sinderion parle d'une certaine Avrusa Sarethi, une étudiante en alchimie qui avait accueilli l'alchimiste chez elle lorsqu'il parcourait Bordeciel à la recherche de nirnroot cramoisie. Après avoir récolté au moins une nirnroot cramoisie, vous aurez la possibilité de lui rendre visite. Vous pouvez la voir avant, mais ce sera beaucoup moins profitable.

◊ **OBJECTIF :** portez la nirnroot cramoisie à Avrusa Sarethi.
♦ **CIBLE :** Avrusa Sarethi, à la Ferme Sarethi

Rendez-vous à la Ferme Sarethi, à la Brèche. Vous remarquerez qu'Avrusa cultive de la nirnroot verte dans son potager, ce qui est plutôt inhabituel. Interrogez-la à ce sujet et elle vous répondra que Sinderion lui a appris comment faire.

Si vous avez trouvé au moins une nirnroot cramoisie, mais pas la totalité, elle vous parlera de votre récolte. Vous pouvez également lui dire que vous avez trouvé la dépouille de Sinderion et elle discutera brièvement de la triste fin de cet homme bon.

Après avoir réuni au moins 30 nirnroots cramoisies, apportez-les à Avrusa Sarethi. Votre récolte l'impressionne suffisamment pour qu'elle vous offre un ouvrage ayant appartenu à Sinderion. Vous recevez également Heureux hasard de Sinderion :

➤ **Théorie sur la nirnroot**

➤ **Atout :** Heureux hasard de Sinderion (lorsque vous créez une potion en utilisant la compétence Alchimie, vous avez 25 % de chances d'en créer une deuxième)

Activités post-quête

Les explorateurs chevronnés auront sans doute remarqué que Sinderion est le même alchimiste qui, dans Oblivion, proposait une quête intitulée "Retour aux sources". Son journal et l'ouvrage fourni en attestent.

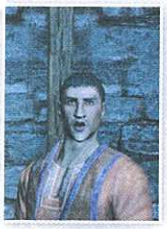
RÉSISTANCE À L'EST

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Aubétoile, Auberge Montvent, Folie de Japhet, Tours de la Folie de Japhet, Grotte maritime, Vendeaume, Compagnie de l'Empire oriental
PERSONNAGES : Adelaisa Vendicci, Mercenaire de l'Empire oriental, Orthus Endario, Stig Planche-Salée
ENNEMIS : horqueur sanguinaire, Haldyn, vasard
◊ **OBJECTIFS :** volez le registre de Suvaris Atheron, donnez le registre à Orthus, adressez-vous à Stig Planche-Salée, faites votre rapport à Orthus, allez à la Folie de Japhet, adressez-vous à Adelaisa, tuez Haldyn, faites votre rapport à Adelaisa, adressez-vous à Orthus.

SPOILERS MINEURS

Problèmes de piraterie





La Compagnie de l'Empire oriental prospère à Solitude, mais semble avoir peine à garder la tête hors de l'eau à Vendeaume. Rendez-vous aux quais glacés à l'extérieur de Vendeaume et trouvez les locaux de la compagnie, sous le mur de la ville. Entrez et saluez Orthus Endario, qui s'excuse de l'aspect décrépit de l'endroit. Il vous explique que les affaires du comptoir sont compromises par une bande de pirates sévissant dans le secteur : les Horqueurs sanguinaires. Étrangement, seul le puissant clan Brise-Bouclier semble à l'abri de ces maraudeurs ; Endario les soupçonne donc d'être impliqués dans cette affaire et espère que vous accepterez de l'aider à trouver des preuves. Apparemment, leurs opérations sont supervisées par une Elfe noire nommée Suvaris Atheron. Si vous parveniez à mettre la main sur son registre de transactions, Orthus vous en serait des plus reconnaissants. Demandez-lui davantage d'informations sur les pirates avant d'accepter, puis quittez les lieux.

◊ **OBJECTIF :** volez le registre de Suvaris Atheron.
♦ **CIBLE :** registre, dans le bureau des Brise-Bouclier



Par chance, le bureau du clan Brise-Bouclier est proche, c'est même le bâtiment voisin ! Malheureusement, l'entrée est généralement verrouillée (maître) pendant la nuit et il y a beaucoup de passage le jour.

(Crochetage) Crochetez cette serrure et faufilez-vous discrètement à l'intérieur. De préférence, tentez cette infiltration de nuit, quand il n'y a personne dans le bureau. Le registre est sur une table, au fond à gauche (au nord-ouest). Sa lecture s'avère édifiante. Subtilisez-le et quittez les lieux rapidement. Votre prime augmentera si vous vous faites repérer.

➤ **Registre de Suvaris Atheron**

◊ **OBJECTIF :** donnez le registre à Orthus.

Retournez voir Orthus et annoncez-lui que vous avez le registre. Il semble que Suvaris soit allée à Aubétoile pour rencontrer des pirates. Orthus veut que vous vous y rendiez également, que vous en appreniez plus sur ces Horqueurs sanguinaires et que vous découvriez où se trouve leur repaire en parlant à Stig Planche-Salée, leur capitaine.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Stig Planche-Salée.
♦ **CIBLE :** Stig Planche-Salée, à Aubétoile

SAMY&DENIS

À la rencontre des deux capitaines





Rendez-vous à Aubétoile et trouvez les pirates. Ils sont en train de s'amuser à l'Auberge Montvent. Mêlez-vous aux ivrognes pour approcher Stig Planche-Salée, et demandez-lui de vous parler des Horqueurs sanguinaires. Il est leur capitaine depuis neuf ans et il avoue que la guerre civile est bonne pour les affaires. Il mentionne également un certain "Haldyn". Interrogez-le sur cet homme et il vous révèle qu'il s'agit d'un puissant mage-guerrier qui dirige toute l'opération et s'assure qu'il n'y ait qu'un seul vainqueur lors des combats : les Horqueurs sanguinaires. Demandez-lui ensuite où aller pour prendre part à cette opération, mais Stig refuse.

Vous pouvez :

(Bagarre) Jouer des points pour qu'il vous révèle où vous rendre. Mais attention : pas d'armes !

(Pot-de-vin) Le convaincre avec quelques pièces.

Vous pouvez également dégainer votre arme, tuer cette crapule et récupérer les ordres sur son cadavre. Cela augmente évidemment la prime sur votre tête.

Après avoir mené à bien votre plan, Stig vous apprend que les pirates se regroupent à la Folie de Japhet.

◊ **OBJECTIF :** faites votre rapport à Orthus.





Retournez au bureau de la Compagnie de l'Empire oriental à Vendeaume, où l'ambiance est légèrement plus animée : une femme au visage austère nommée Adelaisa Vendicci est en train de sermonner Orthus. Ce n'est pas en pleurnichant que la compagnie récupérera l'or qu'elle est en train de perdre. Orthus explique qu'il a envoyé quelqu'un enquêter sur ce pillage et quand Adelaisa remarque votre présence, elle se tourne vers vous pour un peu d'action. Dites-lui que les Horqueurs sanguinaires sont dirigés par un mage-guerrier nommé Haldyn. Elle se rend compte qu'un assaut direct sur les Horqueurs sanguinaires pourrait être plus dangereux que prévu, mais elle vous ordonne tout de même de vous rendre aux navires : il est temps de riposter ! Avant de partir, vous pouvez en apprendre plus sur la redoutable magie de destruction que contrôle Haldyn.

◊ **OBJECTIF :** allez à la Folie de Japhet.
♦ **CIBLE :** mercenaire de l'Empire oriental, sur les quais de Vendeaume

ATTENTION !
Une minute ! Vous vous apprêtez à braver le froid glacial de la Mer des Fantômes pour attaquer un fort de bandits ! Si vous n'avez pas apporté (ou acheté) tout l'équipement dont vous avez besoin (potions, sorts, armure, armes, etc.), prenez le temps de vous préparer pour le combat avant de continuer.

Sortez du bureau de la compagnie et dirigez-vous vers le canot amarré sur le quai. Un mercenaire de l'Empire oriental vous attend pour vous emmener à la Folie de Japhet. Confirmez que vous êtes prêt et il vous conduit vers l'un des galions de l'Empire oriental.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Adelaisa.

Assaut de la Folie de Japhet

Le temps devient inhospitalier. Approchez-vous d'Adelaisa Vendicci sur le pont et demandez-lui quel est son plan. Elle vous explique qu'Haldyn a l'habitude de dissimuler ses cachettes à l'aide de magie (en enveloppant généralement l'île dans un brouillard opaque), il semblerait donc que vous soyez arrivés à la Folie de Japhet. L'équipage est nerveux à l'idée d'affronter un mage-guerrier aussi puissant. Vous devez d'abord lui régler son compte, puis Adelaisa et ses hommes attaqueront l'île dès qu'ils ne seront plus dans le brouillard... au sens propre.

◊ **OBJECTIF :** tuez Haldyn.
♦ **CIBLE :** Haldyn, tours de la Folie de Japhet



Sautez du pont pour atterrir sur la surface glacée. Dirigez-vous ensuite vers le sud en sautant d'un bloc de glace à l'autre, jusqu'à ce que vous distinguiez la Folie de Japhet (la petite tour de pierre) au milieu de la brume. Sur votre gauche (à l'est) se trouvent les quais des Horqueurs sanguinaires. Mais pour l'instant, c'est la grotte située devant vous qui vous intéresse. Pénétrez à l'intérieur.

ATTENTION !
Si vous y tenez vraiment, vous pouvez mener vous-même l'assaut sur la Folie de Japhet en vous rendant aux quais. Ce plan n'est toutefois pas recommandé, car les ennemis sont nombreux et Adelaisa vous viendra seulement en aide une fois que vous aurez accompli votre mission : tuer le mage-guerrier.



Engagez-vous dans le tunnel gelé, passez devant la vieille barque et exterminez quelques vasards. Montez et pénétrez dans une caverne couverte de glace servant de réserve, avec un mur de pierre devant vous (au sud). C'est ici que vous rencontrez le premier des Horqueurs sanguinaires. Passez discrètement ou tuez-le, puis entrez dans le garde-manger (où vous pouvez récupérer des potions pour le combat à venir) et montez les marches pour entrer dans les tours de la Folie de Japhet.

Montez l'escalier en spirale, en prenant garde au piège de la porte et à un autre combat contre des Horqueurs sanguinaires (que vous pouvez attirer vers le piège pour l'activer sur eux). Fouillez les réserves en haut de la première tour pour récupérer les objets qui s'y trouvent, puis ouvrez la porte en bois et empruntez le passage menant à la seconde tour. Passez devant la porte verrouillée (une clé est nécessaire pour l'ouvrir) et continuez vers le sud-est, en éliminant un autre pirate avant d'arriver à un escalier de pierre en spirale. Vous pouvez descendre si vous souhaitez combattre d'autres Horqueurs sanguinaires, mais restez en haut de cette seconde tour pour affronter Haldyn.

Haldyn se bat à l'aide de puissantes attaques de foudre. Quand il finit par succomber, votre quête est mise à jour et il ne vous reste plus qu'à fouiller rapidement le cadavre du mage-guerrier. Vous y trouverez une clé, qui ouvre la porte devant laquelle vous êtes passé plus tôt, entre les tours. Descendez les escaliers en spirale si vous souhaitez en découdre avec d'autres ennemis, puis ouvrez une porte (expert) qui donne accès à une petite réserve contenant des objets à dérober. Quittez l'île pour prévenir Adelaisa qu'Haldyn est mort, une nouvelle qui devrait remonter le moral des troupes.

➤ **Clé de la Folie de Japhet**

◊ **OBJECTIF :** faites votre rapport à Adelaisa.
♦ **CIBLE :** Adelaisa Vendicci, dans le port de la Folie de Japhet

SAMY&DENIS

Quittez les tours de la Folie de Japhet par la porte que vous avez ouverte avec la clé d'Haldyn. Vous allez avoir le droit à un final explosif, car la Compagnie de l'Empire oriental est en train de bombarder l'île à coups de canon. Dirigez-vous approximativement vers le nord-est (en vous déplaçant discrètement ou en éliminant les Horqueurs sanguinaires sur votre passage) à travers ce qu'il reste du port pour rejoindre l'appontement où Adelaisa vous attend.

Adelaisa vous explique qu'elle a lancé l'attaque dès qu'Haldyn a rendu l'âme, le brouillard s'étant dissipé au moment de sa mort. Maintenant que le repaire des Horqueurs sanguinaires a été annihilé, Adelaisa vous demande si vous êtes prêt à retourner en Bordeciel pour fêter cette victoire. Refusez si vous voulez continuer à explorer la Folie de Japhet, puis acceptez quand vous souhaitez partir.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Orthus.

Conclusion de la quête

Vous débarquez sur les quais de Vendeaume. Entrez dans le bureau de la Compagnie de l'Empire oriental et trouvez Orthus. Quand vous lui dites que le repaire des pirates a été détruit, il ne trouve pas les mots pour exprimer combien vous avez facilité son travail. Abordez ensuite le sujet de votre paiement. Après avoir touché votre or, vous pouvez également parler à Adelaisa. Impressionnée par vos talents, elle vous annonce qu'elle se ferait un plaisir de délaisser quelque temps ses fonctions pour vous accompagner. Orthus se montre à présent amical envers vous, mais ce n'est pas le cas de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental de Solitude.

➤ **500 pièces d'or**

➤ **Acolyte :** Adelaisa Vendicci

JUSQU'AU LEVER DU JOUR

CONDITION : contracter le vampirisme
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Morthal, Maison de Falion
PERSONNAGE : Falion
ENNEMI : vampire
◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Falion, apportez une gemme spirituelle noire remplie à Morthal, retrouvez Falion à l'aube, adressez-vous à Falion, attendez que Falion accomplisse le rituel

SPOILERS MINEURS

De l'obscurité renaît la lumière

Lorsque vous affrontez des vampires, ceux-ci risquent de vous contaminer avec sanguinare vampiris. S'il est facile d'en guérir par des moyens normaux, elle finira par vous transformer en vampire si vous ne faites rien. Terminez cette quête si vous souhaitez guérir.

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Falion.
♦ **CIBLE :** Falion, à Morthal



Entrez dans n'importe quelle auberge de Bordeciel et demandez au tavernier de vous parler des rumeurs qui courent. Si votre niveau de vampirisme est au maximum, vous apprendrez qu'un mage du nom de Falion pourrait être en mesure de vous aider. Il habite à Morthal, rendez-vous donc sur place et cherchez le mage, qui peut se promener dans les rues ou se trouver à son domicile. Il s'enquiert de vos besoins et semble surpris lorsque vous lui répondez que vous cherchez un remède. Pour guérir, il vous faut une gemme spirituelle noire remplie, ce qui implique de tuer quelqu'un.

◊ **OBJECTIF :** apportez une gemme spirituelle noire remplie à Morthal.



Voici certains des meilleurs endroits où obtenir une gemme spirituelle noire (fouillez minutieusement toutes les salles des lieux indiqués) :

Falion : vous pouvez lui en acheter une... à un prix exorbitant !

Grotte du Croc cassé : dans la Châtellerie de Blancherive

Grotte de la Chute d'Hob : dans la Châtellerie de Fortdhiver

Hjerim : une maison à Vendeaume que vous pouvez acheter

➤ **Gemme spirituelle noire**



Lorsque vous avez obtenu une gemme spirituelle noire remplie, allez en informer Falion (dans sa maison). Il accepte de vous retrouver au cercle d'invocation du marais, à l'aube. C'est à ce moment-là que vous bannirez ensemble la créature qui vous hante.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Falion à l'aube.
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Falion.

Votre objectif de quête est mis à jour entre 3 h et 7 h du matin. Dirigez-vous vers le nord et traversez le pont pour quitter Morthal, puis continuez vers le nord-ouest en traversant le marais. Falion se tient sur l'un des petits îlots. Dites-lui que vous voulez commencer le rituel.

◊ **OBJECTIF :** attendez que Falion accomplisse le rituel.

Conclusion de la quête

Après avoir prononcé l'incantation, Falion parvient à chasser la créature nocturne de votre enveloppe corporelle et à l'expédier en Oblivion. Lorsque vous reprenez vos esprits, Falion repart aider les habitants de Morthal. Votre guérison est un succès.

Activités post-quête

Si vous contractez à nouveau le vampirisme, répétez tout simplement cette quête. Falion aura même une nouvelle gemme spirituelle noire à vous vendre !

SAMY&DENIS

CONDITION : avoir atteint au moins le niveau 14.

SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : aucune

LIEUX : Avanchnzel, Animachinerie d'Avanchnzel, Brasserie d'Avanchnzel, Faillaise

PERSONNAGES : Breya, Drennen, Du-Profond-Abysse, Regarde-les-Racines

ENNEMIS : centurion dwemer, sphère dwemer, araignée dwemer

◊ **OBJECTIFS :** apportez le Lexique à Avanchnzel

Une Argonienne agitée



En explorant les quais de Faillaise qui surplombent le Lac Honrich (à l'extérieur de la ville), vous croiserez peut-être une Argonienne agitée du nom de Du-Profond-Abysse. Si vous ne la trouvez pas, attendez ou revenez plus tard. Quand vous essayez de lui parler, Du-Profond-Abysse vous remet immédiatement un objet sans vous demander votre avis, en vous implorant de la débarrasser de son fardeau. Demandez-lui de quoi elle parle, et elle vous explique que ses souvenirs l'ont rendue à moitié folle. Tout serait la faute d'un certain Lexique, qu'elle vous supplie de rapporter à Avanchnzel pour faire cesser son tourment. Acceptez pour continuer la quête.

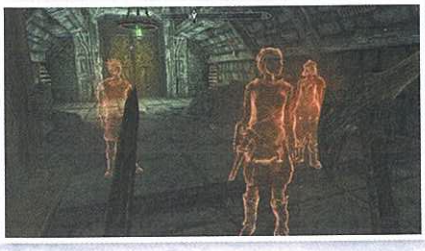
➤ Lexique

◊ **OBJECTIF :** apportez le Lexique à Avanchnzel.

♦ **CIBLE :** réceptacle du Lexique, dans la brasserie d'Avanchnzel



Avanchnzel se trouve presque directement à l'ouest de Faillaise, dans les montagnes de Jerall. Cet édifice grandiose était jadis une immense bibliothèque abritant le vaste savoir des Dwemers, presque entièrement administrée par d'étranges araignées mécaniques. De l'extérieur, vous pouvez voir des conduits dorés laissant encore s'échapper de la vapeur, ainsi que l'entrée de la structure, au-dessus d'une série de passages arrondis creusés à même la montagne. Entrez dans Avanchnzel et avancez dans les tunnels jusqu'à trouver une ouverture et une entrée en dessous de vous.



Arrêtez-vous lorsque vous êtes témoin d'une conversation entre les membres d'un groupe d'aventuriers. Ils sont baignés d'une lueur rouge, la même couleur qui émane du Lexique que vous portez. Il s'agit visiblement d'une sorte de résonance, une vision des individus qui sont venus explorer les lieux avant vous. Aux côtés de Du-Profond-Abysse se trouvent Breya, Regarde-les-Racines et Drennen. Vous ne pouvez pas entrer en contact avec ces fantômes, seulement les observer. Après un moment d'hésitation, ils se mettent en route et disparaissent de votre champ de vision.

Suivez le tunnel en direction du sud et entamez la première d'une longue série de confrontations avec des araignées dwemers. Affrontez-les, évitez-les ou fuyez-les. Continuez votre chemin (vers le sud) jusqu'à deux énormes portes dorées et ouvrez-les. Sur la plateforme en pierre située au-dessus de l'énorme fissure à vos pieds, les spectres de Regarde-les-Racines et de Du-Profond-Abysse s'extasient devant l'incroyable architecture des lieux. Depuis cet abîme central, deux voies s'offrent à vous :

Voie 1

Continuez vers le sud en suivant le couloir (dont l'entrée est marquée par deux lanternes), en vous préparant à en découdre avec deux sphères dwemers après le tournant. Ce trajet vous conduit à un long couloir qui tourne, passe devant une porte verrouillée (apprenti) et se termine sur un rebord incurvé menant jusqu'au fond de l'abîme central. De là, vous pouvez inspecter plusieurs choses :

Une porte verrouillée au sud (maître), qui conduit à une réserve contenant des objets que vous pouvez récupérer.

Un passage et un long couloir à l'est, qui descend et passe devant des sphères dwemers détruites récemment, puis se termine sur la porte dorée de l'Animachinerie d'Avanchnzel. Près des sphères, vous observez une nouvelle apparition : le groupe précédent se rend compte que les "choses métalliques" les ignorent.

Voie 2

Vous pouvez également tourner à gauche (vers l'est) et remonter la plateforme inclinée conduisant à deux paires de portes dorées. Elles donnent sur des couloirs avec une table en pierre en forme de croix.

Remontez puis tournez à gauche (vers l'ouest) au niveau de la table en pierre pour atteindre un passage menant à deux endroits : tout en haut de l'abîme central (où vous trouvez ce qu'il reste d'un squelette) ou à deux portes dorées (bloquées par une barre) donnant sur le balcon d'Avanchnzel. C'est le meilleur moyen de quitter les lieux, mais ce n'est pas encore le moment de partir.

Descendez (vers le nord) jusqu'à une porte dorée et un élévateur mécanique qui vous conduit à la brasserie d'Avanchnzel. Malheureusement, il faut une clé pour ouvrir la porte à laquelle mène l'élévateur. Il s'agit en fait de l'issue que vous devrez emprunter après avoir remis le Lexique à sa place.

Exploration d'Avanchnzel



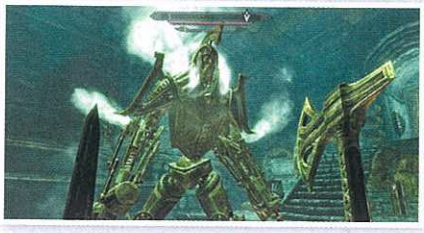
Pénétrez dans l'Animachinerie et préparez-vous à affronter des araignées et des sphères dwemers. Ne vous laissez pas décourager par la taille impressionnante de cette zone, il n'y a qu'un seul itinéraire possible, qui passe par une série de couloirs reliés entre eux. Dans la première salle remplie de tonneaux dorés, le groupe refait son apparition lorsque vous vous approchez de la porte verrouillée (spécialiste)], regrettant de ne pas avoir engagé de voleur pour faciliter l'exploration. Empruntez les escaliers qui traversent d'autres couloirs et vous conduisent à une salle gigantesque. Les aventuriers précédents ont établi leur camp ici et semblent s'inquiéter de la présence de ces "hommes de métal endormis".

Suivez le couloir communicant, qui vous conduit dans une réserve où se trouvent des pots en métal, des étagères et des tonneaux. Poursuivez votre descente pour atteindre d'autres couloirs, affronter des automates dwemers et traverser d'autres pièces remplies de pots et d'étagères. Les aventuriers apparaissent de nouveau dans la réservée baignée d'une lumière dorée, se plaignant que les hommes de métal ne dorment plus.

Au bout d'un autre couloir, vous débouchez dans une grande salle remplie d'engrenages et d'araignées. De gigantesques guerriers en armure d'or reposent sur deux blocs de pierre, mais heureusement, ils sont inactifs. Foncez vers la droite (à l'ouest) et montez les escaliers au nord pour quitter rapidement cette pièce, ou prenez le temps d'inspecter les lieux si vous voulez affronter des araignées dwemers. Empruntez ensuite le couloir en forme de L, dans lequel vos prédécesseurs apparaissent de nouveau. Drennen cède à la panique et s'enfuit, privant l'équipe d'un de ses membres. Ouvrez les portes et entrez dans la brasserie d'Avanchnzel.

Suivez le grand couloir décoré et vous retrouvez les trois aventuriers, qui discutent de ce qu'ils devront faire quand ils auront enfin mis la main sur le Lexique. Lorsqu'ils disparaissent, combattez les araignées et les sphères tout en descendant jusqu'à une salle avec un bureau et des pistons. Le trio fait une nouvelle apparition et cette fois, Breya semble pour le moins troublée. Regarde-les-Racines laisse échapper un hoquet de surprise... Ouvrez la porte au nord et engagez-vous dans le couloir en pente, en restant sur les bords pour éviter le piège à lames qui a pris la vie de l'Argonien. Vous trouverez son cadavre près de la porte du fond.

SAMY&DENIS



Les aventuriers apparaissent une dernière fois lorsque vous atteignez la grande brasserie. Breya ne parvient pas à retenir les machines géantes qui commencent à s'éveiller, et vous risquez vous-même d'avoir des ennuis, qui se présentent sous la forme d'un centurion dwemer attaquant les intrus à vue. Vous pouvez soit l'affronter dans un combat acharné (n'oubliez pas d'utiliser la zone supérieure et le couloir précédent pour éviter ses attaques brutales), soit terminer d'abord cette quête. En explorant cette salle, vous tomberez peut-être sur le cadavre de Breya. Elle est bel et bien morte.

Conclusion de la quête

Finissez cette quête en activant le réceptacle du Lexique en bas des marches. Le cube brille d'un éclat rouge, puis se met en place. Votre tâche est alors terminée.

➤ **Atout :** Savoir ancestral (+25 % de bonus d'armure en cas d'équipement d'une armure dwemer complète. Votre compétence de Forgeage augmente 15 % plus rapidement)

➤ **Armure dwemer**

Activités post-quête

Outre votre nouvelle capacité et les objets que vous avez pu récupérer lors de l'exploration de cette vaste mine de connaissances dwemers, cette quête n'offre aucune récompense. Pour quitter les lieux le plus rapidement, accédez à la porte en haut des escaliers où se trouve le réceptacle. Ouvrez-la, prenez l'élévateur pour remonter et sortez par le balcon ou par la Voie 2 décrite précédemment. Inutile de retourner voir Du-Profond-Abysse ensuite.

LA FIOLE BLANCHE

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête parallèle : Rafistolage de Fiole

LIEUX : Grotte oubliée, Crypte oubliée, Vendeaume, La Fiole blanche

PERSONNAGES : Nurelion, Quintus Navale

ENNEMIS : Curamil, draugr, ours des neiges, loup

◊ **OBJECTIFS :** récupérez la Fiole blanche, apportez la Fiole à Nurelion, adressez-vous à Quintus

SPOILERS MINEURS

La Fiole des premières neiges





En vous rendant à Vendeaume, allez au marché qui se trouve au sud-ouest de la cité fortifiée. À proximité se trouve La Fiole blanche, une échoppe de potions et de divers produits d'alchimie. Quand vous y entrez, vous trouvez Nurelion, le propriétaire, en train de se disputer avec Quintus Navale, son assistant. Vous apprenez que Nurelion (qui est âgé, même pour un Elfe) a consacré sa vie entière à la recherche d'une certaine "Fiole blanche", un artefact mythique dont sa boutique porte le nom. Aujourd'hui, à la fin de sa vie, il pense avoir découvert l'endroit où se trouve cette Fiole, mais il est trop vieux pour aller la récupérer. Engagez la conversation avec Nurelion et proposez-lui d'aller la chercher à sa place. Il vous dit alors qu'elle se trouve dans la sépulture de Curamil, le créateur de l'objet, dans une grotte à l'ouest. La Fiole étant difficile d'accès, Nurelion vous a préparé une mixture à emporter avec vous.

➤ **Mixture de Nurelion**

◊ **OBJECTIF :** récupérez la Fiole blanche.

♦ **CIBLE :** Fiole blanche, dans la Grotte oubliée



Partez vers l'ouest le long de la rivière Yorgrim, puis grimpez dans les montagnes en cherchant des pierres dressées (attendez-vous à rencontrer quelques loups en chemin). Une grosse lanterne marque l'entrée de la grotte. En entrant, vous tombez sur un squelette (inanimé, pour une fois), celui du dernier homme à avoir essayé de piller l'endroit. Passez à côté du chariot du mort et pénétrez dans la grotte enneigée, où vous subissez l'attaque de quelques animaux sauvages. Après les avoir exterminés, dirigez-vous vers l'ouest et ouvrez la porte de fer. Descendez l'escalier en spirale jusqu'à un couloir sinueux. Lorsque ce dernier devient plus droit, observez le sol pour éviter de marcher sur une dalle saillante qui déclenche une volée de fléchettes. C'est alors qu'arrivent les draugr.



Dirigez-vous vers le nord en éliminant les adversaires squelettiques qui se dressent sur votre chemin, puis continuez vers l'ouest pour atteindre une crypte draugr. Ce petit labyrinthe de salles comporte une porte de fer, que vous pouvez déverrouiller pour accéder à un coffre. Mais surtout, vous y trouverez une sortie menant à de grandes catacombes grouillant de Nordiques morts, qui s'animent et vous attaquent. Trouvez la sortie au sud-est, prenez un couloir étroit qui tourne, évitez le piège (bélier) au sol quand vous passez le coin qui tourne à gauche (vers le nord). Ouvrez la porte de fer et pénétrez dans la Crypte oubliée.

D'autres draugr vous attendent dans la grande salle de la crypte. Éliminez-les avant de continuer vers l'est le long du couloir puis vers le haut. Contournez ensuite pour accéder au pont qui passe au-dessus de la salle. D'autres tombes s'ouvrent et des draugr apparaissent sur le balcon de pierre, de l'autre côté. Prenez vers le nord et évitez le piège (sol qui s'élève) dans la salle en demi-cercle où vous devez éliminer d'autres draugr. La porte en fer conduit à un pont de métal. Prenez-le vers le sud puis vers l'ouest, en empruntant un couloir draugr qui se termine par un piège (lames oscillantes). Traversez-le pour déboucher dans un sanctuaire funéraire. C'est là que repose Curamil... qui s'éveille soudain !

Combattez Curamil et ses sbires en vous déplaçant dans le sanctuaire pour éviter de vous faire encercler et tailler en pièces. Repassez les lames oscillantes et laissez les draugr venir à vous si le combat devient trop difficile. Une fois les morts anéantis, inspectez la salle. Montez les marches jusqu'au Mur de mots et absorbez

SAMY&DENIS

un Mot de puissance, puis passez sous ce même Mur de mots pour atteindre ce qui semble être un cul-de-sac. Le seul élément intéressant que vous trouvez est un bol antique.

➤ **Mot de puissance :** Marque mortelle

Une Fiole en mauvais état



Inspectez le bol antique et activez-le pour y verser la mixture que Nurelion vous a donnée. Une brume verte emplit la pièce, puis le mur de pierre devant vous s'abaisse, révélant une chambre secrète. L'endroit contient toute une variété d'ingrédients, un laboratoire d'alchimie et, surtout, une Fiole blanche fêlée que vous devez prendre. Peut-être Nurelion n'en remarquera-t-il pas les défauts ? Retournez au sanctuaire, repérez la porte en fer dans le coin sud-ouest et montez rapidement l'escalier pour vous rendre dans la Grotte oubliée. Utilisez le levier au mur pour abaisser un pan de pierre vous permettant de parvenir rapidement à la surface.

➤ **Fiole blanche fêlée**

◊ **OBJECTIF :** apportez la Fiole à Nurelion
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Quintus
♦ **CIBLE :** Nurelion puis Quintus, à Vendeaume

Conclusion de la quête

Retournez à la boutique d'alchimie et remettez la Fiole blanche fêlée à Nurelion, qui remarque aussitôt qu'elle a un défaut. Il pense tout d'abord que c'est de votre faute, puis se ravise. Démoralisé, il vous dit qu'il n'est pas d'humeur à discuter et vous demande de partir avant d'aller se coucher. Allez voir Quintus, qui vous remercie pour votre aide et vous donne quelques pièces d'or pour votre peine. Alors que la quête se termine, Quintus tente d'apaiser les derniers jours de Nurelion.

➤ **500 pièces d'or**

Activités post-quête

La puissance de la Fiole blanche pourra vous donner envie de retourner aider Nurelion et Quintus, mais d'abord, il vous faut accomplir d'autres tâches supplémentaires. Pour en savoir plus, consultez la Quête parallèle : Rafistolage de Fiole.

RAFISTOLAGE DE FIOLE

CONDITIONS : terminer la Quête principale : La Gorge du monde et la Quête parallèle : La Fiole blanche. Laisser passer trois jours (72 heures) une fois ces deux quêtes terminées.

◉ SPOILERS MINEURS

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : La Gorge du Monde et Quête parallèle : La Fiole blanche

LIEUX : Redoute de l'Aigle carmin, Temple de l'Aigle carmin, Falaise du Tertre pierreux, Tours scindées, Gorge du Monde, Vendeaume, La Fiole blanche

PERSONNAGES : Nurelion, Quintus Navale

ENNEMIS : Parjures, Parjure Roncecoeur, géant

◊ **OBJECTIFS :** adressez-vous à Quintus Navale, récupérez la neige éternelle, trouvez de la poudre de défense de mammouth, prenez le coeur d'un Parjure, retournez voir Quintus Navale.

La requête de Quintus

REMARQUE Cette quête ne démarre qu'à plusieurs conditions : vous devez d'abord terminer la Quête principale : La Gorge du Monde, puis la Quête parallèle : La Fiole blanche. Une fois la quête parallèle achevée, vous devez poursuivre vos aventures pendant trois jours (72 heures), puis vous rendre dans une ville, où un messager viendra s'adresser à vous.

Le temps a passé. Vous avez peut-être oublié l'histoire du vieux Nurelion et de la Fiole fêlée que vous lui aviez rapportée... Pourtant, un messager vient à votre rencontre dans la ville où vous vous trouvez (si vous avez rempli les conditions requises) : il vous remet une lettre urgente de Vendeaume, de la part de Quintus Navale. Ouvrez-la et lisez-la pour démarrer cette quête. Il semblerait que Quintus se soit lancé dans des recherches pour réparer la Fiole et qu'il est à même de réussir... avec votre aide.

➤ **Lettre de Quintus Navale**

◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Quintus Navale.
♦ **CIBLE :** Quintus, à La Fiole blanche, à Vendeaume

Une fois à l'intérieur de l'échoppe d'alchimie, informez Quintus que vous avez pris connaissance de son message. Il vous répond alors qu'il a découvert trois ingrédients qui, lorsqu'on les mélange, pourraient réparer la fêlure de la Fiole blanche. Bien entendu, ces ingrédients sont assez difficiles à dénicher... Il vous demande de lui rapporter une poignée de neige éternelle du sommet de la Gorge du Monde, une défense de mammouth réduite en fine poudre comme seuls les géants savent le faire, et un Coeur de ronces provenant d'un Parjure Roncecoeur de la Crevasse. Demandez à Quintus de vous en dire plus sur chacun de ces ingrédients.

◊ **OBJECTIF :** récupérez la neige éternelle.
♦ **CIBLE :** sommet de la Gorge du Monde
◊ **OBJECTIF :** trouvez de la poudre de défense de mammouth.
♦ **CIBLE :** mortier, sur la Falaise du Tertre pierreux
◊ **OBJECTIF :** prenez le coeur d'un Parjure.
♦ **CIBLE :** Parjure Roncecoeur, Redoute de l'Aigle carmin

Une mixture pour fiole fêlée

Premier ingrédient : au sommet de Bordeciel



Vous pouvez utiliser le voyage rapide pour vous rendre à la Gorge du Monde, puisque vous avez déjà visité cet endroit lors de la quête principale. Si vous préférez marcher, suivez le chemin difficile qui mène au Haut Hrothgar, puis traversez l'épais brouillard jusqu'au lieu de méditation de Paarthurnax. Dépassez le dragon et continuez à grimper jusqu'à une pente abrupte où se dresse un talus de neige éternelle. Activez-le pour prendre un peu de neige.

➤ **Neige éternelle**

SAMY&DENIS

Deuxième ingrédient : parmi les géants



Rendez-vous dans les montagnes situées au sud et légèrement à l'ouest d'Aubétoile, puis montez jusqu'à la Falaise du Tertre pierreux, où se trouve le camp des géants. L'endroit est entouré de rochers sur trois côtés, il n'y a donc pas de distinction entre l'entrée et la sortie. Pénétrez dans le camp et examinez l'un des récipients près du feu : la poudre de défense de mammouth se trouve dedans. Vous pouvez en prendre sans vous faire attaquer par les géants du coin, mais vous devez être rapide !

➤ **Poudre de défense de mammouth**

Troisième ingrédient : massacre à la Redoute de l'Aigle carmin

Le dernier ingrédient est un Coeur de ronces, le coeur imprégné de magie d'un Parjure Roncecoeur. Si vous n'avez pas déjà cet objet, vous trouverez un Ronceoeur au sommet des montagnes, à l'est de la Crevasse. Préparez-vous donc à entamer la longue ascension qui vous conduira à la Redoute de l'Aigle carmin. Partez de la rivière Karth, sur la rive opposée au Temple d'Havreciel, et éliminez tous les Parjures que vous rencontrez à l'extérieur. Attaquez-vous ensuite à ceux qui se trouvent à l'intérieur de la Redoute de l'Aigle carmin.

Passez les piquets sur lesquels sont embrochés des animaux, puis éliminez quelques Parjures dans une grotte lugubre (vous pouvez les faire brûler en enflammant l'huile qui recouvre le sol). Montez la pente et les marches pour arriver dans une grotte supérieure ; vous y trouverez un autel sur une sorte de plateau de pierre, défendu par quatre ou cinq ennemis. Grimpez les marches de bois, puis prenez le couloir jusqu'à une porte en fer donnant sur la Crevasse.



Tournez à droite (vers le nord) et gravissez un grand escalier de pierre tout en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. Faites en sorte de pousser les Parjures dans le vide, mais prenez garde de ne pas tomber vous-même ! Passez sous les trois arches de pierre lorsque vous arrivez à un grand camp de Parjures, où vous attendent d'autres adversaires. Videz la zone méthodiquement en prenant votre temps pour éviter de vous faire attaquer par-derrière. Progressez en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre, puis dirigez-vous vers le sud jusqu'à un escalier qui mène à l'intérieur des Tours scindées. Le Roncecoeur se trouve ici. Commencez par éliminer les autres ennemis, puis tuez le Roncecoeur et fouillez son cadavre. Après lui avoir arraché son Coeur de ronces, inspectez les lieux pour récupérer tout ce que vous pourrez.

➤ **Coeur de ronces**

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Quintus Navale.
♦ **CIBLE :** Quintus, à La Fiole blanche, à Vendeaume

Conclusion de la quête



Retournez à La Fiole blanche et informez Quintus de votre réussite. Il se saisit des ingrédients et prépare rapidement la mixture permettant de réparer la Fiole tout en gravissant l'escalier qui mène à la chambre de Nurelion. Alors qu'il montre la solidité de la Fiole désormais réparée, le vieil Elfe se fend d'un sourire, marmonnant un "splendide" presque inaudible avant de cesser de bouger.

➤ **La Fiole blanche**

Activités post-quête

Hélas, Nurelion finit par mourir dans son lit. Quintus vous donne la Fiole réparée en récompense de votre aide. La Fiole peut être remplie de la potion de votre choix, puis, une fois vidée, elle restera dans votre inventaire et se remplira de nouveau toutes les 24 heures. Quintus vous considère désormais comme quelqu'un d'amical.

INSECTES CAPTURÉS*

CONDITIONS : aucune
QUÊTES CONNEXES : Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté, Quête de donjon : Ce qui repose sous terre
LIEUX : Cabane de l'alchimiste, Dushnikh Yal, Longère de Burguk, Fissure d'Aubeclaire, Phare d'Hiveronde, Domaine Lumidor
PERSONNAGES : Aringoth, Burguk
ENNEMIS : chaurus, Falmer, mercenaires
◊ **OBJECTIF :** aucun

SPOILERS MINEURS

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

La chasse aux insectes

Cette quête tient davantage de la curiosité qu'autre chose. Des spécimens de cinq des espèces d'insectes que l'on trouve en Bordeciel ont été capturés et placés dans des bocaux. Vous en trouverez un de chaque dans les endroits suivants :



Bocal à papillon de nuit : rendez-vous au Clos et explorez la Fissure d'Aubeclaire, un repaire de Falmers. Frayez-vous un chemin à coups d'épée dans les tunnels et les cryptes, jusqu'à atteindre des salles de pierre surélevées et des herses. Le bocal se trouve non loin du combat final, dans une pièce remplie de déchets.

➤ **Bocal à papillon de nuit**



Bocal à Flammouche : allez au Phare d'Hiveronde dans la Châtellerie de Fortdhiver, pénétrez à l'intérieur (vous démarrerez ainsi la Quête de donjon : Ce qui repose sous terre) et approchez-vous de la cheminée dans la pièce où l'on remarque des signes de lutte. Le bocal contenant l'insecte lumineux est posé dessus.

➤ **Bocal à Flammouche**



Bocal à libellule : rendez-vous à la Crevasse et localisez la forteresse orque de Dushnikh Yal (en terminant éventuellement la Quête parallèle : Les Mains du forgeron pour avoir l'accord des habitants de l'endroit). Entrez dans la longère de Burguk et ouvrez la trappe qui mène à la cave. Le bocal se trouve sur un placard, sous la plateforme.

➤ **Bocal à libellule**

SAMY&DENIS



Bocal à papillon: en explorant la Brèche, longez la lisière de la forêt au pied des contreforts sud de la Gorge du Monde, jusqu'à ce que vous trouviez la cabane de l'alchimiste. Le bocal contenant un papillon se trouve sur l'une des étagères.

➤ **Bocal à papillon**

Conclusion de la quête

Votre collection d'insectes est complète lorsque vous avez récupéré les cinq spécimens.



Bocal à abeille : pendant (ou après) la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté, entrez dans le bâtiment principal du Domaine Lumidor, montez à l'étage et pénétrez dans la chambre d'Aringoth. Le bocal se trouve sur une commode.

➤ **Bocal à abeille**

Activités post-quête

Vous pouvez examiner les insectes dans votre inventaire ou les poser sur un meuble dans une maison vous appartenant. C'est joli, hein ?

LES MAINS DU FORGERON

CONDITIONS : personnage non-orque
QUÊTES CONNEXES : aucune
LIEUX : Dushnikh Yal, Mor Khazgur, Narzulbur
PERSONNAGES : Chef Burguk, Chef Larak, Chef Mauhulakh
ENNEMIS : [aléatoires]
◊ **OBJECTIFS :** trouvez les Mains du forgeron, rapportez les Mains du forgeron au chef orque

◉ SPOILERS MINEURS

Le respect ou la mort

REMARQUE Un personnage de race orque ne peut accéder à cette quête. Tous les autres peuvent la commencer en se rendant dans l'une des forteresses listées ci-dessous et en s'adressant à l'un de ses occupants à la peau verte. Si vous êtes orque, vous pouvez profiter directement des services proposés dans ces forteresses.

✓	EMPLACEMENT DE LA FORTERESSE ORQUE	CHÂTELLERIE	NOM DU CHEF
	Mor Khazgur	La Crevasse	Chef Larak
	Dushnikh Yal	La Crevasse	Chef Burguk
	Narzulbur	Estemarche	Chef Mauhulakh
	Largashbur	La Brèche	N/A‡

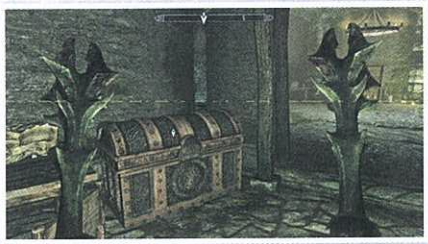
REMARQUE ‡ Pour entrer dans la forteresse de Largashbur, vous devez commencer la Quête des Daedra : La tribu maudite. Terminer cette quête vous permet automatiquement de gagner le respect des Orques, et vous n'aurez donc plus à faire d'efforts pour qu'ils vous acceptent.



Au cours de votre aventure, vous tomberez tôt ou tard sur une forteresse orque. Si elle fait partie de la liste mentionnée précédemment, vous devriez pouvoir entrer sans vous faire attaquer (à moins de frapper en premier). Toutefois, ses occupants se montreront tous très désagréables envers vous. Ils suivent le code de Malacath, et les étrangers ne sont pas les bienvenus chez eux. Parlez à l'un d'entre eux et expliquez-lui que vous ne faites que voyager (restez toujours aussi aimable que possible), et il vous dira de partir. Demandez-lui alors poliment comment vous pourriez gagner sa confiance, et il vous parle d'une paire de gantelets enchantés, cachés dans un profond donjon : on les appelle les Mains du forgeron. Rapportez ces trésors au chef et il acceptera peut-être de vous accorder son respect.



◊ **OBJECTIF :** trouvez les Mains du forgeron.
♦ **CIBLE :** Mains du forgeron, [lieu aléatoire]



Rejoignez le lieu (aléatoire) où les gantelets sont censés être conservés, éliminez (ou évitez furtivement) les ennemis qui l'occupent et récupérez votre butin ; il attend généralement dans un grand coffre.

➤ **Mains du forgeron**

◊ **OBJECTIF :** rapportez les Mains du forgeron au chef orque.
♦ **CIBLE :** [chef orque], dans une [forteresse orque]

Conclusion de la quête

Retournez à la forteresse orque et trouvez son chef. Ce n'est pas nécessairement lui qui vous a donné cette quête, mais la forteresse doit impérativement être celle dans laquelle vous l'avez reçue. L'Orque est très impressionné par votre exploit. Il vous souhaite alors la bienvenue et vous nomme "frère de sang". Tous les Orques de Bordeciel sont désormais vos amis.

Activités post-quête

À partir de maintenant, vous pouvez faire du commerce et vous entraîner dans toutes les forteresses orques de la province.

SAMY&DENIS

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Preuves cartographiques

Au cours de vos aventures, vous trouverez peut-être des parchemins particuliers comportant un dessin. Il s'agit de cartes au trésor, au nombre de 11 au total. Chacune de ces cartes vous conduira à un endroit particulier où vous trouverez un petit coffre (généralement bien caché) qu'il vous faudra ouvrir pour récupérer plusieurs objets de valeur.

ATTENTION ! N'imaginez pas un instant partir à la recherche des coffres sans avoir trouvé la carte correspondante : ils n'apparaîtront qu'une fois le parchemin en votre possession.

➤ Carte au trésor

Carte au trésor de Fort Néograd



Châtellerie d'Épervine - Fort Néograd : dans le coffre à moitié enfoui, sur le toit du bâtiment principal (accessible depuis l'intérieur).

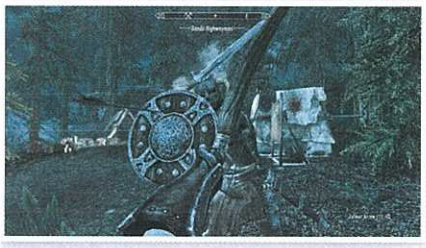
Carte au trésor de Fort Néograd : représente le chemin sans issue situé dans les crevasses rocheuses à l'est du fort.





Châtellerie d'Épervine - Fort Néograd : le haut de la carte indique l'est et non le nord. Gardez cela à l'esprit et suivez le chemin qui contourne le lac puis remonte dans la crevasse.

Carte au trésor I



Châtellerie d'Épervine - Camp de bandits : Contreforts d'Ilinalta : sur l'un des bandits, au sud des Pierres gardiennes.

Carte au trésor I : représente le village de Rivebois et l'arbre tombé.

Châtellerie de Blancherive : au creux de l'arbre tombé, sur la rive nord de la rivière, à l'ouest de Rivebois.





Carte au trésor II



Châtellerie de Fortdhiver - Recoin du voyageur : dans le havresac, près de la cheminée et de la table ronde.

Carte au trésor II : représente les Tours de Valtheim et la rivière en contrebas.

Blancherive : aux Tours de Valtheim, sur la rive où coule la cascade, partiellement caché par les rochers de la rive sud.





Carte au trésor III



Estemarche - Cabane de la rive : dans le coffre, à l'intérieur de la cabane.

Carte au trésor III : représente le phare de Solitude et les rochers qui l'entourent.

Haafingar - Phare de Solitude : sous l'angle nord-est du phare et des rochers, près du rivage de la Mer des Fantômes.





SAMY&DENIS

Carte au trésor IV

Blancherive - Refuge de Redoran : dans le grand coffre situé près du chef des bandits, à l'intérieur de la mine.



Carte au trésor IV : représente Blancherive et le chemin montant jusqu'au coffre, au-dessus du moulin.

Blancherive : sur les falaises surplombant la Ferme de Pelagia. Suivez la piste contournant et gravissant les falaises jusqu'au coffre, caché parmi les jeunes arbres.





Carte au trésor V

Châtellerie d'Épervine - Cabane d'Angi : à l'intérieur de la cabane, sur la table de chevet près du lit.



Carte au trésor V : représente les chutes de la redoute de la Vallée perdue.

La Crevasse : à l'est de Morostel, au plus profond de la redoute de la Vallée perdue, sur la rive située au pied des chutes. Si vous avez déjà découvert la redoute de la Vallée perdue, utilisez le voyage rapide pour vous y rendre et vous vous retrouverez à deux pas du coffre.





Carte au trésor VI

Le Clos - Point d'intérêt : cadavre d'une Elfe des bois / Point secondaire : une traînée de sang. Sur le cadavre d'une Elfe, dans les sommets rocheux au nord-ouest de Volunruud. Vous trouverez un autre Elfe à proximité, il vous suffit de suivre la traînée de sang.



Carte au trésor VI : représente Korvanjund.

Le Clos - Korvanjund : devant l'entrée, au sommet du tumulus, près de l'arbre noueux.





Carte au trésor VII

Estemarche - Poste du traître : dans le coffre, l'intérieur du repaire des bandits.



Carte au trésor VII : représente Gibet, dans l'enceinte des remparts extérieurs.

Estemarche - le Gibet : dans l'enceinte des remparts extérieurs en ruine, près de la porte du rez-de-chaussée, sous la pierre au noeud.





Carte au trésor VIII

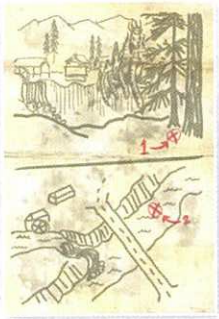
Fortdhiver - lieu secondaire : Butin des horqueurs : sur le cadavre d'un chasseur.



Carte au trésor VIII : représente la ville de Pondragon.

Châtellerie d'Haafingar - Pondragon : dans une sacoche, près de l'arbre faisant face au pont. Cette sacoche contient la clé du coffre si vous ne parvenez pas à l'ouvrir.

Châtellerie d'Haafingar - Pondragon : dans un coffre, dans la rivière au nord-est du pont, sous l'eau (Maître).







SAMY&DENIS

Carte au trésor IX



Estemarche - lieu secondaire : Hutte de Lorenz le Chanceux. Sur le cadavre de Lorenz le Chanceux, sous un arbre tombé sur la hutte en ruine, sur la rive sud de la rivière venant de la prison abandonnée.





Carte au trésor IX : représente la cascade et le panneau de Faillaise sur le pont.

La Brèche : gravir la moitié de la cascade, puis sauter à partie de l'entrée du Creux du Casque brisé.

Carte au trésor X

Estemarche - Grotte de la Crique pierreuse : sur le cadavre du bandit sorcier.



Carte au trésor X : représente la Pierre de la Dame et l'Abysse d'Ilinalta.

Châtellerie d'Épervine : au Lac Ilinalta, au sud de l'Abysse d'Ilinalta et au nord-est de la Pierre de la Dame, au fond du lac, sous l'eau.





Conclusion de la quête

Poursuivez la chasse au trésor jusqu'à ce que vous ayez découvert toutes les cartes et pillé tous les coffres !

LES MASQUES DES PRÊTRES-DRAGONS*

CONDITIONS : aucune

QUÊTES CONNEXES : Quête principale : Le repaire du monstre, Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus, Quête de donjon : Le parchemin d'Anska, Quête de donjon : Les trois réceptacles, Quête de donjon : Les gardiens d'Otar*, Quête de donjon: Assiégez le Culte du Dragon

SPOILERS MINEURS

LIEUX : Forelhost, Ruines de la Grande porte, Labyrinthe, Sanctuaire de Bromjunaar, Ragnvald, Cisaille, Skuldafn, Valthume, Volskygge

ENNEMIS : Hevnoraak, Krosis, Morokei, Nahkriin, Otar, Rahgot, Vokun, Volsung

◊ **OBJECTIF :** aucun

La chute du Culte du Dragon d'Atmora

Parfois, l'enveloppe corporelle d'un puissant prêtre nordique parvient à survivre à la mort. Enterrés avec leurs frères draugr, morts mais toujours conscients, les prêtres-dragons sont des ennemis aussi terrifiants que redoutables. Ils faisaient autrefois partie du Culte du Dragon d'Atmora, vénérant exclusivement Alduin après sa chute. Maintenant que ce dernier est de retour, quelque chose s'éveille dans les profondeurs des tombeaux nordiques...

1re partie - Mort aux prêtres-dragons



En explorant des donjons nordiques plus grands et plus dangereux, vous finirez peut-être par tomber sur un sarcophage où repose un prêtre-dragon. Les prêtres qui portent des noms possèdent des masques éponymes conférant chacun un pouvoir particulier. Récupérer ces huit masques est une tâche longue et difficile, mais ce n'est là qu'une partie de l'histoire...

Lorsque vous tuez un prêtre-dragon portant un nom, prenez son masque. C'est toutefois assez long : à titre d'exemple, vous devez entièrement terminer la Quête principale et finir presque toutes les Quêtes de l'Académie de Fortdhiver pour en récupérer deux. C'est pour cela qu'il s'agit essentiellement de quêtes que vous pourrez accomplir ultérieurement, à moins que vous ne vous y intéressiez en tout premier lieu.

Consultez le tableau suivant pour obtenir des informations détaillées sur les donjons dans lesquels se trouvent les masques, chaque prêtre-dragon correspondant, les pouvoirs des masques et les quêtes qui doivent être actives pour pouvoir accéder à ces donjons. Vous remarquerez par ailleurs que le nom de tous les masques, sauf deux, a une signification en langue draconique.

✓	CHÂTELLERIE	DONJON	NOM DU PRÊTRE-DRAGON ET DU MASQUE	POUVOIR DU MASQUE	QUÊTE ASSOCIÉE
☐	Haafingar	Volskygge	Volsung	Poids transportable +20, Amélioration des prix de 20 %, Respiration aquatique	Aucune
☐	Hjaalmarche	Labyrinthe	Morokei	Regain magique +100 %	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus

SAMY&DENIS

✓	CHÂTELLERIE	DONJON	NOM DU PRÊTRE-DRAGON ET DU MASQUE	POUVOIR DU MASQUE	QUÊTE ASSOCIÉE
☐	Le Clos	Ruines de la Grande porte	Vokun	Conjuration +20 %, Illusion +20 %, Altération +20 %	Quête de donjon : Le parchemin d'Anska
☐	Le Clos	Cisaille	Krosis	Crochetage +20 %, Archerie +20 %, Alchimie +20 %	Aucune
☐	La Crevasse	Ragnvald	Otar	Résistance au feu 30 %, Résistance à la glace 30 %, Résistance à la foudre 30 %	Quête de donjon : Les gardiens d'Otar*
☐	La Crevasse	Valthume	Hevnoraak	Armure lourde +40	Quête de donjon : Les trois réceptacles
☐	La Brèche	Forelhost	Rahgot	Vigueur +70	Quête de donjon : Assiégez le Culte du Dragon
☐	Autre royaume	Skuldafn	Nahkriin	Magie +50, Destruction +20 %, Guérison +20 %	Quête principale : Le repaire du monstre

- **Volsung**
- **Morokei ("glorieux")**
- **Vokun ("ombre")**
- **Krosis ("chagrin")**
- **Otar**
- **Hevnoraak ("brutalité")**
- **Rahgot ("colère")**
- **Nahkriin ("vengeance")**

Consultez l'Atlas et toutes les quêtes appropriées pour obtenir des informations sur l'emplacement exact des donjons abritant chacun des prêtres-dragons.

2e partie - Le secret des masques

Après avoir récupéré au moins un masque, vous pouvez le porter pour bénéficier du pouvoir décrit dans le tableau ci-dessus. Vous pouvez également vous rendre dans un ancien sanctuaire de prêtres du Culte du Dragon, à l'extérieur du Labyrinthe. Près de l'entrée du Dédale de Shalidor se trouve un bâtiment circulaire, semblable à un Tertre aux dragons. Pénétrez à l'intérieur de ces ruines et approchez-vous d'un autel orné d'une tête de dragon sur lequel se trouvent un squelette, un message et un masque en bois. Lisez le message.

- **Plume**
- **Missive du voyou**
- **Masque en bois**



Le masque en bois vibre d'une étrange énergie. Si vous le placez sur votre visage alors que vous vous trouvez à l'extérieur des ruines, rien ne se passe. Toutefois, si vous le mettez en restant dans la salle de l'autel, tout devient noir. Quand vous revenez à vous, vous vous trouvez dans ce qui semble être la même pièce, mais à une autre époque. L'autel en ruine vous apparaît alors en bon état et tout le bâtiment semble intact. Vous êtes dans le Sanctuaire de Bromjunaar.

L'autel possède huit bustes différents, correspondant à chacun des huit prêtres-dragons. Activez l'autel et insérez le masque approprié à chaque visage. Une fois que vous avez placé les huit masques sur l'autel, la tête de dragon au centre ouvre la bouche, révélant un masque en or. Vous pouvez le prendre, ainsi que les huit autres si vous le souhaitez. Pour revenir au temps présent, il vous suffit de retirer le masque en bois (que vous preniez les autres masques ou non).

✓	CHÂTELLERIE	DONJON	NOM DU PRÊTRE-DRAGON ET DU MASQUE	POUVOIR DU MASQUE	QUÊTE ASSOCIÉE
☐	Hjaalmarche	Labyrinthe : Sanctuaire de Bromjunaar (présent)	Aucun	Téléportation dans le passé et retour au temps présent	Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*
☐	Hjaalmarche	Labyrinthe : Sanctuaire de Bromjunaar (passé)	Konahrik	Détails ci-dessous	Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*

Konahrik ("seigneur de guerre")

Lorsque votre santé s'affaiblit dangereusement, ce masque a une chance de repousser les ennemis, de vous protéger à l'aide d'une brève Aura enflammée et de vous soigner, ainsi que tous vos alliés à proximité. Il peut également (mais beaucoup plus rarement) invoquer un prêtre-dragon pour vous prêter main-forte.

Conclusion de la quête

Cette quête épique se termine une fois que vous avez les dix masques en votre possession. Portez celui améliorant les compétences ou les pouvoirs qui vous intéressent.

Activités post-quête

Il est intéressant de noter qu'autrefois, ces masques étaient les symboles du rang des prêtres les plus importants du Culte du Dragon.





Volsung | Morokei | Vokun | Krosis | Otar | Hevnoraak | Rahgot | Nahkriin | Masque en bois | Konahrik

SAMY&DENIS

QUÊTES DE DONJONS ET AUTRES ACTIVITÉS

INTRODUCTION

S'enfoncer dans les profondeurs d'un tombeau inconnu ou se glisser furtivement dans des ruines datant de temps oubliés est tout à la fois palpitant et terrifiant. De nombreux donjons de Bordeciel proposent des quêtes qui leur sont propres : certaines sont des quêtes complètes et d'autres, marquées du symbole "*", n'affichent que des objectifs secondaires. Les Quêtes de donjon sont généralement indépendantes des autres types de quêtes et se suffisent à elles-mêmes. Vous les commencez et les terminez le plus souvent dans le donjon ou à proximité.

Cette section couvre également les centaines d'autres activités auxquelles vous pourrez vous adonner en parcourant l'immensité du paysage. Elles sont organisées en quatre sections distinctes, à savoir :

Activités des donjons : explorations moindres et totalement indépendantes, au sein d'un seul lieu principal.

Objectifs secondaires : Il s'agit en général de tâches, services ou activités mineurs qui surviennent dans un village (le plus souvent amical), et non dans un donjon.

Services : Cette section regroupe chacun des personnages de Bordeciel en demande de service, ainsi que tous les types de services et les quêtes de thane.

Interactions et Rencontres : De petits événements aléatoires qui peuvent survenir lorsque vous pénétrez dans un lieu de rencontres ou lors de certaines de vos actions à travers le royaume.

REMARQUE **Références :** vous voulez voir des cartes et en savoir plus sur les pièges, les objets non liés aux quêtes, les objets de collection, les lieux d'artisanat et autres endroits importants que vous rencontrerez lors de ces quêtes ? Alors pensez à consulter l'Atlas de ce guide pour obtenir davantage d'informations sur les lieux que vous traversez.

Quêtes disponibles

Il existe au total 24 Quêtes de donjon. Pour la plupart, elles sont indépendantes des autres quêtes que vous pouvez avoir en cours, même si vous pouvez les accepter lorsqu'une autre quête vous envoie explorer un donjon sélectionné au hasard ou en essayant de récupérer les masques des prêtres-dragons.

✓	NOM DE LA QUÊTE	CHÂTELLERIE	NOM DU DONJON (LIEU)
☐	Medresi Dran et les morts errants*	La Brèche	Angarvunde
☐	Un amour par-delà la mort*	Estemarche	Ansilvund
☐	Sang-froid, vitesse et précision*	Épervine	Camp d'Angi
☐	Sauter d'abord, observer ensuite*	La Crevasse	Sommet du barde
☐	Melka et Petra*	La Crevasse	Grotte du Cap aveugle
☐	Repentir	La Brèche	Tour Clair-obscur
☐	Assiégez le Culte du Dragon	La Brèche	Forelhost
☐	Ce qui repose sous terre*	Fortdhiver	Phare d'Hiveronde
☐	La Dame Pâle	Le Clos	Crypte de Givrelac
☐	Le parchemin d'Anska	Le Clos	Ruines de la Grande porte
☐	Culte ancestral	Blancherive	Tombeau d'Hillgrund
☐	Oublier Fjola*	Estemarche	Arquebrumes

✓	NOM DE LA QUÊTE	CHÂTELLERIE	NOM DU DONJON (LIEU)
☐	Le chasseur et la proie*	Épervine	Grotte de Vertemousse
☐	L'expédition perdue	La Crevasse	Nchuand-Zel
☐	L'escroquerie de Nilheim*	La Brèche	Nilheim
☐	Les gardiens d'Otar*	La Crevasse	Ragnvald
☐	La légende de l'Aigle carmin*	La Crevasse	Cairn du rebelle
☐	Le spectre de Wilhelm*	La Brèche	Tertre de Voilâtre
☐	Le secret de l'Arbre endormi*	Blancherive	Camp de l'Arbre endormi
☐	Le sauveur de Selveni Nethri*	Châtellerie d'Épervine	Sanctuaire de Méridion
☐	Infiltration	La Brèche	Cap de Treva
☐	Les trois réceptacles	La Crevasse	Valthume
☐	La loi du silence	Le Clos	Volunruud
☐	Sur les rivages d'une mer de fantômes*	Fortdhiver	Le Tertre d'Yngol

REMARQUE * indique que le nom de la quête correspondante n'apparaît pas dans votre menu ; consultez la catégorie "Objectifs secondaires" pour les objectifs susceptibles d'apparaître.

ANGARVUNDE : MEDRESI DRAN ET LES MORTS ERRANTS*

Angarvunde



Une fois à l'intérieur, vous tombez nez-à-nez avec une Elfe noire plutôt brusque et désobligeante qui dit s'appeler Medresi Dran. Celle-ci tente de mettre la main sur un trésor enfoui tout au fond des couloirs couverts de moisissures d'Angarvunde, mais ses aides l'ont laissée tomber.

◊ **OBJECTIF :** éliminez les draugr d'Angarvunde (3)
◊ **OBJECTIF :** adressez-vous à Medresi à Angarvunde

Éliminez les cadavres errants. Rendez-vous dans la chambre principale et occupez-vous d'eux comme bon vous semble. Retournez voir Medresi et informez-la que deux portes vous arrêtent et que, pour les ouvrir, il faut pousser l'exploration plus avant. Elle vous donne alors une clé qui ouvre les portes situées de part et d'autre de la herse ; elles vous permettent d'accéder à un mécanisme relevant les deux parties de porte.

➤ **Clé d'Angarvunde**

SAMY&DENIS

REMARQUE Vous pouvez également tuer Medresi et lui prendre sa clé. La Clé d'Angarvunde est l'unique moyen d'ouvrir les deux portes latérales.

◊ **OBJECTIF :** trouvez un moyen d'ouvrir les portes

Ruines d'Angarvunde

La porte menant au nord-ouest conduit à un petit dédale de couloirs et de salles. Frayez-vous un chemin méthodiquement en faisant attention aux dalles piégées. Lorsque vous atteignez les marches menant aux deux portes avec des lances bloquant le passage, relevez ces dernières en actionnant le levier qui se trouve entre elles. Traversez, puis empruntez une autre série de couloirs et de salles jusqu'à atteindre un escalier ainsi qu'un couloir en angle vous ramenant à la zone de départ d'Angarvunde. Frayez-vous un chemin jusqu'au levier situé dans une alcôve et actionnez-le.

Catacombes d'Angarvunde

La porte menant au sud-est conduit dans les Catacombes d'Angarvunde, un labyrinthe de salles bien plus étendu qui commence par une descente (faites attention) dans un trou. Empruntez les couloirs jusqu'à atteindre une crypte draugr. Frayez-vous un chemin jusqu'à un escalier truffé de pièges (courez rapidement ou attendez que les fléchettes fusent avant de poursuivre), puis à travers un autre dédale de tombeaux. Gravissez les marches de pierre menant à un autre levier. Une fois que vous avez actionné les leviers se trouvant dans les alcôves situées de part et d'autre de cette crypte, la porte s'ouvre complètement.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Medresi

Angarvunde

Medresi ne vous attend pas, elle se précipite dans la salle du trésor... et déclenche le piège caché dans le sol qui l'empale aussitôt sur des piques fichées au plafond. Empruntez le passage ouvert dans le sol surélevé, puis descendez l'escalier en spirale jusqu'à atteindre un Mur de mots.

➤ **Mot de puissance :** Allégeance animale

ANSILVUND : UN AMOUR PAR-DELÀ LA MORT*

REMARQUE Vous trouverez des fragments de l'histoire de Fjori et d'Holgeir dans un livre appelé "Fjori et Holgeir". Ce dernier révèle des indices permettant de résoudre l'énigme des quatre piliers. Vous en trouverez un exemplaire sur les étagères de la chambre à coucher, dans les écuries de Faillaise.

Ansilvund - Site de fouilles



Une nécromancienne se plaint de devoir surveiller l'armée d'esclaves draugr utilisée pour fouiller les ruines.

La caverne s'assombrit et un esprit enragé prétendant s'appeler Lu'ah Al-Skaven, menace de s'en prendre à vous car vous la dérangez dans son travail.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** tuez Lu'ah Al-Skaven à Ansilvund

Solution de l'énigme : après avoir tué la conjuratrice et les draugr, allez examiner le contrefort de pierre couvert de toiles d'araignée, sous les quatre piliers mobiles. Il affiche les symboles suivants de gauche à droite : faucon, serpent, baleine, serpent. Faites correspondre ces symboles avec ceux des piliers, actionnez le levier et ouvrez la herse qui donne au sud.

Le Journal de Lu'ah se trouve ici, sur une table. Prenez un moment pour lire son histoire : cette sorcière tentait de ressusciter son mari décédé.

➤ **Journal de Lu'ah**

Ansilvund - Chambres sépulcrales

Une voix désincarnée se lamente de "ne pouvoir le ramener", mais jure qu'elle vengera cette profanation !

Lu'ah vous fait face, hurlant que le corps de son mari a été brûlé, puis vous attaque. Fjori et Holgeir (les esclaves draugr qui devaient servir d'hôtes à Lu'ah et à son mari décédé) attaquent également. Une fois tous vos adversaires éliminés, les silhouettes fantomatiques de Fjori et d'Holgeir apparaissent, réunies maintenant que Lu'ah est morte. Vous pouvez récupérer les objets suivants sur l'autel :

➤ **Gemme étrange**

➤ **Phantasme**

CAMP D'ANGI : SANG-FROID, VITESSE ET PRÉCISION*

ASTUCE Avant de vous rendre dans cet endroit éloigné, prenez avec vous différents types d'arcs pour tester celui qui vous convient le mieux (même s'ils fonctionnent tous de la même façon). Les atouts d'Archerie Oeil de lynx ou Stabilité peuvent par ailleurs s'avérer judicieux si l'entraînement qui suit se révèle plus difficile que prévu.



Dans les montagnes au sud-ouest de la Châtellerie d'Épervine se trouve la maison d'Angi. Écoutez son histoire et celle de sa famille assassinée. Parlez-lui et demandez-lui de vous entraîner pour améliorer votre compétence Archerie.

Équipez-vous de votre arc favori, puis suivez Angi jusqu'au terrain d'entraînement et écoutez attentivement ses instructions. Prenez les flèches d'entraînement situées sur la droite du poste de tir. S'il vous en faut davantage pendant l'entraînement, demandez-les à Angi. Maintenant, regardez devant vous et repérez les quatre cibles (y compris la plus éloignée, qui se trouve derrière les trois autres). Une fois que vous avez terminé un défi, vous devez rester sur le terrain, sans quoi vous échouerez.

➤ **Flèches d'entraînement (10)**

Premier défi :

Touchez la cible du milieu (parmi les trois cibles les plus proches de vous).

Récompense : Archerie augmentée d'1 point.

Touchez la cible de gauche (parmi les trois cibles les plus proches de vous).

Récompense : Archerie augmentée d'1 point.

Touchez la cible de droite (parmi les trois cibles les plus proches de vous).

Récompense : Archerie augmentée d'1 point.

Deuxième défi :

Touchez les trois cibles les plus proches de vous en moins de huit secondes (dans n'importe quel ordre), après le décompte d'Angi.

Récompense : Archerie augmentée d'1 point.

SAMY&DENIS

Troisième défi :

Touchez la cible la plus éloignée, qui se trouve derrière les trois autres.

Récompense : Archerie augmentée d'1 point.

Quatrième défi :

Touchez les quatre cibles en moins de dix secondes (dans n'importe quel ordre), après le décompte d'Angi.

Récompense : Archerie augmentée d'1 point.

Si vous avez du mal à réussir ces défis, essayez la méthode suivante :

Commencez par zoomer pour viser, afin d'afficher une surface de tir plus grande (mais évitez de le faire lors des deux défis chronométrés, car cela ne ferait que vous ralentir).

Accroupissez-vous pour tenir votre arc horizontalement et gagner ainsi en précision.

Vous devez toucher le trou minuscule situé au centre de chaque cible, mais pensez à viser un peu plus haut que la cible pour compenser la trajectoire de la flèche et gagner en précision.

Si vous le souhaitez, vous pouvez franchir la limite pour inspecter les cibles de plus près avant chaque tentative.

Lors du quatrième défi, il est préférable de viser d'abord la cible la plus éloignée, car c'est la plus difficile à toucher.

Outre l'avantage d'augmenter votre compétence Archerie, adressez-vous à Angi lorsque vous avez terminé le quatrième défi (en utilisant des réponses aimables). Elle vous remercie alors de lui avoir tenu compagnie et de ne pas avoir essayé de l'assassiner. Elle vous tend une récompense, après quoi vous pouvez quitter cet endroit venteux (seulement après avoir examiné la Carte au trésor V qui se trouve sur sa table de nuit).

➤ **Arc d'Angi**

SOMMET DU BARDE : SAUTER D'ABORD, OBSERVER ENSUITE*



Combattez les Parjures pour atteindre le haut de la Redoute de la Vallée perdue. Le "Sommet du barde" lui-même est un promontoire précaire très impressionnant qui surplombe la chute d'eau. La meilleure façon de survivre au saut consiste à utiliser Impulsion pour parvenir à couvrir suffisamment de distance et passer les rochers, ou Forme éthérée avant de sauter. Si vous êtes encore en vie, le spectre d'Azzadal, un barde fantôme, vous apparaît près du bassin au pied des chutes et vous félicite d'avoir survécu à une chute à laquelle il a lui-même succombé. Pour vous récompenser, il améliore votre compétence d'Éloquence.

➤ **Amélioration de la compétence Éloquence**

GROTTE DU CAP AVEUGLE : MELKA ET PETRA*

Bastion du Cap aveugle



Approchez-vous de la Grotte du Cap aveugle depuis la route principale qui va du nord au sud en suivant la rivière. Montez en traversant la gigantesque grotte en partie effondrée et sortez du côté des Tours du Cap aveugle. Escaladez les tours extérieures jusqu'à atteindre une sinistre porte en fer menant au Bastion du Cap aveugle. Vous y trouvez Melka, une harfreuse en cage qui se montre furieuse d'avoir été emprisonnée par Petra, une autre sorcière. Vous pouvez lui parler en lui promettant de la libérer et de tuer son ennemie (il y a un joli bâton à la clé).

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** tuez l'harfreuse Petra

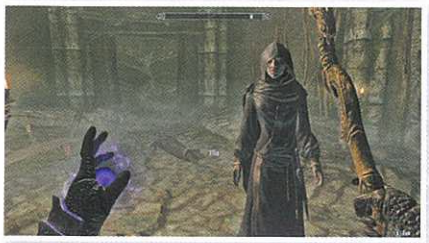
Pour poursuivre cette quête, libérez Melka (mais vous pouvez également explorer l'endroit sans elle). Suivez-la jusqu'à un endroit posant une énigme rudimentaire qu'elle vous conseille de résoudre pour éviter les pièges aux fléchettes (tirez la poignée du milieu). Traversez la pièce et pénétrez dans une autre salle où Melka tue tous les Parjures que vous ne tuez pas vous-même. Elle ouvre ensuite un pan de mur de pierre, découvrant ainsi un levier. Actionnez ce dernier pour arrêter les lames oscillantes dans le couloir qui mène au salon de Melka.

Melka attend que vous ouvriez la porte en fer donnant accès à la tour de Petra. Précipitez-vous dans la pièce et éliminez Petra ainsi que les Parjures qui lui servent de gardes du corps. Retournez ensuite voir Melka. Quand vous lui demandez de vous donner votre récompense, elle vous tend le Bâton de l'harfreuse.

➤ **Oeil de Melka**

TOUR CLAIR-OBSCUR : REPENTIR

Tour Clair-obscur (intérieur)



En pénétrant dans la première salle, vous découvrez une scène de meurtre : une femme du nom d'Illia contemple un cadavre encore chaud et vous demande de ne pas en tirer de conclusions hâtives. Si vous l'écoutez, elle vous explique qu'elle était en état de légitime défense. Illia tentait de fuir ces lieux et la femme, désormais morte, tentait de l'en empêcher. Elle veut partir, mais elle pense que sa propre mère est destinée à devenir une harfreuse.

◊ **OBJECTIF :** aidez Illia à atteindre le sommet de la Tour Clair-obscur

Montez en haut de la tour, en éliminant les givrépeires et les sorcières qui vous barrent la route. Une fois devant la porte bloquée par des lances, actionnez le levier dès que vous vous sentez d'attaque pour affronter une harfreuse.

Chambres Clair-obscur

Tuez d'autres sorcières. Illia vous attend près de la porte verrouillée (Maître). Repérez le couloir dans le mur est, affrontez une givrépeire ainsi qu'une deuxième harfreuse afin de récupérer la clé qui ouvre la porte.

➤ **Clé de la Tour Clair-osbcur**

Un dernier escalier en spirale vous mène en haut de la tour. Ouvrez la porte fermée grâce à la clé qu'Illia détient (si vous la tuez avant d'arriver en haut). La porte vous ramène à l'extérieur (Maître). Attendez Illia, elle a un plan : vous présenter comme victime de sacrifice à sa mère, puis tuer cette dernière... il n'y a plus aucun espoir de sauver cette vieille chouette.

◊ **OBJECTIF :** éliminez la mère d'Illia au sommet de la Tour Clair-obscur

SAMY&DENIS

Tour Clair-obscur (extérieur)

Sortez dans une petite cour sur les rochers supérieurs. Silvia vous demande de vous asseoir sur la chaise pour qu'elle puisse commencer à faire couler votre sang. Faites ce qu'elle vous dit, puis Illia bondit sur sa mère. Vous pouvez les regarder s'affronter en intervenant uniquement si Illia risque de se faire tuer. La quête se termine avec la mort de Silvia. Approchez-vous ensuite d'Illia et proposez-lui de vous accompagner comme acolyte. Elle accepte avec plaisir, mettant à votre service ses talents en matière de magie de glace.

➤ **Bâton de la mégère courroucée** ➤ **Acolyte :** Illia

FORELHOST : ASSIÉGEZ LE CULTE DU DRAGON

Forelhost (extérieur)

Escaladez les ruines de la tour d'entrée jusqu'à ce que vous repériez Capitaine Valmir, un Haut-Elfe qui porte l'uniforme d'officier d'une faction alliée. Il vous demande de l'aider dans sa mission, laquelle consiste à récupérer un Masque qui appartenait à un prêtre-dragon du nom de Rahgot.



◊ **OBJECTIF :** obtenez le Masque de Rahgot
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** trouvez le Journal de Skorm Marcheneige

Forteresse de Forelhost (intérieur)

Repoussez les esprits des adeptes du dragon qui gardent leur ancien repaire ! Méfiez-vous des pièges au sol, passez les lames au mur et pénétrez dans la pièce au nord-ouest. Examinez la table de pierre sur laquelle se trouve le journal de Marcheneige. Lisez-le, il vous informe des raisons pour lesquelles cet endroit comporte tant de couloirs bloqués.

➤ **Journal de Skorm Marcheneige**

Traversez la forteresse, passez la forge et les cuisines jusqu'à deux portes en bois qui conduisent à la Crypte de Forelhost. Avant d'entrer, méfiez-vous du piège, un dragon soufflant du feu, près de la porte barricadée et actionnez le levier à proximité pour relever la herse. Ce passage vous permet d'accéder plus rapidement à l'entrée.

Crypte de Forelhost

Une cage ferme le puit (Maître) près du premier couloir principal. Si vous ne parvenez pas à ouvrir cette cage pour le moment, vous devrez revenir plus tard.

Méfiez-vous des pièges runiques au sol lorsque vous progressez, alors que la lumière décroît. Attendez-vous à trouver une porte et des pièges déclenchant des fléchettes avant d'atteindre une crypte surélevée. L'endroit est dangereux et grouille de morts-vivants !

Frayez-vous un chemin jusqu'aux plateformes supérieures qui conduisent de l'autre côté de la porte en bois (que vous pouvez ouvrir si vous le souhaitez). Videz le coffre se trouvant sur la tombe du draugr le plus coriace, car il contient la clé du puits de Forelhost. Retournez près du puits, ouvrez-le et sautez dans l'eau glaciale. Suivez les tunnels inondés jusqu'à atteindre une salle où reposent les restes d'un guerrier empoisonné (mentionné dans le journal) parmi des fioles de poison éparses. Dans la pièce adjacente, méfiez-vous du piège qui fait s'élever le sol.

➤ **Clé du puits de Forelhost**

Réfectoire de Forelhost

Le réfectoire porte toujours les traces (et les cadavres) du combat mentionné par Marcheneige dans son journal. Ouvrez la porte en fer et pénétrez dans la grande salle, puis ouvrez la porte à double battant du mur sud. Traversez le couloir de pierre couvert d'huile (auquel vous pouvez mettre le feu pour vaincre les draugr si vous le souhaitez) puis entrez dans les ruines d'un cimetière d'enfants. Vous y trouverez des Ordres qui confirment l'inhumation ainsi que des parterres de fleurs que vous pouvez cueillir.

➤ **Ordres**

Au-dessus du jardin funéraire se trouve une salle d'alchimie contenant un nouvel escalier ainsi que des draugr. Vous pouvez actionner un levier pour relever la herse qui permet de revenir à la grande salle ou continuer vers le haut, passer les ruines d'un trône ainsi que des tas de neige tombés d'au-dessus. Méfiez-vous du piège magique dans le couloir suivant, qui mène directement à la Bibliothèque de Forelhost. Toutefois, ce ne sont pas les livres qui vous intéressent, mais une griffe de verre.

➤ **Griffe de verre**

Lorsque vous prenez la Griffe, les lances débloquent la porte, vous permettant d'accéder à une autre section de la Bibliothèque. Continuez, dépassez une salle d'embaumement, un piège de feu ainsi que d'autres draugr et continuez jusqu'à une pièce où se dresse une porte à énigme nordique.

Solution de l'énigme : ouvrez votre inventaire et examinez la Griffe de verre que vous venez de trouver. La paume est gravée d'un loup, d'un hibou et d'un serpent. En utilisant l'anneau extérieur, affichez ces symboles sur la porte et insérez la Griffe.



La grande chambre funéraire de Rahgot, le prêtre-dragon, est toute proche. Il est rejoint par ses gardes du corps draugr, ce qui présage un affrontement aussi long que difficile. Toutefois, une fois le combat terminé, la récompense est à la hauteur de la tâche :

➤ **Rahgot** ➤ **Clé du balcon de Forelhost**
➤ **Objets et armes "en fonction du niveau"** ➤ **250 pièces d'or**
➤ **Bâton de mur de feu**

ASTUCE Si vous avez des talents dans le maniement des armes à une ou à deux mains, bondissez sur la tombe de Rahgot et frappez ce dernier avant qu'il ne s'éveille complètement de son sommeil. Plus vous lui infligerez de coups contre lesquels il ne pourra pas riposter, mieux cela vaudra !

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Valmir

Forelhost (extérieur)

Utilisez la clé du balcon pour déverrouiller la porte du mur sud-est de la chambre funéraire. Vous accèderez ainsi à l'extérieur, sur le balcon que vous ne pouviez pas atteindre quand vous avez rencontré Valmir pour la première fois. Un Mur de mots se trouve à peine à quelques mètres de vous ! Une fois que vous avez appris ce nouveau mot, sautez jusqu'au camp de Valmir. Il semble que ce dernier soit un imposteur : contrairement au moment où vous l'avez rencontré, il revêt désormais l'uniforme de vos ennemis et tient le même discours à un soldat ennemi pour tenter de le convaincre de l'aider !

◊ **OBJECTIF :** tuez Valmir l'imposteur

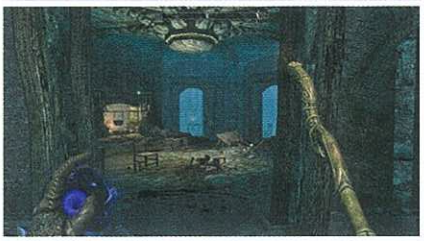
➤ **Mot de puissance :** Tourmente

REMARQUE Vous possédez désormais l'un des huit Masques des prêtres-dragons. Consultez la Quête parallèle éponyme pour plus d'informations à ce sujet.

SAMY&DENIS

PHARE D'HIVERONDE : CE QUI REPOSE SOUS TERRE*

Phare d'Hiveronde (intérieur)



Examinez le corps de Ramati, qui a été sauvagement lacéré par des griffes. Près du feu se trouve le cadavre d'un chaurus. Vous trouvez sur Ramati le journal de son mari, qui parle de la façon dont sa famille en est venue à acheter le phare, ainsi que des bruits étranges provenant de la cave. Il révèle également une dernière et horrible découverte.

Le journal de Ramati se trouve dans la chambre à coucher, au nord-est. Elle y parle de Sudi et Mani, ses enfants exubérants, ainsi que des bruits à la cave. Elle y mentionne également la façon dont son mari lui a fait promettre de l'incinérer dans le feu du phare lorsqu'il mourrait (ce point est important pour plus tard).

Sur une table, dans la chambre à coucher au nord, se trouve le journal de Sudi, qui parle des grattements à la cave et d'un double de clé que l'enfant a caché dans l'objet souvenir favori de sa mère.

Récupérez la clé de la cave dans l'urne funéraire située au-dessus de la cheminée, près du bocal à Flammouche. Ce dernier est un objet unique que vous ne trouverez qu'ici. Il n'a aucun intérêt réel, si ce n'est celui de décorer votre maison si vous le souhaitez.

- **Journal d'Habd**
- **Journal de Ramati**
- **Journal de Sudi**
- **Clé de la cave de Mani**
- **Bocal à Flammouche**

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** trouvez l'origine des meurtres au Phare d'Hiveronde

Ouvrez la porte de la cave (Expert) à l'aide d'un crochet ou de la clé de la cave de Mani.

Abysse d'Hiveronde

Ouvrez la porte pour découvrir le corps de Sudi. Deux notes à proximité mentionnent les derniers jours de l'enfant et leur lecture est bien macabre.

- **Note ensanglantée**
- **Page griffonnée**
- **Clé du phare d'Habd**

Tout au bout de ce passage gelé inondé se trouve un chaurus faucheur géant. C'est lui le coupable des meurtres du Phare d'Hiveronde.

Après l'avoir vaincu, vous pouvez utiliser la Clé pour accéder au sommet du phare. Si vous récupérez la Dépouille d'Habd dans le ventre du monstre et la brûlez dans le feu du phare, vous recevez une bénédiction spéciale.

- **Capacité :** Repos du marin
  (+10 % de santé récupérée via la magie de guérison)

CRYPTE DE GIVRELAC : LA DAME PÂLE

Crypte de Givrelac (extérieur)



À mesure que vous approchez de l'entrée de ces ruines, une guerrière en armure se précipite en bas de l'escalier puis se retourne pour affronter les bandits qui la poursuivent. Aidez-la (ou pas), puis parlez-lui. Elle s'appelle Eisa Noirépine et se montre inquiète. Vous pouvez :

Lui parler et essayer de la calmer. Elle vous explique qu'elle faisait partie de cette bande de brigands mais qu'ils se sont fâchés sur un malentendu. Elle s'enfuit et la quête commence.

La provoquer, l'ignorer ou l'attaquer. Elle riposte alors violemment, se montrant aussi âpre que son comportement. Tuez-la et prenez-lui son journal qui donne quelques indices sur les événements étranges qui ont lieu à l'intérieur de la crypte. La quête commence également de cette manière.

- **Journal d'Eisa**

◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** apprenez-en plus sur le vol à la Crypte de Givrelac
◊ **OBJECTIF :** trouvez l'épée volée

REMARQUE Ce nom vous rappelle quelque chose ? Si vous avez visité la Mine de Cidhna à Markarth, vous avez peut-être entendu parler d'elle. Eisa est également mentionnée dans le journal d'Hajvarr, à l'Observatoire de la Rivière blanche. Les bandits de Bordeciel sont décidément partout...

ATTENTION ! Si vous tuez Eisa et pénétrez dans la crypte sans lire son journal, la quête ne s'affiche pas dans votre liste de quêtes.
Tout se déroulera comme indiqué ci-dessous mais, comme vous n'avez pas réellement démarré la quête, la réussir ne vous confèrera pas le trophée/succès "Détours".

CHUCHOTEMENTS DANS LES RUINES

Si vous êtes en Furtivité (ou, plus simplement, si vous progressez prudemment), vous avez de bonnes chances d'entendre des bandits discuter, avant de les attaquer ou de les éviter :

- ◊ Juste à l'entrée de la crypte, deux bandits se demandent pourquoi Eisa et Ra'jirr ont volé l'épée.
- ◊ Alors que vous pénétrez dans la pièce centrale, deux bandits évoquent les ordres de Kyr, qui consistent à garder la mine fermée jusqu'à son retour.
- ◊ Dans la salle à manger, deux bandits racontent que Kyr est descendu dans les tunnels et ajoutent que, depuis peu, il se passe des choses sinistres.
- ◊ Lorsque vous actionnez le levier et revenez dans la salle à manger, des bandits (qui reviennent des tunnels en courant) sont surpris par le carnage.
- ◊ Quand vous pénétrez dans les tunnels de la mine, deux bandits évoquent leur inquiétude : Kyr est parti depuis trop longtemps...

Crypte de Givrelac (intérieur)

Après avoir tué les bandits dans la première salle, prenez le morceau de papier (il apparaît à plusieurs reprises) qui confirme que Ra'jiir et Eisa sont pourchassés. Alors que vous empruntez la passerelle supérieure menant à la pièce principale, vous entendez des bandits qui discutent au-dessous et la quête se met à jour.

◊ **OBJECTIF :** suivez Kyr et Ra'jirr dans les tunnels
♦ **CIBLE :** Ra'jiir, dans les Tréfonds de Givrelac

Suivez le chemin mais, avant de descendre dans la salle à manger, explorez les deux chambres du niveau supérieur. Le journal de Kyr se trouve sur une table de nuit, dans sa chambre. Si vous avez laissé Eisa s'enfuir, vous trouverez son journal dans l'autre chambre. Quand vous les avez lus tous les deux, l'objectif facultatif est terminé.

Poursuivez votre exploration des ruines et descendez dans les tunnels jusqu'aux Tréfonds de Givrelac.

SAMY&DENIS

➤ **Prime de Kyr (2)** ➤ **Journal de Kyr**

Tréfonds de Givrelac

Vous arrivez dans une forêt souterraine couverte de brume, non loin de la forme affalée de Kyr, le chef des bandits. Écoutez ses dernières paroles. Lorsqu'il meurt, une étrange lumière apparaît près de son corps et se met à glisser silencieusement le long du chemin devant vous.

Enfoncez-vous dans les bois, en suivant la lumière. Vous voyez alors une silhouette solitaire - Ra'jiir - sortir du brouillard et se précipiter vers l'autel situé au centre de la clairière. Juste avant qu'il ne l'atteigne, une terrible forme spectrale surgit devant lui et l'abat. La Dame Pâle se tourne alors vers un autre profanateur de tombeaux... vous !

◊ **OBJECTIF :** refoulez la Dame Pâle

La Dame Pâle est une puissante Lucereine mais, si vous en avez la force, vous pouvez la vaincre. Éliminez les feux follets pour réduire les bonus qu'ils lui confèrent puis tuez-la. Le large terrain autour des tombes vous permet d'attaquer à distance et de vous cacher pour récupérer si vous en avez besoin. En vous montrant extrêmement rapide, vous pouvez également tuer Ra'jiir.

Vous pouvez aussi ramasser Blafarde (l'épée de Ra'jiir, qu'il laisse tomber en mourant), vous approcher de l'autel et poser l'arme dans son logement. Cette opération réactive le sceau du tombeau de la Dame Pâle, les bannissant, elle et ses feux follets, dans une explosion d'énergie.

Si vous bannissez la Dame Pâle en posant son épée sur l'autel, vous pouvez ensuite l'en retirer. Cela aura pour effet de rompre le sceau et permettra à la créature de vous attaquer à nouveau. Vous pouvez procéder ainsi jusqu'à ce que vous vous décidiez à la tuer ou à vous enfuir, ou si vous voulez la faire disparaître à nouveau.

Après avoir éliminé la Dame Pâle, approchez-vous des ruines au nord, où se dresse un Mur de mots. Absorbez le Mot de puissance, puis sortez par là pour revenir aux cryptes au-dessus.

➤ **Blafarde**

➤ **Mot de puissance :** Cri de glace

REMARQUE Blafarde est une bonne arme équipée d'enchantements de glace et de peur "en fonction du niveau". Si vous souhaitez connaître la nature exacte de la Dame Pâle, mettez la main sur un livre intitulé *Légendes perdues*, qui raconte son histoire telle qu'elle est racontée aux enfants, ainsi que la réalité des faits (ce que Ra'jiir a fini par comprendre lors de son exploration, bien qu'un peu tard).

RUINES DE LA GRANDE PORTE : LE PARCHEMIN D'ANSKA

Ruines de la Grande porte (intérieur)



Entrez dans ces vieilles catacombes et rejoignez Anska, une puissante mage de feu et aventurière à ses heures. Elle vous demande immédiatement de l'aide lorsque vous lui parlez : elle tente d'atteindre la salle du trône de Vokun, où elle espère trouver un parchemin liant sa famille à celle du héros des temps anciens, Ysgramor. Votre récompense si vous lui prêtez main-forte ? Tous les trésors que vous pourrez trouver, à l'exception du parchemin, bien sûr. Acceptez pour démarrer la quête. Affrontez de puissants draugr et évitez une porte piégée avant d'arriver devant une énigme nordique.

◊ **OBJECTIF :** aidez Anska à retrouver son parchemin.

Solution de l'énigme : levez les yeux vers le plafond au sud, où sont gravés des symboles dans l'ordre suivant : faucon, baleine, renard, serpent. La même séquence se retrouve sur le plafond au nord, sauf que la troisième gravure est tombée. Approchez-vous des piédestaux, ornés des mêmes symboles d'animaux, et actionnez leurs leviers dans l'ordre : faucon, baleine, renard, serpent. Deux des piédestaux comportent un faucon, mais vous pouvez activer n'importe lequel en premier. Lorsque la grille s'ouvre, descendez l'escalier en spirale et franchissez la porte menant aux catacombes des Ruines de la Grande porte.

Ruines de la Grande porte - Catacombes

D'autres pièges vous attendent ici (ainsi que des draugr), faites donc attention aux déclencheurs au sol. Traversez la salle de l'autel, puis suivez le long couloir jusqu'à une seconde salle où trois leviers doivent être activés :

Solution de l'énigme : Tirez le levier au centre de la salle. Le suivant se trouve dans l'alcôve de droite. Activez-le après avoir éliminé le draugr qui le garde. Affrontez ensuite un second ennemi dans l'alcôve de gauche et actionnez le levier qui se trouve derrière lui. Vous ouvrirez alors la herse qui fermait l'entrée de la salle du trône de Vokun.

Pénétrez dans la salle du trône, qui semble honorer un ancien dieu serpent, et attendez que la liche fasse son apparition. Mettez-vous à l'abri derrière les colonnes pour esquiver ses attaques les plus dangereuses, tout en vous assurant qu'Anska reste en vie. Après avoir vaincu Vokun, entrez dans la salle de cérémonie derrière lui pour découvrir un Mur de mots. N'oubliez pas d'apprendre le Mot de puissance et de récupérer le parchemin scellé.

➤ **Vokun**

➤ **Mot de puissance :** Tourmente ➤ **Parchemin scellé**

◊ **OBJECTIF :** rapportez le parchemin à Anska.

ASTUCE Pensez également à retirer le masque de Vokun si vous voulez terminer la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*.

Ruines de la Grande porte (intérieur)

Quittez la pièce par la porte nord au bout de l'étroit couloir. Localisez Anska et donnez-lui le parchemin (qui ne vous est d'aucune utilité et ne peut pas être vendu). La sorcière se montre particulièrement reconnaissante et vous donne la récompense suivante :

➤ **Livre de sort - Conjuration de familier de feu**

SAMY&DENIS

TOMBEAU D'HILLGRUND : CULTE ANCESTRAL

Tombeau d'Hillgrund (extérieur)



À l'entrée du tombeau, engagez la conversation avec Golldir. Il vous explique qu'il s'inquiète pour sa tante, qui s'est aventuré dans la crypte familiale pour arrêter un nécromancien du nom de Vals Veran. Acceptez de l'aider.

◊ **OBJECTIF :** battez Vals Veran.
◊ **OBJECTIF (FACULTATIF) :** protégez Golldir.

Tombeau d'Hillgrund (intérieur)

Éliminez les draugr, en vous tenant prêt à intervenir si Golldir se retrouve menacé par des morts-vivants. Descendez jusqu'à un couloir connexe, où les craintes du Nordique sont confirmées : sa tante Agna gît dans une mare de sang. La porte à proximité est barrée de l'intérieur, dirigez-vous plutôt à l'ouest jusqu'à un effondrement, puis suivez le couloir infesté de draugr. Vous débouchez ensuite sur un immense mausolée où les morts s'éveillent à votre arrivée.



Solution de l'énigme : une fois que la voie est libre, tirez sur la chaîne près de la gravure d'ours pour ouvrir une porte de sortie. La porte de fer à double battant mène à la crypte principale, où Vals Veran vous attend.

Vous avez deux objectifs : tuer Vals Veran et protéger Golldir (même si ce n'est pas essentiel à la réussite de la quête). Lancez un maximum d'attaques sur Vals Veran avant de battre en retraite pour vous débarrasser des draugr qu'il invoque. Concentrez-vous sur ceux qui s'approchent de Golldir, et défendez-le s'il est pris pour cible par le nécromancien. Continuez de vous battre jusqu'à ce que tous les ennemis aient été éliminés.

Fouillez ensuite le corps de Veran pour récupérer la clé de la crypte. Golldir possède la clé d'un coffre, ainsi que deux missives : lisez-les pour mieux comprendre la menace que représentait Vals Veran. La quête prend fin à l'issue du combat.

Utilisez la clé de la crypte pour ouvrir la porte de fer (difficile) en haut des escaliers et ainsi ressortir. Le coffre de Golldir se trouve dans une antichambre un peu plus loin ; ouvrez-le avec la clé correspondante. Si Golldir a survécu et que vous vous êtes retenu de piller le tombeau de sa famille, il se fera un plaisir de devenir votre acolyte.

- **Clé de la crypte du Tombeau d'Hillgrund**
- **Clé du coffre d'Hillgrund**
- **Lettre à Golldir**
- **Note d'Agna**
- **Pièces d'or "en fonction du niveau"**
- **Acolyte :** Golldir

REMARQUE Golldir n'apprécie pas spécialement que vous voliez les trésors du tombeau, mais cela ne cause pas l'échec de la quête pour autant.

ARQUEBRUMES : OUBLIER FJOLA*

Arquebrumes - Tour nord



Près de la première porte de bois, vous êtes interpelé par Christer ; il pense que sa femme, Fjola, est emprisonnée quelque part dans la tour. Il vous remet la clé d'Arquebrumes et espère que vous pourrez la sauver. Vous pouvez également le tuer et prendre la clé, qui ouvre la porte de bois verrouillée.

- **Clé d'Arquebrumes**

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** fouillez Arquebrumes pour retrouver Fjola.

Arquebrumes - Tour est

Tout en affrontant les bandits qui vous barrent la route, rendez-vous à l'extérieur du balcon inférieur, puis grimpez dans la tour ouest, sortez sur le balcon supérieur et montez enfin au sommet de la tour est. C'est là que vous rencontrez le chef des bandits. Si vous ne l'attaquez pas automatiquement, vous mentionnez le nom de Fjola : la femme vous révèle alors qu'elle n'est autre que Fjola, vous expliquant qu'elle a quitté son mari et sa vie monotone à la ferme pour se lancer dans le banditisme. Elle veut lui faire croire à sa mort pour qu'il la laisse tranquille et vous donne son alliance pour le convaincre.

- **Alliance de Fjola**

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** retournez voir Christer.

Arquebrumes - Tour nord (2e visite)

Retournez voir Christer et montrez-lui l'alliance. Il est maintenant persuadé que sa femme est toujours en vie, mais qu'elle se trouve ailleurs. Il part à sa recherche après vous avoir donné une petite récompense.

- **Pièces d'or "en fonction du niveau"**

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** allez informer Fjola.

Arquebrumes - Tour est (2e visite)

Retournez au sommet d'Arquebrumes et dites à Fjola que Christer ne l'ennuiera plus. Elle vous remercie en disant qu'elle vous rendra la pareille un jour ou l'autre, mais pour le moment, cette quête est terminée.

SAMY&DENIS

GROTTE DE VERTEMOUSSE : LE CHASSEUR ET LA PROIE*

REMARQUE Vous devez avoir atteint le niveau 16 pour entendre les rumeurs concernant la disparition du groupe de Valdr. Avant cela, vous n'obtiendrez aucune information à Épervine et devrez trouver l'entrée de la Grotte de Vertemousse vous-même pour commencer cette quête. Attention : si votre niveau n'est pas assez élevé, les créatures pourraient être trop dangereuses !

Auberge du Mort de soif (Épervine)



Arrêtez-vous à l'Auberge du Mort de soif, et discutez avec les clients. La tenancière (Valga Vinicia ou Narri) mentionne qu'un groupe de chasseurs, mené par un certain Valdr, a récemment disparu.

◊ **OBJECTIF :** repérez le groupe de chasseurs de Valdr.

Grotte de Vertemousse (extérieur)

En approchant de la Grotte de Vertemousse, des cris de plus en plus faibles vous parviennent. À votre arrivée, vous trouvez Valdr, assis sur un tronc d'arbre et gravement blessé. Vous pouvez :

Lui donner des potions de soin (n'importe lesquelles).

Lui lancer un sort de guérison.

Lancer un sort de guérison à effet de zone, en vous assurant que Valdr soit dans son rayon.

L'abandonner. Si vous entrez dans la grotte sans le soigner, il mourra et vous n'aurez pas accès à la quête.

◊ **OBJECTIF :** soignez les blessures de Valdr.

Une fois soigné, Valdr vous expose la situation : les cadavres de ses compagnons sont toujours dans la grotte, à la merci des créatures qui rôdent à l'intérieur. Vous pouvez proposer de l'aider à nettoyer les lieux, ou bien lui dire de rester là pendant que vous vous en occupez vous-même. Valdr est un excellent archer (surtout quand sa santé est pleine), mais il peut se faire tuer, ce qui entraînerait l'échec de la quête. À vous de voir. Si les ennemis vous donnent du fil à retordre, vous pourrez toujours ressortir et revenir plus tard ; Valdr vous attendra invariablement à l'entrée.

◊ **OBJECTIF :** retournez voir Valdr.

Grotte de Vertemousse (intérieur)

En entrant dans la grotte, vous découvrez immédiatement Ari, l'une des victimes, gisant dans son propre sang. Vous avez à peine le temps de la fouiller qu'un ours vous attaque, suivi d'un spriggan. Mieux vaut avancer progressivement dans la grotte, ou vous pourriez rapidement être entouré de trop nombreux ennemis. Plus loin, vous trouvez le corps de Niels, ainsi que deux autres spriggans qui surgissent des arbres vous entourant.

Après avoir éliminé tous les ennemis, parlez à Valdr ou retournez le voir dehors. Il vous offre alors la dague qu'Ari lui avait donnée lorsqu'il a intégré le groupe.

➤ **Dague porte-bonheur de Valdr**

Si vous revenez plus tard, vous verrez que deux petits cairns ont été bâtis près de l'entrée de la grotte : les tombes d'Ari et de Niels. Vous pourrez retrouver Valdr à l'Auberge du Mort de soif d'Épervine, où il sera toujours ravi de vous revoir.

NCHUAND-ZEL : L'EXPÉDITION PERDUE

Château de Coeur-de-Roche



Retrouvez Calcelmo à l'entrée du site de fouilles et dites-lui que vous souhaitez explorer Nchuand-Zel. Il accepte de vous donner la clé du site de fouilles, à une condition : vous devez tuer Nimhe, l'"Empoisonneuse", une givrépeire géante. Vous pouvez tout aussi bien laisser Calcelmo régler son problème d'araignée (qui ne concerne pas votre quête actuelle) seul et crocheter l'imposante porte de bronze menant au site de fouilles de Nchuand-Zel (Spécialiste).

➤ **Clé de Nchuand-Zel**

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** tuez Nimhe à l'intérieur de Nchuand-Zel.

Nchuand-Zel - Site de fouilles

Passez par les chambres communicantes, descendez dans la fosse et traversez les pièces remplies de toiles d'araignées, jusqu'à atteindre le vestibule où Nimhe vous attaque. Combattez-la ou prenez la fuite. Si vous la vainquez, l'objectif secondaire correspondant sera accompli.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** dites à Calcelmo que Nimhe est morte.

Sur la plateforme qui surplombe l'endroit d'où Nimhe est arrivée, vous trouvez le cadavre d'un Impérial du nom d'Alethius. Fouillez-le pour récupérer ses notes et démarrer officiellement cette quête. Lisez la note, qui vous apprend qu'Alethius devait chaperonner un groupe de chercheurs dans ces immenses catacombes dwemers. Frayez-vous un chemin à travers les toiles d'araignée et dirigez-vous vers le sud pour entrer dans Nchuand-Zel.

➤ **Notes d'Alethius**

◊ **OBJECTIF :** récupérez le journal de Stromm.



Nchuand-Zel

Cette immense caverne ouverte comprend de nombreuses tours reliées entre elles par des passages inclinés. Affrontez les Falmers qui vous barrent la route et descendez jusqu'à la porte menant aux quartiers de Nchuand-Zel.

SAMY&DENIS

Nchuand-Zel - Quartiers

Le corps de Stromm se trouve près d'un petit arbre, mais prenez garde aux runes de feu par terre. Évitez-les et inspectez le cadavre, puis lisez son journal pour mettre l'objectif à jour. Vos recherches se poursuivent.

➤ **Journal de Stromm**

◊ **OBJECTIF :** récupérez le journal d'Erj.
◊ **OBJECTIF :** récupérez le journal de Krag.
◊ **OBJECTIF :** récupérez le journal de Staubs.

Nchuand-Zel - Armurerie

Retournez dans la caverne principale et descendez tout en bas de la salle, puis avancez jusqu'à la porte et pénétrez dans l'armurerie de Nchuand-Zel. Éliminez les Falmers pour accéder à une salle gardée par deux sphères dwemers, entre lesquelles gît le corps d'Erj. Récupérez son journal.

➤ **Notes d'Erj**

Nchuand-Zel

L'autre sortie de l'armurerie vous reconduit à la caverne principale, sur une plateforme qui était auparavant inaccessible. Un centurion dwemer immobile vous y attend, près de la dépouille de Krag. Prenez le journal du défunt, puis montez la côte pour accéder au poste de contrôle de Nchuand-Zel.

➤ **Journal de Krag**

Nchuand-Zel - Poste de contrôle

Le corps de Staubin gît dans un couloir connexe, à l'intérieur de la zone de contrôle. Prenez son journal ; vous en avez presque terminé avec cette quête.

➤ **Journal de Staubin**

◊ **OBJECTIF :** réactivez les défenses automatiques de Nchuand-Zel.

Pour réactiver les défenses (et réveiller les araignées, sphères et centurions dwemers, qui s'occupent ensuite d'éliminer tous les Falmers), rendez-vous à la salle de contrôle avec les rouages et les pistons, et tirez sur le levier.

◊ **OBJECTIF :** trouvez quelqu'un qui sait des choses sur l'expédition.

Château de Coeur-de-Roche

Quittez la zone de contrôle, retournez dans la caverne principale et suivez le rebord de terre, d'où vous devrez sauter pour atterrir sur le passage en dessous. Dirigez-vous ensuite vers le nord pour regagner le site de fouilles, passez par l'antre de Nimhe et prenez la direction du château de Coeur-de-Roche. Dites à Calcelmo que vous avez tué Nimhe (si c'est le cas) et demandez-lui s'il fait des recherches sur les Dwemers. Il est prêt à vous acheter à bon prix tous les documents que vous pourrez lui rapporter. N'oubliez pas de l'interroger sur ses recherches pour vous débarrasser de tous les journaux.

➤ **Clé du musée des Dwemers** ➤ **300 pièces d'or (x4)**

NILHEIM : L'ESCROQUERIE DE NILHEIM*

Nilheim (extérieur)



Vous rencontrez un chasseur blessé du nom de Telrav sur le chemin à l'est du pont qui enjambe la cascade. Il promet de vous récompenser si vous l'escortez jusqu'à son campement dans les ruines de Nilheim, à proximité.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** escortez Telrav à son camp.

Traversez le pont et suivez Telrav jusqu'au campement. Une fois arrivés, il vous dit d'attendre, mais sort soudain son arc et vous attaque avec quatre de ses compères. C'est un piège !

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** tuez Telrav.

Tirez-vous rapidement de ce guêpier en éliminant Telrav et les autres bandits. Si vous préférez prendre les devants, vous pouvez vous glisser dans Nilheim avant de rencontrer Telrav et massacrer tous les bandits, ou encore tuer le chasseur dès le début de la quête.

RAGNVALD : LES GARDIENS D'OTAR*

Temple de Ragnvald



Combattez les draugr et examinez l'étrange sarcophage, qui est pourvu de deux orifices permettant l'insertion de clés cérémonielles. Des lances vous bloquent le passage en haut des escaliers.

♦ **OBJECTIF SECONDAIRE :** déverrouillez le sarcophage à Ragnvald.

Cryptes de Ragnvald

Éliminez d'autres draugr pour atteindre une crypte cérémonielle et prenez la clé au crâne de Saerek sur le piédestal. Saerek, le gardien des lieux, s'éveille alors. Vainquez-le avant de retourner au temple.

➤ **Clé au crâne de Saerek**

Canal de Ragnvald

Rendez-vous à une deuxième crypte cérémonielle, en terrassant toujours plus de draugr en chemin. Retirez la clé au crâne de Torsten de son piédestal pour continuer. Le gardien Torsten s'éveille et vous attaque. Tuez-le avant de retourner au temple.

➤ **Clé au crâne de Torsten**

Temple de Ragnvald (2e visite)

De retour au sarcophage, insérez chaque crâne dans les emplacements et préparez-vous pour un dernier combat : vous venez de libérer Otar le Fou, un redoutable prêtre-dragon que les gardiens avaient enfermé ici il y a bien longtemps. Vous devez le vaincre dans la Quête parallèle : le masque des prêtres dragons*. Après votre victoire, les barres se rétractent en haut des escaliers. Empruntez le passage pour déboucher dans une salle de cérémonie, au fond de laquelle se trouve un Mur de mot. Apprenez le Mot de puissance avant de repartir.

➤ **Otar** ➤ **Mot de puissance :** Paix de Kyne

SAMY&DENIS

CAIRN DU REBELLE : LA LÉGENDE DE L'AIGLE CARMIN*

Cairn du rebelle (intérieur)



Caverne au piédestal : Juste à l'intérieur de la caverne principale, trouvez le cadavre d'un aventurier et récupérez le livre qu'il tient dans sa main. Ce dernier raconte l'histoire de Faolan, l'Aigle carmin, un ancien héros de la Crevasse. Lisez-le pour commencer l'objectif suivant. Le logement du piédestal accepte uniquement l'Épée de l'Aigle carmin (que vous pouvez placer si vous l'avez déjà).

➤ La légende de l'Aigle carmin

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** trouvez l'épée de l'Aigle carmin

ASTUCE Vous pouvez commencer cette quête en trouvant un exemplaire de *La légende de l'Aigle carmin*. On trouve ce livre en de nombreux endroits de Bordeciel, comme dans le bureau de Farengar, à Fort-Dragon. Vous pouvez également la démarrer en faisant le ménage par le vide à la Redoute de l'Aigle carmin et en vous appropriant l'épée éponyme sur un adversaire de haut niveau, ainsi qu'en lisant le livre (*Rite de l'Aigle carmin*) qui se trouve sur l'autel à proximité.

Redoute de l'Aigle carmin (extérieur)

Suivez le chemin qui longe la rivière et qui monte dans les collines jusqu'à votre premier objectif : l'entrée d'une grotte qui mène dans le Temple de l'Aigle carmin. Traversez la caverne et ressortez, puis gravissez l'escalier qui mène au nord en tuant les Parjures qui vous barrent la route. Continuez à grimper et pénétrez dans le Camp des Parjures au pied de la falaise pour tenter de trouver un Parjure Roncecoeur sur le plateau de l'autel de pierre, tout en haut, près de l'entrée des Tours scindées. Celui-ci détient une clé de la tour à proximité ainsi que l'Épée de l'Aigle carmin que vous recherchez.

➤ Épée de l'Aigle carmin ➤ Clé de la Tour de l'Aigle carmin

♦ **OBJECTIF SECONDAIRE :** percez le secret de la tombe de l'Aigle carmin

Après avoir vaincu le boss, vous pouvez explorer les Tours scindées et récupérer tous les objets, ainsi qu'admirer la vue qui s'offre à vous au sommet des tours.

Cairn du rebelle

Caverne au piédestal : Retournez au Cairn du rebelle et placez l'Épée de l'Aigle carmin dans le logement prévu sur le piédestal. Une section de mur s'ouvre devant vous (à l'est).

Tombe de l'Aigle carmin : Continuez à descendre le long du passage et pénétrez dans la crypte secrète de l'Aigle carmin. Alors que ce dernier sort de son sarcophage, plusieurs squelettes font de même tout autour de lui. Massacrez tout ce petit monde et pillez la tombe.

Caverne au piédestal : En partant, vous remarquerez que l'épée placée sur le piédestal brille avec éclat. Récupérez l'arme, plus puissante désormais : elle répond au doux nom de Furie de l'Aigle carmin !

➤ Furie de l'Aigle carmin

TERTRE DE VOILÂTRE : LE SPECTRE DE WILHELM*

Fort-Ivar (Auberge de Vilemyr)



Rendez-vous à l'Auberge de Vilemyr et adressez-vous à Wilhelm, convaincu qu'un fantôme hante le Tertre de Voilâtre, les ruines surplombant la colline. Offrez-lui vos services et enquêtez sur le sujet.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** inspectez le Tertre de Voilâtre.

Tertre de Voilâtre (intérieur)

Descendez l'escalier en colimaçon jusqu'à la herse, derrière laquelle un spectre vous ordonne de quitter les lieux. Après avoir reçu cette fantomatique mise en garde, passez à la pièce suivante, présentant quatre leviers.

Solution de l'énigme : trois des quatre leviers relèvent une herse ou plus (trois herses supplémentaires vous attendent après l'embranchement). Le quatrième, tout à droite, déclenchera une nuée de fléchettes dans votre direction : gardez-vous bien de l'activer. Pour ouvrir les deux herses suivantes, (au sud-ouest), assurez-vous que les leviers 1 et 3 sont relevés et que les leviers 2 et 4 sont abaissés.

Tandis que vous pénétrez dans les ruines, le fantôme que vous avez croisé plus tôt vous attaque. Tuez-le et vous remarquerez que son corps semble soudain plus réel. Le "fantôme" du tertre n'était autre qu'un chasseur de trésors, Wyndelius Gatharian, dont Wilhelm vous a peut-être parlé. Le journal que vous trouvez sur la table explique toute son histoire : Wyndelius utilisait une potion, le Philtre du fantôme, pour prendre l'apparence d'un spectre et repousser les villageois pendant qu'il cherchait un moyen d'entrer dans les ruines. Mais la potion semble lui être montée à la tête. Prenez son journal, puis retournez voir Wilhelm à l'Auberge de Vilemyr.

➤ Journal de Wyndelius ➤ Philtre du fantôme (2)

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** apportez le journal de Wyndelius à Wilhelm.

REMARQUE Le Philtre du fantôme est un objet unique vous donnant momentanément l'apparence d'un fantôme ! Ses effets sont plus divertissants que pratiques.

Solution de l'énigme : Solution de l'énigme : au niveau des quatre leviers, vous remarquerez qu'une herse vous barre la route pour regagner la surface. Abaissez les quatre leviers pour relever la herse et sortir.

Fort-Ivar (Auberge de Vilemyr)

Montrez le journal de Wyndelius à Wilhelm, à l'Auberge de Vilemyr, pour recevoir en échange la Griffe de dragon en saphir dont vous avez besoin pour explorer l'intérieur du tertre.

➤ Griffe de dragon en saphir

Tertre de Voilâtre (intérieur)

Reprenez le même chemin, ouvrez les herses puis dirigez-vous vers le sud-ouest, jusqu'à une porte à énigme nordique.

Solution de l'énigme : la porte consiste en trois grands "anneaux" pivotants. Chacun de ces anneaux comporte trois symboles d'animaux. La solution se trouve sur la paume de la Griffe de dragon en saphir. Faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites tourner les anneaux pour faire apparaître ces symboles dans l'ordre : papillon de nuit (anneau extérieur), hibou (anneau intermédiaire) et loup (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe de dragon en saphir dans la serrure pour ouvrir la porte.

Dans la salle suivante, les herses retombent et vous enferment face à des draugr sortant de leurs sarcophages. Affrontez-les si vous le souhaitez, mais activez le levier situé dans l'alcôve nord-ouest pour ouvrir les herses et poursuivre votre route.

SAMY&DENIS

Après avoir vaincu les squelettes baignant dans la flaque d'huile et la crypte piégée, vous pénétrez dans une autre crypte avant que les portes ne se referment sur vous. Abattez le dernier draugr barrant l'accès à la porte métallique pour en récupérer la clé, ou ouvrez-la par vos propres moyens (Expert). Puis dirigez-vous vers le canal où vous attend une nouvelle énigme.

➤ **Clé du Tertre de Voilâtre**

Solution de l'énigme : pour abaisser le pont sur le canal, ouvrez la porte de bois à double battant. Pénétrez dans la salle et tenez-vous sur la plaque à pression. Quatre murs de pierre se mettront à tourner, révélant finalement une gravure dans chaque alcôve. Observez bien les gravures et faites pivoter les piliers vers l'extérieur pour reproduire la même séquence. Vous pouvez également ignorer cette étape et faire pivoter les piliers de manière à aligner de gauche à droite les animaux suivants : baleine, faucon, serpent, baleine.

Tréfonds de Voilâtre (intérieur)



Dans la chambre du mausolée, des squelettes et des draugr sortent de leurs cercueils pour vous se jeter sur vous. Vous devrez redoubler d'efforts pour anéantir leurs vagues incessantes, jusqu'à ce que le boss draugr final s'extirpe de sa tombe, au sommet de la structure.

Tuez-le pour abaisser le pont et atteindre une porte de pierre située de l'autre côté. Vous trouverez derrière elle un grand coffre et un Mur de mots. Sortez ensuite par la porte métallique menant vers le nord-ouest.

➤ **Mot de puissance :** Paix de Kyne

CAMP DE L'ARBRE ENDORMI : LE SECRET DE L'ARBRE ENDORMI*



Vous pouvez débuter cette quête de deux manières :

En apprenant une rumeur de la bouche de n'importe quel aubergiste de Bordeciel.

Ou en tombant sur le camp de l'Arbre endormi, situé à l'ouest de Blancherive, dans la toundra.

Faites attention aux mammouths et à leurs bergers géants. Tenez-vous à distance pour éviter toute attaque, mais vous pouvez également les affronter si l'envie vous en prend. Votre objectif reste cet étrange arbre lumineux poussant dans un étang d'eau pourpre. Si vous vous approchez et que vous réussissez à activer le robinet, vous récolterez une unité de sève de l'Arbre endormi. Il vous sera impossible d'en récolter une autre bouteille avant quelques jours. Aucun contenant n'est requis pour la récolte.

Inspectez la petite grotte située sous le crâne de mammouth, à proximité de l'étang. Prenez garde au géant furieux qui s'y trouve. Trouvez le cadavre d'un Orque appelé Ulag et cherchez dans ses affaires une autre bouteille de sève ainsi qu'une note ; prenez-les et lisez le message d'Ysolda. Vous y apprenez que feu Ulag devait rapporter de la sève de l'Arbre endormi à une certaine Ysolda, marchande au marché à Blancherive. Avant de partir, ouvrez rapidement le coffre de la grotte ; vous y trouverez de l'or et deux bouteilles de sève de l'Arbre endormi. Ne quittez pas le camp sans les avoir récupérés !

➤ **Sève de l'Arbre endormi** ➤ **Message d'Ysolda**

♦ **OBJECTIF :** parlez à Ysolda de la sève de l'Arbre endormi.

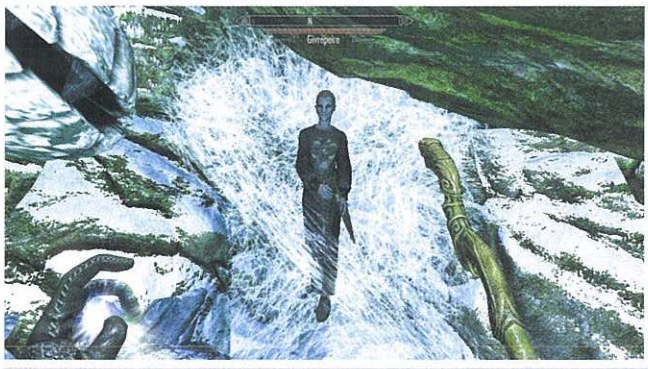
Ysolda se trouve généralement à l'intérieur ou à proximité de sa maison, dans les quartiers sud de Blancherive, ou en route pour le marché. Dites-lui que vous avez de la sève de l'Arbre endormi et vendez-lui autant de bouteilles que vous le souhaitez. Libre à vous de retourner au Camp de l'Arbre endormi et de récolter une nouvelle fois de la sève, mais sachez que l'arbre met un certain temps pour régénérer sa sève. Cela peut aller de trois jours à un mois.

➤ **150 pièces d'or (par bouteille de sève)**

REMARQUE La sève de l'Arbre endormi est un puissant narcotique qui améliore la santé de 100 pendant 45 secondes. Elle tend cependant à troubler la vision et à ralentir les gestes de 25 %, il faut donc la consommer avec modération ! Vous pouvez également acheter cette sève auprès de certains caravaniers khajiits sur les routes de Bordeciel. Si vous avez besoin d'une nouvelle dose de sève, retournez au Camp de l'Arbre endormi environ un mois plus tard.

SANCTUAIRE DE MÉRIDION : LE SAUVEUR DE SELVENI NETHRI*

Sanctuaire de Méridion



Première caverne : Battez le Magisfer dès l'entrée et tuez tout autre ennemi (à l'exception du renard Citrouille, enfermé dans la petite cage) à mesure que vous avancez dans les méandres de la grotte.

Grotte de l'araignée : Continuez votre route dans le labyrinthe de tunnels et anéantissez toutes les givrépeires qui fondent sur vous.

Dédale arachnéen : Selveni Nethri est prisonnière de la toile d'araignée, au centre du sanctuaire. Tranchez ou brûlez la toile. Elle vous explique que les mages de Bashnag l'ont pourchassée et laissée ici pour morte. Dites-lui de vous attendre ici pendant que vous sécurisez le reste de la grotte.

◊ **OBJECTIF SECONDAIRE :** aidez Selveni Nethri à s'enfuir de la grotte.

Mages de Bashnag : En route pour votre confrontation avec le sorcier Bashnag, tuez tout ce qui bouge. Explorez ensuite le reste du sanctuaire pour vous assurer qu'il ne reste aucun ennemi. N'hésitez pas à piller les lieux.

Dédale arachnéen : Retournez auprès de Selveni Nethri, informez-la que le chemin vers la sortie est dégagé et suivez-la jusqu'à la première caverne, puis rejoignez Bordeciel.

SAMY&DENIS

CAP DE TREVA : INFILTRATION

Cap de Treva - extérieur



Route extérieure: Retrouvez Stalleo et ses gardes du corps. Ils ont établi leur campement à l'est des fortifications, à proximité du pont. Il a été chassé de chez lui par des partisans de Brurid, l'un de ses rivaux. Acceptez de l'aider pour commencer cette quête.

◊ **OBJECTIF :** utilisez la porte de derrière pour accéder au Cap de Treva.

Cap de Treva

Entrée : Vous vous retrouvez face à des bandits dans ce tunnel tortueux. Brûlez-les en tirant une flèche sur la lampe à huile située au-dessus d'eux, ou attaquez-les à la régulière. Progressez maintenant dans la structure et éliminez les bandits qui vous barrent le chemin. La pile de cadavres dans la réserve de fûts indique que les forces loyales à Stalleo y ont été massacrées. Il vous reste à tuer le chef des bandits, mais sa mort et l'exploration des tunnels sont optionnelles.

Cour extérieure : Avancez vers la sortie située au rez-de-chaussée, à l'est, ouvrez la porte et tirez le levier dans la petite alcôve de bois, juste après la porte. Il vous permet d'ouvrir la porte principale, auparavant impénétrable, et de remonter les piques, ouvrant ainsi la voie à Stalleo et ses hommes.

◊ **OBJECTIF :** retrouvez Stalleo dans la cour.

Poursuivez le combat dans la cour (tirez le levier avant ou après avoir battu les derniers bandits) et retrouvez Stalleo lorsque la voie est libre. Il vous demande si vous avez vu sa famille (vous répondez par la négative), et vous récompense pour votre aide.

➤ **Livre de sort - Détection des vivants**

VALTHUME : LES TROIS RÉCEPTACLES

Valthume - Vestibule (intérieur)



Lorsque vous entrez pour la première fois dans cet endroit où le mal est palpable, un esprit du nom de Valdar vous interpelle. Il vous explique que vous vous trouvez dans le tombeau d'Hevnoraak et qu'il pourrait être de retour. Valdar peut à peine contenir ses pouvoirs et espère que vous trouverez trois réceptacles lors de votre exploration du tombeau. Le pouvoir qu'ils contiennent peut vaincre Hevnoraak. Acceptez cette mission, tandis que Valdar se rassoit sur le trône où il a perdu la vie.

◊ **OBJECTIF :** trouvez les réceptacles (3).

Attendez-vous à de nombreux pièges et attaques de la part de draugr et de givrépeires, à mesure que vous progressez dans le dédale de pièces de la crypte. Le spectre d'Hevnoraak apparaît puis disparaît à plusieurs reprises ; il vous est impossible d'atteindre cet être spectral, mais sa présence signifie que vous touchez au but.

Valthume

Le premier réceptacle se trouve à l'intérieur du cercueil d'un puissant seigneur draugr, dans une chambre sans issue située à l'est ; les conduits d'aération menant à la surface sont ouverts, mais inaccessibles.

➤ **Réceptacle opaque**

Valthume - Catacombes

Pour le second réceptacle, passez la herse (la chaîne pour la remonter se trouve dans l'alcôve située à droite) de l'angle nord-ouest de la crypte verticale, en direction du centre de cette partie de Valthume.

➤ **Réceptacle opaque**

Valthume - Vestibule



Poursuivez votre chemin en vous débarrassant des nouveaux draugr et givrépeires qui fondent sur vous. Votre avancée est momentanément interrompue par un mur à énigme nordique.

➤ **Griffe de fer**

Solution de l'énigme : la porte consiste en trois "anneaux" qui pivotent quand vous les activez. Chacun comporte trois symboles d'animaux, et la serrure centrale s'ouvre à l'aide de la Griffe de fer (sans cette dernière, l'énigme est impossible à résoudre). La solution se trouve sur la paume de la Griffe de fer : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites pivoter les anneaux de sorte que les symboles apparaissent de la manière suivante : dragon (anneau extérieur), faucon (anneau intermédiaire), loup (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe de fer dans la serrure.

Au-delà de cette porte, vous allez menez bataille contre des draugr gardant le piédestal sur lequel repose le dernier réceptacle. N'oubliez pas d'approcher le Mur de mots situé à l'ouest et d'absorber un Mot de puissance.

➤ **Réceptacle opaque** ➤ **Mot de puissance :** Aura de perception

◊ **OBJECTIF :** accomplissez le rituel avec Valdar.

Valthume

De retour dans la salle du trône située près de l'entrée, Valdar vous informe que les réceptacles contiennent le sang du prêtre-dragon. En les vidant dans le support attenant, vous priverez Hevnoraak de toute chance de récupérer ses pouvoirs. Obéissez à Valdar, videz les trois réceptacles et prenez place sur le trône.

◊ **OBJECTIF :** battez Hevnoraak.

Faites plier le prêtre-dragon, en le visant lui plutôt que les golems de foudre qu'il invoque. La quête prend fin une fois cette bataille livrée et après que Valdar vous a demandé de prendre le masque de fer. Cette quête fait partie de la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*.

➤ **Hevnoraak**

SAMY&DENIS

VOLUNRUUD : LA LOI DU SILENCE

Volunruud (intérieur)



◊ **OBJECTIF :** trouvez les armes cérémonielles.

Pénétrez dans le tertre et prenez garde aux squelettes. Une fois au croisement, libre à vous de choisir le chemin à emprunter, mais vous devrez fouiller toute la zone pour trouver une crypte abritant un casque nordique archaïque posé dans un crâne. Dans la pièce adjacente, prenez l'épée cérémonielle posée dans le cercueil. Attendez-vous alors à essuyer une embuscade draugr.

➤ **Épée cérémonielle**

Le chemin en direction du nord-ouest conduit à un tombeau et, plus loin, à une salle du trône inférieure dotée de multiples pièges. Au-dessus du trône se trouve une hache cérémonielle. Retirez-la de son support mural.

➤ **Hache cérémonielle**

◊ **OBJECTIF :** ouvrez le Cairn de l'Ancien.

Revenez sur vos pas jusqu'à la salle centrale puis partez vers le nord, jusqu'à la porte du Cairn de l'Ancien. Posez les deux armes cérémonielles dans leurs emplacements pour ouvrir la lourde porte.

◊ **OBJECTIF :** battez Kvenel.

Dirigez-vous vers le Cairn de l'Ancien de Kvenel le Bavard, toujours hanté par l'esprit du puissant guerrier nordique. Le fantôme brandit deux versions tout à fait réelles des armes cérémonielles que vous avez trouvées plus tôt. Terrassez l'ennemi en évitant ses cris et ses golems de glace. Fouillez ensuite son cadavre pour récupérer les armes. Avant de partir, empruntez les quelques marches menant à un Mur de mots.

➤ **Eduj** ➤ **Okin** ➤ **Mot de puissance :** Aura de perception

REMARQUE L'une des armes de Kvenel le Bavard a sans doute disparu dans les limbes à sa mort ; ne vous attendez donc pas à récupérer les deux. Le type d'arme est également déterminé de manière aléatoire.

TERTRE D'YNGOL : SUR LES RIVAGES D'UNE MER DE FANTÔMES*

Fortdhiver



Démarrage de la quête - 1 : commencez par vous rendre chez Birna, dans la Châtellerie de Fortdhiver et adressez-vous à elle. Elle a fait une mauvaise affaire avec une babiole dont elle souhaite se débarrasser. Offrez-lui 50 pièces d'or. Elle vous demande de revenir la voir si vous trouvez quelque chose dans le Tertre d'Yngol, où vous devez laisser l'objet.

➤ **Griffe de dragon en corail**

Démarrage de la quête - 2 : ou entrez simplement dans le Tertre d'Yngol et trouvez la Griffe de dragon en corail au cours de votre exploration. Vous n'avez pas besoin de parler à Birna (et elle ne saura donc pas que vous avez trouvé la griffe).

Tertre d'Yngol (extérieur)

Pour en apprendre davantage sur la légende d'Yngol, lisez le livre posé sur un petit autel, face à l'entrée du tertre.

➤ **Yngol et les esprits marins**

Tertre d'Yngol (intérieur)

Le silence régnant dans ce tombeau est suspect. Vous êtes rejoint par un nombre croissant de petits esprits sphériques et bondissants, semblant être mus par une intelligence d'un autre monde. Continuez jusqu'à atteindre la pièce fermée par une herse face à laquelle se trouve un levier. Si vous actionnez immédiatement le levier, vous déclencherez une nuée de fléchettes ! Cherchez plutôt le cadavre de l'érudit et lisez le livre qu'il porte sur lui.

➤ **Notes sur le Tertre d'Yngol**

Solution de l'énigme : Ici, la clé, c'est le livre, car il contient la transcription des gravures de la pièce :

"Roi sur son trône, comme il se doit" : ce vers renvoie au trône et au squelette sur votre droite.

"Poissons en mer, comme il se doit" : ce vers renvoie au pilier situé à droite du trône, éclaboussé par de l'eau. Faites-le pivoter pour faire apparaître la baleine.

"Oiseaux en ciel, comme il se doit" : ce vers renvoie au pilier baigné de lumière sur votre gauche. Faites-le pivoter pour faire apparaître le faucon.

"Serpent sur terre, comme il se doit" : ce vers renvoie au pilier recouvert d'herbe. Faites-le pivoter pour faire apparaître le serpent.

Vous pouvez maintenant tirer le levier. Entrez dans la pièce suivante, où vous trouverez la Griffe de dragon en corail, posée sur une estrade, dans le cas où vous ne l'auriez pas déjà reçue au début de cette quête.

➤ **Griffe de dragon en corail**

Enfoncez-vous davantage dans le tertre, jusqu'à atteindre une porte à énigme nordique.

Solution de l'énigme : la porte consiste en trois "anneaux" pivotants. Chacun de ces anneaux comporte trois symboles d'animaux. La solution se trouve sur la paume de la Griffe de dragon en corail : faites-la pivoter dans votre inventaire pour voir les trois pétroglyphes circulaires qui y sont gravés. Faites tourner les anneaux pour faire apparaître ces symboles dans l'ordre : serpent (anneau extérieur), loup (anneau intermédiaire) et papillon de nuit (anneau intérieur). Insérez ensuite la Griffe de dragon en corail dans la serrure pour ouvrir la porte.

Dirigez-vous vers l'ultime demeure d'Yngol. Les esprits sphériques se rassemblent pour former l'Ombre d'Yngol, que vous devez combattre. Prenez ensuite le casque d'Yngol sur les ossements du guerrier et tout autre trésor. Sortez par l'escalier en spirale situé au sud-est.

➤ **Casque d'Yngol**

SAMY&DENIS

ACTIVITÉS DES DONJONS

Vous vous apprêtez à explorer un cairn, tertre ou fort particulièrement étrange ou effrayant ? Consultez le tableau suivant pour découvrir les secrets des principaux donjons de Bordeciel.

✓	LIEU	CHÂTELLERIE	QUÊTE ASSOCIÉE (ET CONDITIONS, SI APPLICABLE)	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
☐	Alftand	Fortdhiver	Aucune (la Quête des daedra : La quête de l'extraordinaire vous y conduit, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit active.)	Ce donjon est l'un des accès à Griffenoire, vous y venez dans le cadre de votre recherche d'un Parchemin des Anciens. À la fin de l'exploration, vous pourrez obtenir une targe (bouclier) auprès d'Umana, une voleuse, dans la Cathédrale d'Alftand.	Targe sanguinaire
☐	Cabane d'Anise	Épervine	Aucune	Dans la forêt près de Rivebois, vous trouverez cette cabane où habite une aimable vieille femme. C'est en réalité une sorcière, ce que vous découvrirez si vous entrez dans sa cave : elle vous attaquera quand vous en ressortirez.	Objets récupérés
☐	Sommet du barde	La Crevasse	Aucune	En sautant du promontoire pour atterrir dans l'eau, vous réveillerez un fantôme du nom d'Azzadal. Discutez avec lui, en prenant garde aux Parjures et aux harfreuses.	+2 en Éloquence
☐	Griffenoire	Griffenoire (autres royaumes)	La Quête principale : Savoir ancien ou la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire doivent être actives pour accéder à Griffenoire.	Lancez n'importe quel cri sur le "soleil" accroché au plafond de la salle de débat, au centre de Griffenoire, pour invoquer un dragon que vous devrez combattre.	Âme de dragon
☐	Grotte du bouffi	Épervine	Avant la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune	L'autel de Talos au fond de la grotte était autrefois un repaire des Lames. Vous y trouverez la note de Balar, un ancien membre des Lames, ainsi que son épée.	Note de Balar, Sermentière
☐	Grotte de Merleau	Haafingar	Aucune (la Quête de la Guilde de voleurs : L'imprudence de l'amateur se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit active)	Passez par l'entrepôt de l'Empire oriental à Solitude pour atteindre cette grotte remplie de horqueurs, qui renferme également un camp de bandits secret. Si vous entrez par la caverne près du phare de Solitude (non indiquée sur la carte), vous ne pourrez pas accéder au camp.	Objets récupérés
☐	Grotte de Bronzeflot	Le Clos	Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement (active)	Cette étrange grotte, qui porte la marque distinctive des Dwemers, est une impasse en temps normal. Cependant, c'est aussi une issue secrète qui vous permettra de sortir d'Irkngthand à la fin de cette quête.	Aucune
☐	Tréfonds d'Âprebise	Hjaalmarche	Aucune	Les lieux secondaires aux alentours peignent un triste tableau. Au nord-est, vous verrez les restes d'un chariot de caravane, et au début du chemin menant à la grotte, un campement abandonné dont les occupants ont été massacrés. Vers la fin de ce labyrinthe rempli de Falmers et de givrépeires, vous trouverez sur l'un des prisonniers une note expliquant ce qui est arrivé à ceux qui se sont fait capturer.	Journal du marchand, journal de l'aventurier, note déchirée
☐	Étang de Pinclair	Haafingar	Aucune	Faites preuve de prudence : si vous perturbez l'île (en attaquant les animaux, en cueillant les plantes ou en examinant le cadavre de l'alchimiste), des spriggans vous attaqueront.	Objets récupérés
☐	Antre de Cronvangr	Estemarche	Aucune	Avant de vous aventurer dans l'effrayant abîme où rôdent des givrépeires, examinez le mur nord à l'entrée de la grotte et appuyez sur le bouton pour ouvrir une porte secrète. Vous pourrez alors accéder à un repaire de vampire, "l'antre" à proprement parler. Rares sont ceux qui osent y pénétrer !	Objets récupérés
☐	Grotte de Cristalis	La Brèche	Aucune	Dans cette tanière, vous pouvez récupérer le Bâton d'ensorcellement (qui lance le sort Furie) sur le corps de Gadnor.	Bâton d'ensorcellement de Gadnor
☐	Répit des morts	Hjaalmarche	Aucune (la Quête de l'Académie des bardes : À petit feu se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit active)	Il s'agit du tombeau du roi Olaf le Borgne. Le barde Yrsarald a également été enterré ici ; son fantôme vous guide à travers le donjon et assouvit sa vengeance lors du combat final contre Olaf.	Sonnet du roi Olaf (voir la quête correspondante)
☐	Redoute de Druadach	La Crevasse	Aucune	Vous y trouverez la carte indiquée ci-dessus qui révèle l'emplacement de tous les camps de Parjures. C'est ici que se rend Madanach s'il survit à l'évasion de la prison lors de la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.	Objets récupérés
☐	Fissure d'Aubeclaire	Le Clos	Aucune	Les Falmers qui vivent ici ont la particularité de collectionner des objets du monde des hommes, et des bandits sont venus récupérer les biens qui leur ont été volés. Si vous ne faites pas de bruit, vous pourrez épier leur conversation.	Objets récupérés
☐	Musée des Dwemers (Château de Coeur-de-Roche, à Markarth)	La Crevasse	Aucune (la Quête de la Guilde de voleurs : Obscures réponses se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit active)	Consultez la quête indiquée pour savoir comment accéder au musée de manière légitime. Vous y trouverez également des conseils vous aidant à vous y introduire discrètement pour atteindre le laboratoire qui se trouve à l'intérieur.	Voir quête
☐	Grotte de Rochebrune	La Brèche	Quête des Daedra : La tribu maudite (active)	Lorsque cette quête est active, vous pouvez emprunter une autre sortie dans cette grotte pour atteindre le Bosquet du Géant, autrement inaccessible. Vous accompagnez le chef Yamarz ici pour tuer un géant mangeur d'Orques et récupérer Volendrung.	Volendrung (voir la quête correspondante)
☐	Château de Clairlande	Blancherive	Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus (active)	Plusieurs interactions supplémentaires sont possibles lorsque cette quête est active : vous pouvez libérer les prisonniers, vous entraîner au champ de tir et affronter l'Invocatrice, une ennemie capable de se téléporter.	Plusieurs livres importants (voir la quête correspondante)
☐	Folgunthur	Hjaalmarche	Aucune (la Quête parallèle : Une légende interdite se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit active)	Daynas Valen, un sorcier enquêtant sur la légende de Gauldur (Quête parallèle : Une légende interdite) est mort ici avec son groupe d'aventuriers. Son journal et ses notes dévoilent la clé du mystère.	Fragment de l'amulette de Gauldur, Lame noire de Gauldur, Formule d'emprisonnement (voir la quête correspondante)
☐	Forelhost	La Brèche	Quête de donjon : Assiégez le Culte du Dragon	C'est l'un des huit repaires où se cache un prêtre-dragon doté d'un nom ; vous pouvez obtenir le masque de Rahgot ici. Cette quête est automatiquement active.	Masque de Rahgot
☐	Demeure de Geirmund	La Brèche	Quête parallèle : Une légende interdite (active)	Ce donjon porte le nom de l'archimage Geirmund, de la légende de Gauldur (Quête parallèle : Une légende interdite), qui est enterré ici aux côtés d'un des trois frères. Solution de l'énigme (piliers) : dans le sens horaire à partir du pied des escaliers : faucon, baleine, serpent, baleine. Vous devrez combattre Sigdis Gauldurson, qui est capable de se dédoubler.	Fragment de l'amulette de Gauldur, Arc noir de Gauldur, Formule d'emprisonnement (voir la quête correspondante)
☐	Mine de Dévinoir	Estemarche	Aucune	Cette mine d'ébonite est adjacente et reliée à la forteresse orque de Narzulbur.	Ébonite brute
☐	Vileserre	La Crevasse	Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*	L'harfreuse qui se trouve ici se téléporte après avoir subi des dégâts, jusqu'à ce que vous la vainquiez au sommet des ruines.	Objets récupérés (voir la Quête de la Confrérie noire correspondante pour connaître les objets les plus puissants)
☐	Bastion des Vigiles	Le Clos	Aucune	Le quartier général des Vigiles de Stendarr. Les Vigiles vous attaquent si vous êtes transformé en loup-garou ou si vous êtes un vampire. Autrement, ils se feront un plaisir de vous soigner si vous souffrez d'une maladie non permanente.	Soin
☐	Cairn de Halldir	Épervine	Aucune	Halldir attire les aventuriers dans son antre et les pousse à se sacrifier sur son cairn (Vidgrod, Raen et Agrius ont succombé à ses manipulations). Le journal d'Agrius (sur le piédestal de l'entrée) vous raconte toute l'histoire. Solution de l'énigme : associez les symboles des têtes de pierre dans chaque salle. Dans le sens horaire à partir du levier : faucon, serpent, baleine. Halldir se divise en trois formes élémentales au cours du combat.	Bâton de Halldir
☐	Camp du Cours dormant	Blancherive	Aucune	Des bandits ont investi cette ancienne mine de fer. Prenez garde à la grande fosse située peu à l'est, ainsi qu'aux pièges qui vous attendent à l'intérieur, où des bandits sont en train de dépecer un mammouth.	Hache du braconnier (sur un bandit, près de la meule)

SAMY&DENIS

✓	LIEU	CHÂTELLERIE	QUÊTE ASSOCIÉE (ET CONDITIONS, SI APPLICABLE)	DESCRIPTION	RÉCOMPENSE
☐	Harmugstahl	La Crevasse	Aucune	À l'entrée, vous rencontrez un aventurier aux prises avec une givrépeire enchantée. Solution de l'énigme (leviers) : les quatre leviers (A, B, C, D de gauche à droite) contrôlent quatre barres (1, 2, 3, 4). Chaque levier actionne la barre qui lui est associée, ainsi que les barres adjacentes, de la manière suivante : A actionne 1 et 2 ; B actionne 2, 1 et 3 ; C actionne 3, 2 et 4 ; D actionne 4 et 3. Tirez simplement sur les leviers A et D. Kornalus Frey faisait des expériences sur ces araignées. Prenez la clé sur son cadavre pour accéder à sa chambre (et à l'Autel de Julianos) et ouvrir la porte de sortie.	Objets récupérés
☐	Irkngthand	Le Clos	Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement (active)	Vous accompagnez Karliah et Brynjolf dans cette immense structure dwemer.	Yeux de Falmer
☐	Kagrenzel	Estemarche	Aucune	Si vous tombez, vous aurez plus de chances de survivre en restant au milieu de l'abîme. Ce passage est relié à la Grotte de la Crique pierreuse (mais uniquement à partir d'ici).	Aucune
☐	Katariah	Haafingar	Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis ! (active)	Le navire de l'empereur apparaît uniquement pendant cette quête. Écoutez les conversations de l'équipage si vous êtes monté à bord discrètement. Pour éviter le pont supérieur, crochetez la porte du pont intermédiaire ou prenez la clé au capitaine.	Voir quête
☐	Crête de Tranchelame (intérieur)	Épervine	Quête des Daedra : L'appel de Boéthia (active)	Quand cette quête est active, vous pouvez entrer dans une salle interne de la mine auparavant inaccessible. Vous pourrez y affronter le précédent champion de Boéthia.	Cotte d'ébonite et équipement en ébonite
☐	Refuge du menteur	La Crevasse	Aucune	Le combat fait rage dans ce repaire de bandits, qui vient d'être attaqué par des Falmers. Plus loin dans ce donjon, vous trouverez des ruines dwemers.	Longmaillet de Rahd (près de son cadavre sur l'autel)
☐	Maison de Logrolf (Markarth)	La Crevasse	Quête des Daedra : La maison des horreurs (active)	D'étranges phénomènes se sont produits dans cette demeure, qui fait l'objet d'une enquête.	Masse de Molag Bal
☐	La mine perdue	La Brèche	Aucune	Cette mine a été abandonnée quand l'un des partenaires a disparu ; trouvez le journal du mineur pour comprendre ce qui s'est passé. Ce mineur est d'ailleurs toujours ici (ou du moins son squelette, dans une salle secrète derrière la cascade, près de plusieurs veines d'or). Utilisez l'Impulsion (ou tentez un saut) pour accéder à ce rebord difficile à atteindre.	Minerai d'or
☐	Redoute de la Vallée perdue	La Crevasse	Aucune	Ce camp de Parjures s'étend à la fois au-dessus et en dessous du Sommet du barde. Si vous êtes discret, vous pourrez voir des harfreuses réaliser le rituel de création des Roncecoeurs. Vous y trouverez également un Mur de mots.	Mot de puissance : Corps éthéré
☐	Étang de l'Oeil de Mara	Estemarche	Aucune	Sur l'île, vous trouverez une trappe menant à un repaire de contrebandiers qui est maintenant occupé par des vampires.	Objets récupérés
☐	Cabane de Meeko	Hjaalmarche	Aucune	Un chien du nom de Meeko attend sur le bord de la route, au sud de la cabane. Il vous conduit à la cabane, où gît le corps de son maître. Vous y découvrez également un journal contenant les dernières souhaits du défunt.	Acolyte : Meeko
☐	Mzinchaleft	Hjaalmarche	Aucune (le Contrat parallèle de la Confrérie noire : Maluril se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'il soit actif)	Maluril, un Elfe noir audacieux, a engagé un groupe de mercenaires pour fouiller des ruines à la recherche d'objets de valeur. Vous pouvez accéder à Griffenoire depuis les Tréfonds de Mzinchaleft (à condition que vous ayez la Sphère d'harmonie, obtenue avec la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire).	Objets récupérés
☐	Temple de Sorguevoix	Le Clos	Quête des Daedra : La fin du cauchemar (active)	Ces ruines sont en fait un ancien temple de Vaermina (accessible uniquement au cours de cette quête), dans lequel vous devrez vous battre aux côtés d'Érandur pour atteindre le Crâne de la Corruption. Acolyte : Érandur, ou Crâne de la Corruption.	Voir quête
☐	Orotheim	Hjaalmarche	Aucune	Si vous éliminez les bandits qui se trouvent ici, ils cesseront d'attaquer les géants du Camp de la Pierre parlante au sud.	Objets récupérés
☐	Rocher orphelin	Épervine	Quête du temple : Les bienfaits de la nature (active)	On vous envoie ici pour reprendre l'épée Fléortie à une harfreuse.	Fléortie
☐	Gardepins	Épervine	Aucune (la Quête d'influence urbaine de la Guilde de voleurs : Le bon côté des choses se déroule ici, mais il n'est pas essentiel qu'elle soit active)	Dans la cave, repérez le bouton situé sur le mur près de la table : appuyez dessus pour ouvrir un passage secret derrière l'étagère. Vous pourrez ainsi accéder à un repaire de bandits, qui ont volé le moule en argent d'Endon (l'objet à récupérer dans cette quête).	Moule en argent (et objets récupérés)
☐	Raldbthar	Le Clos	Aucune (la Quête de la confrérie noire : Un deuil impossible se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit active)	Vous êtes envoyé ici pour tuer Alain Dufont, qui détient l'arme Thaumartel. Vous pouvez également accéder à Griffenoire à partir d'ici (à condition que vous ayez la Sphère d'harmonie obtenue par la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire).	Thaumartel, objets récupérés
☐	Rocher d'Eaulointaine	La Crevasse	Quête parallèle : Une légende interdite (active)	Solution des énigmes (portes nordiques) : vous devez détenir les griffes nécessaires pour ouvrir ces portes (vous en trouverez une à Folgunthur). Séquence de la 1ère porte : ours, baleine, serpent. Séquence de la 2e porte : faucon, faucon, dragon. Vous combattrez de nouveau Jyrik (Saarthal), Sigdis (Geirmund) et Mikrul (Folgunthur) l'un après l'autre.	Amulette de Gauldur
☐	Prison de Faillaise (château d'Embruine)	La Brèche	Aucune	Sortie secrète : repérez la marque noire de la Guilde des voleurs sur le mur. Dès lors uniquement, vous pourrez tirer la chaîne brisée dans votre cellule pour ouvrir une porte secrète menant aux égouts et au Lac Honrich.	Aucune (mais n'oubliez pas de récupérer votre équipement !)
☐	Gorge des voleurs	Hjaalmarche	Aucune	Des bandits vous demandent de payer une taxe de 100 pièces d'or à chaque fois que vous voudrez passer. Si vous refusez, ils déclencheront des éboulements et attaqueront du haut des falaises.	Objets récupérés
☐	Redoute de la Falaise au serpent	Blancherive	Aucune	Un repaire de Parjures. Solution de l'énigme : posez un objet sur la plaque à pression de l'autel pour ouvrir la herse de sortie.	Objets récupérés
☐	Tertre de Voilâtre	La Brèche	Aucune (l'Objectif secondaire : Le spectre de Wilhelm se déroule ici, mais il n'est pas nécessaire qu'il soit actif)	Le "fantôme" des tertres est en fait Wyndelius Gatharian, un chasseur de trésor utilisant un Philtre du fantôme. Montrez le journal de Wyndelius à Wilhelm, à l'Auberge de Vilemyr, pour obtenir la Griffe de dragon en saphir dont vous avez besoin. Solution de l'énigme (porte nordique) : papillon, hibou, loup. Dans les catacombes verrouillées, le dernier draugr détient la clé du Tertre de Voilâtre. Solution de l'énigme (piliers) : de gauche à droite : baleine, faucon, serpent, baleine. Vous y trouverez également un Mur de mots.	Journal de Wyndelius, Griffe de dragon en saphir, Mot de puissance : Paix de Kyne
☐	Prison de Solitude (Marnefort)	Haafingar	Aucune	Sortie secrète : détruisez le mortier effrité au fond de votre cellule et sortez pour vous retrouver derrière les Breuvages d'Angeline.	Aucune (mais n'oubliez pas de récupérer votre équipement !)
☐	Camp de la Pierre parlante	Hjaalmarche	Aucune	Ce camp est régulièrement attaqué par des bandits d'Orotheim. Après avoir nettoyé ce donjon, les attaques cessent et les géants conduisent leurs mammouths à un ruisseau à proximité. Profitez-en pour piller le camp plus facilement.	Objets récupérés
☐	Grotte de Tolvald	La Brèche	Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (active)	Vous trouverez la couronne de Barenziah (un objet de quête pour la Guilde des voleurs) sur un tas de détritus, juste après la cascade du Croisement de Tolvald. Vous ne pouvez entrer dans cette caverne qu'une fois la quête active.	Couronne de Barenziah (et objets récupérés)
☐	Volskygge	Haafingar	Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*	Solution de l'énigme : activez les symboles suivants dans l'ordre pour ouvrir la herse : serpent, ours, renard, loup. C'est l'un des huit repaires où se cache un prêtre-dragon doté d'un nom ; vous pouvez obtenir le masque de Volsung ici. Cette quête est automatiquement active.	Masque de Volsung
☐	Observatoire de la Rivière blanche	Blancherive	Aucune	Vous trouverez plusieurs notes à ramasser dans ce repaire de bandits. Au lieu de tuer Ulfr l'Aveugle, vous pouvez simplement le convaincre de vous laisser passer. Vous pouvez également écouter les bandits parler de mutinerie, et libérer un loup qui attaquera les ennemis à votre place (tirez sur la chaîne sur le mur de droite avant d'atteindre la cage). Hajvarr Poing-de-Fer se trouve sur le promontoire extérieur.	Note à Rodulf, Livre d'Ulfr, Journal d'Hajvarr, Mains de fer
☐	Tour de Blanchevue	Blancherive	Aucune	La première fois que vous venez ici, des bandits sont en train d'attaquer la tour. Si vous le souhaitez, vous pouvez aider les gardes à les repousser.	Objets récupérés

SAMY&DENIS

OBJECTIFS SECONDAIRES



Cette section du guide traite des dizaines d'objectifs secondaires qui apparaissent dans votre liste de quêtes tout au long de vos aventures. Comme les services, ces objectifs sont des missions faciles à accomplir et modestement récompensées, mais certains d'entre eux peuvent avoir un impact décisif, comme débloquer un donjon ou vous donner accès à une zone jusqu'alors interdite.

Les objectifs secondaires se divisent en Objectifs des aubergistes (se basant sur des rumeurs et ragots que vous entendrez dans les tavernes) et Objectifs secondaires, répartis par châtellerie et disponibles dans les principaux villages de Bordeciel. Notez que chacun de ces objectifs améliore vos relations avec les habitants à qui vous rendez service, et permet donc d'y améliorer votre réputation (par exemple si vous souhaitez accomplir les missions de thane).

Certains Objectifs secondaires nous paraissent suffisamment importants pour être notifiés par un nom de quête et le symbole "*". L'intitulé de la quête n'apparaîtra pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs secondaires y figureront.

OBJECTIFS SECONDAIRES : DIVERS AUBERGISTES

Les aubergistes suivants sont une source inépuisable de diffusion des ragots dans tout Bordeciel. Il n'est pas impossible qu'ils vous orientent vers le point de départ d'une quête parallèle ou d'une quête des Daedra, ou encore qu'ils vous mettent en relation avec la Guilde des voleurs ou la Confrérie noire. Il n'est pas non plus impossible qu'ils vous confient des quêtes de prime. Voici les aubergistes de Bordeciel à rencontrer et les quatre types de quêtes comprenant des primes qu'ils sont susceptibles de vous proposer, et qui peuvent être répétées :

AUBERGISTES DE BORDECIEL

✓	CHÂTELLERIE	VILLAGE	AUBERGE OU TAVERNE	AUBERGISTE
☐	Haafingar	Solitude	Le Ragnard pervers	Corpulus Vinius
☐	Haafingar	Pondragon	Taverne des Quatre boucliers	Faida
☐	Hjaalmarche	Morthal	Auberge du Mauresque	Jonna
☐	Le Clos	Aubétoile	Auberge Montvent	Thoring
☐	Le Clos	Auberge de la Porte nocturne	Auberge de la Porte nocturne (intérieur)	Hadring
☐	Fortdhiver	Fortdhiver	Le Foyer gelé	Dagur
☐	La Crevasse	Markarth	Auberge du Sang-d'Argent	Kleppr
☐	Blancherive	Blancherive	La Jument pavoisée	Hulda
☐	Blancherive	Rorikbourg	Auberge du Fruit gelé	Mralki
☐	Blancherive	Rivebois	Auberge du Géant endormi	Orgnar
☐	Estemarche	Vendeaume	Auberge du Candelâtre	Elda Primaube
☐	Estemarche	Bosquet de Kyne	Auberge du Bois tressé	Iddra
☐	Épervine	Épervine	Auberge du Mort de soif	Valga Vinicia
☐	La Brèche	Fort-Ivar	Auberge de Vilemyr	Wilhelm
☐	La Brèche	Faillaise	Le Dard de l'abeille	Keerava
☐	La Crevasse	Vieux-Hroldan	Auberge du Vieux-Hroldan	Eydis

PRIMES DE QUÊTES

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE*
☐	Bandits à tuer*	Aucune	Tuez le chef d'un camp de bandits.	Chef bandit, [camp de bandits aléatoire]	Or en fonction du niveau
☐	Parjure à tuer*	Aucune	Tuez le chef d'un camp de Parjures.	Parjure Roncecoeur, [camp de Parjures aléatoire]	Or en fonction du niveau
☐	Géant à tuer*	Niveau 20	Tuez un géant	[Géant aléatoire]	Or en fonction du niveau
☐	Dragon à tuer*	Niveau 10, Quête principale : L'élévation du dragon doit être terminé.	Tuez un dragon	[Dragon aléatoire]	Or en fonction du niveau

REMARQUE *Récompenses obtenues auprès du jarl ou du chambellan de la châtellerie.

OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE D'HAAFINGAR

Objectifs : Pondragon

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Hydromel du Souffle du dragon*	Aucune	Olda	Maison d'Horgeir	Trouvez l'Hydromel du Souffle du dragon dans la cachette de son ivrogne de mari.	Hydromel du Souffle du dragon, petite grotte surplombant l'ouest de Pondragon	Or en fonction du niveau

SAMY&DENIS

Objectifs : Solitude

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Pas de nouvelles, bonnes nouvelles*	Aucune	Angeline Morrard	Breuvages d'Angeline	Angeline désire savoir si sa fille est en vie. Découvrir (en demandant, persuadant ou intimidant le capitaine Aldis) si cette dernière est morte au cours d'une attaque.	Capitaine Aldis, dans la cour de Mornefort ou aux environs.	Aucune
☐	L'étoffe du jarl*	Aucune	Taarie	Friperies fantaisie (ou les rues de Solitude)	Adressez-vous à Taarie et acceptez de porter une tenue pour parler au jarl Élisif. Portez les vêtements raffinés de Friperies fantaisie et demandez au jarl ce qu'il pense de votre tenue. Il accepte d'acheter des robes. Retournez voir Taarie pour toucher votre récompense.	Friperies fantaisie	Vêtements raffinés, or en fonction du niveau
☐	Retour en grâce*	Aucune	Svari	Rues de Solitude	Svari veut pousser sa mère, Greta, à retourner au Temple des Divins. Après lui avoir parlé, récupérez une Amulette de Talos sur le corps de son frère, Roggvir. Revenez auprès de Greta avec l'amulette pour obtenir votre récompense.	Cadavre de Roggvir (Échafaud du bourreau ou Nécropole)	Or en fonction du niveau
☐	Livraison*	Aucune	Sorex	Le Ragnard pervers (ou Rues de Solitude)	Sorex vous demande de livrer Stros M'Kai Rum à Falk Barbebraise. Livrez directement le rhum à Falk dans le Palais bleu pour obtenir votre récompense.		Or en fonction du niveau
☐	Cargaison de vin épicé*	Aucune	Evette San	Étals du marché	Evette espère que Vittoria Vici fera bientôt partir sa cargaison de vin épicé. Persuadez ou soudoyez Vittoria Vici, à l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental, pour qu'elle fasse partir la cargaison, puis revenez auprès d'Evette pour toucher la récompense.	Vittoria Vici	2 Vins épicés
☐	Hommage à Élisif*	Quête parallèle : L'homme qui criait au loup	Élisif	Palais bleu	Élisif souhaite que vous placiez la Corne de guerre de Torygg sur un autel de Talos en hommage à son mari décédé. Apportez la corne de guerre à l'autel indiqué et déposez-la au pied de la statue de Talos avant de revenir auprès d'Élisif pour recevoir votre récompense.	Autel de Talos : Vallée de la Rivière blanche [6.T]	Vous pouvez désormais acheter le Manoir de Hautefléche

OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE DE HJAALMARCHE

Objectifs : Morthal

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Les habitudes nocturnes de Falion*	Aucune	Falion	Socle d'invocation, dans les marais	Suivez Falion de nuit au nord-ouest de la ville. Il se rend à un cercle d'invocation pour y pratiquer la magie.	Falion : faites-le chanter, gardez son secret, dénoncez-le au jarl ou faites-le chanter puis dénoncez-le au jarl. Alors qu'il préférerait les garder secrètes, vous pouvez révéler au grand jour ses activités.	200 pièces d'or (chantage uniquement)
☐	Lettre de Gorm*	Aller à l'Auberge du Mauresque en soirée.	Gorm	Auberge du Mauresque	Portez sa lettre au capitaine Aldis, Gorm étant inquiet au sujet de la capacité d'Idgrod à assumer ses fonctions de jarl.	Capitaine Aldis, à Solitude (cour de Mornefort). Remettez-lui le message.	20 pièces d'or

Objectifs : Tertral

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Les lentes livraisons de Bryling*	Aucune	Pactur	Mine de Vaseroc	Bryling s'impatiente au sujet des livraisons en provenance de la mine. Adressez-vous à elle de la part de Pactur.	Thane Bryling, au Palais bleu de Solitude ou aux environs. Lui dire que la livraison arrive. Inutile de retourner auprès de Pactur.	Or en fonction du niveau

OBJECTIFS SECONDAIRES : LE CLOS

Objectifs : Aubétoile

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Le sel de la mer*	Aucune	Capitaine Leif Nautonier	Aubétoile (bateau à quai)	Nautonier propose de l'or contre des sels fins du Néant spéciaux et capitaux.	Sels fins du Néant, [donjon aléatoire]	Or en fonction du niveau

OBJECTIFS SECONDAIRES : FORTDHIVER

Objectifs : Caravane d'Ahkari

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Nouvelle lune*	Aucune	Kharjo	Caravane d'Ahkari (voir la rubrique Caravanes [10.00] dans l'Atlas, pour connaître son itinéraire, page 628)	Kharjo espère que vous retrouverez l'amulette de la lune pour lui.	Trouvez et rapportez l'amulette de la lune, dans un [donjon aléatoire]	Or en fonction du niveau

SAMY&DENIS

Objectifs : Académie de Fortdhiver

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Apprentis disparus : Borvir*	Écoutez le discours de Phinis	Phinis Gestor	Académie de Fortdhiver	Un certain nombre d'apprentis ont disparu. Phinis s'inquiète. Trouvez des informations les concernant.	Recoin du voyageur [4.26]	Or en fonction du niveau (pour les quatre)
☐	Apprentis disparus : Ilas-tei*	Écoutez le discours de Phinis	Phinis Gestor	Académie de Fortdhiver	Un certain nombre d'apprentis ont disparu. Phinis s'inquiète. Trouvez des informations les concernant.	Autel de Talos : Le dernier combat d'Ilas-Tei [4.J]	Or en fonction du niveau (pour les quatre)
☐	Apprentis disparus : Rundi*	Écoutez le discours de Phinis	Phinis Gestor	Académie de Fortdhiver	Un certain nombre d'apprentis ont disparu. Phinis s'inquiète. Trouvez des informations les concernant.	L'erreur de Rundi [4.N]	Or en fonction du niveau (pour les quatre)
☐	Apprentis disparus : Yisra*	Écoutez le discours de Phinis	Phinis Gestor	Académie de Fortdhiver	Un certain nombre d'apprentis ont disparu. Phinis s'inquiète. Trouvez des informations les concernant.	Plage de la combustion d'Yisra [4.D]	Or en fonction du niveau (pour les quatre)

Objectifs : Fortdhiver

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Trouver Isabelle	Service : Une bonne discussion (Fortdhiver)	Dagur, Ranmir, puis Haran	Le Foyer gelé	Rendez le service que vous demande Haran, puis adressez-vous à Dagur et enfin à Haran. Vous apprenez pourquoi Ranmir est un ivrogne. Il pense que l'amour de sa vie est parti avec un homme dénommé "Vex", de Faillaise. Allez à La Cruche percée, à Faillaise, et découvrez que Vex n'est pas un homme et qu'Isabelle n'a pas été infidèle. Vex vous indique la Grotte de la Chute d'Hob. Allez sur place et trouvez le corps d'Isabelle accompagné d'un mot pour Ranmir. Rapportez-lui le mot.	Isabelle Rolaine, Grotte de la Chute d'Hob	Aucune

OBJECTIFS SECONDAIRES : LA CREVASSE

Objectifs : Dushnikh Yal

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	L'épée de Gharol	Être un orque ou terminer la Quête parallèle : Les Mains du forgeron.	Gharol	Dushnikh Yal	Porter l'épée de Gharol à sa fille Lash gra-Dushnikh.	Porter l'Épée de fer à Lash, à Folpertuis.	Or en fonction du niveau

Objectifs : Folpertuis

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Mine de Sanuarach : au secours d'Atar*	Aucune	Atar ou Ainethach	Mine de Sanuarach/ Forgeron près du Hall de Folpertuis	Adressez-vous à Atar, qui est payé par les Sang-d'Argent pour piller cette mine et ligoter son propriétaire.	Ainethach : usez de persuasion, de pot-de-vin ou d'intimidation pour qu'il vous remette les actes, puis retournez voir Atar.	Or en fonction du niveau
☐	Mine de Sanuarach : au secours d'Ainethach*	Aucune	Atar ou Ainethach	Forgeron près du Hall de Folpertuis/Mine de Sanuarach	Adressez-vous à Ainethach, dont la mine est en train d'être pillée par des Sang-d'Argent, et acceptez de forcer les mercenaires et Atar à partir.	Atar : usez de persuasion, de pot-de-vin ou de force pour le faire partir, ainsi que ses mercenaires, puis retournez voir Ainethach.	Or en fonction du niveau

Objectifs : Mine de Kolskeggr

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Kolskeggr nettoyé*	Aucune	Pavo	Mine de Maingauche (lieu principal près de Markarth)	Adressez-vous à Pavo à la mine de Maingauche, où il a trouvé refuge. Sa mine, celle de Kolskeggr, a été envahie par des Parjures. Faites-les partir.	Faites partir environ cinq Parjures de la mine (avant ou après avoir parlé à Pavo)	Or en fonction du niveau (et toutes les pièces d'or que vous trouverez dans la mine).

Objectifs : Markarth

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Anneau de Calcelmo*	Aucune	Kerah	Étal de marché (près de l'Auberge du Sang-d'Argent)	Calcelmo demande un anneau, que Kerah n'a pas le temps de lui apporter. Vous voulez vous en charger ?	Apportez l'anneau de Calcelmo au château de Coeur-de-Roche ; celui-ci vous donne une récompense.	Or en fonction du niveau
☐	L'éclat de Dibella*	Aucune	Lisbet	Comptoir d'Arnleif et fils	Vous devez retrouver une statue de Dibella volée par les Parjures, pour sauver le magasin de la faillite.	Statue de Dibella appartenant à Lisbet [camp de Parjures aléatoire]	Or en fonction du niveau
☐	Une potion pour le chambellan*	Aucune	Bothela	Le Remède de la Vieille	Parlez à Bothela du nom de son magasin. Elle vous demande d'apporter une potion à Raerek le chambellan, pour sa "vigueur".	Remettez la Potion de l'étalon à Raerek.	Or en fonction du niveau
☐	Le Dernier fourreau*	Aucune	Ghorza gra-Bagol	Forge de Markarth	Ghorza est à la recherche d'un livre de forgerons depuis longtemps oublié. Trouvez-en un pour elle.	Le Dernier fourreau d'Akrash, Fort Gardesol - Zone d'appel (tout autre exemplaire fera également l'affaire)	Forgeage +1 (après lecture du livre), forgeage +1 (par Ghorza après lui avoir remis le livre)

SAMY&DENIS

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Triomphe sur Talos*	Aucune	Ondolemar	Château de Coeur-de-Roche	Le conseiller des Thalmor pense qu'un habitant adore Talos malgré l'interdiction de son culte. Vous devez en trouver la preuve.	Maison d'Ogmund (Novice). Volez l'amulette de Talos qui s'y trouve et apportez-la à Ondolemar.	Or en fonction du niveau
☐	Le fond du problème*	Aucune	Moth gro-Bagol	Forge du château de Coeur-de-Roche	Parlez à Moth de son armure et il vous demandera de lui trouver un coeur de Daedra. Apportez-lui-en un pour qu'il vous remette l'une de ses meilleures parties d'armure.	Coeur de Daedra	Partie d'armure en fonction du niveau
☐	Neutraliser Nimhe*	Parlez des fouilles à Calcelmo.	Calcelmo	Château de Coeur-de-Roche	Une givrépeire géante dénommée Nimhe dérange les travailleurs des fouilles. Calcelmo accepte de vous laisser entrer dans son musée si vous tuez la bête.	Utilisez la Clé de Nchuand-Zel, entrez sur le site de fouilles, trouvez Nimhe, tuez-la et retournez en informer Calcelmo.	Clé du musée des Dwemers

Objectifs : Vieux-Hroldan

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Le fantôme du Vieux-Hroldan*	Aucune	Eydis/Fantôme du Vieux-Hroldan	Vieux-Hroldan	Entrez dans l'auberge du Vieux-Hroldan, adressez-vous au tavernier Eydis et demandez à dormir dans la chambre de Tiber Septim. Des cris vous réveillent. Eydis parle de l'apparition du Fantôme du Vieux-Hroldan. Parlez-lui et il évoquera son vieil ami Hjalti, ainsi que son épée. Acceptez de lui apporter l'épée. Adressez-vous à nouveau à Eydis pour en connaître l'endroit précis. Allez sur place, retrouvez l'épée et rapportez-la ; le fantôme disparaît.	Épée de Hjalti, [donjon aléatoire]	Armes à une main +1 et Parade +1

Objectifs : Ferme Salvius

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	La lettre à Leonitus*	Aucune	Rogatus Salvius	Ferme Salvius	Rogatus possède une lettre qu'il aimerait qu'on remette à son fils.	Apportez-la à Leonitus Salvius au Vieux-Hroldan	Or en fonction du niveau

Objectifs : Doline de Soljund

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Une nouvelle doline*	Aucune	Perth	Entrée de la mine de Doline	En creusant, Perth a abattu la paroi d'une crypte nordique infestée de draugr. Tuez-les tous.	Tuez 10 draugr et leur chef de niveau supérieur dans la mine et dans la crypte, puis retournez voir Perth.	Or en fonction du niveau

OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE DE BLANCHERIVE

Objectifs : Rorikbourg

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Érik le Massacreur	Aucune	Érik	Dans les champs en bord de ville.	Érik veut partir à l'aventure, mais son père n'est pas d'accord. Adressez-vous à Mralki à l'Auberge du Fruit gelé et usez de persuasion, de pot-de-vin ou d'intimidation pour qu'il approuve le choix de son fils.	Rorikbourg	Quittez la ville avant d'y revenir. Érik le Massacreur sera disponible en tant que mercenaire dans l'Auberge du Fruit gelé.

Objectifs : Rivebois

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE ET CIBLE/LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Triangle amoureux : au secours de Sven*	Aucune	Sven	Rivebois	Adressez-vous à Sven. Parlez-lui de Faendal. Apportez la fausse lettre de Faendal à Camilla et dites qu'elle est de Faendal. Retournez voir Sven.	25 pièces d'or, acolyte : Sven
☐	Triangle amoureux : la trahison de Sven*	Aucune	Sven	Rivebois	Adressez-vous à Sven. Parlez-lui de Faendal. Apportez la fausse lettre de Sven à Faendal. Parlez-lui de Sven ; il vous remettra sa fausse lettre. Apportez la seconde lettre à Camilla. Dites qu'elle est de Sven. Retournez voir Sven.	25 pièces d'or, acolyte : Faendal
☐	Triangle amoureux : au secours de Faendal*	Aucune	Faendal	Rivebois	Adressez-vous à Faendal. Parlez-lui de Sven. Apportez la fausse lettre de Sven à Camilla et dites qu'elle est de Sven. Retournez voir Faendal.	25 pièces d'or, acolyte : Faendal
☐	Triangle amoureux : la trahison de Faendal*	Aucune	Faendal	Rivebois	Adressez-vous à Faendal. Parlez-lui de Sven. Apportez la fausse lettre de Faendal à Sven. Parlez-lui de Faendal ; il vous remet sa propre fausse lettre. Portez la lettre à Camilla. Dites qu'elle est de Faendal. Retournez voir Sven.	25 pièces d'or, acolyte : Sven

REMARQUE Tout au long de ces machinations, vous pouvez dire la vérité à Camilla ou lui mentir, en fonction du camp que vous aurez choisi.

SAMY&DENIS

Objectifs : Blancherive

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE ET/OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Malmener Braith*	Entre 8 heures du matin et 8 heures du soir	Lars Guerrier-Né	Dans les rues de Blancherive	Lars en a assez d'être malmené par Braith. Empêchez-la de lui nuire.	Braith : toute menace est couronnée de succès.	2 pièces d'or (de la part de Lars, même si vous ne terminez pas la quête)
☐	Vol de bière argonienne*	Aucune	Brenuin	Dans les rues de Blancherive	Brenuin le mendiant rêve de boire une bière argonienne. Pouvez-vous en voler pour lui ?	La Jument pavoisée	Potion de soin concentré
☐	Une grande épée pour un grand homme*	Aucune	Adrianne Avenicci	Les forgerons de la Guerrière	Adrianne est occupée, mais elle a terminé une épée pour le jarl. Pouvez-vous l'apporter à son père ?	Proventus Avenicci, à Fort-Dragon. Apportez-lui l'espadon de Balgruuf pour toucher la récompense.	20 pièces d'or
☐	Amulette d'Arkay d'Andurs*	Aucune	Anders, prêtre d'Arkay	Nécropole	Anders a égaré son amulette ; il espère que vous la retrouverez dans la crypte.	Nécropole. Tuez trois squelettes. Revenez avec l'amulette d'Arkay.	15 pièces d'or
☐	Du sel pour Arcadia*	Aucune	Farengar	Fort-Dragon	Farengar vous demande de livrer des sels de givre à Arcadia, au Chaudron d'Arcadia.	Arcadia, au Chaudron d'Arcadia. Voir Lieux des ingrédients, page 81.	Potion d'invisibilité éphémère, Potion de vigueur améliorée, Potion d'illusion

OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE D'ESTEMARCHE

Objectifs : Grotte de Brisejambe/Passe du Sombreflot

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Évacuation d'Argonien	Aucune	Derkeethus	Passe du Sombreflot (intérieur)	Un Argonien dénommé Derkeethus est pris au piège à l'intérieur d'un repaire de Falmers ; il a besoin de secours.	Grotte de Brisejambe/Passe du Sombreflot. Ouvrez le pan de mur du coin nord-est de la salle à grille, au-dessus de Derkeethus. Ouvrez sa porte (Expert) à l'aide de la Clé de la fosse du Sombreflot que vous trouverez dans une jarre, puis amenez-le en lieu sûr.	Acolyte : Derkeethus (et son amitié)

Objectifs : Bosquet de Kyne

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Du sel pour la Tisseuse de pierre*	Aucune	Dravynea la Tisseuse de pierre	Bosquet de Kyne (dans les environs de la bourgade)	Dravynea aimerait que vous lui apportiez des sels de givre.	Voir Lieux des ingrédients, page 81.	Altération +1

Objectifs : Vendeaume

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Règlements d'équipage*	Aucune	Kjar	Quais de Vendeaume (grand navire à quai)	Le capitaine Kjar vous récompensera grassement si vous tuez un ex-membre d'équipage qui lui a causé des ennuis.	Chef des bandits et bandits, [camp de bandits aléatoire]	Or en fonction du niveau
☐	De l'obscurcine pour le Mort*	Aucune	Hillevi Cruellemer	Place du marché du Quartier des pierres	Hillevi espère que vous aurez le temps de porter l'extrait d'obscurcine à Wuunferth.	Wuunferth le Mort, Palais des rois (étage)	100 pièces d'or
☐	L'ombre de Malborn*	Avoir terminé Quête principale : Immunité diplomatique (Malborn survit)	Malborn	Club de la Nouvelle Gnisis	Malborn (et Brelas, si elle a survécu) s'est réfugié ici, mais il craint qu'un assassin khajiit Thalmor soit à ses trousses. Aidez-le à quitter Vendeaume.	Parlez aux caravaniers qui visitent Vendeaume jusqu'à ce qu'ils vous révèlent le nom de l'assassin : J'Datharr. Vous devez tuer J'Datharr. Revenez ensuite voir Malborn.	Or en fonction du niveau

OBJECTIFS SECONDAIRES : CHÂTELLERIE D'ÉPERVINE

Objectifs : Épervine

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Il était une fois, un Thalmor...*	Aucune	Runil	Cimetière d'Épervine (ou aux environs de la ville)	Parlez à Runil et retrouvez son journal. Ramenez-le lui pour obtenir votre récompense.	[Donjon aléatoire]	Or en fonction du niveau
☐	Vighar le vampire*	Service rendu : Un tout petit vol de rien du tout*	Dengeir de Stuhn	Épervine (Castel de Dengeir)	Tuez l'ancêtre de Vighar, un puissant vampire.	[Repaire de vampire aléatoire]	Quantité moyenne d'or

SAMY&DENIS

Objectifs : Scierie de Coeur-Bois

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	REWARD
☐	La fuite ou le combat*	Aucune	Grosta	Scierie de Coeur-Bois	Le bon à rien de mari de Grosta a disparu. Trouvez ce fainéant.	Cadavre de Nordique, à l'intérieur du Creux du Casque brisé.	Arme enchantée en fonction du niveau

Objectifs : Fort-Ivar

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	REWARD
☐	La goutte d'eau en trop*	Aucune	Narfi	Bâtiment abandonné (à l'ouest du fleuve), Auberge de Vilemyr	Parlez à Narfi de sa soeur disparue, puis questionnez Wilhelm au sujet de Narfi. Partez à sa recherche.	Trouvez la sacoche de Reyda, dans la rivière au sud-est de la ville, puis apportez le collier de Reyda à Narfi.	Trois ingrédients [aléatoires] rares
☐	Peaux d'ours*	Aucune	Temba Grandbras	Scierie	Temba passe son temps à repousser les attaques des ours. Vous pourriez peut-être en abattre quelques-uns ?	Chassez 10 ours et dépecez-les ou achetez directement les peaux (partout dans Bordeciel, n'importe quel type d'ours : des neiges, de grotte ou normal), puis rapportez-les à Temba.	Armure lourde enchantée en fonction du niveau
☐	La montée des marches*	Aucune	Kimmek	Maison de Kimmek ou les environs de la ville	C'est Kimmek qui monte leurs provisions aux Grises-barbes, mais ses genoux n'arrivent plus à l'emmener.	Laissez (en passant par votre inventaire) les provisions de Kimmek dans le coffre de collecte du Haut Hrothgar.	Or en fonction du niveau

Objectifs : Ferme de l'Allégresse

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Respect du maître*	Aucune	Dravin Llanith	Ferme de l'Allégresse	L'arc de Dravin a été volé. Il souhaite que quelqu'un le lui rapporte.	Trouvez l'arc de Dravin, dans un coffre fermé de la Souricière, sous Faillaise, et rapportez-lui l'arme.	Gemmes (5) en fonction du niveau

Objectifs : Faillaise

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Quand l'amour s'en mêle*	Aucune	Sibbi Roncenoir	Château d'Embruine (prison de Faillaise)	Découvrez où se trouve Svidi.	Lynly Chantétoile (pseudonyme de Svidi, barde de l'Auberge de Vilemyr, à Fort-Ivar). Parlez-lui, retournez voir Sibbi et mentez-lui sur l'endroit où elle se trouve (la récompense reste la même).	Clé du coffre de Sibbi (ouvre le coffre de l'hydromellerie Roncenoir)
☐	Sous la table*	Aucune	Romlyn Dreth	Hydromellerie Roncenoir	Livrez le tonnelet d'hydromel ou dénoncez Romlyn.	Wilhelm, tenancier de l'Auberge de Vilemyr, à Fort-Ivar ou Indaryn le superviseur, à l'hydromellerie.	Récompense en gemmes ou en bijoux. Non renouvelable.
☐	Quelques services pour Ingun*	Aucune	Ingun Roncenoir	Élixirs d'Elgrim (attendez qu'elle apparaisse)	Trouvez 20 grelots-de-la-mort, 20 obscurcines et 20 nirnroots pour ses expériences, et apportez-les-lui.	Voir Lieux des ingrédients, page 81.	Accédez au coffre d'alchimie d'Ingun à l'intérieur d'Élixirs d'Elgrim.
☐	Message d'amour*	Avoir terminé Quête du temple : Le livre d'amour.	Dinya Balu	Temple de Mara	Distribuez "La chaleur de Mara" : des livrets dispensant les enseignements de Mara.	Au moins 20 habitants de Faillaise	Potion de restauration de santé (5) en fonction du niveau
☐	Marché conclu*	Aucune	Talen-Jei	Le Dard de l'abeille	Talen-Jei souhaite montrer son amour pour Keerava en faisant faire un anneau de pierres conforme à la tradition argonienne.	Trois améthystes parfaites	Potion [aléatoire] en fonction du niveau
☐	Froid comme la glace*	Aucune	Marise Aravel	Place du marché (charrette à côté du Dard de l'abeille)	Marise utilise des dents de spectres de glace moulues pour conserver ses aliments. Il lui en faut davantage.	Cinq dents de spectre de glace	Livre de sort et (délicieux) faisan cru en fonction du niveau
☐	Lointains souvenirs*	Aucune	Brand-Shei	Place du marché (étal de Brand-Shei)	Brand-Shei espère retrouver des souvenirs de son passé.	Journal de Lymdrenn Telvanni, dans un coffre submergé de l'épave de la Fierté de Tel Vos	Clé du coffre de Brand-Shei (ouvre le coffre-fort de son étal)
☐	Le retour de Tranchedur*	Aucune	Mjoll la Lionne	Place du marché ou dans les environs de Faillaise	Mjoll déplore la perte de son arme, une belle épée longue dénommée Sinistrale.	Sinistrale, à Mzinchaleft	Gardez l'arme ou rapportez-la pour que Mjoll devienne votre acolyte.
☐	Feu nourri*	Aucune	Balimund Sanglefer	Forgerons du Marteau noirci	Balimund utilise des sels de feu pour alimenter sa forge, mais il va bientôt en manquer.	10 sels de feu, voir Lieux des ingrédients, page 81.	Or en fonction du niveau

SAMY&DENIS

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	La main dans le sac*	Aucune	Svana Lointain-Écu	Dortoir d'Haelga	La légèreté d'Haelga a mis Svana en colère et elle souhaite que vous trouviez trois Marques de Dibella auprès de ses conquêtes.	Bolli : à la pêcherie. Hofgrir Casse-Monture, aux écuries. Le superviseur Indaryn, à l'hydromellerie Roncenoir. Ils aiment tous trois aller boire un verre au Dard de l'abeille. Usez de persuasion, d'intimidation ou de vol à la tire.	Armure lourde enchantée (partie) en fonction du niveau
☐	Pèlerinage*	Aucune	Alessandra	Nécropole	À Faillaise, la prêtresse d'Arkay n'a jamais réussi à faire la paix avec son père décédé. Vous devez entreprendre un pèlerinage pour elle.	Remettez la dague d'Alessandra à Andurs, à la Nécropole de Blancherive, puis revenez la voir.	Livre de sorts de guérison en fonction du niveau
☐	Jeu de piste*	Aucune	Wylandriah	Château d'Embruine	Le mage de la cour de Faillaise, une grande excentrique, a égaré une partie de son matériel d'expériences. Retrouvez-lui tous ses outils.	Cuillère de Wylandriah : Ferme de Tombétoile à Fort-Ivar. Lingot de Wylandriah : Foyer gelé à Fortdhiver. Gemme spirituelle de Wylandriah : La Fiole blanche à Vendeaume.	Parchemin en fonction du niveau [aléatoire]
☐	Livraison spéciale*	Aucune	Bolli	Pêcherie de Faillaise	Bolli souhaite conclure un accord de vente de poisson avec Kleppr, de Markarth, pour le compte de la pêcherie.	Remettez la convention d'achat de Bolli à Kleppr, à l'Auberge du Sang-d'Argent.	Lingots (4) en fonction du niveau
☐	Par ici l'épée !*	Aucune	Harrald	Château d'Embruine	L'enfant gâté du jarl est trop feignant pour retrouver son épée. On vous a demandé de la lui rapporter.	Épée d'acier, auprès de Balimund au Marteau noirci.	Gemmes (2) en fonction du niveau
☐	Grise mine*	Aucune	Hafjorg	Élixirs d'Elgrim	Hafjorg vous demande d'aller chercher un échantillon de minerai auprès de Filnjar à Pierre-de-Shor afin qu'il l'examine.	Minerai de vif-argent, auprès de Filnjar	Potions de compétences (quelques-unes, aléatoires) en fonction du niveau
☐	Le joaillier*	Aucune	Madesi	Marché	Le joaillier de Faillaise a besoin de certains objets pour continuer à produire ses exquises créations argoniennes.	Minerai d'or (1), Défense de mammouth (1), Saphir parfait (2)	Bijoux en fonction du niveau
☐	À mains nues*	100 pièces d'or	Hofgrir Casse-Monture	Écuries de Faillaise	Hofgrir vous met au défi de le battre dans un combat à mains nues.	Battez Hofgrir au combat en ne vous servant que de vos poings !	200 pièces d'or (dont 100 viennent de votre propre poche en guise d'enjeu)
☐	Le jeu de la mort*	Aucune	Vekel l'Homme	La Cruche percée (Faillaise)	Vekel a trouvé un acheteur pour un ensemble de journaux écrits par un nécromancien décédé depuis des lustres, mais il faudrait que vous alliez les chercher.	Journaux d'Arondil, à l'intérieur d'Yngvid (page 481)	Arme à une main enchantée en fonction du niveau
☐	Shadr et saphir*	Aucune	Shadr	Aux environs de Faillaise	Saphir (de la Guilde des voleurs) a arnaqué Shadr en lui prêtant de l'argent pour une cargaison qu'elle a dévalisée et, en plus, elle veut qu'il lui rende l'argent !	1. Payez la dette de Shadr en usant de persuasion ou d'intimidation avec Saphir. 2. Immiscez-vous dans leur accord si vous êtes membre de la Guilde des voleurs, puis revenez dire à Shadr que vous ne pouvez rien faire. 3. Menacez Saphir de tout dire à Brynjolf et elle oubliera la dette. 4. Si vous dirigez la Guilde des voleurs, choisissez le 1 sans persuasion ni intimidation ou le plan 2.	Si vous aidez Shadr : potion d'invisibilité en fonction du niveau. Si vous aidez Saphir : or en fonction du niveau
☐	Quête du jarl, 1re partie : un coup de main*	Potion de soin léger	Wujeeta	Pêcherie de Faillaise	L'Argonienne est souffrante à la suite d'une surdose de skooma. Elle a besoin d'une potion de soin pour purifier son corps.	Remettez-lui une potion de soin (légère ou supérieure).	Anneau d'argent et d'améthyste
☐	Quête du jarl, 2e partie : l'expédition*	Avoir terminé la 1re partie de Quête du jarl	Wujeeta, jarl Laila	Pêcherie de Faillaise/Château d'Embruine	Adressez-vous à Wujeeta et usez de persuasion, de pot-de-vin ou d'intimidation pour en apprendre davantage sur le revendeur de skooma. Parlez ensuite au jarl Laila Juste-Loi au château d'Embruine.	Entrepôt de Faillaise : Allez à l'entrepôt et tuez Orini Dral et Sarthis Idren. Fouillez le corps de Sarthis pour y trouver la clé de la porte de la cave. Prenez le mot affirmant que la cargaison est prête dans sa sacoche.	Aucune
☐	Quête du jarl, 3e partie : l'offre et la demande*	Avoir terminé la 2e partie de Quête du jarl	Jarl Laila	Château d'Embruine	Informez le jarl des opérations de trafic de skooma. Il vous envoie tuer les Elfes noirs à la Grotte de Rocaxe.	Tuez-y tout le monde (les loups sont optionnels), puis revenez voir le jarl.	Arme enchantée en fonction du niveau
☐	Effacer la dette de Vald*	Doit être activée (et ne pas avoir été terminée) la Quête de la Guilde des Voleurs : La Poursuite	Maven Roncenoir	Le Dard de l'abeille/Manoir Roncenoir	Adressez-vous à Maven si vous vous décidez à effacer la dette de Vald.	Elle veut que vous localisiez la Plume de gémination que Vald n'a pas réussi à trouver. La Plume se trouve dans un coffre-fort sous une petite d'île, au lac Honrich.	Document absolvant Vald de sa dette (voir Quête pour plus de détails)
☐	La revanche de Gissur*	Doit être activée la Quête principale : Coincé dans la Souricière	Personne.	La Souricière/La Cruche percée	Si à la fin de la Quête principale : Immunité diplomatique Gissur est en vie, il est possible de le retrouver à la Cruche percée. Tuez-le ou laissez-le tranquille. Si vous vous adressez à Funeste ou à Vekel, il écoutera votre conversation. Vous pouvez le suivre dans la Souricière (en usant de discrétion) et l'écouter dire aux Thalmor où vous vous trouvez. Attaquez ou cachez-vous.	Gissur, La Souricière/La Cruche percée	Aucune
☐	Shavari l'assassin*	Doit être activée la Quête principale : Coincé dans la Souricière	Personne.	La Souricière/ Les Galeries de la Souricière	Une Khajiit dénommée Shavari a été envoyée par Elenwen à l'Ambassade du Thalmor pour vous assassiner. Tuez-la si vous la rencontrez ou c'est elle qui vous tuera.	Shavari, La Souricière	Note signée "E"

SAMY&DENIS

Objectifs : Ferme Sarethi

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	Doux jazbay*	Aucune	Avrusa Sarethi	Ferme Sarethi	Avrusa est une bonne cultivatrice de nirnroot, mais elle a besoin de quelques ingrédients pour sa ferme.	Trouvez 20 grappes de jazbay. Voir Lieux des ingrédients, page 81.	Potions (quelques-unes, aléatoires) en fonction du niveau

Objectifs : Pierre-de-Shor

✓	QUÊTE	CONDITIONS	DONNEUR	LIEU	DESCRIPTION DE LA QUÊTE	CIBLE OU LIEU	RÉCOMPENSE
☐	À moi, à toi*	Aucune	Filnjar	Forge	La mine de Ventrerouge ne fonctionne plus depuis une invasion de givrépeires. Tuez-les pour Filnjar.	Mine de Ventrerouge, tuez six givrépeires et revenez voir Filnjar.	Or en fonction du niveau
☐	Des lettres pour M. Lance-Roc*	Aucune	Sylgja	Maison de Sylgja	Sylgja vous demande d'apporter une sacoche de lettres à ses parents.	Apportez la sacoche de Sylgja à Verner Lance-Roc, au Gué du Sombreflot, puis rapportez la sacoche de Verner à Sylgja.	Bijoux en fonction du niveau

SERVICES

Il s'agit d'objectifs secondaires ou de petites activités qu'on vous proposera sur tout le territoire. Les services sont contrôlés par le système d'histoires "Radiant" du jeu, qui utilise divers facteurs pour déterminer quand une certaine quête peut commencer. Cela signifie que les services ne seront pas proposés à n'importe quel moment et, plus précisément, que vous ne pouvez accepter qu'un service à la fois. Par exemple, si vous vous lancez dans une recherche d'objet rare, vous devez la terminer avant d'en commencer une nouvelle.



Cette section détaille tous les services que vous pouvez accepter de rendre au cours de votre exploration de Bordeciel. Notez que chaque service améliore votre relation avec le personnage à qui vous le rendez, ce qui contribue à votre réputation au sein d'une ville. Si le personnage n'habite pas dans la ville où vous lui rendez service, il s'agira simplement de remettre une récompense, de passer le temps ou juste de vous montrer agréable. Ce chapitre se divise en trois parties :

1re partie : les services d'activité : Cette partie décrit les travaux manuels que vous pouvez effectuer pour toucher un salaire décent. Vous pouvez ensuite partager ce salaire avec les mendiants.

2e partie : les services aux habitants d'une ville : Cette section recense tous les habitants de Bordeciel qui auront un travail à vous proposer si vous vous adressez à eux.

3e partie : les missions de thane : Cette partie décrit comment devenir thane (c'est à dire un propriétaire terrien jouissant d'un grand respect dans sa ville) dans chacune des châtelleries, ainsi que le type de maison que vous pouvez acheter.

1RE PARTIE : SERVICES D'ACTIVITÉ

Service (activité) : coupe de bois*

REMARQUE * les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.



Allez dans un des endroits suivants et adressez-vous à la personne indiquée (généralement le propriétaire d'une scierie) dans le tableau ci-dessous. Elle sera heureuse de vous rémunérer si vous acceptez de couper du bois pour elle. Trouvez une hache de bûcheron (il doit y en avoir une près du tas de bois de l'endroit concerné), trouvez un tas de bois et coupez. Retournez ensuite voir la personne pour toucher une récompense.

- **Hache de bûcheron**
- **Cinq pièces d'or par morceau de bois coupé**

✓	CHÂTELLERIE	LIEU	ACHETEUR DE BOIS DE CHAUFFAGE
☐	Haafingar	Pondragon	Horgeir
☐	Haafingar	Scierie de Solitude	Hjorunn
☐	Hjaalmarche	Morthal	Hroggar
☐	Hjaalmarche	Morthal	Jorgen
☐	Le Clos	Scierie d'Anga	Aeri
☐	Estemarche	Scierie de Méliflot	Gilfre
☐	Estemarche	Bosquet de Kyne	Ganna Uriel
☐	Blancherive	Rivebois	Hod
☐	Blancherive	Blancherive (La Jument pavoisée)	Hulda
☐	Épervine	Scierie Mi-lune	Hert
☐	La Brèche	Scierie de Coeur-Bois	Grosta
☐	La Brèche	Fort-Ivar	Temba Grandbras

SAMY&DENIS

Service (activité) : extraction de minerai*



Allez à l'un des endroits suivants et adressez-vous au personnage indiqué (généralement le propriétaire d'une mine) dans le tableau ci-dessous. Il sera ravi de vous rémunérer si vous acceptez d'extraire du minerai pour lui. Trouvez une pioche (vous devriez en trouver facilement à l'intérieur des mines), localisez un filon, frappez-le, ramassez le minerai et retournez voir le personnage pour qu'il vous récompense.

- **Pioche**
- **25 pièces d'or par minerai d'argent**
- **25 pièces d'or par minerai de vif-argent**
- **20 pièces d'or par minerai d'orichalque**
- **30 pièces d'or par minerai de pierre de lune**
- **30 pièces d'or par minerai de malachite**
- **7 pièces d'or par minerai de fer**
- **50 pièces d'or par minerai d'or**
- **60 pièces d'or par minerai d'ébonite**
- **20 pièces d'or par minerai de corindon**

✓	CHÂTELLERIE	LIEU	ACHETEUR DE MINERAI	TYPE DE MINERAI
	Hjaalmarche	Tertral	Gestur Brise-Roc	Fer
	Le Clos	Aubétoile	Beitild	Fer
	Le Clos	Aubétoile	Leigelf	Vif-argent
	Fortdhiver	Mine de Sifflotte	Thorgar	Fer
	La Crevasse	Dushnikh Yal	Gharol	Orichalque
	La Crevasse	Mine de Maingauche	Skaggi Balafré	Fer
	La Crevasse	Mor Khazgur	Shuftharz	Orichalque
	Estemarche	Gué du Sombreflot	Verner Lance-Roc	Corindon
	Estemarche	Bosquet de Kyne	Kjeld	Malachite
	Estemarche	Narzulbur	Dushnamub	Ébonite
	La Brèche	Pierre-de-Shor	Grogmar gro-Burzag	Fer

Service (activité) : travail des champs*



Allez dans une des fermes suivantes et entamez une conversation avec le personnage indiqué dans le tableau ci-dessous. Il vous remerciera en vous payant pour tout produit agricole que vous accepterez de ramasser (dans leur propriété ou ailleurs). Notez la nature du produit que le personnage souhaite acheter. Ne ramassez que ce type de produit si vous souhaitez être payé, étant donné que la zone compte généralement d'autres types de produit.

- **Cinq pièces d'or par plant de blé**
- **Une pièce d'or par pomme de terre**
- **Une pièce d'or par poireau**
- **Deux pièces d'or par chou**
- **Une pièce d'or par gourde**
- **Dix pièces d'or par nirnroot**

✓	CHÂTELLERIE	LIEU	ACHETEUR DE PRODUIT AGRICOLE	TYPE DE PRODUIT AGRICOLE
	Haafingar	Ferme de Katla	Katla	Blé, pomme de terre, poireau
	La Crevasse	Ferme Salvius	Vigdis Salvius	Pomme de terre
	Épervine	Épervine	Mathies	Chou, gourde, pomme de terre
	Blancherive	Rorikbourg	Reldith	Blé, chou, pomme de terre
	Blancherive	Rorikbourg	Lemkil	Chou, pomme de terre, blé
	La Brèche	Fort-Ivar	Boti	Chou, pomme de terre, blé
	Blancherive	Ferme des Guerriers-Nés	Alfhild Guerrier-Né	Blé, poireau, gourde
	Estemarche	Ferme Brandevin	Bolfrida Brandevin	Blé
	Estemarche	Ferme Hlaalu	Belyn Hlaalu	Blé
	Estemarche	Ferme des baies de givre	Tulvur	Blé
	Haafingar	Pondragon	Azzada Lylvieve	Blé, chou, pomme de terre
	La Brèche	Ferme Sarethi	Avrusa Sarethi	Pomme de terre, nirnroot, gourde
	La Brèche	Ferme Chausseneige	Addvild	Blé, poireau, pomme de terre
	Blancherive	Ferme de Pelagia	Severio Pelagia	Chou, pomme de terre
	La Brèche	Ferme de l'Allégresse	Synda Llanith	Blé, chou, gourde

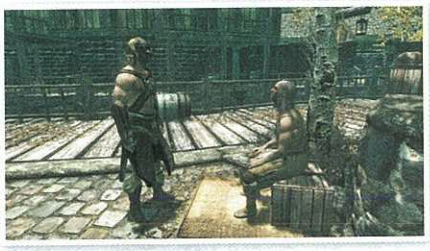
Service (activité) : à boire pour les ivrognes*

Allez faire un tour dans votre auberge ou taverne préférée, ou aux alentours, et il y a de fortes chances pour que vous vous fassiez accoster par un homme ou une femme en état d'ébriété. Si vous lui offrez une boisson, il ou elle vous remerciera en exécutant quelques pas de danse rudimentaires (bien qu'il s'agisse plus d'un vacillement que d'autre chose). Les ivrognes suivants meurent particulièrement de soif :

✓	CHÂTELLERIE	LIEU	IVROGNE
	Haafingar	Ambassade du Thalmor	Razelan‡
	Le Clos	Aubétoile (Auberge Montvent)	Karl
	Fortdhiver	Fortdhiver (le Foyer gelé)	Ranmir
	La Crevasse	Markarth (Auberge du Sang-d'Argent)	Cosnach
	La Crevasse	Markarth (Auberge du Sang-d'Argent)	Degaine
	Blancherive	Rivebois (Auberge du Géant endormi)	Embry
	Estemarche	Vendeaume	Torbjorn Brise-Bouclier

REMARQUE ‡Uniquement au cours de la Quête principale : Immunité diplomatique

Service (activité) : le don de la charité*



Marchez dans les rues de n'importe quelle capitale de châtellerie et vous vous ferez certainement aborder par un mendiant en guenilles. Vous pouvez choisir de l'ignorer ou de lui donner une pièce d'or par charité. Les mendiants à qui vous pouvez donner sont recensés ci-dessous, et votre générosité sera récompensée comme il se doit :

- **Le don de la charité :** Éloquence +10 pendant une heure.

SAMY&DENIS

✓	CHÂTELLERIE	LIEU	MENDIANT
☐	La Cruche percée	Faillaise	Gissur‡
☐	La Brèche	Faillaise	Snilf
☐	Estemarche	Vendeaume	Angrenor l'Honorable
☐	Estemarche	Vendeaume	Silda l'Invisible
☐	Blancherive	Blancherive	Brenuin
☐	La Brèche	Fort-Ivar	Narfi

✓	CHÂTELLERIE	LIEU	MENDIANT
☐	La Crevasse	Markarth	Degaine
☐	La Brèche	Faillaise	Edda
☐	Haafingar	Solitude	Svari
☐	Haafingar	Solitude	Noster le Borgne
☐	Haafingar	Solitude	Dervenin

REMARQUE

‡Après Quête principale : Immunité diplomatique, et à condition que Gissur soit toujours en vie

2E PARTIE : SERVICES AUX HABITANTS D'UNE VILLE

Service : livraison spéciale*



Allez à l'endroit indiqué et entretenez-vous avec le demandeur de service. Il a un objet important à faire livrer à quelqu'un en Bordeciel. Le destinataire vous récompense par une petite quantité d'or. Les personnages suivants ont des services de livraison à vous demander :

➤ **Pièces d'or "en fonction du niveau" (par livraison)**

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	LIEU DE DÉPART DU SERVICE (CHÂTELLERIE/ LIEU)	OBJET À LIVRER	DESTINATAIRE	LIEU DU DESTINATAIRE (CHÂTELLERIE/ LIEU)
☐	Adonato Leotelli	Estemarche/ Vendeaume (Auberge du Candelâtre)	Livre d'Adonato	Giraud Germane	Haafingar/Solitude (Académie des bardes)
☐	Aeri	Le Clos/Scierie d'Anga	Note d'Aeri	Jarl Skald l'Aîné	Le Clos/Aubétoile (le Pavillon blanc)
☐	Banning	La Crevasse/Écuries de Markarth	Boeuf épicé	Voada	La Crevasse/ Markarth (château de Coeur-de-Roche)
☐	Idgrod la Jeune	Hjaalmarche/ Morthal	Note d'Idgrod	Danica Pure-Source	Blancherive/ Blancherive (Temple de Kynareth)
☐	Sondas Drenim	Estemarche/Gué du Sombreflot	Note de Sondas	Quintus Navale	Estemarche/ Vendeaume (la Fiole blanche)
☐	Thadgeir	Épervine/Épervine	Cendres de Berit	Runil	Épervine/Épervine (cimetière)

Service : Une bonne discussion*



Localisez le demandeur de service et adressez-vous à lui. Il semble avoir des problèmes avec quelqu'un qui le harcèle, l'intimide ou le dérange. Rendez visite à la personne en question et tentez de lui faire cesser ses agissements. Vous y parviendrez toujours en usant de persuasion, de pot-de-vin, d'intimidation ou de bagarre (à mains nues uniquement). Après avoir réussi, retournez voir le demandeur de service pour toucher une récompense précise :

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	LIEU (CHÂTELLERIE/ LIEU)	PROBLÈME	INSTIGATEUR	RÉCOMPENSE
☐	Carlotta Valentia	Blancherive/ Blancherive (la Jument pavoisée)	Avances déplacées provenant d'un barde.	Mikael	Petite quantité d'or
☐	Haran	Fortdhiver/ Fortdhiver (le Foyer gelé)	Une addition trop salée dans une taverne	Ranmir	Arme ou armure en fonction de votre niveau
☐	Iddra	Estemarche/Le Bosquet de Kyne	Dettes	Roggi Barbe-Nouée	Arme ou armure en fonction de votre niveau
☐	Octieve San	Haafingar/Solitude	Dettes de jeu	Irnskar	Compétence Armes à deux mains +1
☐	Omluag	La Crevasse/ Markarth	Un superviseur de fonderie tyrannique	Mulush	Petite quantité d'or
☐	Explore-les-Marais	Estemarche/Quais de Vendeaume	Problèmes de salaires avec un superviseur raciste	Torbjorn Brise-Bouclier	Potion en fonction du niveau

Service : partenaires d'entraînement*



Si vous vous considérez comme un aventurier ou une aventurière aux poings et au coeur durs comme la pierre, vous voudrez peut-être gagner rapidement 100 pièces d'or en relevant les défis des personnages suivants. Ils ont tous une bonne raison de se mesurer à vous et il ne s'agit que de combat à mains nues (si vous dégainez une arme, tout l'accord risque de tomber à l'eau !). Faites tomber votre adversaire, et les 100 pièces d'or sont à vous. Si vous perdez, c'est votre adversaire qui touche la récompense.

➤ **100 pièces d'or**

✓	ADVERSAIRE	RAISON DU COMBAT	LIEU (CHÂTELLERIE/LIEU)
☐	Benor	Il est le guerrier le plus fort et il tient à le prouver	Hjaalmarche/Morthal
☐	Burguk	A besoin d'un partenaire d'entraînement	La Crevasse/Dushnikh Yal
☐	Cosnach	Mettre un peu de piment dans sa journée de beuverie	La Crevasse/Markarth
☐	Larak	A besoin d'un partenaire d'entraînement	La Crevasse/Mor Khazgur
☐	Mauhulakh	A besoin d'un partenaire d'entraînement	Estemarche/Narzulbur
☐	Rolff	Vous aimez les Elfes	Estemarche/Vendeaume
☐	Uthgerd	Elle est la guerrière la plus forte et elle tient à le prouver	Blancherive/Blancherive

SAMY&DENIS

Service : un tout petit vol de rien du tout*

Rendez visite à la personne indiquée, qui se trouve dans les environs de la localité mentionnée, et adressez-vous à elle. Elle veut vous envoyer quelque part pour voler un objet important. L'objet en question ne se trouve pas sur quelqu'un, il se trouve à l'endroit mentionné et ce vol représente l'occasion d'utiliser votre furtivité ou votre magie pour augmenter votre discrétion. La violence n'est pas recommandée. Une fois l'objet volé, vous devez revenir auprès de la personne pour lui demander une récompense.

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	OBJET À VOLER	LIEU DU VOL (CHÂTELLERIE/LIEU)	RÉCOMPENSE
☐	Dengeir de Stuhn	Lettre suspecte	Épervine/Épervine (maison de Lod)	Petite quantité d'or
☐	Malur Seloth	Bâton de Nelacar	Fortdhiver/Fortdhiver (le Foyer gelé)	Compétence Éloquence +1
☐	Marche-à-l'ombre	Skooma double	Estemarche/Vendeaume (club de la Nouvelle Gnisis)	Compétence Furtivité +1

Service : une toute petite effraction de rien du tout*



Localisez Revyn Sadri (le seul personnage qui ait besoin qu'on lui rende ce service) dans le Quartier gris de Vendeaume. Il se trouve généralement aux occasions de Sadri. Il a découvert qu'une bague qu'il a achetée avait été volée à la noble impériale Viola Giordano, qui vit dans le quartier huppé de Valunstrad. Introduisez-vous chez elle, placez la bague dans sa commode et revenez voir Revyn.

➤ **Moyenne quantité d'or**

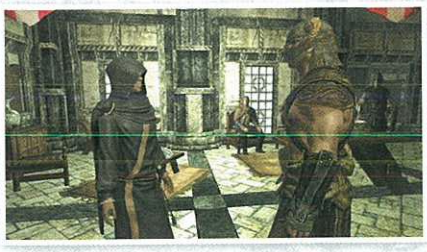
Service : tueur de bandits*

Rendez visite au demandeur de service, qui vous demande de tuer un chef bandit qui lui pose problème. Le bandit se trouve dans un camp quelque part en Bordeciel. Allez sur place, ignorez ou tuez tout autre ennemi présent, localisez le bandit spécifié et tuez-le. Retournez ensuite auprès du demandeur de service pour toucher votre récompense.

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	LIEU DU DEMANDEUR DE SERVICE (CHÂTELLERIE/LIEU)	RAISON DU MEURTRE	RÉCOMPENSE
☐	Ahtar	Haafingar/Solitude (prison de Mornefort)	Il a laissé le chef bandit s'échapper de prison	Grande quantité d'or. Acolyte : Ahtar.
☐	Annekke	Estemarche/Gué du Sombreflot	Elle les a remarqués au cours de ses aventures	Compétence Armure légère +1
☐	Brunwulf Libre-Hiver	Estemarche/Vendeaume	Aide contre les malandrins	Petite quantité d'or et compétence Armure lourde +1

Service : tueur de vampires*

REMARQUE Vous devez avoir atteint au moins le niveau 10 pour avoir ce service.



Rendez visite à Sybille Stentor, le mage de la cour de Solitude, qui tient compagnie au jarl au Palais bleu. Aussi désagréable qu'elle soit, elle vous propose de nettoyer un repaire de vampires (dont l'emplacement est déterminé aléatoirement). Allez sur place, ignorez ou tuez tout autre ennemi présent, localisez le vampire spécifié et tuez-le. Retournez ensuite auprès de Sybille pour toucher votre récompense.

➤ **Récompense en bijoux en fonction de votre niveau**

➤ **Compétence Illusion +1**

Service : recherche d'objet rare*

Allez à l'endroit du demandeur de service et adressez-vous à lui. Il vous demande de trouver un objet précis situé quelque part en Bordeciel (l'endroit est défini aléatoirement, mais apparaît sur votre carte du monde). Si vous trouvez cet objet convoité et le lui rapportez, vous recevez une récompense correspondant au temps que vous avez passé à le chercher.

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	LIEU DU DEMANDEUR DE SERVICE (CHÂTELLERIE/LIEU)	OBJET RARE	RAISON DE LA DEMANDE	RÉCOMPENSE
☐	Capitaine Aldis	Haafingar/Solitude	*Le miroir* (livre)	Aider ses hommes à s'entraîner à parer	Quantité moyenne d'or
☐	Torbjorn Brise-Bouclier	Estemarche/Vendeaume	Amulette d'Arkay	Aider sa femme à faire le deuil de leur enfant décédé	Quantité moyenne d'or
☐	Ysolda	Blancherive/Blancherive (maison d'Ysolda)	Défense de mammouth	Impressionner des caravaniers khajiits	Compétence Éloquence +1
☐	Jarl Siddgeir	Épervine/Épervine	Hydromel Roncenoir	En remerciement	Potion en fonction du niveau
☐	Rustleif	Le Clos/Aubétoile	*Crépuscule sur Sentinelle* (livre)	Désire le lire à son enfant rougegarde qui naîtra bientôt	Compétence Forgeage +1
☐	Lami	Hjaalmarche/Morthal	*La chanson de l'alchimiste* (livre)	Le livre qu'elle lisait lorsqu'elle étudiait l'alchimie	Compétence Alchimie +1

Service : récupération d'objet (camp de bandits)*

Rendez visite au demandeur de service et adressez-vous à lui. Il souhaite que vous alliez dans un camp de bandits [aléatoire] pour y retrouver un objet qu'il s'est fait voler et que vous le lui rapportiez. Si vous y arrivez, vous recevez une récompense correspondant au temps que vous avez passé à le chercher.

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	LIEU DU DEMANDEUR DE SERVICE (CHÂTELLERIE/LIEU)	OBJET VOLÉ	RÉCOMPENSE
☐	Amren	Blancherive/Blancherive	Épée du père d'Amren	Compétence Parade +1, compétence Armes à une main +1
☐	Shahvee	Estemarche/Quais de Vendeaume	Amulette de Zénithar (Divin de la Fortune)	Compétence Armure légère +1, compétence Crochetage +1

Service : récupération d'objet (grotte)*

Rendez visite au demandeur de service et discutez avec lui. Il vous demande d'aller dans une grotte [aléatoire], de trouver un objet précis qu'il cherche ou qu'il a égaré et de le lui rapporter. Si vous y parvenez, vous recevez une récompense correspondant au temps que vous avez passé à le chercher.

✓	DEMANDEUR DE SERVICE	LIEU DU DEMANDEUR DE SERVICE (CHÂTELLERIE/LIEU)	OBJET DEMANDÉ	RÉCOMPENSE
☐	Oengul Durenclume‡	Estemarche/Vendeaume (Palais des rois)	Épée de la haute reine Freydis	Compétence Forgeage +1
☐	Roggi	Estemarche/Bosquet de Kyne	Bouclier ancestral de Lenne	Compétence Parade +1
☐	Runil	Épervine/Épervine (maison d'Arkay)	Journal de Runil	Grande quantité d'or
☐	Frida	Le Clos/Aubétoile (la Panacée)	Anneau de pures mixtures	Compétence Alchimie +1
☐	Noster le Borgne	Haafingar/Solitude	Casque de la légion	Compétence Furtivité +1

SAMY&DENIS

Service : travaux pour les jarls*

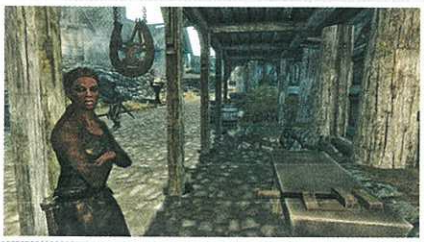
Le jarl d'une châtellerie a un service à vous demander. Il s'agit généralement de tuer des ennemis qui harcèlent ou terrifient la population de la châtellerie ou de retrouver un objet perdu d'importance majeure. L'emplacement de l'ennemi ou de l'objet est défini aléatoirement, généralement dans la châtellerie du jarl. Rendez le service, retournez voir le jarl et touchez une belle récompense.



✓	DEMANDEUR DE SERVICE	CONDITIONS	LIEU DU DEMANDEUR DE SERVICE (CHÂTELLERIE/LIEU)	MISSION	LIEU DE LA CIBLE	RÉCOMPENSE
☐	Jarl Igmund	Aucune	La Crevasse/Markarth (château de Coeur-de-Roche)	Tuer [un chef parjure] pour prouver votre valeur	Un camp de Parjures	Grande quantité d'or
☐	Jarl Skald l'Aîné	Niveau 22	Le Clos/Aubétoile (le Pavillon blanc)	Vous occuper d'[un géant] au Clos	Camp de géants	Grande quantité d'or
☐	Jarl Siddgeir	Aucune	Épervine/Épervine (Longère du jarl)	Tuer [un chef bandit] avec qui il a eu affaire	Un camp de bandits	Grande quantité d'or
☐	Jarl Igmund	Niveau 20	La Crevasse/Markarth (château de Coeur-de-Roche)	Tuer [une harfreuse] et rapporter le bouclier de son père	Un nid de harfreuses	Armure en fonction du niveau, maison disponible à l'achat à Markarth
☐	Jarl Korir	Aucune	Fortdhiver/Fortdhiver (Longère du jarl)	Revenir avec le heaume de Fortdhiver	Une grotte	Grande quantité d'or

INITIATIONS À L'ARTISANAT

Initiation à l'artisanat : forge*



Un forgeron de renom détaille pour vous les étapes de la forge. Vous devez fabriquer une dague et l'aiguiser. Vous devrez ensuite tanner du cuir, fabriquer un heaume et le tremper.

✓	INITIATEUR	CHÂTELLERIE	LIEU DE L'INITIATION	MISSION
☐	Alvor	Blancherive	Forgerons de Rivebois (maison d'Alvor et Sigrid)	Accomplir le processus de forge
☐	Adrianne Avenicci	Blancherive	Forgerons de Blancherive (la Guerrière)	Accomplir le processus de forge

Initiation à l'artisanat : alchimie*



Un alchimiste (ou plutôt un aubergiste) au talent exceptionnel vous apprend comment fabriquer une potion.

✓	INITIATEUR	CHÂTELLERIE	LIEU DE L'INITIATION	MISSION
☐	Orgnar	Blancherive	Rivebois (Auberge du Géant endormi)	Fabriquer une potion
☐	Arcadia	Blancherive	Blancherive (le Chaudron d'Arcadia)	Fabriquer une potion
☐	Zaria	Épervine	Épervine (Concoctions d'outre-tombe)	Fabriquer une potion

Initiation à l'artisanat : enchantement*



Un sorcier expérimenté vous explique comment utiliser l'Autel d'enchantement.

✓	INITIATEUR	CHÂTELLERIE	LIEU DE L'INITIATION	MISSION
☐	Farengar Feu-Secret	Blancherive	Fort-Dragon, dans Blancherive	Utilisez l'Autel d'enchantement

REMARQUE Pour plus d'informations sur l'artisanat, consultez le chapitre Entraînement, page 41. N'oubliez pas : il y a énormément de forgerons, alchimistes et enchanteurs en Bordeciel, mais seuls ceux dans le tableau ci-dessus peuvent vous expliquer les processus de fabrication.

SAMY&DENIS

3E PARTIE : LES MISSIONS DE THANE

Obtenir le titre de "Thane", c'est devenir un membre puissant et influent de la société de Bordeciel. Suivez nos conseils et, en plus de vous octroyer la possibilité d'acheter (et de décorer) une résidence privée dans chacune des cinq principales châtelleries. Vous bénéficierez également des services d'un huscarl personnel. Ils vous attendent dans le même bâtiment que le jarl ou à votre domicile personnel (après achat). Vous pouvez les prendre comme acolytes, chacun à leur tour. En ce qui concerne les châtelleries "mineures", pas de résidence personnelle, ni de huscarl. Vous pouvez être thane de plusieurs châtelleries, mais vous ne gagnez pas de bonus si vous êtes thane de Bordeciel (c'est-à-dire des neuf châtelleries) :

REMARQUE Les "bonnes actions" sont les services que vous rendez aux habitants de la châtellerie ou de la capitale où vous vous trouvez, y compris le jarl. Aider les membres de la Guilde des voleurs, de la Confrérie noire ou d'une autre guilde ne dessert pas cet objectif.

Thane d'Haafingar*



1re partie - l'amitié du jarl : le jarl Élisif la Juste gouverne Solitude. Vous devez avoir terminé la Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve, qui se déroule dans sa châtellerie, et accompli la mission qu'elle vous a confiée. Consultez Objectifs secondaires : Hommage à Élisif pour de plus amples détails.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants de Solitude. Adressez-vous maintenant au jarl Élisif, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez la voir après avoir rendu au moins cinq services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Solitude pour cadre.

3e partie - une maison en ville : vous devez enfin acheter une propriété en ville. Parlez au jarl pour apprendre qu'une maison est à vendre. Vous êtes envoyé vers le chambellan Falk Barbebraise. La résidence ci-dessous est à vendre :

Nom de la maison : Manoir de Hauteflèche

Coût : 25 000 pièces d'or

➤ **Clé du Manoir de Hauteflèche**

Visitez la maison et faites la connaissance de votre huscarl, Jordis la Guerrière. Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes d'Haafingar ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Lame d'Haafingar (épée enchantée "en fonction du niveau")**

➤ **Maison :** Manoir de Hauteflèche

➤ **Acolyte :** Jordis la Guerrière

Thane d'Hjaalmarche*

1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl de Morthal, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Igrod Ailedejais gouverne Morthal. Pour vous lier d'amitié avec elle, il vous faudra terminer la Quête parallèle : Repose en paix, qui se déroule dans sa châtellerie.

La jarl Sorli la Fondatrice gouverne Morthal une fois la ville tombée aux mains des Sombrages. Pour commencer la mission confiée par Sorli, vous devez avoir capturé la Châtellerie d'Hjaalmarche dans le cadre des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants de Morthal. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez la voir après avoir rendu au moins trois services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Morthal pour cadre.

Retournez voir la jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes d'Hjaalmarche ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane** ➤ **Lame d'Hjaalmarche (épée enchantée "en fonction du niveau")**

REMARQUE Il n'y a pas de maison à acheter dans cette châtellerie.

Thane du Clos*

1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl d'Aubétoile, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Skald l'Aîné gouverne Aubétoile. Vous devez avoir terminé la Quête des Daedra : La fin du cauchemar, qui se déroule dans sa châtellerie et avoir accompli la mission qu'il vous a confiée. Pour plus d'informations, voir la rubrique Services : travaux pour les jarls de ce guide.

Le jarl Brina Merilis gouverne Aubétoile une fois la ville tombée aux mains des Impériaux. Pour commencer la mission confiée par Brina, vous devez avoir capturé la Châtellerie du Clos dans le cadre des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants d'Aubétoile. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez le voir après avoir rendu au moins trois services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Aubétoile pour cadre.

Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes du Clos ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Lame du Clos (épée enchantée "en fonction du niveau")**

REMARQUE Il n'y a pas de maison à acheter dans cette châtellerie.

Thane de Fortdhiver*

1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl de Fortdhiver, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Korir gouverne Fortdhiver. Vous devez avoir accompli la mission qu'il vous a confiée. Pour plus d'informations, voir la rubrique Services : travaux pour les jarls de ce guide.

Le jarl Kraldar gouverne Fortdhiver une fois la ville tombée aux mains des Impériaux. Pour commencer la mission confiée par Kraldar, vous devez avoir capturé la Châtellerie de Fortdhiver dans le cadre des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants de Fortdhiver. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez le voir après avoir rendu au moins trois services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Fortdhiver pour cadre.

Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes de Fortdhiver ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane** ➤ **Lame de Fortdhiver (épée enchantée "en fonction du niveau")**

REMARQUE Il n'y a pas de maison à acheter dans cette châtellerie.

SAMY&DENIS

Thane de la Crevasse*



1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl de Markath, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Igmund gouverne Markath. Vous devez avoir accompli les deux missions qu'il vous a confiées. Pour plus d'informations, voir la rubrique Services : travaux pour les jarls de ce guide.

Le jarl Thongvor Poisson-d'Argent gouverne Markarth une fois la ville tombée aux mains des Sombrages. Pour commencer la mission confiée par Thongvor, vous devez avoir capturé la Châtellerie de la Crevasse dans le cadre des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants de Markath. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez le voir après avoir rendu au moins cinq services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Markath pour cadre.

3e partie - une maison en ville : vous devez enfin acheter une propriété en ville. Parlez au jarl pour apprendre qu'une maison est à vendre. Vous êtes envoyé vers le chambellan Raerek (jarl Igmund) ou Reburrus Quintilius (jarl Thongvor). La résidence ci-dessous est à vendre :

Nom de la maison : Gentilhommière de Vlindrel

Coût : 8 000 pièces d'or

➤ **Clé de la Gentilhommière de Vlindrel**

Visitez la maison et faites la connaissance de votre huscarl, Argis le Rempart. Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes de La Crevasse ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Lame de la Crevasse (hache enchantée "en fonction du niveau")**

➤ **Maison :** Gentilhommière de Vlindrel

➤ **Acolyte :** Argis le Rempart

Thane de Blancherive*



1re partie - L'élévation du dragon : Jarl Balgruuf le Grand dirige Blancherive. En aidant ses soldats à repousser l'attaque du dragon de la Quête principale : L'élévation du dragon, il vous nomme thane en récompense de votre héroïsme. Votre nouvel huscarl, Lydia, vous attendra à Fort-Dragon jusqu'à ce que vous trouviez un domicile en ville. Les gardes de Blancherive ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Acolyte :** Lydia

➤ **Lame de Blancherive (hache enchantée "en fonction du niveau")**

2e partie - une maison en ville : Bien que cela ne soit pas nécessaire pour devenir thane de Blancherive, vous pouvez acheter une maison dans cette ville. Adressez-vous au jarl, qui vous informe qu'une maison est à vendre et vous envoie vers son chambellan Proventus Avenicci (si Balgruuf est jarl) ou Brill (si Vignar est jarl). La résidence ci-dessous est à vendre :

Nom de la maison : Douce Brise

Coût : 5 000 pièces d'or

➤ **Clé de Douce Brise**

Visitez la maison, où Lydia trouvera désormais refuge lorsqu'elle ne se battra pas à vos côtés.

➤ **Maison :** Douce Brise

Thane d'Estemarche*



1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl de Vendeaume, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Ulfric Sombrage gouverne Vendeaume. Vous devez avoir conquis les châtelleries de Blancherive et d'Épervine pour bénéficier de son amitié.

Le jarl Brunwulf Libre-Hiver gouverne Vendeaume une fois la ville tombée aux mains des Impériaux. Pour commencer la mission qu'il va vous confier, vous devez avoir capturé Vendeaume au point le plus brûlant des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants de Vendeaume. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez le voir après avoir rendu au moins cinq services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Vendeaume pour cadre.

3e partie - une maison en ville : vous devez enfin acheter une propriété en ville. Lorsque la Quête parallèle : Du sang sur la glace vous envoie à Hjerim, parlez au jarl et vous apprendrez que la maison est à vendre. Vous êtes envoyé vers le chambellan Jorleif (si Ulfric est jarl) ou le capitaine Vendermite (si Brunwulf est jarl). La résidence ci-dessous est à vendre :

Nom de la maison : Hjerim

Coût : 12 000 pièces d'or

➤ **Clé de Hjerim**

Visitez la maison et faites la connaissance de votre huscarl, Calder. Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes d'Estemarche ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Lame d'Estemarche (hache enchantée "en fonction du niveau")**

➤ **Maison :** Hjerim

➤ **Acolyte :** Calder

Thane d'Épervine*

1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl d'Épervine, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Siddgeir gouverne Épervine. Vous devez avoir accompli les deux missions qu'il vous a confiées. Pour plus d'informations, voir les rubriques Service : travaux pour les jarls et Service : recherche d'objet rare.

Le jarl Dengeir de Stuhn gouverne Épervine une fois la ville tombée aux mains des Sombrages. Pour commencer la mission que Dengeir va vous confier, vous devez avoir capturé Épervine dans le cadre des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants d'Épervine. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez le voir après avoir rendu au moins trois services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Épervine pour cadre.

Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes d'Épervine ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Lame d'Épervine (épée enchantée "en fonction du niveau")**

REMARQUE Il n'y a pas de maison à acheter dans cette châtellerie.

SAMY&DENIS

Thane de la Brèche*



1re partie - l'amitié du jarl : vous devez d'abord obtenir l'amitié du jarl de Faillaise, en accomplissant l'une des choses suivantes pour lui :

Le jarl Laila Juste-Loi gouverne Faillaise. Vous vous liez d'amitié avec elle dans le cadre des objectifs "Démanteler le trafic de skooma" (3e partie).

Le jarl Maven Roncenoir gouverne Faillaise une fois la ville tombée aux mains des Impériaux. Pour commencer la mission que Maven va vous confier, vous devez avoir capturé Faillaise dans le cadre des quêtes de la guerre civile.

2e partie - l'amitié des habitants de la ville : vous devez à présent gagner le respect des habitants de Faillaise. Adressez-vous maintenant au jarl, qui vous demande d'aider ses sujets. Revenez la voir après avoir rendu au moins cinq services, missions ou objectifs profitant aux habitants de la châtellerie. Consultez les sections Objectifs secondaires et Services de ce guide, qui recensent les services, missions et objectifs ayant Faillaise pour cadre.

3e partie - démanteler le trafic de skooma : Trois des objectifs secondaires de Faillaise constituent une intrigue au cours de laquelle vous devez mettre au jour le trafic de skooma dont la ville est victime, et le démanteler. Pour ce faire, vous devez atteindre les objectifs suivants :

1. "Un coup de main"
2. "L'expédition"
3. "L'offre et la demande"

Notez que les deux premiers objectifs contribuent à l'accomplissement de la 2e partie — l'amitié des habitants de la ville, des missions de thane (au cas où vous ne les auriez pas encore toutes accomplies).

4e partie — une maison en ville : vous devez enfin acheter une propriété en ville. Parlez au jarl et vous apprenez qu'une maison est à vendre. Vous êtes envoyé vers le chambellan Anuriel (si Laila est jarl) ou Hemming Roncenoir (si Maven est jarl). La résidence ci-dessous est à vendre :

Nom de la maison : Rucheline

Coût : 8 000 pièces d'or

➤ **Clé de Rucheline**

Visitez la maison et faites la connaissance de votre huscarl, Iona. Retournez voir le jarl, qui vous octroie le titre de thane et une récompense. Les gardes de La Brèche ignoreront votre prochain crime à condition que votre prime ne dépasse pas 2 000.

➤ **Titre de thane**

➤ **Lame de la Brèche (épée enchantée "en fonction du niveau")**

➤ **Maison :** Rucheline

➤ **Acolyte :** Iona

INTERACTIONS ET RENCONTRES

Contrairement aux quêtes, aux services rendus et aux objectifs, qui impliquent généralement un personnage ou un lieu spécifique, les Interactions et les Rencontres ont lieu de manière aléatoire et intermittente. De plus, elles ne surviennent pratiquement jamais au même endroit. Cherchez-les au cours de vos aventures.

Les Interactions sont généralement de petits événements aléatoires qui ont lieu dans des zones peuplées (champs, villes ou villages). Elles impliquent d'effectuer une action dont les conséquences sont ensuite détaillées. N'oubliez pas que vous pouvez effectuer cette action sans que personne ne le remarque ou ne s'intéresse à vos singeries. C'est là la nature aléatoire des Interactions.

Les rencontres sont des événements aléatoires qui peuvent se déclencher au cours de votre périple, sur les routes ou les terres sauvages de Bordeciel. Ces événements revêtent de nombreuses formes, allant du simple combat à des scènes uniques qui sont les conséquences des quêtes que vous avez terminées.



ASTUCE Vous n'avez pratiquement aucun contrôle sur l'apparition des Interactions et des Rencontres : lancez-vous simplement dans celles qui vous intéressent lorsqu'elles s'offrent à vous. Les tableaux suivants affichent toutes les Interactions et Rencontres disponibles en Bordeciel.

INTERACTIONS

Les Interactions sont réparties en fonction d'actions que vous effectuez pour déclencher une réaction. Elles sont répertoriées ici sous forme de tableau avec une description, ainsi que toute condition requise (quêtes à accomplir, par exemple).

1re partie : Objets intéressants

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous ajoutez un objet à votre inventaire.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Personnage intéressé	Alors que vous ramassez quelque chose, un personnage à proximité accourt et vous demande "Vous avez trouvé quelque chose d'intéressant ?"	Dans une ville ou un village (mais pas à l'intérieur d'un bâtiment).
☐	2. Quel est ce fouineur ?	Vous prenez quelque chose dans un tonneau, un sac, une caisse ou tout autre contenant à priori "interdit". Un personnage à proximité demande "Qu'est-ce qu'il/elle vient chercher ici ?" et un deuxième (s'il y en a un dans les parages) répond "Peut-être cherche-t-il/elle de la nourriture ?"	Jamais à l'intérieur d'un bâtiment.
☐	3. Pister le voleur	Vous volez un objet. Un ou deux jours après, trois hommes vous rattrapent alors que vous vous trouvez en pleine nature. Ils vous disent qu'ils sont envoyés pour vous punir de votre forfait et vous attaquent. Si vous fouillez leurs cadavres, vous trouverez une note du propriétaire de l'objet volé.	Voler un objet sans vous faire attraper.
☐	4. Messager de Calcelmo	Lorsque vous achetez un objet dwemer, il est possible qu'un messager vous apporte une lettre (lorsque vous retournez dans une ville ou un village), vous demandant d'apporter cet objet à Calcelmo et ajoutant que ce dernier l'achètera un bon prix.	Acheter [n'importe quel objet dwemer] auprès d'un marchand.

SAMY&DENIS

2e partie : Attaques à conséquences

Ces Interactions se déclenchent lorsqu'une personne se fait attaquer. Il s'agit de frapper les agresseurs mais sans les tuer (les bagarres ne comptent pas).

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Histoires de famille	Lorsque vous attaquez quelqu'un devant témoin, votre forfait peut être dénoncé. Plus tard lors de vos aventures, un personnage vous arrête. Il s'agit d'un proche de la personne que vous avez attaquée. Vous pouvez vous excuser (auquel cas ce personnage s'en va) ou non (auquel cas il vous attaque).	Attaquer un habitant d'une ville.
☐	2. Grosse impression	Après avoir attaqué quelqu'un devant témoin dans une ville ou un village, vous recevez un message. Un personnage [déterminé de façon aléatoire] vous a vu à l'oeuvre et voudrait que vous alliez donner une bonne leçon à quelqu'un. Allez voir ce personnage, acceptez sa demande puis trouvez la personne à corriger [déterminée de façon aléatoire] et occupez-vous d'elle (mais sans la tuer).	Attaquer un habitant d'une ville.
☐	3. Une attaque mémorable	Lorsque vous avez attaqué quelqu'un dans une ville ou un village, la victime se souvient de vous et en parle lorsque vous revenez.	Attaquer un habitant d'une ville.

3e partie : Sorcellerie

Ces Interactions se déclenchent lorsqu'un personnage à proximité vous a vu faire usage de magie.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. L'enfant invisible	Alors que vous lancez un sort, un jeune garçon accourt et vous demande de lui lancer un sort d'invisibilité. Vous pouvez accepter ou refuser, mais vous ne pouvez réaliser son souhait. Si vous acceptez, l'enfant, se pensant invisible, partira en essayant de se faufiler ou d'effrayer des gens.	Lancer un sort à proximité du témoin.
☐	2. Foule oisive	Si vous vous trouvez dans une ville ou un village et si vous avez sur vous un effet magique qui crée une aura brillante d'apparence dangereuse (Aura enflammée, par exemple), les passants apeurés chuchoteront entre eux et il se peut qu'une foule se forme autour de vous jusqu'à ce que le sort se dissipe.	Lancer un sort formant une aura "dangereuse" autour de vous.
☐	3. Une quête, s'il vous plaît	Alors que vous venez de pousser un cri dans un endroit peuplé (ville ou village), un garde accourt, vous demandant avec fermeté d'arrêter car votre comportement inquiète les habitants.	Pousser un cri.
☐	4. Une quête, s'il vous plaît	Après avoir poussé un cri dans un endroit peuplé (ville ou village), vous recevez un message de la part d'un "ami" mystérieux qui vous donne la direction de : [donjon aléatoire] à proximité contenant un Mur de mots.	Pousser un cri.

4e partie : En ville

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous arrivez dans une ville ou un village.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Lire son courrier	En arrivant, vous pouvez recevoir la visite d'un messager vous apportant une ou plusieurs lettres. Celles-ci peuvent vous inviter à commencer des quêtes, à vous rendre dans des zones intéressantes, à confirmer des rumeurs ou à simplement mettre vos objectifs à jour. Consultez les conditions propres aux quêtes susceptibles de vous intéresser pour en savoir plus.	Arriver quelque part.
☐	2. Nudisme interdit	Entrez quelque part sans aucun vêtement sur vous. Les habitants font alors des commentaires sur votre apparence et vous demandent de vous vêtir décemment.	Arriver quelque part sans porter de vêtements.
☐	3. Attention	Vous arrivez quelque part en brandissant une arme. Les habitants peuvent vous demander pourquoi. Taverniers et marchands vous demandent de faire attention et de ne blesser personne. Pour arrêter cette conversation, rangez simplement votre arme.	Arriver quelque part l'arme à la main.
☐	4. Mage enragé	Alors que vous arrivez quelque part, [un magicien aléatoire] s'avance pour vous défier en duel. Tuez-le (sans récupérer de récompense, puisqu'il vous défie). Vous n'avez aucune obligation d'utiliser la magie, mais votre adversaire pourrait s'en plaindre si vous ne le faites pas. Évidemment, une fois mort, il se plaindra moins...	Arriver quelque part.
☐	5. Mage volontaire	Alors que vous arrivez quelque part, un [élève en magie aléatoire] s'avance vers vous et vous demande de lui apprendre des sorts de protection. Vous pouvez l'aider si vous le souhaitez.	Arriver quelque part.
☐	6. Des cadeaux !	Alors que vous arrivez quelque part, une personne avec laquelle vous êtes ami(e) (grâce à un service rendu, par exemple) vous tend un cadeau. Notez toutefois que jamais un jarl ne s'abaissera à ce genre de comportement.	Entrer dans une ville ou un village après s'être fait un ou plusieurs amis parmi ses habitants.
☐	7. Jeux sans frontières	Alors que vous arrivez quelque part, vous voyez un groupe d'enfants jouer à un jeu. Si vous leur parlez, ils peuvent vous proposer de jouer avec eux à chat ou à cache-cache (vous pouvez accepter ou refuser).	Arriver quelque part, parler à un enfant.
☐	8. Un dragon !	Rendez-vous à divers endroits alors que les dragons commencent à revenir en Bordeciel. Les gardes poussent alors un cri d'alarme et les habitants se dispersent. Un dragon fond alors sur la ville pour attaquer. Vous pouvez vous enfuir ou combattre.	Arriver quelque part après avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon.
☐	9. Conversations	Des marchands vous accueillent et des amis font de même dans votre maison si vous en possédez une. Ceux avec lesquels vous n'êtes pas en bons termes peuvent s'adresser à vous avec méfiance.	Arriver quelque part.

SAMY&DENIS

5e partie : Votre comportement

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous vous rendez dans une ville ou un village que vous ne connaissez pas et que vous y faites une entrée particulièrement remarquée. Elles peuvent survenir sous forme de paroles saisies au vol ou de conversations auxquelles vous participez.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Magicien	Les habitants font des commentaires sur votre robe ample, affichant parfois un air méfiant.	Porter la robe de l'Académie de Fortdhiver.
☐	2. Malade	Les habitants commentent votre état avec dégoût ou, parfois, avec tristesse.	Avoir contracté une maladie.
☐	3. Jolies couleurs	Les habitants sont impressionnés par l'aura de couleurs qui vous entoure.	Avoir un effet magique coloré.
☐	4. Aura dangereuse	L'aura d'apparence dangereuse qui vous entoure inquiète les habitants.	Avoir un effet magique "dangereux" (de feu, par exemple).
☐	5. Mains ardentes	Les habitants sont impressionnés par vos mains en feu.	Avoir un sort de feu prêt à être lancé.
☐	6. Aventurier vantard	Les habitants sont prompts à critiquer votre manque de modestie.	Ne porter aucun vêtement.
☐	7. À l'affût	Votre curieuse posture accroupie n'impressionne pas les habitants.	Se faire repérer en furtivité.

6è partie : Artisanat

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous tentez de créer un objet dans un lieu d'artisanat.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Ami de la forge	Un forgeron fait un commentaire sur l'objet que vous êtes en train de fabriquer (sur sa rareté, son type ou vos compétences).	Utiliser un établi de forgeron pour fabriquer ou améliorer un objet.
☐	2. Enchantement d'excellence	Un sorcier de cour à proximité fait un commentaire sur l'objet que vous enchantez ou sur votre compétence en enchantement.	Utiliser un Autel d'enchantement pour enchanter un objet.
☐	3. Alchimiste adepte	Un apothicaire fait un commentaire sur l'objet que vous fabriquez (s'il s'agit d'un poison ou d'une potion, ou sur vos compétences).	Utiliser un Laboratoire alchimique pour fabriquer un objet.

7e partie : S'occuper des morts

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous ou une personne à proximité voit un cadavre ou fait quelque chose avec.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Comportement suspect	Les habitants s'avancent vers le cadavre et le regardent. Un soldat demande généralement à la foule présente de se disperser et commence à vous interroger. Les habitants se demandent à haute voix si c'est vous le meurtrier. Vous pouvez protester en clamant votre innocence (auquel cas le garde vous laisse tranquille) ou répondre de manière désobligeante (auquel cas il vous arrête)	Se trouver près d'un cadavre (éventuellement avec l'arme à la main), mais sans que quiconque vous ait vu commettre le crime.
☐	2. Cadavre de dragon	Les habitants s'avancent vers le cadavre d'un dragon, vous remarquant alors que vous en absorbez l'âme.	Tuer un dragon non loin d'habitants.

8e partie : Assassinat

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsqu'une personne à proximité est tuée.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. L'héritage d'un ami	Lorsque vous revenez à un endroit où l'un de vos amis a été tué, un messager vous attend, vous faisant savoir que cet ami vous a laissé quelque chose en héritage. Récupérez l'or auprès du chambellan du jarl	Avoir un ami qui s'est fait tuer (par vous s'il n'y a pas eu de témoin ou par d'autres).
☐	2. Un ennemi commun	Lorsque vous revenez à un endroit où vous avez tué quelqu'un ayant un ennemi connu, un messager vous attend, vous faisant savoir que cette personne a un cadeau pour vous. Allez la voir pour récupérer la récompense (généralement de l'or).	Tuer un habitant qui a un ennemi connu.
☐	3. Rester chez soi	L'ami endeuillé d'un habitant assassiné se précipite chez lui et s'enferme à l'intérieur, refusant de sortir.	L'ami de la victime doit avoir assisté au meurtre (peu importe le coupable).
☐	4. Mercenariat	Un proche de la victime engage des hommes pour s'en prendre à vous.	Tuer un habitant devant témoin. La victime doit avoir un proche.
☐	5. Fossoyeur	Il est possible de fouiller les cadavres d'habitants des villes. Les biens que vous n'avez pas récupérés se trouveront dans leur cercueil, à la Nécropole.	Laisser le cadavre d'un habitant dans la rue et revenir plus tard.

SAMY&DENIS

9e partie : Objets sans intérêt

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous vous débarrassez d'un objet (en le jetant, le vendant ou le donnant à quelqu'un).

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Jeter une arme	Un garde vous arrête et vous demande de ne pas laisser des armes dangereuses traîner n'importe où. Si vous partez ou vous excusez, le garde vous laisse tranquille. Si vous parlez avec lui, il vous demande de payer une amende (ou un pot-de-vin). Si vous refusez de payer, il vous attaque ou vous arrête.	Jeter une arme près d'un garde.
☐	2. Je crois que vous avez perdu quelque chose !	Un habitant vous arrête après avoir ramassé l'objet que vous venez de jeter et vous le rend (il apparaît alors dans votre Inventaire).	Jeter un objet près d'un habitant.
☐	3. C'est à moi, à moi !	Deux habitants se précipitent sur l'objet que vous venez de jeter et commencent à se battre pour le récupérer. Il est possible qu'une foule commence à se former, commentant la scène (qui peut dégénérer en bagarre à laquelle vous ne participez pas).	Jeter un objet près de deux habitants (ou plus).
☐	4. Ramassez vos ordures !	Un habitant vous fait une remarque désobligeante, vous demandant d'éviter de jeter n'importe quoi par terre.	Jeter un objet près d'un habitant.
☐	5. Je crois que vous avez perdu quelque chose !	Un habitant vous arrête après avoir ramassé une pièce d'armure et vous demande si vous l'avez jetée volontairement.	Jeter une pièce d'armure près d'un habitant.

10e partie : Tavernes

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous entrez dans une taverne ou une auberge dans une ville ou un village de Bordeciel.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. Un homme entre dans un bar… I	L'aubergiste vous souhaite la bienvenue dans son établissement.	Entrer dans une taverne ou une auberge.
☐	2. Un homme entre dans un bar… II	L'aubergiste crie à l'un de ses commis de vous servir à boire.	Entrer dans une taverne ou une auberge et s'asseoir.

11e partie : Vol

Ces Interactions peuvent se déclencher lorsque vous arrivez quelque part et que vous repérez un voleur.

✓	INTERACTION	DESCRIPTION	CONDITIONS
☐	1. La main dans le sac	Un membre de la Guilde de voleurs tente de s'enfuir si quelqu'un (vous ou un autre habitant) tente de s'approcher de lui alors qu'il est en train d'essayer de crocheter la serrure d'une porte.	Prendre un voleur sur le fait en train de crocheter une serrure.

RENCONTRES

REMARQUE Les informations suivantes contiennent également des notes indiquant si la Rencontre a lieu à un endroit donné ("Endroit fixe") ou en pleine nature ("En chemin").

✓	RENCONTRE	DESCRIPTION	ENDROIT FIXE/EN CHEMIN	CONDITIONS
☐	1. Règlement de comptes	Deux bandits et un chef bandit sont sur le point de tuer un autre bandit.	Endroit fixe.	Aucune
☐	2. Chasseurs de cerfs	Deux chasseurs poursuivent un cerf. Une fois ce dernier tué, ils continuent de se promener dans les parages.	En chemin.	Aucune
☐	3. Dragon contre géant	Un géant et un dragon s'affrontent dans un combat épique.	En chemin.	Avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon. Survient uniquement dans les Châtelleries du Clos et de Blancherive.
☐	4. Un dragon !	Un dragon vous attaque.	En chemin.	Avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon.
☐	5. Orques contre Parjures	Cinq Parjures affrontent trois Orques.	En chemin.	Survient uniquement dans la Crevasse.
☐	6. Bête sauvage contre bandit	Un bandit affronte une bête sauvage.	Endroit fixe.	Aucune
☐	7. Géants contre bandits	Quatre bandits affrontent deux géants et un mammouth.	En chemin.	Survient uniquement dans les châtelleries du Clos et de Blancherive.
☐	8. Dragon en vol	Un dragon vous survole sans vous attaquer (à moins que vous ne le provoquiez).	En chemin.	Avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon.
☐	9. Impériaux avec un prisonnier sombrage	Trois soldats impériaux escortent un prisonnier sombrage le long de la route.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	10. Envoyé d'Alduin	Un dragon vole jusqu'à son repaire tout proche et surveille les environs.	En chemin.	Avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon.

SAMY&DENIS

✓	RENCONTRE	DESCRIPTION	ENDROIT FIXE/EN CHEMIN	CONDITIONS
☐	11. Smilodons chassant un mammouth	Deux smilodons à l'affût attaquent un mammouth.	En chemin.	Survient uniquement dans les châtelleries du Clos et de Blancherive.
☐	12. Loups chassant des cerfs	Deux loups à l'affût attaquent deux cerfs.	En chemin.	Aucune
☐	13. Spriggans contre troll	Deux spriggans affrontent un troll.	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 12. Survient uniquement dans les châtelleries du Clos, de Fortdhiver et d'Estemarche.
☐	14. Ragnards contre chiens	Quatre ragnards affrontent trois chiens.	En chemin.	Aucune
☐	15. Atronach mal invoqué	Un atronach [aléatoire] a été repéré dans les parages.	En chemin.	Aucune
☐	16. Orques chasseurs de cerfs	Deux chasseurs orques poursuivent un cerf. Une fois ce dernier tué, ils continuent de se promener dans les parages.	En chemin.	Aucune
☐	17. Imposteurs impériaux	Trois bandits portent l'armure de trois soldats morts à proximité.	Endroit fixe.	Aucune
☐	18. Sorcière contre atronach	Un atronach [aléatoire] affronte une sorcière.	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 5.
☐	19. Sorcier contre bandits	Un conjureur affronte trois bandits.	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 5.
☐	20. Impériaux contre Sombrages	Trois soldats impériaux affrontent trois soldats sombrages.	En chemin.	Aucune
☐	21. Charognard	Un charognard s'en prend à des cadavres de soldats sur un champ de bataille.	Endroit fixe.	Aucune
☐	22. Une mort honorable	Un vieil Orque cherche à recevoir une mort honorable : se faire tuer par vous.	Endroit fixe.	Aucune
☐	23. Hé, vous ! Prenez ça !	Un fugitif s'approche de vous, vous fourre un objet dans les mains et s'enfuit en courant. Quelques instants plus tard, un chasseur accourt et vous demande si vous avez vu passer ce fugitif. Vous pouvez mentir, dire la vérité, garder l'objet ou le rendre au chasseur.	En chemin.	Aucune
☐	24. Patrouille de reconnaissance impériale	Des soldats impériaux sont en marche vers leur camp.	En chemin.	Aucune
☐	25. Patrouille de reconnaissance sombrage	Des soldats sombrages sont en marche vers leur camp.	En chemin.	Aucune
☐	26. Messager	Un messager est repéré à courir entre deux villes ou villages.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	27. Recalé	Après avoir parlé avec vous, un jeune mage déprimé vous donne son Bâton de résurrection ainsi qu'une gemme spirituelle noire, tant il est découragé de n'avoir pas été accepté à l'Académie de Fortdhiver.	Endroit fixe.	Avoir atteint au moins le niveau 15.
☐	28. Thalmor avec un prisonnier	Trois Thalmor escortent un prisonnier le long de la route.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	29. Thalmor contre Sombrages	Trois Thalmor affrontent trois soldats sombrages.	En chemin.	Aucune
☐	30. Thalmor contre vous	Trois Thalmor vous attaquent. Si vous fouillez leurs cadavres, vous trouverez un avis de recherche vous concernant.	En chemin.	Aucune
☐	31. M'aiq le Menteur	Vous rencontrez un Khajiit nommé M'aiq le Menteur et parlez avec lui. Il est possible que vous l'ayez déjà rencontré ailleurs à Tamriel (voir les conversations dans la section appropriée de ce guide, à la page 413). Il vous raconte quelque chose de différent chaque fois que vous le rencontrez.	En chemin.	Aucune
☐	32. Chasseurs de prime contre vous	Trois chasseurs de prime vous attaquent. Si vous fouillez leurs cadavres, vous trouverez un avis de recherche vous concernant.	En chemin.	Aucune
☐	33. Chasse au trésor	Vous trouvez le cadavre d'un chasseur de trésor avec une lettre qui vous mène à un donjon [aléatoire] à proximité et contenant un gros coffre dans lequel se trouve un objet de valeur.	Endroit fixe.	La Quête parallèle : Cartes au trésor n'a aucun rapport avec cette Rencontre.
☐	34. Barde se reposant	Talsgar le Vagabond s'est arrêté pour se reposer quelque part en pleine nature. Vous pouvez lui demander de vous chanter quelque chose.	Endroit fixe.	Aucune
☐	35. Barde attaqué par des bandits	Talsgar le Vagabond est en train de se faire attaquer quelque part en pleine nature. Vous pouvez l'aider si vous le souhaitez.	Endroit fixe.	Aucune
☐	36. Barde itinérant	Talsgar le Vagabond marche le long de la route qui mène à la ville ou au village le plus proche. S'il vient à mourir, plus aucune de ces Rencontres n'a lieu ensuite.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	37. En route pour un mariage	Un couple d'invités, accompagné d'un garde du corps, se rend au mariage de Vittoria Vici, à Solitude.	En chemin.	Ne pas avoir encore terminé la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare. Survient uniquement sur des routes.
☐	38. Portés disparus après un mariage	Un couple d'invités a disparu en revenant du mariage à Solitude.	En chemin.	Avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare. Survient uniquement sur des routes.
☐	39. La vengeance de Louis Letrush	Un homme envoyé par Louis Letrush vous attaque.	En chemin.	Avoir terminé la Quête parallèle : Chose promise en ayant décidé de voler Glacier, le cheval, et de le garder pour vous-même.
☐	40. La fin de Louis Letrush	Louis Letrush affronte un homme en pleine nature.	En chemin.	Avoir terminé la Quête parallèle : Chose promise en ayant décidé de rendre Glacier, le cheval, et en en ayant averti Maven.

SAMY&DENIS

✓	RENCONTRE	DESCRIPTION	ENDROIT FIXE/EN CHEMIN	CONDITIONS
☐	41. Les divagations d'une folle	Une folle s'approche de vous, marmonnant des propos incohérents. Elle parle entre autres du Palais bleu, ainsi que de quelque chose qu'elle appelle un "Wabbajack" (si vous avez terminé la quête appropriée).	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête des Daedra : La folie incarnée (pour accéder à un autre sujet de conversation).
☐	42. Nuit d'ivresse	Lors de votre nuit d'ivresse avec Sanghin, quelqu'un s'approche de vous et vous réclame de l'argent que vous lui devez. Payez, fuyez ou combattez.	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête des Daedra : Une nuit mémorable.
☐	43. Spriggans contre bûcherons	Deux spriggans affrontent deux chasseurs en pleine nature.	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 8.
☐	44. Le perturbateur	Un chasseur a été mordu par un vampire et vous demande de l'aider. Vous pouvez le guérir de sa maladie ou lui demander où se trouve le repaire de vampire [le plus proche].	En chemin.	Aucune
☐	45. S'engager dans l'armée des Impériaux	Un fermier est en route pour Solitude où il veut s'engager dans l'armée des Impériaux.	En chemin.	Aucune
☐	46. S'engager dans l'armée des Sombrages	Un fermier est en route pour Vendeaume où il veut s'engager dans l'armée des Sombrages.	En chemin.	Aucune
☐	47. Vigiles contre atronach	Trois vigiles de Stendarr affrontent un atronach.	Endroit fixe.	Aucune
☐	48. Vigiles contre vampire	Deux vigiles de Stendarr affrontent un vampire.	Endroit fixe.	Survient uniquement entre 22h00 et 5h00.
☐	49. Vigiles contre squelettes	Un vigile de Stendarr affronte trois squelettes.	Endroit fixe.	Aucune
☐	50. Patrouille de vigiles	Deux vigiles de Stendarr sont en marche vers le Bastion des vigiles.	En chemin.	Aucune
☐	51. Pendentif de femme morte	Vous trouvez sur le cadavre d'une femme une note faisant mention d'un pendentif volé. L'objet en question se trouve sur l'un des deux bandits à proximité.	Endroit fixe.	Aucune
☐	52. Trouver le Gourmet	Un voyageur du nom de Balbus recherche le cuisinier le plus célèbre de tout Bordeciel. Si vous avez terminé la quête associée, vous pouvez vous faire passer pour le Gourmet (grâce aux papiers d'identité que vous avez récupérés lors de cette quête) et recevoir en récompense un Coeur de Daedra, de la Graisse de troll, un Oeuf d'araignée et la célèbre Fourchette de Balbus !	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête de la Confrérie noire : Fatale recette (uniquement pour la récompense).
☐	53. Parjures contre marchand	Trois Parjures s'en prennent à un marchand et à un cheval. Si vous tuez les Parjures et si le marchand survit, vous pouvez faire affaire avec lui.	En chemin.	Survient uniquement dans la Crevasse.
☐	54. Parjures contre soldats	Trois Parjures affrontent deux soldats impériaux.	En chemin.	Survient uniquement dans la Crevasse.
☐	55. Bandits contre marchand itinérant	Deux bandits s'en prennent à un marchand et à un cheval. Si vous tuez les bandits et si le marchand survit, vous pouvez faire affaire avec lui.	En chemin.	Aucune
☐	56. Faldrus le Pèlerin	Vous rencontrez un Elfe noir du nom de Faldrus qui se rend en pèlerinage à l'Autel d'Azura. Lorsque vous vous adressez à lui, vous recevez un objectif vous demandant de vous rendre à l'Autel (introduction de la Quête des Daedra : L'Étoile noire).	En chemin.	Aucune
☐	57. Partager un bon repas	Un mendiant se trouve à côté d'un cadavre. Si vous avez terminé la Quête des Daedra : Le goût de la mort, vous reconnaissez Namira, l'adepte, qui vous propose de partager son festin.	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête des Daedra : Le goût de la mort pour partager son repas.
☐	58. Nécromanciens contre vous	Deux nécromanciens vous attaquent et tentent de vous tuer. Si vous avez terminé la Quête des Daedra : L'Étoile noire, vous trouverez sur l'un deux une note leur demandant de venger la mort de Malyn Varen.	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête des Daedra : L'Étoile noire pour trouver la note.
☐	59. Le pèlerinage de Kynareth	Une fois que Vermidor a été soigné, les pèlerins commencent à affluer à Blancherive pour le voir. Vous en croisez un lors de vos pérégrinations.	En chemin.	Avoir terminé la Quête du temple : Les bienfaits de la nature.
☐	60. Le pèlerinage de Péryite	Si vous n'avez pas démarré la Quête des Daedra : Le seul remède, vous pourrez rencontrer un Infecté, un réfugié atteint de maladie qui fuit Bthardamz. Vous recevez alors un objectif vous demandant de vous rendre à l'Autel de Péryite.	Endroit fixe.	Avoir atteint au moins le niveau 10. Ne survient plus lorsque vous avez commencé la Quête des Daedra : Le seul remède.
☐	61. Infectés contre vous	Des Infectés vous repèrent et vous attaquent pour ce que vous avez fait.	Endroit fixe.	Avoir atteint au moins le niveau 10. Avoir terminé la Quête des Daedra : Le seul remède.
☐	62. Un spriggan perturbé	Un spriggan se trouve à côté du cadavre d'un chasseur et vous attaque.	Endroit fixe.	Avoir atteint au moins le niveau 8.
☐	63. Conséquences de l'attaque d'un dragon	Vous tombez sur un chariot contenant trois corps calcinés, victimes de l'attaque d'un dragon.	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête principale : L'élévation du dragon.
☐	64. Spectres de glace errants	Des spectres de glace vont et viennent, flottant dans l'air. Si vous vous approchez d'eux, ils vous attaquent.	Endroit fixe.	Avoir atteint au moins le niveau 10. Survient uniquement dans les châtelleries d'Haafingar, du Clos et de Fortdhiver.
☐	65. Spriggan contre harfreuse	Un spriggan affronte une harfreuse en pleine nature.	Endroit fixe.	Avoir atteint au moins le niveau 20.
☐	66. Le meilleur ami du chasseur	Vous rencontrez un chasseur et son chien en pleine nature.	Endroit fixe.	Aucune
☐	67. Spectres de glace contre bandits	Des spectres de glace affrontent des bandits dans la neige.	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 10. Survient uniquement dans les châtelleries d'Haafingar, du Clos et de Fortdhiver.
☐	68. Chien contre loups	Un chien affronte deux loups. Si vous tuez ces derniers et si le chien survit, il peut vous servir d'acolyte.	En chemin.	Aucune
☐	69. Bandit mort, cheval en vie	Le cadavre d'un bandit gît sur le sol et un cheval broute à proximité. Vous pouvez utiliser ce cheval comme monture si vous le souhaitez.	Endroit fixe.	Aucune

SAMY&DENIS

✓	RENCONTRE	DESCRIPTION	ENDROIT FIXE/EN CHEMIN	CONDITIONS
☐	70. Duel de magiciens	Un magicien de glace et un magicien de feu s'affrontent en pleine nature.	Endroit fixe.	Aucune
☐	71. Évadé d'Arquebrumes	Un prisonnier s'est évadé d'Arquebrumes. Il vous informe de l'endroit où se trouve la forteresse.	Endroit fixe.	Ne pas encore avoir découvert Arquebrumes.
☐	72. Braquage de la Guilde des voleurs	Un membre de la Guilde des voleurs vous menace et vous demande de l'or. Si vous êtes déjà membre de cette Guilde, cette Rencontre n'a pas lieu.	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires pour éviter le braquage.
☐	73. Une Alik'r !	Deux guerriers Alik'r accostent une femme.	Endroit fixe.	Survient avant ou pendant la Quête parallèle : Un moment de besoin (mais pas une fois qu'elle est terminée).
☐	74. Brocanteurs dwemers	Deux enfants vous proposent de vous vendre des artefacts dwemers. Ils vous indiquent également la direction d'un site dwemer intéressant (Lieu secondaire).	Endroit fixe.	Survient uniquement dans la Crevasse.
☐	75. La revanche des Horqueurs sanguinaires	Les Horqueurs sanguinaires de la Quête parallèle : Résistance à l'Est prennent leur revanche en vous attaquant.	Endroit fixe.	Avoir terminé la Quête parallèle : Résistance à l'Est.
☐	76. Compagnons de beuverie	Trois ivrognes font la fête en pleine nature et vous offrent à boire. Si vous leur donnez une bouteille d'hydrhonning, ils vous remettent un Collier en or.	Endroit fixe.	Aucune
☐	77. Ruse de vampire	Vous voyez un vampire attaquer une personne innocente. Si vous vous approchez, la "victime" est généralement un esclave du vampire et les deux vous attaquent.	Endroit fixe.	Survient uniquement entre 22h00 et 4h00. Survient à tout moment avant la Quête parallèle : Repose en paix. Ensuite, survient n'importe où, excepté dans la Châtellerie d'Hjaalmarche.
☐	78. Vampires contre vous	Deux vampires vous attaquent.	Endroit fixe.	Survient uniquement entre 22h00 et 4h00. Survient n'importe où avant la Quête parallèle : Repose en paix. Ensuite, survient n'importe où, excepté dans la Châtellerie d'Hjaalmarche.
☐	79. La chasse des Compagnons I	Vilkas et Ria, deux membres des Compagnons, chassent le smilodon.	En chemin.	Survient uniquement avant de commencer ou après avoir terminé toutes les Quêtes des Compagnons. Ne survient pas dans la Châtellerie de Blancherive.
☐	80. La chasse des Compagnons II	Skjor, Aela et Njada, trois membres des Compagnons, chassent le mammouth.	En chemin.	Survient uniquement avant de commencer ou après avoir terminé toutes les Quêtes des Compagnons. Ne survient pas dans la Châtellerie de Blancherive.
☐	81. La chasse des Compagnons III	Falkas, Athis et Torvar, trois membres des Compagnons, chassent l'ours.	En chemin.	Survient uniquement avant de commencer ou après avoir terminé toutes les Quêtes des Compagnons. Ne survient pas dans la Châtellerie de Blancherive.
☐	82. Chasse au loup	Un homme de la Grotte de Rocaxe, à Estemarche, était manifestement en train d'essayer de récupérer des lupus qui s'étaient échappés de leur enclos. Vous trouvez son cadavre, avec les lupus à proximité. Une note que vous trouvez sur lui indique l'emplacement de la grotte.	Endroit fixe.	Survient aussi si vous avez déjà découvert la Grotte de Rocaxe.
☐	83. Percepteur de prime	Un percepteur de prime s'approche de vous en pleine nature. Il vous propose de payer votre prime pour un tarif plus élevé (le prix dépend de votre prime). Vous pouvez payer, fuir ou le tuer.	Endroit fixe.	Avoir votre tête mise à prix dans n'importe quelle châtellerie pour plus de 1 000 pièces d'or.
☐	84. Moissons brûlées	Deux fermiers ont perdu leur ferme depuis qu'un dragon les a attaqués. Vous pouvez leur donner de l'or si vous le souhaitez	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 4. Survient uniquement sur des routes.
☐	85. Nobles	Deux nobles marchent le long d'une route, escortés par deux soldats.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	86. Thalmor	Trois Thalmor marchent le long d'une route et se rendent à l'Ambassade du Thalmor.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	87. Sombrages	Trois Sombrages marchent le long d'une route et se rendent à la ville la plus proche.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes. La châtellerie dans laquelle vous les rencontrez doit être sous le contrôle des Sombrages.
☐	88. Impériaux	Trois Impériaux marchent le long d'une route et se rendent à la ville la plus proche.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes. La châtellerie dans laquelle vous les rencontrez doit être sous le contrôle des Impériaux.
☐	89. Aventurier	Un aventurier mercenaire se dirige vers un donjon à proximité. Vous pouvez lui adresser la parole pour connaître l'emplacement du donjon, qui apparaît alors sur votre Carte du monde.	En chemin.	Avoir atteint au moins le niveau 5. Survient uniquement sur des routes.
☐	90. Aventurier menaçant	Un aventurier vous menace sur la route, vous provoquant en combat. Vous pouvez accepter ou refuser.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	91. Mauvais destinataire	Un messager sur la route se rend à une auberge à proximité pour apporter une lettre. Vous pouvez voler cette dernière (ou tuer le messager), qui indique la direction d'un donjon [aléatoire] contenant un trésor [aléatoire].	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	92. Trafiquant de skooma	Un trafiquant de skooma vous propose un peu de drogue. Vous pouvez en acheter ou usez d'intimidation pour obtenir votre dose.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	93. Vache peinte d'un géant	Un géant marche sur la route avec une vache peinte à ses côtés. Il se rend au camp de géants [aléatoire] le plus proche.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	94. Vache peinte d'un fermier	Un fermier marche sur la route avec une vache peinte à ses côtés. Il se rend à un camp de géants [aléatoire] afin de contribuer au rituel qui permet aux géants et aux fermiers de vivre en paix.	En chemin.	Survient uniquement sur des routes.
☐	95. Cavalier sans tête	Avez-vous réellement vu un fantôme sans tête se rendant à bride abattue au Repos d'Hamvir ? Ou était-ce un rêve ? Vous ne pouvez ni arrêter ni agir de quelque manière que ce soit sur ce spectre, car il semble se trouver sur un autre plan d'existence que le vôtre. Peut-être la tête de ce cavalier se trouve-t-elle (avec son casque) dans ce cimetière ?	En chemin.	Survient uniquement entre 10 (pm) et 5 (am).

SAMY&DENIS

HISTOIRES : LES PAROLES DE M'AIQ LE MENTEUR



Allez voir M'aiq le Menteur, c'est un sacré bavard :

"Le père de M'aiq s'appelait également M'aiq. Tout comme le père du père de M'aiq. Du moins, c'est ce que disait son père".

"M'aiq vous souhaite beaucoup de chance"

"M'aiq sait beaucoup de choses et partage parfois ses connaissances. M'aiq sait bien des choses que les autres ignorent".

"M'aiq porte deux armes, par prudence. Que se passerait-il si l'une se brisait ? Ce serait malencontreux".

"M'aiq est toujours à la recherche de compas, mais il n'en trouve aucun. Où sont-ils tous passés ?"

"M'aiq a entendu de nombreuses histoires de guerre... pourtant, rares sont celles qui sont vraies".

"Comment peut-on savoir qu'il y avait une ville à Fortdhiver ? M'aiq ne l'a pas vue de ses yeux. Et vous ?"

"La magie est dangereuse, en trop grande quantité. Une fois, M'aiq a lancé deux sorts et brûlé sa pâtisserie".

"Comment ça, combiner la magie ? De la magie plus de la magie, ça fait toujours de la magie".

"M'aiq se moque de savoir si quelqu'un est fort ou intelligent. Tout ce qui compte, c'est ce que chacun est capable de faire".

"Les dragons n'avaient jamais disparu. Ils étaient seulement invisibles et très silencieux".

"Des ours-garous ? Comment ça ? Des hommes qui se changent en ours ?"

"Beaucoup de neige en Bordeciel. Assez de neige. M'aiq n'en veut pas plus".

"La neige tombe. Pourquoi se demander où elle va ? M'aiq trouve que les flocons sont jolis".

"Autrefois, Bordeciel comptait une multitude de papillons. Maintenant, ce n'est plus vraiment le cas".

"Une fois, M'aiq a marché jusqu'au Haut Hrothgar. Il y avait tellement de marches qu'il a perdu le compte".

"Une fois, M'aiq s'est attiré des ennuis à Faillaise et a fui à Vendeaume. Heureusement, tout le monde s'en fichait, là-bas".

"M'aiq peut traverser le pays rapidement. Certains paresseux utilisent des chariots. C'est du pareil au même pour M'aiq".

"M'aiq ne comprend pas ce que les cris ont d'impressionnant. M'aiq peut crier n'importe quand".

"M'aiq a vu un vasard, l'autre jour. Quelles horribles créatures !"

"M'aiq adore le peuple de Bordeciel. Ils se disent beaucoup de choses intéressantes les uns aux autres".

"Les Nordiques prennent leur barbe très au sérieux. Beaucoup de barbes. M'aiq pense qu'ils sont jaloux des splendides crinières des Khajiits".

"M'aiq ne se souvient pas de son enfance. Il n'en a peut-être pas eu".

"M'aiq est très pragmatique. Il n'a pas besoin de mysticisme".

"Il y a beaucoup de fourrure sur les armures des Nordiques. Parfois, cela rend M'aiq nerveux".

"Une fois, l'âme de M'aiq a été capturée. Ce n'était pas agréable. Vous devriez y réfléchir de temps en temps".

"Certains disent qu'Alduin est Akatosh. Certains disent que M'aiq est un menteur. Ne croyez aucune de ces deux affirmations".

"Quelque chose d'étrange arrive aux Khajiits lorsqu'ils arrivent en Bordeciel".

"M'aiq a entendu dire que les habitants de Bordeciel sont plus beaux que ceux de Cyrodiil. Il n'a pas d'avis sur la question. Tous les gens sont beaux, à ses yeux".

"Pourquoi les soldats s'entraînent-ils au tir sur cible ? On apprend mieux avec des personnes en chair et en os".

"M'aiq sait pourquoi les Falmers sont aveugles. Cela n'a rien à voir avec la disparition des Dwemers. Vraiment".

"M'aiq a entendu dire qu'il était dangereux d'être votre ami".

"En Bordeciel plus qu'ailleurs, les habitants sont assez ouverts d'esprit à propos de certaines choses".

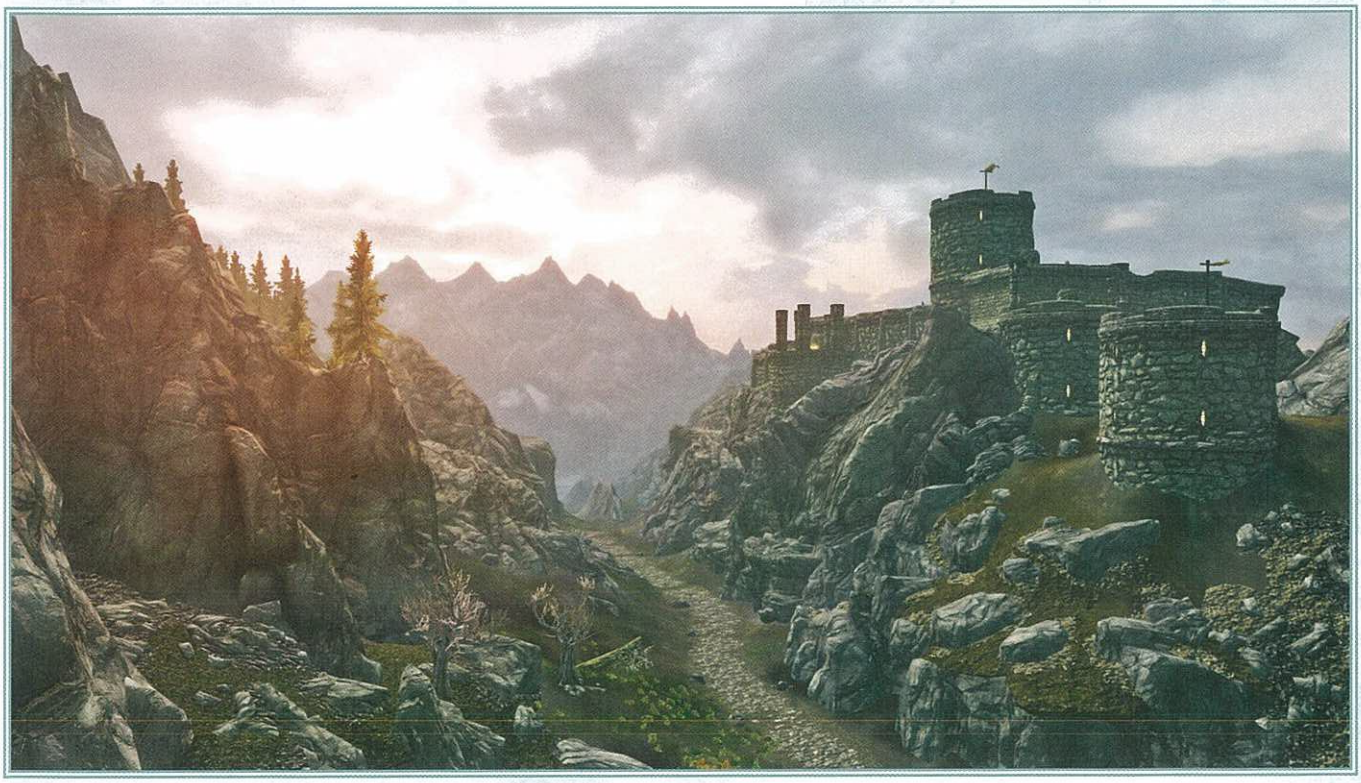
"Certains aiment partir à l'aventure avec leurs amis. M'aiq pense qu'il vaut mieux être seul. On se dispute moins pour partager les trésors".

"N'essayez pas de parer si vous avez deux armes. Vous risquez de vous emmêler les pinceaux. De toute façon, il vaut mieux frapper deux coups".

"M'aiq sait beaucoup de choses, non ?"

"M'aiq est fatigué, maintenant. Allez embêter quelqu'un d'autre".

"M'aiq n'a plus envie de parler".



SAMY&DENIS

ATLAS DE BORDECIEL

UN APERÇU DES TERRES SEPTENTRIONALES DE TAMRIEL

Bienvenue dans ce volumineux guide des lieux et sites de Bordeciel. En des temps anciens, ce vaste territoire a été divisé en neuf châtelleries, et à ce jour aucun cartographe n'a jugé opportun de modifier ce partage. Bien que les limites des châtelleries ne soient pas matérialisées sur vos cartes dans le jeu, elles correspondent en fait à des frontières naturelles, comme des routes, des rivières ou des montagnes abruptes.

Présentation et légende

Cet atlas se divise en dix chapitres : les neuf premiers correspondent aux neuf châtelleries de Bordeciel (Haafingar, Hjaalmarche, le Clos, la Châtellerie de Fortdhiver, la Crevasse, la Châtellerie de Blancherive, Estmarche, la Châtellerie d'Épervine et la Brèche), qui s'étendent du nord-ouest au sud-est ; le dixième est consacré aux Autres royaumes, ces sites qui n'apparaissent pas sur la carte du monde, comme par exemple le bastion du Culte du Dragon de Skuldafn.

Tous les sites de chaque châtellerie se distinguent avec d'un côté les lieux principaux (qui deviennent des repères de voyage rapide une fois découverts), et de l'autre les lieux secondaires (dont certains apparaissent sur votre carte locale). Vous trouverez également les plans des donjons et habitations de grande taille, pour vous aider à les explorer et trouver les objets importants. Nous utilisons les symboles suivants :



Lieux principaux : ces sites aux dimensions généralement vastes, qui requièrent d'en explorer l'intérieur, sont listés par des numéros. Par exemple, le repaire de vampires appelé Repaire de Movarth est listé ainsi : Lieu principal [2.19]. Cela signifie qu'il se situe dans la châtellerie 2 (Hjaalmarche) et qu'il s'agit du 19e lieu principal de celle-ci. Le symbole des lieux principaux varie selon leur nature (un repaire, une ville ou une capitale, par exemple).



Lieux secondaires : ce sont des sites plus petits, qui nécessitent rarement une exploration intérieure ; ils sont listés par des lettres. Par exemple, l'autel de Zénithar dans la Brèche est listé ainsi : Lieu secondaire [9.U].

Rencontre : ce symbole indique une possible rencontre aléatoire.



Repère de carte (cartes intérieures) : ceci indique la zone dans laquelle vous trouverez un ou plusieurs objets importants (avec un nombre qui renvoie au descriptif), ou encore une salle ou un chemin intéressant à l'intérieur d'un site.



Repère d'obstacle (cartes intérieures) : ce symbole relève la présence d'une porte (avec une lettre qui renvoie au descriptif), d'une porte verrouillée (un repère vide) ou d'un chemin bloqué (un repère vide également). Ces emplacements sont parfois reliés à d'autre par une ligne, indiquant une jonction entre deux niveaux d'une structure ou donjon.

Statistiques des lieux

Chaque site de Bordeciel contient une liste pertinente d'informations, laquelle vous informera au mieux de ce qui vous attend dans l'enceinte d'un village ou d'un donjon. Le tableau suivant explique la signification de ces statistiques.

INFORMATION	DESCRIPTION
Quêtes associées	Indique si vous visitez ce lieu au cours d'une quête. En raison de la nature aléatoire des quêtes individuelles, quêtes parallèles et quêtes de faveurs, seules les quêtes qui exigent expressément de visiter un lieu précis sont listées.
Niveau conseillé	C'est le niveau minimum que votre personnage doit avoir atteint pour explorer ce site et espérer en sortir vivant. Si ce chiffre est très supérieur au vôtre, attendez-vous à un défi très difficile, voire impossible.
Type de donjon ou d'habitation	Détermine le type de lieu dont il s'agit et les entités que vous êtes le plus susceptible d'y rencontrer. Les habitations sont le plus souvent peuplés d'être amicaux, alors que les donjons sont généralement des environnements hostiles.
Capitale de châtellerie (Majeure)	L'une des cinq capitales majeures.
Capitale de châtellerie (Mineure)	L'une des quatre capitales mineures.
Caravane	Le campement de l'une des trois caravanes khajiits qui sillonnent les routes.
Ferme	Lieux où on cultive la terre.
Camp de chasseurs	Un lieu où un pêcheur ou un chasseur a élu domicile.
Scierie	Un site où l'on coupe et taille le bois, parfois au sein d'une ville.
Fort militaire	Une grande forteresse de pierre occupée par des ennemis, jusqu'à ce qu'ils soient chassés par la guerre civile.
Camp militaire impérial	Un quartier général avancé ; peut être présent ou non selon les développements de la guerre civile.
Camp militaire (Sombrages)	Un quartier général avancé ; peut être présent ou non selon les développements de la guerre civile.
Mine	Une galerie creusée dans les montagnes où on exploite des filons de minerai.
Fort des Orques	Une forteresse habitée par des Orques ; vous devez être frère de sang avec eux pour entrer librement.
Ville	Une modeste agglomération, comprenant généralement des maisons, une auberge et des fermes.
Tanière	Un antre où des animaux sauvages vivent et ramènent leurs proies.
Camp de bandits	Un camp ou fort qui sert de base aux attaques de bandits.
Repaire du dragon	Un lieu antique où un dragon a été aperçu (mais pourrait bien ne pas être présent).
Repaire du prêtre-dragon	Une crypte ancienne qui abrite un redoutable prêtre-dragon.
Crypte draugr	Un tertre qui renferme mausolées et catacombes où les Nordiques avaient coutume d'enterrer leurs morts.
Cité des nains	Les vastes et sinistres ruines d'une cité construite par la race disparue des Dwemers.
Repaire de Falmers	Une grotte ou ruine habitée par les descendants dégénérés des premiers Elfes de Bordeciel.
Redoute de Parjures	Un endroit où les Crevassais autochtones fomente l'expulsion des Nordiques de la Crevasse.
Camp des géants	Un endroit où se sont installés des géants nomades et leurs troupeaux de mammouths.
Nid de harfreuses	Une ruine où se réunissent des sorcières pour sacrifier des animaux, ou pire encore.
Bosquet de spriggan	Un endroit où la nature est reine, protégée de tous les intrus (dont vous faites partie).
Antre de vampire	Le sombre repaire d'un clan de vampires.
Repaire de sorcier	Un fort ou une grotte où des mages renégats exercent leur art.
Zone spéciale : cette zone ou cet objet a une importance particulière et mérite d'être inspecté :	
Apothicaire	Achète et vend des potions et des ingrédients.
Tavernier	Achète et vend de quoi se restaurer (en général, de l'hydromel).
Forgeron	Achète et vend des armes, des armures ou les deux, ainsi que des matières premières pour le forgeage.
Cocher	Peut vous conduire à n'importe quelle capitale : très utile !
Receleur	Achète et vend des produits illicites.
Archerie	Achète et vend des armes (en général, des arcs), des armures ou les deux, ainsi que des matières premières pour le forgeage.
Vendeur de vivres	Achète et vend différents aliments.
Vendeur d'articles généraux	Achète et vend toutes sortes de produits - faites de la place dans votre inventaire !
Aubergiste	Loue des chambres pour la nuit et propose généralement à manger et à boire. De plus, utile pour apprendre les dernières rumeurs.
Joaillier	Ces marchands peu nombreux achètent et vendent des babioles et des verroteries, comme des colliers ou des anneaux.
Spécial	Ces marchands peu nombreux vendent des marchandises spéciales (voir les Annexes).
Vendeur de sorts	Achète et vend des livres de sorts et des parchemins.
Maître d'écurie	Vend des chevaux, mais il faut avoir les moyens !
Zone spéciale : cette zone ou cet objet a une importance particulière et mérite d'être inspecté :	
Murs de mots	Un lieu où vous pouvez apprendre un nouveau Mot de puissance (cri).
Autels	Un petit autel dédié à l'un des Divins, où vous pouvez recevoir une bénédiction et soigner vos maladies.
Pierres dressées	Approchez de cet ancien monolithe de pierre pour obtenir ou échanger une capacité puissante.
Tertres aux dragons	Antiques sépultures de dragons ; ces sites sont peu à peu modifiés au cours du déroulement de la quête principale.
Livre de comptes	Une boutique contenant un livre de comptes, qui détaille les pertes et profits ; utile pour certaines quêtes de la Guilde des voleurs.
Carte de la guerre civile	Un lieu où vous pouvez observer la progression de la guerre civile. Ces cartes vous permettent d'ajouter des lieux à votre carte du monde.
Artisanat : cette zone offre un ou plusieurs postes d'artisanat.	
Laboratoire alchimique	Un laboratoire de la taille d'une table où vous pouvez mélanger des ingrédients (compétence d'alchimie).
Autel d'enchantement	Une table couverte de runes où vous pouvez appliquer ou extraire des enchantements (compétence d'enchantement).
Enclume ou forge	Les outils qui permettent à un forgeron de manipuler le métal et le cuir (compétence de forgeage).
Casserole ou broche	Un lieu où vous pouvez cuisiner des recettes de base avec la nourriture que vous trouvez.
Meule	Un dispositif qui permet d'aiguiser les armes (compétence de forgeage).
Fonderie	Le four d'un mineur, permettant de fondre le minerai (et certains objets dwemers) pour obtenir des lingots.
Chevalet de tannage	Un outil qui permet de sécher et tanner les peaux pour en faire du cuir, que vous pouvez revendre ou utiliser à la forge.
Billot	Un endroit où vous pouvez couper du bois et le vendre aux propriétaires de scierie.
Établi	Un endroit qui permet de tremper des pièces d'armure (compétence de forgeage).
Dangers : signale un danger potentiellement mortel ou empoisonné. Voici les pièges qui vous attendent :	
Types de piège	piège à ours, bélier, piège d'os (alarme), fléchettes, baliste dwemer, pilier de feu dwemer, piston dwemer, batteuse dwemer, gaz explosif, piège à masse, jet de flammes, piège magique, crâne de mammouth, lampe à huile, flaque d'huile, gaz toxique, chute de pierres, piège runique, lances, lames oscillantes ou encore piège oscillant.
Énigme	**Cet endroit renferme un casse-tête qui demande une pincée de réflexion.**
Porte à énigme nordique	Une porte solidement verrouillée par trois plaques de métal concentriques et une "serrure" centrale.
Piliers nordiques à énigme	Une série de piliers de pierre qu'il faut faire tourner et placer dans la bonne direction.
Murs pivotants	Ces murs rotatifs viennent bloquer votre progression.
Énigme dwemer	Un casse-tête mécanique complexe que l'on trouve dans les ruines dwemers.
Jonction souterraine	**Ce lieu est relié à un autre via un tunnel ou une série de chambres souterraines.**
Objets de collection	**Un objet qui a de la valeur pour vous ou un autre personnage, et qui peut posséder des pouvoirs uniques.**
Insecte capturé	Un insecte emprisonné dans un bocal de verre. Vous devez les trouver pour la Quête parallèle : Collection d'insectes*.

SAMY&DENIS

INFORMATION	DESCRIPTION
Nirnroot cramoisie	Cette variété écarlate de la célèbre plante au bruit de clochette ne se trouve que dans Griffenoire. Récoltez-les pour la Quête parallèle : Nirnroot cramoisie.
Masque de prêtre-dragon	Un masque de cérémonie porté par un dangereux prêtre-dragon. Fait partie de la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*.
Livre de compétence	Ces livres ajoutent un point à une compétence précise après la première lecture.
Carte au trésor	Ces morceaux de parchemin offrent des indices visuels permettant de mener à bien la Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*.

INFORMATION	DESCRIPTION
Arme unique	Une arme particulièrement puissante dont il n'existe qu'un seul exemplaire au monde.
Objet unique	Un objet très puissant ou intéressant, et à nul autre pareil.
Gemme étrange	Ces pierres précieuses trônaient autrefois sur la Couronne de Barenziah. Retrouvez-les toutes pour terminer la Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons.
Divers : ce terme regroupe toutes les autres informations pertinentes.	
Zone verrouillée	Vous devez posséder une clé spécifique pour accéder à ce lieu (généralement obtenue dans le cadre d'une quête).

INFORMATION	DESCRIPTION
Coffre (ou encore sacoche d'apothicaire, havresac, sacoche, coffre-fort) :	Un coffre ou tout autre objet contenant un butin digne d'être pillé.
Potions	Entre deux et cinq potions se trouvent dans cette zone.
Potions à foison	Plus de cinq potions se trouvent dans cette zone.
Diverses pièces d'équipement	Cette zone renferme un assortiment d'armes, de pièces d'armure ou de livres de sort.
Or à foison	Une belle quantité d'or (ou de bijoux, notamment colliers et pendentifs) peut être ramassée ou volée dans cette zone.

REMARQUE En raison de la taille gigantesque de Bordeciel et la nature aléatoire du contenu de chaque coffre, havresac, tonneau et sacoche, il est impossible de tout répertorier. Si vous cherchez des ingrédients, consultez le chapitre Inventaire. Pour localiser des livres de compétence, référez-vous aux Annexes.

CHÂTELLERIE 1 : HAAFINGAR





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

La Châtellerie d'Haafingar est parsemée de places fortes et de grottes s'enfonçant profondément sous ses contreforts de granit et son terrain montagneux si caractéristique. Les repaires de contrebandiers abondent le long de la côte, et la présence des Thalmor est particulièrement appuyée dans la région ; leur ambassade est perchée au sommet d'une montagne au nord-ouest de la capitale. Deux grands forts où vous pourrez croiser un grand nombre d'ennemis : le Donjon de Nordguet et Fort Hraggstad. Quoi qu'il arrive, ne manquez pas d'admirer la splendeur de la Statue de Méridia et les lumineuses Ruines de Primortis !

Routes et chemins

Haafingar est dominé par l'arche massive et les créneaux imprenables de Solitude. Cette cité-forteresse est un point de repère immanquable pour les voyageurs qui arrivent de Hjaalmarche. Le reste de la châtellerie est traversée par une grande route contournant la chaîne montagneuse d'Haafingar avant de mourir contre les versants escarpés et infranchissables plus à l'ouest. Plusieurs chemins secondaires partent de cette artère principale et offrent une première piste d'exploration appréciable ; le reste de la région est difficile à négocier, et vous devrez vous déplacer avec prudence sur un terrain enneigé et très irrégulier. Bien souvent, il vous sera impossible de rejoindre un lieu principal en coupant par la toundra et les rochers. La rivière Karth marque la frontière avec Hjaalmarche, l'extrémité nord de la Crevasse empiétant juste au sud-ouest de Pondragon. Le littoral de la Mer des Fantômes, au nord, constitue la plus grande étendue de terrain plat de la châtellerie ; la plupart des voyageurs évitent cette région soumise à la domination du Thalmor.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes/Mercenaires : [3/47]
- Commerçants : [15/133]
  - Apothicaire : [1/12]
  - Archerie : [1/3]
  - Aubergiste : [2/15]
  - Cocher : [1/5]
  - Forgeron : [2/33]
  - Joaillier : [0/2]
  - Maître d'écurie : [1/5]
  - Receleur : [1/10]
  - Spécial : [0/3]
  - Tavernier : [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [2/19]
  - Vendeur de sorts : [1/12]
  - Vendeur de vivres : [3/9]
- Maisons à vendre : [1/5]
- Prétendant(e)s au mariage : [5/62]
- Professeurs de compétences : [3/50]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [1/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Commerçants (Sorts) : [0/10]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [1/3]
  - Éloquence : [1/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Parade : [0/2]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

- Alchimie : [2/10]
- Altération : [1/10]
- Archerie : [1/10]
- Armes à deux mains : [3/10]
- Armes à une main : [2/10]
- Armure légère : [2/10]
- Armure lourde : [0/10]
- Conjuration : [1/10]
- Crochetage : [0/10]
- Destruction : [2/10]
- Éloquence : [2/10]
- Enchantement : [0/10]
- Forgeage : [0/10]
- Furtivité : [0/10]
- Guérison : [0/10]
- Illusion : [1/10]
- Larcins : [1/7]
- Livres de compétence : [17/180]
- Masques de prêtre-dragon : [1/10]
- Parade : [0/10]
- Vol à la tire : [0/10]
- Armes uniques : [5/80]
- Gemmes étranges : [4/24]
- Objets uniques : [5/112]

Objets spéciaux

- Autels : [10/69]
  - Akatosh : [1/6]
  - Arkay : [2/12]
  - Dibella : [1/8]
  - Julianos : [1/5]
  - Kynareth : [1/6]
  - Mara : [1/5]
  - Stendarr : [1/5]
  - Talos : [1/17]
  - Zénithar : [1/5]
- Murs de mots : [2/42]
  - Furie élémentale : [1/3]
  - Impulsion : [1/2]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre du Destrier [1/13]

POSTES D'ARTISANAT : HAAFINGAR

☑	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Solitude (Breuvages d'Angeline) [1.00]	Solitude (Mornefort) [1.00]
☐	Autel d'enchantement	Solitude (Maison d'Érikur) [1.00]	Solitude (Palais bleu) [1.00]
☐	Enclume ou forge	Solitude (Forgeron) [1.00]	Fort Hraggstad (extérieur) [1.08]
☐	Casserole et broche	Solitude (Friperies fantaisie) [1.00]	Pondragon (Maison d'Horgeir) [1.17]

☑	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Meule	Solitude (Forgeron) [1.00]	Solitude (Extérieur : échafaud du bourreau) [1.00]
☐	Fonderie	Grotte de l'Aviron brisé [1.19]	—
☐	Chevalet de tannage	Solitude (Forgeron) [1.00]	Pondragon (Extérieur : avant-poste du Penitus Oculatus) [1.17]

☑	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Billot	Pondragon (extérieur) [1.17]	Grotte de l'Aviron brisé [1.19]
☐	Établi	Solitude (Forgeron) [1.00]	Pondragon (Extérieur : avant-poste du Penitus Oculatus) [1.17]

SAMY&DENIS

Châtellerie 1 : HAAFINGAR
Palais bleu
Solitude
Rivière Karth
N
1.01
1.02
1.03
1.04
1.05
1.06
1.07
1.08
1.09
1.10
1.11
1.12
1.13
1.14
1.15
1.16
1.17
1.18
1.19
1.20
1.21
1.22
1.23
1.24
1.25
1.26
1.27
1.28
1.A
1.B
1.C
1.D
1.E
1.F
1.G
1.H

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 30 : la capitale, Palais bleu et 28 lieux importants

[1.00] Capitale de châtellerie : Solitude

[1.00] Palais bleu

Jarl : Élisif la Juste

[1.01] Donjon de Nordguet

[1.02] Tanière de Rimeroc

[1.03] Tour de Givrepin

[1.04] Volskygge

[1.05] Antre de Durechute et Antre de Durechute inférieur

[1.06] Grotte de l'Écho perdu

[1.07] Larme de l'orphelin

[1.08] Fort Hraggstad

[1.09] Ruines du Cap de la veuve

[1.10] Grotte de la Cime

[1.11] Étang de Pinclair

[1.12] Perchoir du corbeau

[1.13] Pierre du Destrier

[1.14] Repaire de Ferdos

[1.15] Grotte du Crâne de loup

[1.16] Statue de Méridia et Ruines de Primortis

[1.17] Pondragon

[1.18] Camp des Sombrages d'Haafingar

[1.19] Grotte de l'Aviron brisé

[1.20] Grotte de Sombrejade

[1.21] Ambassade du Thalmor

[1.22] Scierie de Solitude

[1.23] Ferme de Katla

[1.24] Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental

[1.25] Grotte de Merleau

[1.26] Phare de Solitude

[1.27] Le Sload douillet

[1.28] Le Katariah

LIEUX SECONDAIRES

Total - 8 points d'intérêt

[1.A] Campement de chasseur

[1.B] Campement de Parjures

[1.C] Folie du loup hurlant

[1.D] Tanière d'ours de la Cime

[1.E] Repaire de smilodons

[1.F] Cadavre de mage

[1.G] Ruines funéraires nordiques

[1.H] Camp avancé de Solitude

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : SOLITUDE



Quêtes associées

Activité de donjon (prison de Solitude)

Objectif secondaire : Angeline et Aldis* (Angeline Morrard)

Objectif secondaire : Cargaison de vin épicé* (Evette San)

Objectif secondaire : Fripes et fantaisie* (Taarie)

Objectif secondaire : Rumeurs (le Ragnard pervers)

Quête d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : Le luth de Finn

Quête d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : Le tambour de Rjorn

Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare

Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire

Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique

Quête de la guerre civile : Dans la Légion

Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav

Quête de la guerre civile : Falsification

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille

Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude

Quête de la guerre civile : La Couronne d'os

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive

Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur

Quête de thane : Thane d'Haafingar*

Quête des Daedra : La folie incarnée

Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le Sload douillet

Quête parallèle : Extinction des feux

Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve

Quête parallèle : L'homme qui criait au loup

Quête principale : Immunité diplomatique

Quête principale : La saison éternelle

Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (x2)

Quêtes d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : À petit feu

Quêtes d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : La flûte de Pantea

Service (activité) : le don de la charité* (Dervenin)

Service (activité) : le don de la charité* (Noster le Borgne)

Service (activité) : le don de la charité* (Svari)

Service : recherche d'objet rare* (Capitaine Aldis)

Service : récupération d'objet (grotte)* (Noster le Borgne)

Service : tueur de bandits* (Ahtar)

Service : tueur de vampires* (Sybille Stentor)

Service : Une bonne discussion* (Octieve San)

Habitation : Capitale de châtellerie (Majeure)

REMARQUE * : les quêtes signalées par ce symbole n'apparaissent pas dans votre liste de quêtes, mais les objectifs peuvent quant à eux y figurer.

Artisanat

Autel d'enchantement (2)

Établi

Forge

Laboratoire alchimique

Meules (3)

Services

Acolyte : Ahtar le geôlier [2/47]

Acolyte : Belrand [1/47]

Acolyte : Jordis la Guerrière [3/47]

Commerçant (Archerie) : Fihada [1/3]

Commerçant (Aubergiste) : Corpulus Vinius [1/15]

Commerçant (Calèche) : Thaer [1/5]

Commerçant (Forgeron) : Beirand [1/33]

Commerçant (Nourriture): Addvar [1/9]

Commerçant (Nourriture): Evette San [3/9]

Commerçant (receleur) : Gulum-Ei [1/11] (après avoir terminé les Quêtes de la Guilde des voleurs)

Commerçante (Apothicaire) : Angeline Morrard [1/12]

Commerçante (Apothicaire) : Vivienne Onis [2/12]

Commerçante (Articles généraux) : Endarie [1/19]

Commerçante (Articles généraux) : Sayma [3/19]

Commerçante (Nourriture): Jala [2/9]

Maison à vendre : Manoir de Hautefléche [1/5]

Prétendant : Belrand [1/62]

Prétendant : Octieve San [5/62]

Prétendant : Sorex Vinius [2/62]

Prétendante : Jordis la Guerrière [4/62]

Prétendante : Taarie [3/62]

Professeur (maître d'éloquence) : Giraud Germane [1/4]

Professeur (spécialiste en altération) : Melaran [1/3]

Professeur (vendeuse de sorts) : Sybille Stentor [1/12]

Objets de collection

Arme unique : Hache du bourreau [1/80]

Arme unique : Trépas de Firiniel [2/80]

Gemme étrange : [1/24]

Gemme étrange : [2/24]

Livre de compétence [Alchimie] : La chanson de l'alchimiste [E1/10]

Livre de compétence [Archerie] : Le ruban d'or du mérite [C1/10]

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir [C1/10]

Livre de compétence [Armure légère] : L'arrière-garde [D1/10]

Livre de compétence [Armure légère] : Les réfugiés [E1/10]

Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve [D1/10]

Livre de compétence [Éloquence] : Le jeu de la vente [E1/10]

Objet unique : Alliance d'Asgeir [1/112]

Objet unique : Alliance de Vittoria [2/112]

Objet unique : Bouclier de Solitude [3/112]

Objets spéciaux

Autel d'Akatosh [1/6]

Autel d'Arkay (2) [1/12; 2/12]

Autel de Dibella [1/8]

Autel de Julianos [1/5]

Autel de Kynareth [1/6]

Autel de Mara [1/5]

Autel de Stendarr [1/5]

Autel de Talos [1/17]

Autel de Zénithar [1/5]

Coffre(s)

Diverses pièces d'équipement

Guerre civile : carte de Bordeciel

Livres de comptes

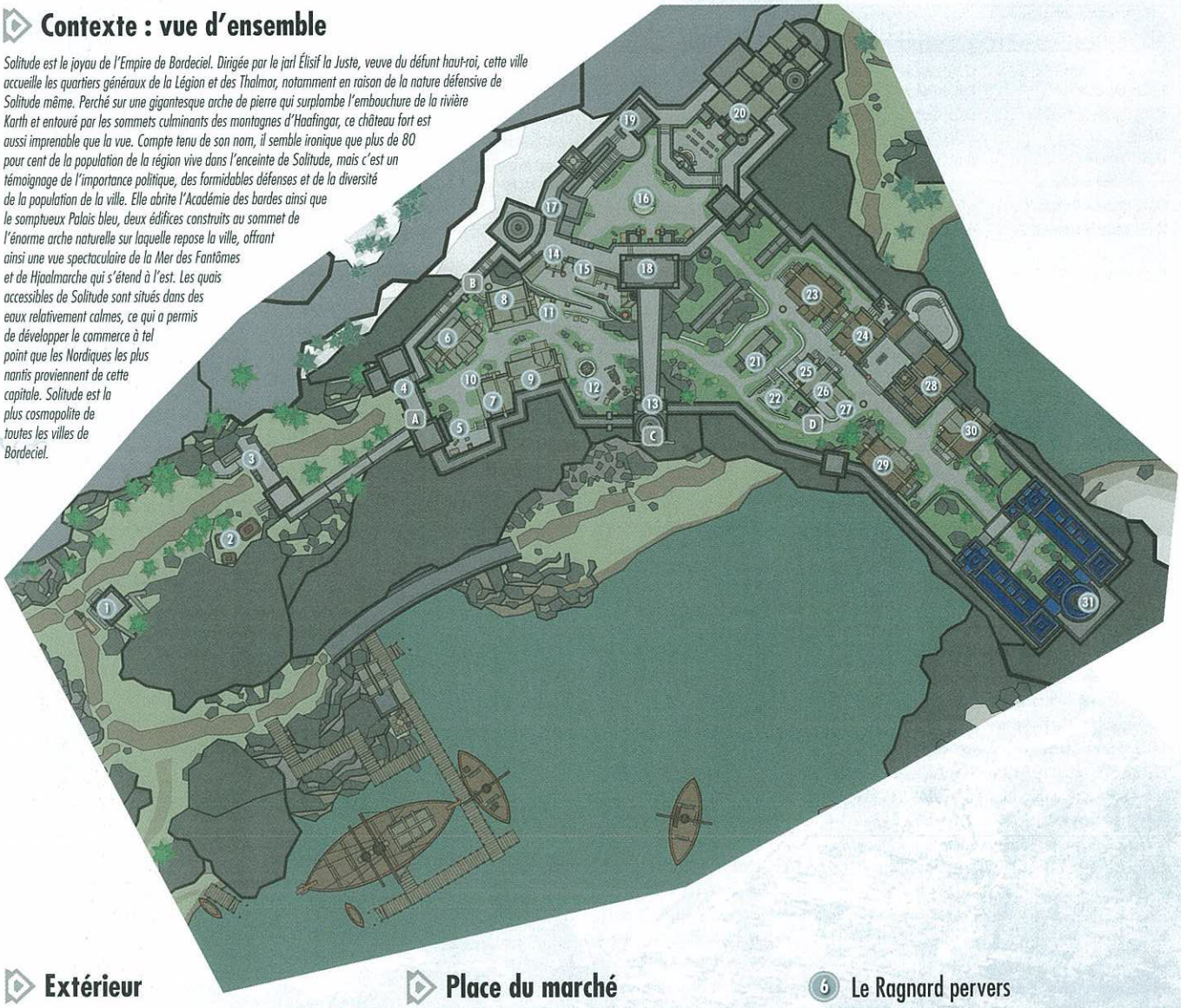
Potions à foison



SAMY&DENIS

Contexte : vue d'ensemble

Solitude est le joyau de l'Empire de Bordeciel. Dirigée par le jarl Élisif la Juste, veuve du défunt haut-roi, cette ville accueille les quartiers généraux de la Légion et des Thalmor, notamment en raison de la nature défensive de Solitude même. Perché sur une gigantesque arche de pierre qui surplombe l'embouchure de la rivière Karth et entouré par les sommets culminants des montagnes d'Haafingar, ce château fort est aussi imprenable que la vue. Compte tenu de son nom, il semble ironique que plus de 80 pour cent de la population de la région vive dans l'enceinte de Solitude, mais c'est un témoignage de l'importance politique, des formidables défenses et de la diversité de la population de la ville. Elle abrite l'Académie des bardes ainsi que le somptueux Palais bleu, deux édifices construits au sommet de l'énorme arche naturelle sur laquelle repose la ville, offrant ainsi une vue spectaculaire de la Mer des Fantômes et de Hjaalmarche qui s'étend à l'est. Les quais accessibles de Solitude sont situés dans des eaux relativement calmes, ce qui a permis de développer le commerce à tel point que les Nordiques les plus nantis proviennent de cette capitale. Solitude est la plus cosmopolite de toutes les villes de Bordeciel.



Extérieur



1 Tour de guet inférieure

Près de la Ferme de Katla et des Écuries de Solitude se trouve une unique tour de guet, devant l'entrée ouest de Solitude. C'est ici que Thaer attend d'éventuels clients avec sa calèche. Vous pouvez l'emprunter pour vous rendre dans n'importe quelle autre capitale.

◊ Commerçant (Calèche) : Thaer [1/5]

2 Caravane de Ma'dran

Lorsqu'ils ne voyagent pas, Ma'dran et les autres Khajiits installent leur campement ici. Vous pouvez leur acheter toute une variété de marchandises. Ils vous servent aussi de receleurs durant les Quêtes de la Guilde des voleurs.

◊ Commerçant (Caravane) : Ma'dran [19/19]

○ Armes, tenues, potions, nourriture, ingrédients, divers

3 Porte extérieure

4 Porte principale

Place du marché



Divers commerçants vendent leurs marchandises dans le quartier sud-ouest de la ville. Mis à part ces marchands, on trouve sur la place du marché l'échafaud du bourreau et les étals, ainsi qu'un puits qui serait l'une des plus vieilles constructions de Solitude.

A Porte principale : Sortie vers Bordeciel

5 Échafaud du bourreau

La première fois que vous arrivez à Solitude, une petite foule est réunie pour assister à l'exécution de Roggvir, qui a commis des crimes contre l'Empire. Il a en effet permis à Ulfric Sombrage de fuir la ville après avoir tué le haut-roi. Roggvir est décapité sous les yeux et les hourras des citoyens, à moins que vous ne vous interposiez (ce qui est un crime). Vous trouverez une entrée sur les remparts au-dessus de la porte principale ; elle vous permet de vous déplacer (ou de vous faufiler discrètement) le long des murailles de la ville.

◊ Artisanat : Meule

6 Le Ragnard pervers



Corpulus Vinius	Minette Vinius	Belrand
Sorex Vinius	Lisette	Gulum-Ei

Le Ragnard pervers est la seule taverne de la ville. Elle accueille parfois une clientèle intéressante (voire indésirable). Corpulus Vinius dirige cet établissement. Lisette, un ménestrel, joue ici l'après-midi et le soir. Cette taverne est célèbre pour son vin et son hydromel importés de Faillaise. Si Corpulus mourait, ce serait son fils Sorex Vinius qui prendrait sa succession. Vous pouvez engager Belrand ici. Les chambres à l'étage contiennent de nombreux livres que vous pouvez lire. D'autre part, vous pouvez piller le coffre de la cave.

◊ Acolyte : Belrand [1/47]

◊ Prétendant : Belrand [1/62]

◊ Prétendant : Sorex Vinius [2/62]

◊ Commerçant (receleur) : Gulum-Ei (après avoir terminé les Quêtes de la Guilde des voleurs)

SAMY&DENIS

- Commerçant (Aubergiste) : Corpulus Vinius [1/15]
  - Logement et nourriture
  - Rumeurs de quête
- Livre de comptes
- Coffre (Spécialiste)
- Coffre
- Potions

7 Friperies fantaisie

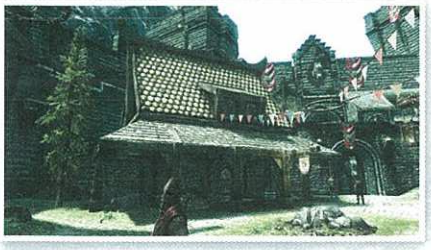


Endarie Taarie

Taarie et sa soeur jumelle Endarie tiennent cette boutique, au-dessus de laquelle elles vivent. Vous y trouverez deux coffres (un à la cave, l'autre à l'étage), ainsi qu'une grande quantité de nourriture et quelques livres à feuilleter.

- Marque noire : "Butin"
- Prétendante : Taarie [3/62]
  - Tenue
- Commerçante (Articles généraux) : Taarie [2/25]
  - Tenue
- Livre de comptes
- Coffre (Spécialiste)
- Coffres (2)
- Livre de comptes

8 Breuvages d'Angeline



Angeline Morrard Vivienne Onis

Angeline Morrard et sa nièce Vivienne Onis tiennent cette boutique, au-dessus de laquelle elles vivent. La boutique elle-même est de taille modeste. C'est une petite pièce avec un comptoir et des étagères chargées d'étranges ingrédients, potions et cadavres d'animaux. On y trouve un vaste choix de potions et d'ingrédients à acheter (ou à voler), une table d'alchimie, un coffre à la cave et un autre à l'étage, près du livre de comptes.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Commerçante (Apothicaire) : Angeline Morrard [1/14]
  - Potions, nourriture et ingrédients
- Commerçante (Apothicaire) : Vivienne Onis [2/15]
  - Potions, nourriture et ingrédients
- Livre de comptes
- Coffre (Apprenti)
- Coffre
- Potions à foison

9 Bric-à-brac



Sayma Kayd

Sayma tient ce commerce. Son fils Kayd lui apporte son aide, mais il la gêne la plupart du temps. Ils vivent au-dessus la boutique. Le logement de Sayma contient de la nourriture, des livres à lire, un coffre à la cave et un autre à l'étage, près du livre de comptes.

- Marque noire : "Butin"
- Commerçante (Articles généraux) : Sayma [2/25]
  - Armes, tenues, potions, parchemins, nourriture, ingrédients, livres, divers
- Livre de comptes
- Coffre (Apprenti)
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

10 Noster le Borgne

Noster Oeil-de-Lynx

Ce mendiant vous demande une pièce d'or. Si vous la lui offrez, vous recevez le don de la charité.

- Capacité : Le don de la charité

11 Jaree-Ra

Jaree-Ra

Un Argonien avec plusieurs combines intéressantes (et illégales). Il flâne généralement dans ce coin et se rend parfois aux Breuvages d'Angeline.

12 Les étals du marché et le puits

Addvar Jala Evette San

Ces étals proposent diverses marchandises. Addvar vend du poisson. C'est sa femme, Greta, qui prendrait sa succession s'il venait à mourir. Jala vend des fruits et des légumes, tandis qu'Evette San vend du vin épicé. Le vieux puits n'est plus utilisé.

- Commerçant (Nourriture): Addvar [1/9]
  - Potions, nourriture et ingrédients
- Commerçante (Nourriture): Jala [2/9]
  - Potions, nourriture et ingrédients
- Commerçant (Nourriture): Evette San [3/9]
  - Potions, nourriture et ingrédients

B Issue du donjon de Mornefort

Cette grille est inaccessible depuis la rue. C'est une issue de secours secrète que vous pouvez gagner depuis l'une des cellules du donjon de Mornefort.

13 Porte sud

C Porte sud : Sortie vers Bordeciel

Ce moulin est visible à plusieurs kilomètres de distance. La porte, au niveau du sol, conduit à un escalier en spirale que vous pouvez descendre pour accéder aux quais et quitter la ville. Montez l'escalier pour gagner les remparts et l'entrée arrière (déverrouillée) de la tour de l'empereur.

Mornefort



Le donjon de Mornefort surplombe le quartier nord de la ville. Grâce à ses murs épais et imposants, il protégeait les habitants des envahisseurs. Au fil du développement de la ville, de nouvelles murailles ont été ajoutées pour entourer les édifices plus récents. Durant une longue période de paix, le Palais bleu a été construit pour le jarl et Mornefort a été relégué au rang de forteresse secondaire. Il accueille maintenant la garnison impériale et le Temple des Divins. Trouvez deux livres de compétence près des dortoirs :

- Livre de compétence [Armure légère] : L'arrière-garde [D1/10]

14 Archerie



Fihada
Jawanan

Fihada et son apprenti, Jawanan, tiennent cette boutique, où vous trouverez un grand nombre d'armes à vendre (ou à voler). Il y a un coffre dans la chambre au rez-de-chaussée et un autre à l'étage, près du livre de comptes.

- Commerçant (Archerie) : Fihada [1/3]
  - Armes et divers
- Livre de compétence [Archerie] : Le ruban d'or du mérite [C1/10]
- Livre de comptes
- Coffre (Spécialiste)
- Coffre
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

15 Forge de Solitude



Beirand Helmvar

Beirand travaille pour l'armée et la garde de la ville. Néanmoins, ayant la permission de travailler à son compte, il peut fabriquer et réparer des armes ou des armures. Cela dit, son travail principal passe avant tout. Si Beirand venait à mourir, son apprenti Helmvar le remplacerait. Beirand est marié à Sayma, à qui il a donné un fils du nom de Kayd. Devant sa boutique se trouve l'ensemble des lieux d'artisanat et il y a une seconde meule à l'intérieur de la forge. Dans la chambre de Beirand, à l'étage, vous trouverez un livre de comptes, un livre de compétence et un coffre.

- Artisanat : Forge
- Artisanat : Meules (2)
- Artisanat : Établi

SAMY&DENIS

- ◊ Commerçant (Forgeron) : Beirand [1/33]
  - ○ Armes, tenues, divers
- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : Les réfugiés [E1/10]
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Spécialiste)

16 La cour et les remparts

Capitaine Aldis

Au sol, des gardes de Solitude s'exercent à l'arc et à l'épée. Le capitaine Aldis supervise leur entraînement, ainsi que les exécutions, comme celle à laquelle vous avez assisté à votre arrivée. Montez la rampe de pierre jusqu'aux remparts, ce qui vous permet de vous élever rapidement (et plus furtivement) au-dessus des terres du château et de gagner Mornefort, le siège du Thalmor, le Temple des Divins et la place du marché. Vous pouvez même sauter du haut des remparts sud-est pour attraper de la mousse barbue ou un nid d'oiseau.

17 Mornefort (intérieur)

Général Tullius	Ahtar le geôlier
Légat Rikke	Gianna

Au cours des siècles passés, ce n'était que le donjon du château. Grâce à ses murs épais et imposants, il protégeait les habitants des envahisseurs. Au fil du développement de la ville, de nouvelles murailles ont été ajoutées pour entourer les édifices plus récents. Durant une longue période de paix, un autre palais a été construit pour le jarl, faisant de Mornefort une maison de gardien surdimensionnée. Ce donjon fut finalement transformé pour accueillir la garnison impériale de la ville. Le général Tullius est le responsable des forces impériales en Bordeciel. Il vit et travaille ici, aux côtés de son bras droit, le légat Rikke.

- ◊ Acolyte : Ahtar le geôlier [2/47]
- ◊ Arme unique : Hache du bourreau [1/80]

Salle de guerre du général Tullius (rez-de-chaussée)

L'étage principal du château est occupé par une carte de guerre de Bordeciel, sur laquelle le général Tullius et le légat Rikke se penchent pour prendre des mesures contre les Sombrages. C'est ici que vous pouvez les rejoindre durant les Quêtes de la guerre civile.

- ◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Chambre du légat Rikke (rez-de-chaussée)

Une simple table et un lit.

Chambre du général Tullius (premier étage)

Cette chambre, dominée par un grand lit, est reliée à la salle de guerre et débouche sur les remparts si vous empruntez un couloir et un escalier.

- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Caserne de la garnison (étage inférieur)

Le légat Aventus Caesennius dirige d'une main de fer la caserne où dorment les gardes de la ville et les conscrits. On y trouve une cuisine remplie de nourriture et un arsenal d'armes et d'équipements impériaux.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : L'arrière-garde [D1/10]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Donjon de Mornefort (étage inférieur)

Si vous commettez un crime à Haafingar, les gardes vous jetteront dans les cachots de Mornefort, dont le responsable est Ahtar le geôlier (qui participait à l'exécution à laquelle vous avez assisté lors de votre arrivée à Solitude). L'étage supérieur est constitué d'un balcon circulaire qui surplombe les cachots. Il y a des gardes, de la nourriture et des armes éparpillées au sol ainsi que trois salles situées le long du mur extérieur à votre droite. La première est une salle d'interrogatoire, la seconde une salle de torture et la troisième, le bureau d'Ahtar, depuis lequel des marches mènent à la salle des preuves, à l'étage inférieur. Vous remarquerez un trou béant dans la paroi, près du coffre des effets personnels des prisonniers ? Il vous permet de récupérer votre équipement lorsque vous vous échappez par le passage secret.

- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Coffre à objets de prisonnier
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Donjon de Mornefort (étage des cachots)

L'étage inférieur, à peu près circulaire, compte sept cellules, dont la plupart sont fermées à clé. Bjartur, un soldat des Sombrages, est détenu dans l'une d'entre elles, si la ville est aux mains des Impériaux. Le geôlier vous enferme généralement dans une cellule au sud de la prison.

Au lieu de servir votre peine, examinez le mortier effrité au fond de votre cellule. Il se désagrège, vous permettant de fuir dans un couloir des cachots. Vous apercevrez une petite cavité qui vous permettra d'atteindre le coffre des effets personnels des prisonniers dans la salle des preuves. Ensuite, grimpez l'échelle pour déboucher sur la place du marché ; [B] Issue du donjon de Mornefort. Sachez que vous ne pouvez le faire qu'une seule fois : après votre évasion, les gardes réparent le mur et, à l'avenir, vous devrez servir votre peine ou vous évader autrement.

- ◊ Effets personnels des prisonniers

18 Tour de l'empereur (intérieur)

Empereur Titus Mede III

Haï par les Sombrages pour sa "trahison" au cours de l'Incident de Markarth et admiré par les loyalistes et les impériaux pour sa volonté indéfectible durant la Grande guerre, Titus Mede est un personnage quelque peu tragique, contraint par la faiblesse de l'Empire à conclure des pactes avec ceux qu'il méprise (les Thalmor) afin d'empêcher une destruction totale de l'Empire.

C'est la résidence de l'Empereur à Solitude. Vous vous y rendrez pour la Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire.

Salle du trône (rez-de-chaussée)

L'empereur Titus Mede III vient rarement ici. Cette salle mène aux cuisines et à l'étage supérieur.

Cuisines (rez-de-chaussée)

Sans surprise, elles contiennent une abondance de nourriture, préparée par le chef.

Palier supérieur (étage supérieur)

On y trouve une chambre vide et une porte fermée à clé, qui sera déverrouillée par le chef durant la quête. Un livre de compétence est posé sur une table du petit salon.

- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armes

Salle de banquet (étage supérieur)

C'est ici que l'Empereur et ses proches se restaurent et discutent de politique. Une issue conduit à la porte sud (le moulin).

19 Siège du Thalmor

Les Justiciars détestés sont logés dans la garnison. Sous les ordres du Thalmor, ils supervisent les termes des accords de paix signés par l'Empire, ce qui consiste principalement à éradiquer les adorateurs de Talos. Il arrive parfois à Elenwen, la chef des Justiciars, d'imposer ses idées au général Tullius. Il n'a que faire de ses conseils, mais l'empereur lui a ordonné de suivre les directives de celle-ci lorsqu'elles concernent le traité. Ce siège est désert la plupart du temps, car le Thalmor préfère diriger Bordeciel depuis son ambassade recluse dans les montagnes qui surplombent Solitude. Faites le tour de ce bâtiment pour découvrir plusieurs livres à lire et les objets suivants :

- ◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

20 Temple des Divins



Rorlund Freir Silana Petreia

Autrefois appelé Temple des Neuf Divins, c'est le plus grand temple de tout Bordeciel. Contrairement aux autres temples, il reflète les croyances des Impériaux qui estiment que les huit divinités doivent être représentées de façon égale. Devant se trouve une petite cour où le mariage de Vittoria Vici sera célébré. Un certain nombre de portes mènent au toit, duquel vous aurez une meilleure vue de cette cour. À l'intérieur s'élèvent des autels pour chacun des huit dieux, ainsi qu'un espace vide là où l'autel de Talos se tenait auparavant. Si vous vous alliez aux Sombrages durant les Quêtes de la guerre civile et si vous prenez Solitude pour Ulfric, l'autel de Talos est réintégré. Chacun vous confère une bénédiction.

À l'étage, on trouve une salle de réception et une issue vers les remparts. Au sous-sol, une réserve ainsi qu'une porte hermétiquement fermée qui ne peut être ouverte que durant la Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve. Franchissez-la pour arriver dans une seconde cave poussiéreuse, dépassez une potion de santé et traversez une brèche dans le mur pour pénétrer dans les catacombes de Potéma.

- ◊ Objet unique : Alliance d'Asgeir [1/112]
- ◊ Objet unique : Alliance de Vittoria [2/112]
- ◊ Arme unique : Trépas de Firiniel [2/80]
- ◊ Autel d'Akatosh [1/6]
- ◊ Autel d'Arkay [1/12]
- ◊ Autel d'Arkay [1/12]
- ◊ Autel de Dibella [1/8]
- ◊ Autel de Julianos [1/5]
- ◊ Autel de Kynareth [1/6]
- ◊ Autel de Mara [1/5]
- ◊ Autel de Stendarr [1/5]
- ◊ Autel de Talos [1/17]
- ◊ Autel de Zénithar [1/5]

Le Quartier des avenues



Parfois surnommées les "avenues majestueuses du vieux Solitude", ces rues sont appelées "les avenues" dans la vie de tous les jours. C'est le quartier résidentiel de la ville.

21 Nécropole (Catacombes de Solitude)

Styrr

Ce mausolée, où les morts d'Haafingar sont enterrés, est rempli de chambres fortes. Styrr, le prêtre d'Arkay local, est le gardien du cimetière. Bien qu'il soit possible que cela provienne de son comportement, Styrr est persuadé que Solitude attire les ténèbres. À l'étage, vous trouverez la chambre de Styrr avec un long coffre à piller, ainsi qu'un petit coffre derrière la porte. À la cave, un couloir mène aux catacombes de Solitude.

- ◊ Autel d'Arkay [2/12]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Catacombes de Solitude (intérieur)

Elles accueillent les dépouilles des morts de tout Haafingar. Trois squelettes vous attendent dans ces catacombes. Une issue vous conduira à l'air libre, dans le cimetière : [D].

22 Dervenin le Fou

Dervenin le Fou

Ce mendiant qui n'a plus toute sa tête erre dans le cimetière de la Nécropole et dans les Avenues. Il parle de son maître abandonné, ce qui est le prélude de la Quête des Daedra : La folie incarnée. Il vous demande également une pièce d'or. Si vous la lui offrez, vous recevez le don de la charité.

- ◊ Capacité : Le don de la charité

D Issue des catacombes de Solitude

23 Maison de Vittoria Vici

SAMY&DENIS

Vittoria Vici

Vittoria Vici, femme aisée sur le point de se marier, supervise l'acheminement et la distribution de marchandises depuis le port. Sa maison reflète cette opulence, tout comme les marques noires gravées près de la porte principale. Elle comporte trois entrées.

Le rez-de-chaussée de la maison comprend un vestibule, une pièce à vivre et une cuisine. Il y a de quoi lire et se restaurer. À l'étage se trouvent une petite bibliothèque sur un balcon et une chambre avec un coffre à piller. À la cave, une issue et une vitrine contenant une arme précieuse que vous pouvez dérober.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

24 Hauteflèche

Manoir de Hauteflèche (à vendre)



Cette habitation est actuellement vide. Elle fut le théâtre d'un meurtre effroyable et la rumeur dit qu'elle est aujourd'hui hantée. Si vous devenez le thane d'Haafingar (en rendant des services aux citoyens et au jarl), vous pouvez acquérir cette demeure auprès du chambellan du jarl d'Élisif la Juste, Falk Barbebraise. Ensuite, vous trouverez l'une des gemmes étrange correspondant à la Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons. Consultez les chapitres de quêtes pour plus d'informations.

- ◊ Prétendante : Jordis la Guerrière [4/62]
- ◊ Gemme étrange : [1/24]

25 Maison d'Addvar

Greta Svari

Il s'agit de la première d'une série de trois maisons en terrasses et portant toutes une marque noire. Addvar, le marchand, vit ici avec sa femme Greta et leur fille Svari. C'est une petite habitation décrépite. Déverrouillez la porte (Novice) pour entrer dans cette modeste demeure où vous trouverez du fromage en quantité, une casserole et un coffre. À l'étage : une petite chambre et un second coffre.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Coffres (2)

26 Maison d'Evette San

Octieve San

C'est la seconde des trois maisons en terrasses portant une marque noire. Evette San, la marchande, vit ici avec son père infirme, Octieve San. Ce n'est pas un taudis, mais cette masure est si délabrée qu'elle est à deux doigts de le devenir. Ouvrez la porte (Novice) : à l'intérieur, vous trouverez une autre pile de fromage et un havresac dans la réserve à l'arrière. Il y a deux coffres à l'étage, dans la chambre.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Prétendant : Octieve San [5/62]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Havresac
- ◊ Diverses pièces d'équipement

27 Maison de Jala

Jala, la marchande, vit ici avec son compagnon, Ahtar. C'est une maison pauvre qui reflète le dénuement dans lequel vit son occupante. Il y a une pile de lingots de fer à voler au rez-de-chaussée et deux coffres à l'étage.

- ◊ Marque noire : "Vide"
- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir [C1/10]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Havresac

28 Académie des bardes



Viarmo Jorn Bendt
Giraud Germane Aia Arria Giraud Germane
Inge Six-Doigts At-Af-Alan
Pantea Ateia Illdi

Un imposant édifice où se retrouvent les bardes venus des quatre coins de Bordeciel ou même de l'étranger pour apprendre à chanter et à jouer de certains instruments. Il existe deux entrées et tous les visiteurs sont les bienvenus. Devant se trouve une vaste cour de pierre où se tenait chaque année le festival historique de la Crémation du roi Olaf. Les élèves travaillent avec tous les professeurs au cours de la semaine. Cependant, chacun a ses instruments ou enseignants préférés.

Sous-sol (étage inférieur)

Il contient un dortoir de quatre lits pour les élèves présents, une salle commune, la petite chambre de Brendt et les cuisines.

Entrée principale (rez-de-chaussée)

L'entrée principale est destinée à impressionner les invités. Giraud Germane et Viarmo s'y trouvent généralement. Une riche bibliothèque et un bar sont à proximité. Si vous avez accepté, à Morthal, de rendre à Lami le Service : recherche d'objet rare, vous découvrirez un livre de compétence sur le comptoir de la bibliothèque.

- ◊ Livre de compétence [Alchimie] : La chanson de l'alchimiste [E1/10]

Chambres (rez-de-chaussée)

On dénombre quatre chambres, comptant chacune une grande variété de livres et d'instruments, ainsi qu'un lit pour chaque enseignant.

Salles de classe (étage supérieur)

L'étage supérieur de l'Académie compte deux grandes salles de classe remplies de livres et d'instruments. Vous trouverez un nouveau livre de compétence dissimulé parmi une pile de livres, sur le dernier étage d'une grande armoire métallique.

- ◊ Livre de compétence [Éloquence] : Le jeu de la vente [E1/10]

29 Maison d'Érikur

Érikur Melaran

La maison d'Érikur, thane de Solitude, est une très grande bâtisse. Remarquez les marques noires près des entrées. À l'intérieur, la cave ne contient que quelques fûts et de la nourriture. Au rez-de-chaussée, vous trouverez un Autel d'enchantement, diverses potions et quelques ingrédients. À l'étage, un balcon fait le tour de la maison, avec une petite bibliothèque et une chambre qui contient un long coffre à piller.

- ◊ Marque noire : "Protégé"
- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Professeur (spécialiste en altération) : Melaran [1/3]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

30 Maison de Bryling

Bryling

Irnskar Poings-de-Fer

Bryling est un thane d'envergure, comme le montre sa demeure, bien que les ressources de sa trésorerie s'amenuisent. Irnskar Poings-de-Fer, sa domestique, monte généralement la garde à l'intérieur. La cave contient un havresac et quelques armes et vêtements éparpillés. Au rez-de-chaussée, on trouve une vaste bibliothèque et de la nourriture. À l'étage, deux chambres, dont l'une contient un coffre.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

31 Palais bleu



Jarl Élisif la Juste Bolgeir Griffedours Erdi
Falk Barbebraise Sybille Stentor Una
Odar

Les dirigeants de Solitude ci-dessous accordent leur loyauté aux Impériaux au début de la guerre civile. Ils restent au pouvoir, même si Solitude tombe aux mains des Sombrages à la fin des Quêtes de la guerre civile.

Jarl Élisif la Juste

Après la mort récente du jarl Torygg, sa magnifique épouse Élisif l'a remplacé pour diriger Solitude, mais cette jeune Nordique est tout à fait incapable d'endosser cette charge. Ainsi, c'est le général Tullius qui détient le véritable pouvoir, bien qu'il ne soit que conseiller impérial. Élisif est sympathique à la cause impériale : d'une part, elle déteste personnellement le chef des Sombrages, Ulfric, qui a tué son mari Torygg et, d'autre part, elle est assez futée pour comprendre que son règne (et sa vie) s'arrêtera lorsqu'elle ne sera plus utile à l'Empire. Elle est convaincue qu'elle serait faite haute-reine si l'Empire gouvernait à nouveau Bordeciel.

Falk Barbebraise (Chambellan)

Falk sert également de trésorier lorsque c'est nécessaire. Ce bureaucrate talentueux est, malgré son âge avancé, un membre des Compagnons. Même s'il est loyal à Élisif, l'inconscience de celle-ci le frustre souvent. Il est roux, d'où son nom, avec quelques touches de gris.

- ◊ Objet unique : Bouclier de Solitude [3/112]

Bolgeir Griffedours (Huscarl)

Le jarl Élisif ne se déplace jamais sans Bolgeir. Il est parfaitement loyal et hautement compétent. S'il manque de créativité et d'affabilité, il sait se montrer féroce. Plus jeune, il chassait l'ours. Un jour, alors qu'un ours l'attaquait, Bolgeir lui a coupé la patte d'un seul coup de hache.

Sybille Stentor (Magicienne de la cour)

Bien qu'elle serve les jarls de Solitude depuis plus de 20 ans, Sybille n'en paraît pas plus de 18. De nombreuses théories circulent dans le palais pour expliquer sa jeunesse surnaturelle, la plus crédible assurant qu'elle serait un vampire. Elle a su se rendre indispensable à la cour.

- ◊ Professeur (vendeuse de sorts) : Sybille Stentor [1/12]

Le palais orné, où réside le nouveau jarl Élisif la Juste, est un autre monument spectaculaire de Solitude. Il fut construit sur les ruines de l'ancien palais, réduit en cendres quand la reine Potéma fut vaincue lors de la guerre du Diamant rouge. Il n'existe qu'une seule entrée, à laquelle on peut accéder depuis les cloîtres à l'extrémité du Quartier des avenues.

Escaliers principaux (rez-de-chaussée)

La réception est traversée par deux impressionnants escaliers incurvés, protégés par plusieurs gardes. À droite (sud-ouest) se trouvent un coffre et une porte hermétiquement scellée menant à l'Aile Pélagius. À gauche (nord-est) s'étend un couloir conduisant aux cuisines et à un escalier privé.

Cuisines (rez-de-chaussée)

De la nourriture en quantité est entreposée ici pour être préparée ensuite par le chef Odar. Un couloir de réserve au nord-ouest mène à des tonneaux de vin et à une chambre de domestique.

Grande chambre (rez-de-chaussée)

Près de l'escalier privé se trouvent deux grands lits, mais il n'y a pas grand-chose à voler.

Sous-sol (étage inférieur)

Descendez l'escalier privé pour arriver à une chambre contenant plusieurs lits et un coffre.

- ◊ Coffre

SAMY&DENIS

Salle du trône du jarl (étage supérieur)

Au sommet des escaliers incurvés (ou de l'escalier privé) se trouve la salle principale où le jarl Élisif la Juste réside et écoute les nouvelles du jour ou les doléances de ses sujets. Bolgeir Griffedours, son huscarl, monte la garde. Sybille Stentor (magicienne de la cour), Falk Barbebraise (chambellan) et les deux thanes Érikur et Bryling se tiennent aux côtés du jarl.

Couloir nord-est (étage supérieur)

À gauche (nord-est) s'étend un couloir où l'on trouve une table basse et un livre intitulé *Légendes perdues* (lisez-le pour commencer une quête). La chambre de la magicienne de la cour, au fond du couloir, contient un Autel d'enchantement, des bâtons impressionnants, des potions et des livres. La petite chambre de Falk et celle du jarl sont situées au nord. Cette pièce majestueuse possède une petite alcôve avec un livre de compétence et une gemme étrange posés sur la table de nuit.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve [01/10]
- ◊ Gemme étrange : Pierre de Barenziah [2/24]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

Aile Pélagius (rez-de-chaussée)

Cette partie du palais est condamnée et inhabitée. C'est dans cette aile que vivait Pélagius le fou avant de devenir empereur. On dit qu'elle est maudite et personne n'ose plus y mettre les pieds. Si vous commencez la Quête des Daedra : La folie incarnée et si Falk Barbebraise vous en confie la clé, vous pourrez voyager dans les méandres de l'esprit de ce dirigeant mort depuis longtemps !

Catacombes de Potéma

Quêtes associées

Quête parallèle : L'homme qui criait au loup
Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve

Donjon : Repère de vampire

Draugr
Vampire

Artisanat

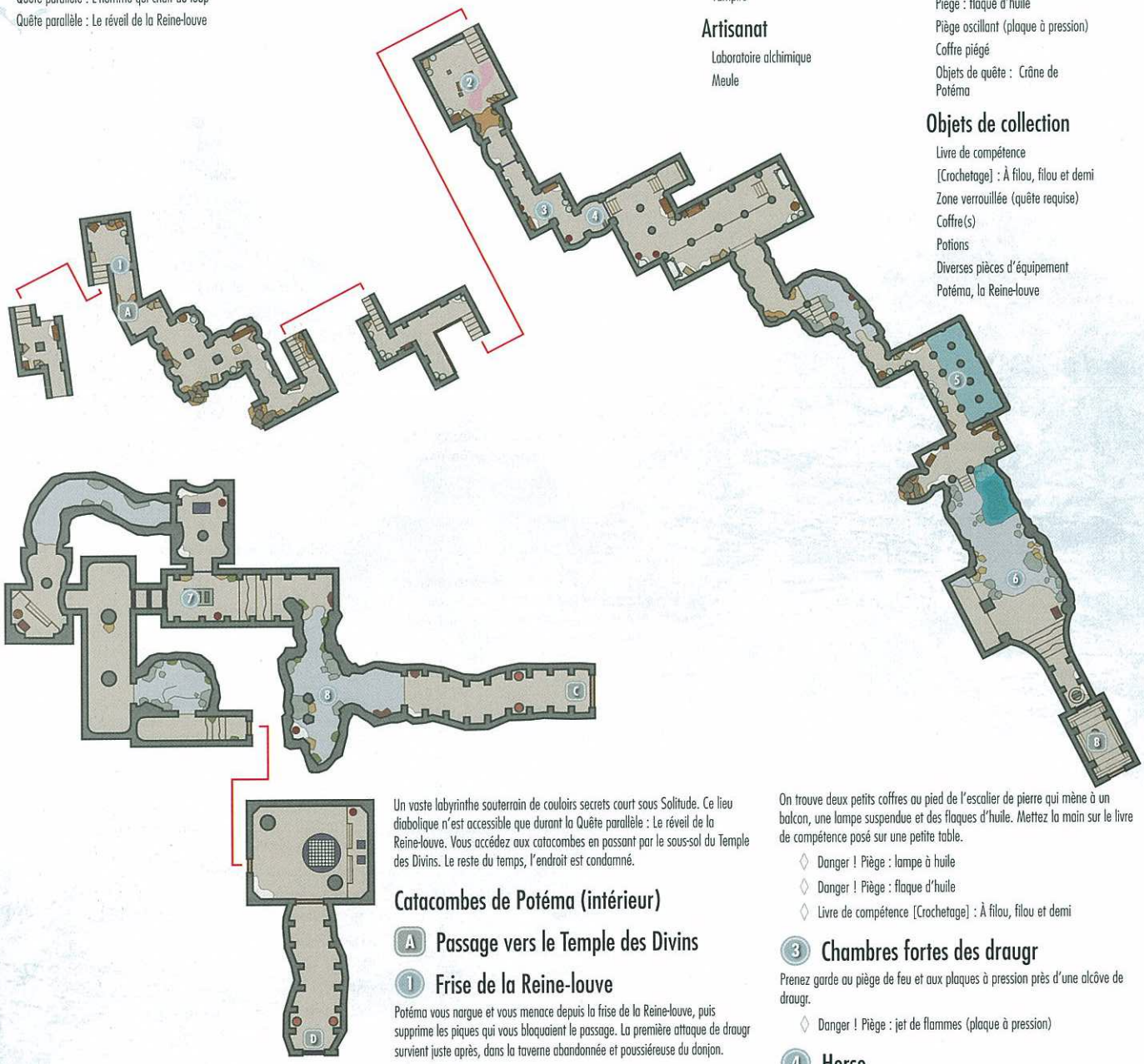
Laboratoire alchimique
Meule

Dangers

Piège : jet de flammes (plaque à pression)
Piège : lampe à huile
Piège : flaque d'huile
Piège oscillant (plaque à pression)
Coffre piégé
Objets de quête : Crâne de Potéma

Objets de collection

Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Potéma, la Reine-louve



Un vaste labyrinthe souterrain de couloirs secrets court sous Solitude. Ce lieu diabolique n'est accessible que durant la Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve. Vous accédez aux catacombes en passant par le sous-sol du Temple des Divins. Le reste du temps, l'endroit est condamné.

Catacombes de Potéma (intérieur)

A Passage vers le Temple des Divins

1 Frise de la Reine-louve

Potéma vous nargue et vous menace depuis la frise de la Reine-louve, puis supprime les piques qui vous bloquaient le passage. La première attaque de draugr survient juste après, dans la taverne abandonnée et poussiéreuse du donjon.

2 Salle de banquet

On trouve deux petits coffres au pied de l'escalier de pierre qui mène à un balcon, une lampe suspendue et des flaques d'huile. Mettez la main sur le livre de compétence posé sur une petite table.

- ◊ Danger ! Piège : lampe à huile
- ◊ Danger ! Piège : flaque d'huile
- ◊ Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi

3 Chambres fortes des draugr

Prenez garde au piège de feu et aux plaques à pression près d'une alcôve de draugr.

- ◊ Danger ! Piège : jet de flammes (plaque à pression)

4 Herse

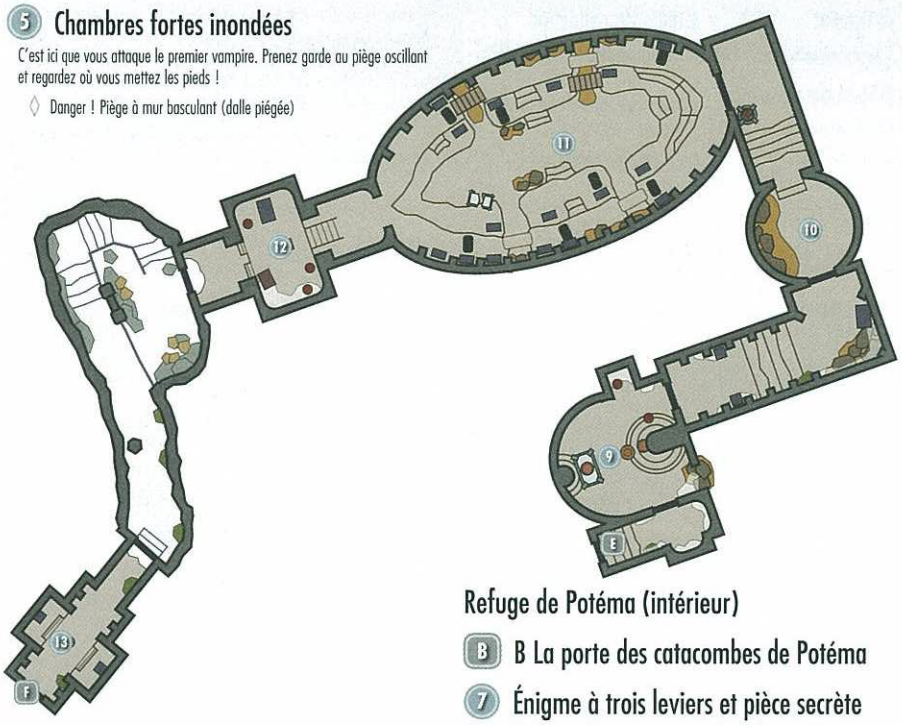
Utilisez le levier pour lever la herse.

SAMY&DENIS

5 Chambres fortes inondées

C'est ici que vous attaque le premier vampire. Prenez garde au piège oscillant et regardez où vous mettez les pieds !

◊ Danger ! Piège à mur basculant (dalle piégée)



6 Entrée du refuge de Potéma

Ce tumulus est doté d'une meule et d'un coffre piégé ; si vous ne neutralisez pas le piège, des flammes vous brûleront le visage ! Ensuite, activez le levier et attendez le moment opportun pour traverser le mur rotatif afin d'accéder au Laboratoire alchimique, si vous le souhaitez, avant de poursuivre.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
◊ Artisanat : Meule
◊ Danger ! Coffre piégé
◊ Potions

B Porte du refuge de Potéma

Refuge de Potéma (intérieur)

B B La porte des catacombes de Potéma

7 Énigme à trois leviers et pièce secrète

Affrontez les draugr et les vampires pour atteindre trois leviers et trois murs rotatifs. Veillez à ce que les trois leviers soient orientés vers la droite (si vous êtes face aux murs), car ils activent la rotation des parois. Franchissez chaque mur lorsque les herses se lèvent. Attention aux gemmes spirituelles qui vous envoient des décharges magiques dans la salle suivante.

Avant de toucher aux trois leviers, ouvrez la porte nord, tuez un vampire et cherchez un levier au sol, derrière le cercueil. Ce levier ouvre un passage mural menant à une pièce secrète et à un coffre.

◊ Coffre

8 Salle à la trappe

Vous devez vous battre contre un vampire et des draugr. La clé du sanctuaire de Potéma repose sur le bras du trône vide, mais il y en a une seconde sur le cadavre du vampire. Vous pouvez aussi déverrouiller la porte normalement (Maître). La grille au sol près de l'énigme aux trois leviers n'est que l'entrée de cette zone intérieure.

◊ Clé du sanctuaire de Potéma

D Porte du sanctuaire de Potéma

Sanctuaire de Potéma (intérieur)

E Porte du refuge de Potéma

9 Salle d'embaumement

10 Autel de cadavres de Potéma

Des draugr et un squelette vous assaillent lorsque vous atteignez un autel circulaire de cadavres, Potéma elle-même vous invitant à vous approcher. Elle ordonne aux morts de vous attaquer. Prenez les potions de résistance à la foudre situées dans une alcôve à proximité : vous en aurez bientôt besoin.

◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

11 Salle du sanctuaire de Potéma

La bataille finale contre les sbires de Potéma (des draugr) débute et s'achève ici. Vous devez vaincre 12 draugr aux capacités croissantes. Faites de votre mieux pour éviter les décharges électriques du rayon émis par l'essence de Potéma. Mettez-vous à couvert dans l'antichambre si nécessaire.

12 Trône de Potéma

Après avoir éliminé les résidus d'énergie de Potéma, récupérez son crâne et les objets de votre choix. Ouvrez le grand coffre placé derrière son trône.

◊ Crâne de Potéma
◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

13 Chambre isolée

Sortez par la porte située derrière le trône de Potéma et escaladez l'intérieur neigeux menant à un petit couloir infesté de draugr avec deux trônes. Vous émergez alors dans la chambre isolée, dans les terres sauvages de Bordeciel, au nord de Solitude et à l'est du Sload douillet.

F Porte de la chambre isolée menant en Bordeciel

LIEUX PRINCIPAUX

[1.01] Donjon de Nordguet



Quêtes associées

Quête parallèle : Porté disparu

Niveau conseillé : 12

Habitation : Fort militaire

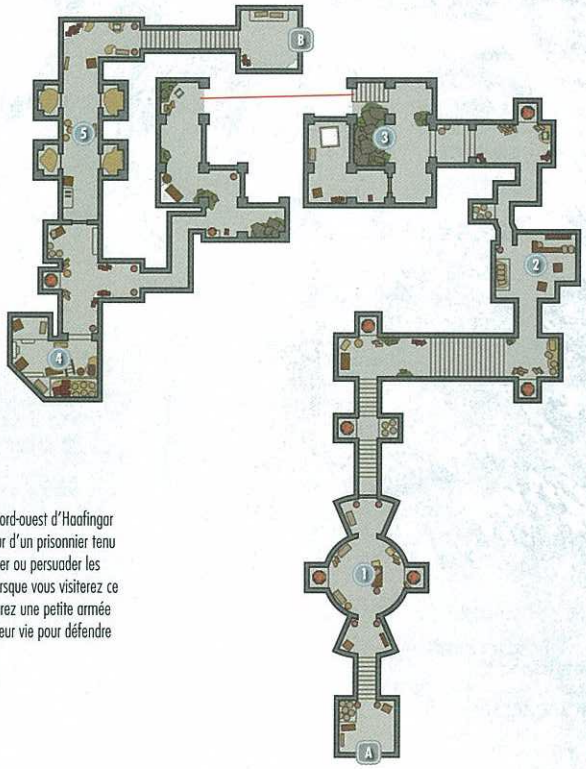
Archer de Nordguet
Garde de Nordguet
Interrogateur de Nordguet
Mage de Nordguet
Prisonnier de Nordguet
Thorald Grisetoison

Artisanat

Forge

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétoile, vol. 1 [A1/10]
Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor [D1/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



Cette imposante forteresse se situe le long de la côte nord-ouest d'Haafingar et constitue le lieu principal d'une quête parallèle autour d'un prisonnier tenu captif. En fonction de votre camp, vous pourrez soudoyer ou persuader les gardes de laisser le prisonnier partir sans combattre. Lorsque vous visiterez ce fort en dehors de la quête "Porté disparu", vous trouverez une petite armée de gardes de Nordguet plutôt coriaces, prêts à donner leur vie pour défendre leur châtellerie.

SAMY&DENIS

Extérieur

L'extérieur de la châtellerie est lourdement défendu par une cohorte de gardes et d'archers bien armés. Cependant, ces troupes ont bêtement oublié de verrouiller la porte nord de la châtellerie. Exploitez cette faille pour prendre l'avantage si tel est votre plan. Sécurisez l'extérieur avant d'infiltrer le château par son unique point d'accès.

◊ Artisanat : Forge

A Porte vers Bordeciel

1 Entrée

Tuez un mage et un garde dans cette première pièce, puis videz le coffre avant de poursuivre.

◊ Coffre

◊ Diverses pièces d'équipement

2 Cuisine

Neutralisez quelques gardes supplémentaires dans cette petite cuisine où vous obtiendrez également quelques vivres et pièces d'équipement diverses, comme les armes fixées au mur. Emparez-vous du livre de compétence posé sur l'étagère derrière le bar.

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétoile, vol. 1 [A1/10]

◊ Diverses pièces d'équipement

3 Salle en ruines

Tuez d'autres gardes dans cette vaste salle, laissée totalement à l'abandon. La porte inférieure est dotée d'une serrure de niveau expert, derrière laquelle vous trouverez un livre de compétence. Ignorez cette porte et videz un coffre situé à l'étage avant de poursuivre vers [4].

◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor [D1/10]

◊ Coffre

◊ Havresac

◊ Diverses pièces d'équipement

4 Salle d'interrogatoire

Éliminez un interrogateur usant de magie dans cette horrible pièce, puis videz le grand coffre et récoltez une multitude de potions. Récupérez aussi une clé spéciale posée sur la table tachée de sang : elle ouvre la porte de sortie du château, située un peu plus loin.

◊ Clé du Donjon de Nordguet

◊ Coffre

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

5 Cellules

Neutralisez les gardes puis tirez sur les leviers afin de libérer quelques prisonniers, si vous le désirez. Ces derniers ne possèdent cependant aucun objet de valeur, sur eux comme dans leurs cellules. Utilisez la clé trouvée en [4] pour déverrouiller la porte de sortie du château.

◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte vers Bordeciel [Maître]

[1.02] Tanière de Rimeroc



Quêtes associées

Quête des Daedra : Un Daedra pour ami

Niveau conseillé : 6

Donjon : Repaire de sorcier

Atronach

Sorcier

Artisanat

Autel d'enchantement

Objets de quête

Hache du chagrin

Objets de collection

Livre de compétence [Conjuration] : 2920, âtrefeu, vol. 9 [B1/10]

Arme unique : Hache du chagrin [3/80]

Coffre(s)

Diverses pièces d'équipement

À l'extrémité nord-est d'Haafingar, une étroite piste enneigée descend en direction d'une petite grotte gelée. Elle est habitée par un dangereux Atronach de feu et un maître conjureur. Tuez ces vermines afin de pouvoir utiliser leur Autel d'enchantement en toute sécurité et vider le coffre de la grotte. Emparez-vous également du livre de compétence posé sur la desserte.

Au cours de la Quête des Daedra "Un Daedra pour ami," vous trouverez ici la Hache du chagrin.

[1.03] Tour de Givrepin



Niveau conseillé : 6

Donjon : Tanière

Spectre de glace

Troll de glace

Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Diverses pièces d'équipement

Les ruines de cette tour se trouvent au sommet des montagnes occidentales d'Haafingar, non loin au sud du Donjon de Nordguet [1.01]. Un spectre de glace malveillant et un redoutable troll de glace y ont élu domicile, comme le prouvent les cadavres qui jonchent le sol. Traversez la rampe située à proximité du feu pour y trouver un coffre et des pièces d'équipement, au bout d'une sente enneigée.

[1.04] Volskygge



Quêtes associées

Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*

Activité de donjon

Niveau conseillé : 24

Donjon : Repaire du prêtre-dragon

Bandit Draugr Volsung

Dangers

Pièges : béliers (plaques à pression)

Piège : lames tournantes (plaque à pression)

Piège oscillant (plaques à pression)

Piège : fléchettes (plaques à pression)

Énigmes

Piliers nordiques (serpent, ours, renard, loup)

Objets de collection

Masque de prêtre-dragon : Volsung [3/80]

Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi

Objets spéciaux

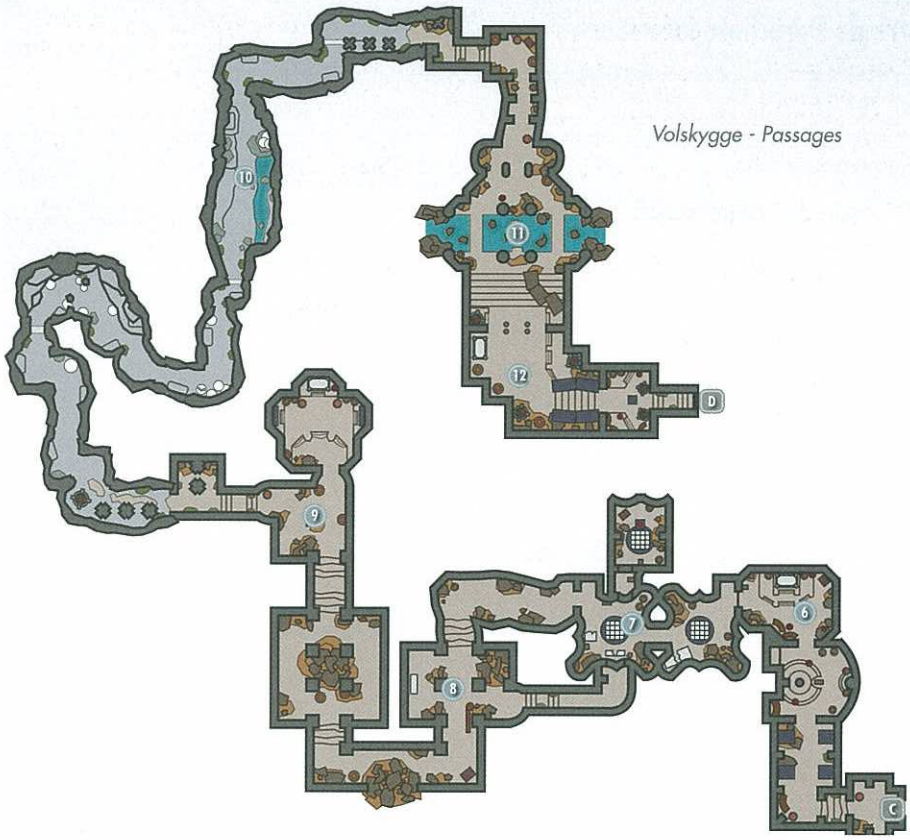
Mur de mots : Impulsion [1/2]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS



Le long de la limite sud-ouest d'Haafingar, un ensemble de ruines surplombe un escalier brisé menant à d'anciens tunnels funéraires.

REMARQUE Volskygge est unique en ce sens qu'on peut y entrer depuis le sol comme depuis le sommet (près du Mur de mots). Il est ainsi possible de traverser le donjon à rebours des indications suivantes.

Extérieur

Fouillez l'extérieur des ruines, au nord et au sud de l'escalier pour trouver des urnes contenant des pièces, puis montez les marches et pénétrez à l'intérieur des ruines.

◊ Diverses pièces d'équipement

A Sortie vers Bordeciel

1 Salle du trône

Deux bandits en mission de reconnaissance patrouillent dans la première pièce, éclairée par les flammes. Attention à la plaque à pression située à proximité de l'estrade du trône (marcher dessus déclencherait une nuée de flèches).

◊ Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression)

2 Passage : paroi pivotante

Évitez la plaque à pression située au centre de cette pièce : empruntez le passage latéral pour éviter de vous faire empaler par la paroi oscillante hérissée de pointes. Tuez quelques bandits et videz le coffre situé tout au fond de la pièce.

◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression)

◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

3 Recoin du levier

Éliminez deux bandits dans ce cul-de-sac, emparez-vous d'un livre de compétence posé sur une étagère puis crochetez une porte de niveau spécialiste pour accéder à un levier qui, une fois abaissé, ouvre un passage secret dans le mur, menant à des potions et à un coffre.

◊ Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi

◊ Coffre ◊ Potions

4 Salle à manger

La vision grotesque d'un draugr couvert de sang avachi sur une élégante table vous frappe immédiatement. Récupérez quelques potions sur les étagères avant de pénétrer dans les grottes du nord, d'éliminer de nouveaux bandits, de récupérer de nouvelles potions et de vider quelques urnes.

◊ Potions

5 Salle des piliers nordiques

Les portes se referment brutalement sur vous alors que vous atteignez l'extrémité du passage : vous voilà contraint de résoudre une énigme composée de glyphes. Le livre posé sur le piédestal permet de la résoudre. Vous devez activer les glyphes dans l'ordre suivant : serpent, ours, renard, loup. N'oubliez pas le coffre dans la cage d'escalier et tirez sur un levier avant de redescendre afin d'ouvrir un passage secret. Explorez ce passage pour atteindre une pièce piégée renfermant une urne et quelques potions intéressantes.

◊ Danger ! Piège : bélier (plaque à pression)

◊ Coffre

◊ Potions

B Porte vers les passages de Volskygge

C Porte de Volskygge

6 Salle au levier

En tirant le levier dans cette pièce silencieuse, vous ouvrez une cellule toute proche, mais cela ne présente aucun intérêt. Poursuivez votre route et éliminez un draugr avant de pouvoir vider tranquillement le coffre de la pièce suivante. La charnière de celui-ci, sur son côté gauche, est reliée à un piège. Désamorcez-le avant d'ouvrir le coffre pour éviter de recevoir une nuée de fléchettes.

◊ Coffre

7 Pièces secrètes

Contournez la plaque à pression au centre de cette étrange pièce et évitez de tomber dans la fosse centrale de la pièce suivante ou vous devrez affronter un dangereux passage infesté de draugr pour progresser. Si vous parvenez à éviter la fosse, cherchez le cadavre du bandit, situé à proximité d'un levier. Celui-ci conduit à une pièce secrète contenant un coffre et une potion de santé posée sur un piédestal. Prenez la potion avec précaution, car ce geste déclenche un piège à lances depuis la grille située sous vos pieds.

◊ Danger ! Piège : lames tournantes (plaque à pression)

◊ Coffre

8 Chambre funéraire

Videz les nombreuses urnes et les cadavres draugr de cette pièce, tout en prenant garde au piège déclenché par une plaque à pression située au centre. Ne ratez pas le coffre situé dans le passage suivant et faites attention au draugr qui vous tend une embuscade en chemin vers [9].

◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression)

◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

9 Chambre de l'autel

Un draugr garde cette silencieuse chambre de l'autel. Videz les nombreuses urnes, puis évitez le bélier lorsque vous gravissez les marches menant à [10].

◊ Piège : bélier (plaque à pression)

◊ Potion

10 Passage aux araignées

Éliminez quelques givrépeires et traversez les épaisses toiles encombrant ce long passage sinueux. Récoltez des ingrédients dans les sacs d'oeufs que vous trouverez sur votre chemin. N'oubliez pas de vider le coffre ou les urnes juste avant d'arriver à [11].

◊ Coffre

11 Pièce au ruisseau

Un petit ruisseau coule paisiblement dans cette pièce infestée de draugr. Trouvez un coffre à l'une des extrémités du ruisseau, ainsi qu'un filon d'orichalque et quelques urnes après avoir éliminé ces créatures.

◊ Coffre

12 Sortie

Éliminez un ultime draugr et videz de nouvelles urnes ainsi qu'un grand coffre avant d'atteindre l'extérieur des ruines.

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

D Porte vers le Pic de Volskygge

Pic de Volskygge

Un puissant sorcier du nom de Volsung vous attend au sommet du pic, à l'extérieur des ruines. Éliminez ce puissant adversaire pour vous emparer de l'équipement de valeur en sa possession, dont un précieux masque. Gravissez les quelques marches et trouvez un Murs de mots sur lequel figure le Mot de puissance : Tornade.

◊ Masque de prêtre-dragon : Volsung [1/10]

◊ Mur de mots : Impulsion [1/2]

◊ Coffre

SAMY&DENIS

[1.05] Antre de Durechute et Antre de Durechute inférieur



Sur les hauts sommets des montagnes centrales d'Haafingar repose la bouche béante d'une cave gelée. L'Antre de Durechute dispose également d'une sortie en contrebas, localisée différemment sur la carte. Cette connection peut être exploitée par les voyageurs afin de faciliter leur randonnée à travers les montagnes traîtres d'Haafingar.

Donjon : Repaire d'animaux

Troll de glace
Loups des glaces

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : le mystère de Talara, vol.3 [C1/10]
Coffre(s)

Caverne du Troll (extérieur)

Attention en traversant la passerelle naturelle de la caverne, elle est en pente. Attaquez le dangereux Troll de glace et voyez si vous pouvez l'envoyer au fin fond de l'abîme pour le tuer plus facilement (les trolls rapportent peu en valeur). Tuez-en un autre dans la caverne puis piller le butin que vous trouverez dans le coffre. Ne ratez pas le livre de compétence, à côté du squelette.

◊ Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol.3 [C1/10]
◊ Coffre

Repaire des loups (inférieur)

Si vous êtes d'humeur audacieuse, descendez de la passerelle et plongez dans l'eau glacée en dessous. La chute ne vous fera aucun mal et vous pourrez déverrouiller un coffre immergé pour vous enrichir encore plus. Pour vous échapper de la caverne, cherchez un passage sous l'eau, à l'ouest, juste derrière la ligne de flottaison ; cela vous mènera au Repaire de loups des glaces, où vous trouverez un autre coffre. Prenez leur butin et allez dehors via la sortie de l'Antre de Durechute inférieur.

◊ Coffre
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

[1.06] Grotte de l'Écho perdu



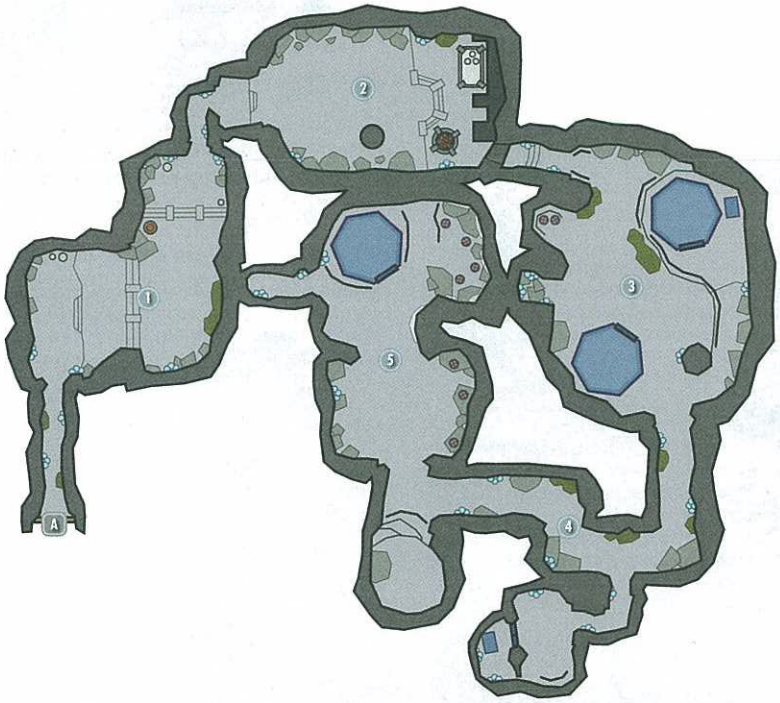
Niveau conseillé : 8

Donjon : Repaire de Falmers

Animal
Falmer

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétoile, vol. 1 [A2/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



Un escalier de bois conduit de la route principale à cette caverne à flanc de montagne, que quelqu'un, ou *quelque chose*, a doté d'une porte.

A Porte vers Bordeciel

1 Caverne bioluminescente

Récoltez des champignons luisants à mesure que vous progressez dans les premiers passages de la caverne.

2 Salle de cérémonie

Examinez l'équipement posé sur la table décorée de la pièce suivante, puis activez le brasier de cérémonie pour faire naître une flambée. Faites-y frire un champignon luisant, qui ouvrira l'accès à un passage. Récupérez également un livre de compétence sur la table de pierre avant de poursuivre.

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétoile, vol. 1 [A2/10]
◊ Diverses pièces d'équipement

3 Caverne falmer

Les perfides occupants de la grotte finissent par vous révéler leur présence dans cette troisième caverne. Tuez l'agile Falmer et cherchez des oeufs de chaurus dans les sacs d'oeufs situés à proximité. Gravissez ensuite le chemin menant vers l'est pour trouver un coffre étrange à proximité d'une tente.

◊ Coffre

4 Passage de l'embuscade

Levez les yeux et prêtez attention aux étranges orifices percés dans les murs du passage suivant. Des guerriers falmers pourraient en sortir pour vous attaquer par surprise ! Descendez vers le sud, dans un recoin où vous trouverez un coffre, puis poursuivez vers la caverne finale jusqu'à pouvoir sauter sur une étroite corniche et y trouver une potion, une bourse et une sacoche.

◊ Coffre ◊ Sacoche ◊ Potion

5 Salle des chaurus

La dernière caverne abrite une horde de chaurus. Sécurisez-la, éliminez un dernier Falmer émergeant d'un trou au-dessus de vous et pénétrez dans une tente pour y trouver un énorme coffre. Activez une poignée sur le mur à proximité du passage occidental pour ouvrir une porte à distance, puis empruntez-la afin de revenir à l'entrée de la grotte.

◊ Coffre

[1.07] Larme de l'orphelin



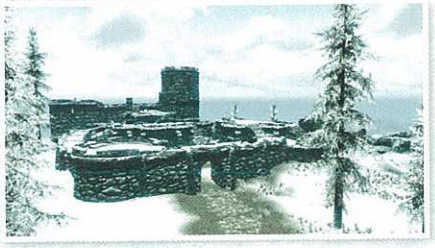
Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit Coffre(s) Potions

Un bateau baptisé le *Larme de l'orphelin* a traversé une tempête et fait naufrage contre la côte nord d'Haafingar. Ce site a désormais été investi par des bandits. Vous trouverez peu d'objets intéressants à proximité du camp, mais un coffre attend d'être vidé de son contenu, dans l'épave du *Larme*, tandis qu'un autre se trouve au fond de la coque submergée.

[1.08] Fort Hraggstad



SAMY&DENIS

Quêtes associées

Quête de la guerre civile : Dans la Légion

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad

Habitation : Fort militaire

Bandit (avant la quête)

Soldat Sombrage/impérial (suivant le camp choisi pendant la guerre civile)

Niveau conseillé : 6

Artisanat

Forge

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Le ruban d'or du mérite

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette forteresse infestée de bandits s'élève de toute sa stature à l'extrême ouest de la chaîne de montagnes centrale d'Haafingar et constitue un point de discorde dans la Quête de la guerre civile.

Extérieur

Un groupe de bandits misérables s'investit corps et âmes pour sécuriser le fort, à l'aide d'archers tirant des flèches depuis les remparts. Jetez-vous dans la bataille pour sécuriser l'extérieur de la forteresse, en restant à couvert : les bandits auraient tôt fait de vous abattre de leurs attaques à distance. Videz le coffre situé près de la forge et abattez deux puissants bandits montés au sommet des deux plus hautes tours (situées à l'ouest) pour récupérer de précieux biens sur leurs cadavres.

- Artisanat : Forge
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

Fort Hraggstad (intérieur)

Un puissant bandit veille sur l'intérieur du fort, épaulé par quelques sous-fifres expérimentés. Si vous réussissez à terrasser ces ennemis, vous récolterez de précieux objets sur leurs cadavres. Emparez-vous du livre de compétence situé sur une table au sommet des escaliers.

- Livre de compétence [Archerie] : Le ruban d'or du mérite
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Prison

Un petit groupe de bandits garde la prison, mais vous n'y trouverez de toute façon rien d'intéressant, mis à part les biens des bandits eux-mêmes.

- Diverses pièces d'équipement

[1.09] Ruines du Cap de la veuve



Niveau conseillé : 6

Donjon : Nid de harfreuses

Sorcière

Objets de collection

Livre de compétence [Guérison] : 2920, ondepluie, vol. 4

Coffre (Verrouillé : Expert)

Cette tour en ruine est le repaire d'une sorcière démoniaque. Tuez cette horrible harpie puis gravissez les marches de la tour effondrée. Une fois la sortie de la structure atteinte, faites en le tour jusqu'à trouver une nouvelle entrée, par une haute porte. Montez jusqu'au sommet pour y trouver un coffre décoré, caché parmi les débris.

[1.10] Grotte de la Cime



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repaire de vampire

Maître vampire

Vampire

Loup

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Incident à Necrom [C1/10]

Coffre

Coffre (Verrouillé : Novice)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Derrière un bosquet de la toundra d'Haafingar se trouve un petit campement. Si vous vous y rendez de nuit, vous remarquerez peut-être quelques vampires à l'extérieur du camp. Dans le cas contraire, vous trouverez ces créatures dans les grottes voisines.

Tuez les loups dans la première pièce, puis éliminez les vampires dans la seconde, dont un puissant maître vampire. Crochetez un coffre et récupérez un livre de compétence sur la table à proximité du grand coffre avant de vous diriger vers la sortie.

[1.11] Étang de Pinclair



Quêtes associées : Activité de donjon

Niveau conseillé : 8

Donjon : Bosquet du spriggan

Spriggan

Chef spriggan

Coffre (Verrouillé : Novice)

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : De Rerum Dirennis [B1/10]

Un groupe de créatures mythiques appelées spriggans protégerait cette petite source chaude où poussent de nombreux ingrédients sauvages. Si vous ne faites que passer, les spriggans vous laisseront en paix. Mais il suffit que vous dérangiez la quiétude de l'île et l'une des trois créatures apparaîtra pour vous affronter. Éliminez-la pour récupérer les trésors d'un défunt alchimiste et d'un coffre verrouillé.

[1.12] Perchoir du corbeau



Niveau conseillé : 14

Donjon : Nid de harfreuses

Bandit

Harfreuse

Animal

Dangers

Piège d'os (alarme)

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : L'art de la magie de guerre [E1/10]

Clé de la cage du Perchoir du corbeau (harfreuse)

Coffre

Potions

Cette grotte s'enfonce au pied des montagnes septentrionales d'Haafingar. Une tranquille chute d'eau coule juste à l'extérieur. Faites attention aux ossements pendus au plafond de la grotte et évitez tout contact avec eux soit en les contournant, soit en rampant dans l'eau. Éliminez la dangereuse harfreuse et ses semblables puis fouillez son cadavre à la recherche d'une clé. Tirez enfin le levier situé à proximité pour ouvrir un passage secret. Utilisez la clé de l'harfreuse pour libérer le bandit emprisonné : il vous aidera à vous débarrasser des harfreuses restantes avant de se retourner contre vous. Videz le coffre géant et emparez-vous du livre de compétence avant de rejoindre la sortie.

[1.13] Pierre du Destrier



Niveau conseillé : 6

Objets spéciaux

Pierre dressée : Pierre du Destrier [1/13]

Gravissez les monts enneigés d'Haafingar et vous découvrirez une pierre ancienne marquée par d'étranges signes. Inspectez la pierre pour absorber son pouvoir. Ceux placés sous le signe du Destrier peuvent porter plus d'objets et ne souffrent pas de pénalité d'armure. Vous remarquerez que l'activation de cette Pierre dressée annule les bienfaits de signe reçus d'une pierre similaire, car vous ne pouvez en activer qu'une seule à la fois.

[1.14] Repaire de Ferdos



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Mendiant

Coffre (Verrouillé : Novice)

Un puissant bandit et une poignée de sous-fifres de moindre envergure ont installé leur campement dans les montagnes glaciales d'Haafingar. Neutralisez ces hors-la-loi puis fouillez leur camp pour y dégoter des objets de valeur, dont un livre de compétence posé sur une table, à proximité du coffre.

SAMY&DENIS

[1.15] Grotte du Crâne de loup



Quêtes associées

Quête parallèle : L'homme qui criait au loup

Niveau conseillé : 8

Donjon : Repaire de sorcier

Bandit
Draugr
Mage

Dangers

Piège : lampe à huile
Piège d'os (alarme)
Pièges : flaques d'huile

Objets de collection

Livre de compétence
[Armure légère] : Les réfugiés
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Des balises de pierre font apparaître un sentier enneigé menant à cette imposante caverne, que vous devez visiter au cours de la Quête parallèle : L'homme qui criait au loup. Une fois à l'intérieur, empruntez l'un des deux chemins pour passer à l'arrière de la caverne, gardée par des patrouilles constituées de plusieurs bandits inexpérimentés. Un bandit plus redoutable rôde plus loin dans la structure, où vous trouverez un grand coffre. Faites attention car le centre de la salle conduit vers une chambre inférieure : suivez le passage pour atteindre les Ruines du Crâne de loup.

◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

Ruines du Crâne de loup

Sous les Ruines du Crâne de loup se trouvent d'anciennes cavernes : passez à travers une partie branlante du sol pour atteindre forteresse souterraine, où des nécromanciens tentent de ramener à la vie une terrible entité connue sous le nom de Potéma la Reine-louve. Suivez le chemin menant à l'intérieur de la caverne, puis de la forteresse, et débarrassez-vous des mages et des draugr rencontrés en chemin. Tirez sur les lampes à huile pour brûler les ennemis et enflammer les gouttes d'huile tombées au sol. Frayez-vous un chemin vers le sommet de la forteresse et tirez sur le levier pour abaisser le pont jusqu'à une tour voisine, où vous attend un grand coffre. Descendez d'un étage et empruntez la porte pour rejoindre l'entrée de la Grotte du Crâne de loup.

◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile
◊ Livre de compétence [Armure légère] : Les réfugiés
◊ Coffre
◊ Sacoche
◊ Potion

[1.16] Statue de Méridia et Ruines de Primortis

Située au sommet du Mont Primortis, tout près du coeur d'Haafingar, s'élève une majestueuse statue rappelant la déesse Méridia, surplombant des ruines anciennes et profanées. Un objet spécial appelé le cristal de Méridia, apparaissant de manière aléatoire dans des coffres spéciaux, vous attire en direction de ce site : insérez le cristal dans les mains de la statue pour entamer un dialogue avec Méridia. Une fois revenu des cieux, vous descendez à l'étage inférieur et vous enfoncez dans le Temple de Primortis, à la demande de la déesse.



Quêtes associées

Quête des Daedra : La lumière de l'aube

Niveau conseillé : 24

Donjon : Repaire du prêtre-dragon

Ombre corrompue
Malkoran
Ombre de Malkoran

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

Piège : lames tournantes (fil tendu/levier)
Piège à lances (porte)

Objets de quête

Aubéclat

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate
Arme unique : Aubéclat [4/80]

Objets spéciaux

Mot de puissance : Furie élémentale [1/3]
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Détroussez les cadavres et videz les urnes funéraires à mesure que vous avancez dans le passage d'entrée au temple. Crochetez une porte de niveau spécialiste en chemin pour accéder au levier permettant de lever la herse ouest, donnant accès à un coffre.

- ◊ Coffre
- ◊ Divers équipements funéraires

2 Chambre au piédestal A

Activez le piédestal central de cette vaste pièce pour ouvrir la voie grâce à un puissant rayon de lumière magique de Méridia. Veillez à ne pas traverser ce rayon sous peine de subir des dégâts.

3 Chambre au piédestal B

Éliminez les ombres corrompues présentes dans cette pièce puis activez un autre piédestal pour ouvrir une trappe au-dessus de votre tête et permettre ainsi à un rai de lumière de descendre. Empruntez la porte inférieure, au sud, pour visiter [4].

4 Passage du sud et recoin à coffre

Videz le coffre après avoir suivi un long passage gardé par des ombres corrompues.

- ◊ Coffre
- ◊ Potion

5 Chambre au piédestal C

Éliminez de nouvelles ombres dans cette vaste pièce, puis montez d'un étage et activez un troisième piédestal ouvrant une nouvelle porte. Avant de poursuivre, traversez la plateforme et crochetez une porte de niveau Expert (si possible) pour découvrir un levier permettant de relever la herse voisine. Videz le coffre se trouvant derrière cette herse puis revenez sur vos pas jusqu'à la passerelle où vous trouverez une porte menant à un balcon.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Enterrement
- ◊ Coffre

B Sortie vers le Balcon de Primortis

Balcon de Primortis

Partez vers l'est et trouvez un coffre sur le balcon où la température est glaciale. Gravissez ensuite les marches toutes proches et entrez dans les Ruines de Primortis pour poursuivre votre quête.

C Sortie vers le Balcon de Primortis

6 Chambre au piédestal D

Éliminez les ombres corrompues gardant cette gigantesque chambre. Revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée puis montez à l'étage afin d'y trouver quelques potions. Activez le piédestal pour ouvrir la porte située à proximité.

7 Pièges et trésors

Dans cette zone, videz le coffre puis ouvrez la porte de bois située au nord-est en prenant soin de rester en retrait : des pointes surgissent du sol lors de l'ouverture. Vous pouvez également tenter de désamorcer le piège activé par les gonds. Videz un autre coffre dans le recoin situé un peu plus loin avant de retourner vers [6], en évitant un fil tendu, déclencheur d'un piège meurtrier.

- ◊ Danger ! Piège : lames tournantes (fil tendu/levier), Piège à lances (porte)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Nouvelle chambre au piédestal D

Suivez le chemin couvert, puis sautez pour atteindre un piédestal et l'activer afin d'ouvrir une porte vers l'ouest. Revenez sur vos pas et éliminez les ombres émergeant de la porte, puis traversez toute la pièce afin de vider le coffre et de récupérer un livre de compétence niché dans un sombre recoin, en chemin vers [8].

- ◊ Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate
- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

8 Chambre au piédestal piégé

Éliminez de nouvelles ombres corrompues dans cette imposante pièce puis empruntez l'escalier ouest avant de vous positionner à côté du piédestal et d'y retirer une potion : des pointes traversent le mur au moment où vous récupérez l'objet. Gravissez ensuite les marches situées à l'est et empruntez le passage est pour retourner à [6], en activant cependant un autre piédestal ouvrant pour finir la porte est du rez-de-chaussée. Descendez rapidement à l'intérieur et passez la porte pour explorer la zone finale de Primortis.

- ◊ Danger ! Piège : lance (plaque à pression)
- ◊ Potion

D Porte vers les Catacombes de Primortis

Catacombes de Primortis

Videz le coffre dans l'entrée des catacombes avant d'activer le piédestal central ouvrant la voie vers la chambre finale, où vous attend un ennemi dangereux. Battez un puissant mage portant le nom de Malkoran dans cette pièce, puis débarrassez-vous de l'ombre de Malkoran qui s'échappe de son cadavre pour enfin libérer Primortis du joug de cette canaille. Fouillez bien la pièce avant de vous emparer d'Aubéclat, posée sur le piédestal illuminé, et de mettre ainsi fin à votre quête.

- ◊ Arme unique : Aubéclat [4/80]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

9 Chambre au piédestal E

Videz le coffre avant d'activer le piédestal central ouvrant la voie vers la chambre finale, où vous attend un ennemi dangereux.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions funéraires

10 Chambre de Malkoran

Battez un puissant mage portant le nom de Malkoran dans cette dernière pièce, puis débarrassez-vous de l'ombre de Malkoran qui s'échappe de son cadavre pour enfin libérer Primortis du joug de cette canaille. Fouillez bien la pièce avant de vous emparer d'Aubéclat, posée sur le piédestal illuminé, et de mettre ainsi fin à votre quête.

- ◊ Arme unique : Aubéclat [4/80]

[1.17] Pondragon



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de la guerre civile : Falsification
Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
Quête secondaire : Les rumeurs de l'auberge (Taverne des Quatre boucliers)
Quête secondaire : Hydromel du Souffle du dragon* (Olda)
Service (activité) : coupe de bois* (Horgeir)
Service (activité) : travail des champs* (Azzada Lylvieve)



SAMY&DENIS

Habitation : Village

Azzada Lylvieve
Clinton Lylvieve
Commandant Maro
Faida (aubergiste)
Gaius Maro
Horgeir
Soldat impérial
Julienne Lylvieve
Lodvar
Michelle Lylvieve
Olda
Agent du Penitus Oculatus

Artisanat

Chevalet de tannage
Établi

Services

Commerçante (Aubergiste) : Faida [2/15]
Logement et nourriture
Rumeurs de quête

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Roi [B1/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

L'endroit principal le plus austral d'Haafingar est une petite communauté de bûcherons. Elle s'est développée près du célèbre pont enjambant l'indomptable rivière Karth. Vous devez vous y aventurer au cours d'une Quête de la Confrérie noire pour y éliminer une cible particulière.

Extérieur

À Pondragon, la vie n'est pas source d'oisiveté. Vous rencontrerez de nombreux villageois en pleine activité la journée. Vous trouverez des postes d'artisanat à proximité de l'Avant-poste du Penitus Oculatus.

◊ Artisanat : Chevalets de tannage, Établi

1 Taverne des Quatre boucliers

Faites une pause à l'auberge locale pour y déguster un repas chaud et y dormir comme un loir.

◊ Commerçante (Aubergiste) : Faida [2/15]
◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Coffres (2)

2 Maison des Lylvieve

Cette humble demeure reste ouverte la journée, mais il est difficile d'y dérober quelque chose sans se faire remarquer.

◊ Coffres (2)
◊ Potions

3 Maison d'Horgeir

Horgeir doit être un sacré gourmand, car sa cabane est remplie de douceurs de toutes sortes. Ne manquez pas l'épée suspendue au-dessus de la cheminée.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Coffre

4 Avant-poste du Penitus Oculatus

Cette cabane sert de baraquement aux soldats impériaux locaux. Trois coffres vous y attendent, si vous avez assez de cran. Un livre de compétence vous attend sur une desserte.

◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Roi [B1/10]
◊ Coffres (3)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

5 Scierie de Pondragon

Un coffre à l'étage, un coffre au rez-de-chaussée : deux bonnes raisons d'entrer par effraction dans cet établissement.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffres (2)

[1.18] Camp des Sombrages d'Haafingar



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille

Habitation : Camp militaire (Sombrages)

Intendant des Sombrages (Vendeur d'armes et armures)
Soldat Sombrage

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant des Sombrages [2/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Enclume
Meules (2)
Établi

Objets de collection

Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement

Un groupe de Sombrages téméraires a installé son campement en plein territoire ennemi. L'intendant des Sombrages dispose d'un arsenal exceptionnel et de nombreux outils d'artisanat sont à votre disposition. Ce site n'existera pas si la Quête de la guerre civile est inactive.

[1.19] Grotte de l'Aviron brisé



Un feu de camp conduit à cette petite caverne inondée, située le long de l'abrupte côte nord-est d'Haafingar. Vous visitez ce site au cours de la Quête parallèle : Extinction des feux. Vous devez vider la grotte de ses occupants pour vous venger de bandits sans parole.

Quêtes associées

Quête parallèle : Extinction des feux

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit Sang-Noir
Capitaine Hargar
Jaree-Ra

Artisanat

Forge
Meule
Fonderie
Chevalet de tannage
Établi

Dangers

Pièges : lampes à huile
Pièges : flaques d'huile

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte du Navire brisé

Cette vaste grotte abrite un bateau fracassé par la chute d'un rocher. Les bandits Sang-Noir y pullulent : éliminez-les et remplissez allègrement vos poches en pillant leurs dépouilles. Trouvez deux coffres engloutis (dont un se trouve plus au nord) et un troisième sur une haute corniche, au sud-est. Tirez l'un des deux leviers de chaque côté du pont-levis, au nord, afin d'avancer le long des corniches.

◊ Danger ! Piège : lampe à huile
◊ Coffres (3)

SAMY&DENIS

2 Passage est

Après avoir abaissé le pont-levis, pénétrez le passage creusé dans le mur est et affrontez de nouveaux Sang-Noir dans un passage latéral. Débarrassez-vous d'eux en tirant sur les lampes au-dessus de leur tête, elles enflammeront alors les flaques d'huile au sol. Videz quelques coffres et récoltez quelques potions en chemin vers [3].

- ◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions

3 Plateforme navale

Nagez dans l'eau, empruntez la corniche à l'est ou le passage venant de [2] pour atteindre le fond de la caverne, où plusieurs navires sont amarrés. (Tirez sur un levier si vous avez emprunté les passages est pour abaisser un pont-levis au-dessus de la plateforme.) Éliminez de nouveaux Sang-Noir en tirant profit des lampes à huile suspendues et des flaques d'huile à mesure de votre progression sur la plateforme centrale. Affrontez Jaree-Ra et le capitaine Hargar au sommet des plateformes du chantier naval (à l'extrémité nord de la grotte) pour terminer la quête "Extinction des feux" et obtenir la clé ouvrant le coffre spécial du capitaine, qui vous attend à bord du navire englouti dans la grotte. Utilisez les nombreux postes d'artisanat et emparez-vous du livre de compétence posé au-dessus de l'établi.

- ◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
- ◊ Artisanat : Forge, Meule, Fonderie, Chevalet de tannage, Établi
- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim
- ◊ Clé du coffre d'Hargar
- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[1.20] Grotte de Sombrejade



Niveau conseillé : 8

Donjon : Bosquet du spriggan

- Ours
- Spriggan
- Loup

Objets de collection

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

On passerait facilement à côté de l'entrée de cette vaste grotte sans ce cairn marquant le chemin de terre conduisant à l'intérieur.

Vous trouverez un coffre fermé sous un tas de bois, au-dessus de la première corniche surplombant le ruisseau. Des loups, plusieurs spriggans et un prédateur bien plus dangereux encore gardent un sentier menant à l'est. Lorsque vous avez quasiment fait le tour de la grotte et que vous arrivez en surplomb d'un bassin profond, cherchez l'étroit sentier menant jusqu'à la formation rocheuse centrale. Abattez de nouveaux spriggans à mesure que vous montez, puis d'autres bêtes une fois au sommet, où vous attend un coffre géant, baigné par la douce lumière du jour.

Pour les amateurs de sensations fortes, prenez la direction du nord-est depuis le sommet pour y trouver un nouveau coffre, perché sur une petite corniche du mur extérieur de la caverne. Utilisez le cri "Impulsion" pour atteindre cette plateforme et vous emparer du butin. Traversez ensuite le pont de pierres jusqu'à la corniche surplombant l'eau en contrebas. Ne tentez pas un plongeon, mais atteignez plutôt la plateforme située juste en dessous, où vous attend un dernier coffre. Tentez enfin le grand saut dans le lac avant de quitter cet endroit merveilleux.

[1.21] Ambassade du Thalmor



Quêtes associées

- Quête principale : Immunité diplomatique
- Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons
- Service (activité) : À boire pour les ivrognes* (Razelan)‡

Objets de quête

- Enquête sur les dragons : état actuel

Objets de collection

- Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes
- Gemme étrange : [3/24]
- Zone verrouillée (Maître ; quête requise)
- Coffres
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

Habitation : Village

- Brelas
- Elenwen
- Étienne Rarnis
- Gissur
- Malborn
- Razelan
- Rulindil
- Soldat Thalmor
- Sorcier Thalmor
- Tsavani

Cette propriété fermée s'élève au coeur des montagnes centrales d'Haafingar et restera verrouillée jusqu'à ce que vous atteignez la Quête principale : Immunité diplomatique. Les joueurs versés dans les arts de l'ombre trouveront de nombreuses occasions d'expérimenter leur furtivité et leur vol à la tire.

Extérieur

Aucune patrouille ne surveille la cour extérieure de l'ambassade et on n'y trouve rien de particulier. La cour intérieure de l'ambassade est quant à elle gardée par de puissants soldats et sorciers, mais vous devez d'abord passer par la structure centrale pour y arriver.

Baraquements

Les baraquements ne sont pas fermés et une poignée de coriaces soldats et magiciens vous y attendent. Ces combattants vous attaqueront dès qu'ils vous verront. Fuyez immédiatement ou tuez ces adversaires de taille afin de vider les nombreux coffres présents dans les baraquements.

- ◊ Coffres (4)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Ambassade du Thalmor (intérieur)

Récupérez l'étrange potion sur une étagère ou sur une table de l'ambassade. Tsavani est enfermé dans la cuisine, située au nord-ouest, mais vous ne pourrez y entrer qu'en y étant autorisé, au cours de la Quête principale. À l'étage, un Elfe appelé Elenwen a organisé un dîner succulent. Récupérez autant de potions que vous le pouvez aux alentours de la salle à manger puis empruntez la sortie au sud-ouest pour regagner l'extérieur.

- ◊ Zone verrouillée (Maître)
- ◊ Potions à foison

Chambre d'Elenwen

Lorsque vous entrez dans cette petite structure, écoutez discrètement la conversation entre Gissur et Rulindil. Videz un coffre situé au nord pour récupérer des documents spéciaux liés à la quête ainsi qu'une clé. Vous pouvez également obtenir cette clé en tuant Rulindil ou en lui faisant les poches. Cherchez des potions dans les placards et sur les étagères et n'oubliez pas le coffre situé à l'étage ou un troisième coffre caché sous les escaliers menant au sous-sol, à l'ouest. Une gemme étrange vous attend dans l'une des chambres.

- ◊ Gemme étrange : [3/24]
- ◊ Clé de la salle d'interrogatoire
- ◊ Coffres (3)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Donjon

Le donjon de l'Ambassade du Thalmor se trouve juste en dessous de la chambre d'Elenwen. Cette zone est strictement réservée, mais vous pouvez en obtenir la clé en vidant le coffre situé dans la chambre d'Elenwen ou en vous débarrassant de Rulindil, au même endroit, puis en fouillant son cadavre, ou en lui faisant les poches. Ouvrez ledit coffre pour obtenir le dernier document lié à la quête. Vous pouvez également ouvrir une geôle et vous adresser à Étienne Rarnis, un prisonnier, pour le libérer. Le donjon présente également une trappe menant vers une grotte voisine. Les gardes du donjon en possèdent tous la clé, il vous suffit de les tuer ou de la leur dérober.

- ◊ Zone verrouillée (Maître)
- ◊ Clé de la trappe (Soldat Thalmor)
- ◊ Coffres (2)

Grotte de Relent

Un troll de glace solitaire vit dans cette grotte gelée, dont le seul accès est la trappe du donjon de l'ambassade. Tuez-le ou prenez vos jambes à votre cou avant qu'il ne blesse Étienne ou Malborn lors de leur évasion. Ne vous arrêtez que pour vous emparer d'un livre de compétence posé près du cadavre d'un mage.

- ◊ Zone verrouillée (clé)
- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes

[1.22] Scierie de Solitude



Quêtes associées

Service (activité) : coupe de bois* (Hjorunn)

Habitation : Scierie

- Hjorunn
- Kharag gro-Shurkul
- Garde de Solitude

Artisanat

- Meule
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Cet humble site est constitué d'une scierie et de quelques cabanes.

Extérieur

Quelques postes d'artisanat sont disponibles à l'extérieur.

- ◊ Artisanat : Meule
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Scierie de Solitude (intérieur)

La scierie ne renferme qu'un coffre fermé à clé et quelques objets de moindre valeur.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Coffre
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[1.23] Ferme de Katla



Quêtes associées

Service (activité) : travail des champs* (Katla)

Habitation : Ferme

Fridrika
Geimund (commerçant : écuries)
Horm
Katla
Knud
Snilling

Services

Commerçant (Écuries) : Geimund [1/5]

Objets de quête

Bottes festives
Vêtements festifs

Objets de collection

Objet unique : Bottes festives [4/112]
Objet unique : Vêtements festifs [5/112]

Objets spéciaux

Livre de comptes
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

À l'approche de cette petite ferme prospère, la scierie apparaît. Ici, vous pouvez accélérer vos voyages en achetant (ou en volant) un cheval, ou bien en louant un chariot pour atteindre rapidement une capitale que vous n'avez pas encore visitée. Vous recevez ici deux tenues uniques lors de la Quête principale : Immunité diplomatique.

Extérieur

Pour acheter un cheval, adressez-vous à Geimund, dans les écuries, ou rejoignez la colline voisine pour y trouver Thaer et lui louer un chariot. Si vous n'avez rien contre un peu de travail honnête, récoltez les cultures de Katla puis revendez-les pour vous faire un peu d'argent.

◊ Commerçant (Écuries) : Geimund [1/5]
◊ Diverses pièces d'équipement

Ferme de Katla (intérieur)

Vous pouvez entrer par effraction dans la ferme de Katla et emporter les nombreux objets de valeur qui s'y trouvent. N'oubliez pas le havresac posé sur l'étagère, à l'étage inférieur.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffre
◊ Havresac
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

Écuries de Solitude

Tout comme la maison de Katla, les écuries ne sont pas fermées à clé et sont donc facilement accessibles en journée. Vous y trouverez un coffre, au rez-de-chaussée, et un autre à l'étage, ainsi qu'un coffre-fort et un joli paquet de lingots. À l'étage, vous trouverez également un livre de comptes sur une table.

◊ Livre de comptes
◊ Coffres (2)
◊ Coffre-fort (Expert)
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

[1.24] Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental



Niveau conseillé : 8

Habitation : villes

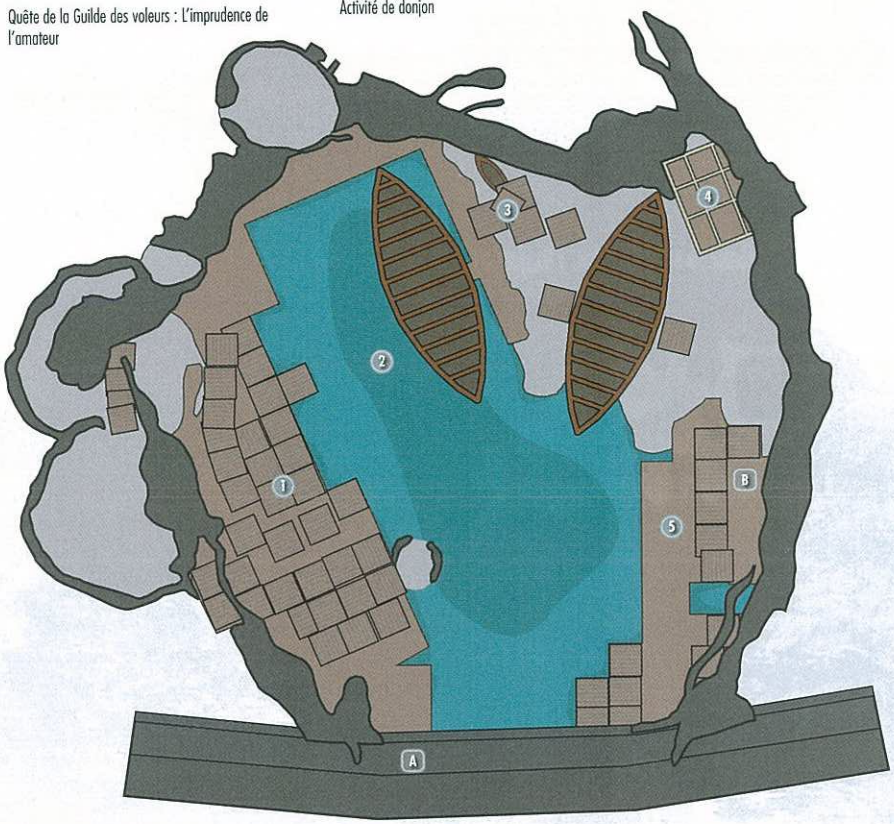
Deeja
Travailleur de l'Empire oriental
Garde de l'Empire oriental
Gulum-Ei
Sabine Nytte
Garde de Solitude
Vittoria Vici
Jonction souterraine : Grotte de Merleau [1.25]

Objets de collection

Larcins : carte de l'Empire oriental [1/7]
Livre de compétence [
Forgeage] : Confection d'armure lourde
Livre de compétence [Furtivité] : La légende de la maison Krately
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Quêtes associées

Quête parallèle : Extinction des feux
Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : tuer Safia
Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Larcins*
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le Sload douillet
Activité de donjon



Cette zone, située au sud de Solitude, est constituée d'un ensemble de quais et d'un port intérieur, où des ouvriers réparent les vaisseaux usés d'Haafingar. Un grand navire marchand baptisé le *Vague rouge* y est lui aussi amarré, au sud.

Au cours de la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur, vous devez suivre Gulum-Ei, un Argonien, jusqu'à l'entrepôt. Suivez-le discrètement jusqu'à ce qu'il modifie un livre de comptes. Filez-le dans un passage secret caché par des étagères du mur nord-est de l'entrepôt, jusqu'à la Grotte de Merleau. Vous y trouvez une rivière souterraine où Gulum-Ei et ses compères transportent des biens volés dans l'entrepôt. Le passage n'est ouvert qu'une fois la quête commencée.

REMARQUE Si vous tuez Gulum Ei, vous devrez trouver des preuves par vous-même des échanges effectués dans la Grotte de Merleau. La guilde ne vous en félicitera pas et si vous revenez plus tard à Solitude, Gulum n'y jouera plus les receleurs.

Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental (intérieur)

Cet entrepôt creusé dans la roche abrite un réseau de quais et un petit réservoir où sont amarrés deux bateaux. Ne vous faites pas prendre à fouiner ici par les gardes ou par les travailleurs des quais : ils vous attaqueront aussitôt.

A Sortie vers Bordeciel

Extérieur

À première vue, les quais extérieurs semblent revêtir peu d'intérêt. Plongez toutefois dans l'eau pour y découvrir un coffre englouti à quelques brasses des portes de l'entrepôt.

◊ Coffre

SAMY&DENIS

1 Quai sud-ouest

Vous trouverez un livre de compétence en forgeage ainsi que plusieurs lingots sur les étagères, près du premier escalier du quai sud-ouest. Gravissez les marches et vous apercevrez un coffre fermé sur une étagère du second niveau. Continuez à monter, vous trouverez un second coffre tout en haut. De là, vous pourrez vous diriger vers le nord en passant furtivement sur un étroit rebord [2].

- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde
- ◊ Coffre [Verrouillé : Novice]
- ◊ Coffre [Verrouillé : Apprenti]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Coffre englouti

Plongez et nagez furtivement sous l'eau vers le quai nord : vous y trouverez un coffre englouti.

- ◊ Coffre

3 Quai nord et navires

Vous trouverez un coffre verrouillé à bord du navire à l'ouest ; ensuite, glissez-vous jusqu'à la pointe du navire à l'est pour éviter d'être repéré (ce navire est vide).

- ◊ Coffre [Verrouillé : Apprenti]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Bureau du contremaître

Gravissez quelques marches et passez sur un rebord étroit pour atteindre le bureau du contremaître. Vous y trouverez une carte unique qui vous aidera à terminer une Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs.

- ◊ Larcins : carte de l'Empire oriental [1/7]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Quai est

Découvrez quelques potions sur une étagère, près d'une échelle, ainsi qu'un livre de comptes posé sur une petite table à l'extrémité du quai.

- ◊ Spécial : livre de comptes
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte vers la Compagnie de l'Empire oriental

Vague rouge

Ce navire est amarré juste au sud de l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental. Montez à bord depuis le quai le plus au sud et inspectez l'intérieur de la coque pour y dégoter de nombreuses potions. Vous y trouverez également un livre de compétence, caché sur une étagère.

- ◊ Livre de compétence [Furtivité] : La légende de la maison Krately
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[1.25] Grotte de Merleau





Quêtes associées

Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Animal

Bandit

Dangers

Piège à ours

Piège d'os (alarme)

Piège : fléau (fil tendu)

Piège : Bélier

Jonction souterraine : entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental [1.24]

Objets de collection

- ◊ Coffre(s)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Cette imposante grotte se trouve le long de la glaciale côte nord-est d'Haafingar. Cet emplacement marque cependant la sortie de la grotte et non son entrée. En entrant par ce point, vous ne pourrez que visiter la dernière pièce de la grotte, remplie d'horqueurs. Pour explorer la grotte dans son intégralité, vous devez y pénétrer depuis l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental [1.24]. Pour ce faire, vous devez espionner Gulum-Ei sans vous faire remarquer, pendant la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur. Une fois hors de la grotte, n'oubliez pas de vider le coffre se trouvant à l'extérieur.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

ASTUCE Après avoir terminé la quête "L'imprudence de l'amateur", utilisez le passage par la Grotte de Merleau pour venir vous servir discrètement dans l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental.

A Porte vers l'entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental

1 Chemin inondé

Éliminez les bandits ou passez furtivement à côté d'eux et progressez dans ce passage tortueux. Ne manquez pas le coffre englouti, au nord. Vous pouvez également déchirer une partie de ces épaisses toiles d'araignée pour faire apparaître un passage, certes rempli d'araignées, mais permettant d'éviter les gardes.

- ◊ Coffre

2 Grotte du passage piégé

Dans cette zone, de nombreux bandits sont regroupés autour d'un feu de camp. Ils gardent un coffre doté d'une serrure particulièrement complexe. Des ossements ont été pendus au plafond afin d'empêcher quiconque de se faufiler discrètement le long de l'eau. Vous pouvez également ramper dans un passage rempli de pièges situé dans le mur ouest pour prendre les bandits par surprise. Faites attention aux nombreux fils tendus et pièges à ours, ainsi qu'au chien de garde teigneux.

- ◊ Danger ! Piège à ours, piège d'os (alarme), piège à masse (fil tendu), bélier
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

3 Salle au levier

Abattez de nouveaux bandits puis occupez-vous des coffres : vous en trouverez deux à bord des barques amarrées sur le chemin rejoignant la caverne et cinq à proximité des étagères (à l'est), ainsi que quelques pièces d'équipement diverses comprenant un livre de compétence. Ne ratez pas non plus les bourses cachées sur la corniche, au sud-ouest. Utilisez les leviers, à l'est, pour ouvrir les deux cages voisines ainsi qu'un passage secret menant à la caverne finale.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
- ◊ Coffres (2) (Verrouillés : Expert)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Grotte du horqueur

Débarrassez-vous des horqueurs géants à mesure que vous progressez vers la caverne finale. Ne manquez pas le coffre, que vous trouverez à l'extérieur de la grotte (comme expliqué précédemment).

B Sortie vers Bordeciel

SAMY&DENIS

[1.26] Phare de Solitude



Quêtes associées

Quête parallèle : Extinction des feux

Habitation : phare

Ma'zaka

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire [E1/10]

Zone verrouillée (Novice)

Coffre

Diverses pièces d'équipement

Si n'importe qui peut monter jusqu'au sommet de ce phare et apprécier une vue à couper le souffle, il vous faudra une pointe d'habileté en crochetage pour vous introduire dans ce bâtiment exigu. Vous y trouverez un Khajiit revêche répondant au nom de Ma'zaka, qui insistera pour que vous quittiez immédiatement les lieux. Cherchez un livre de compétence sur une étagère, derrière le comptoir des quartiers de Ma'zaka. Lors de la Quête parallèle : Extinction des feux, montez tout en haut du phare sans alerter Ma'zaka et éteignez la flamme.

[1.27] Le Sload douillet



Quêtes associées

Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons

Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le Sload douillet

Niveau conseillé : 8

Donjon : Épave

Second-capitaine

Marin

Objets de collection

Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 6

Gemme étrange : [4/24]

Clé de la cantine du Sload douillet (second-capitaine)

Coffre

Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

Coffre du capitaine (Verrouillé : Spécialiste)

Havresac

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Vous découvrez ce navire amarré dans le cadre d'une quête de la Guilde des voleurs ; pillez les cadavres des marins assassinés à mesure que vous l'explorez. Videz un coffre et le havresac de la toute première pièce avant de monter à l'étage. Sur les ponts inférieurs, affrontez l'équipage d'hostiles marins ou évitez-le, puis récupérez une clé qui vous sera très utile, en tuant ou en faisant les poches du second capitaine. Elle permet d'ouvrir le coffre du capitaine, dans lequel vous devez planquer une substance illicite pour mener à bien votre quête. Des potions par dizaines et plusieurs coffres vous attendent sur le pont inférieur. L'une des cabines cache une gemme étrange et un livre de compétence lié à la Quête de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons.

[1.28] Le Katariah



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Capitaine Avidius

Empereur Titus Mede II

Lieutenant Salvarus

Agent du Penitus Oculatus

Marin

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Meule

Établi

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Roi

Arme unique : Aquilon [5/80]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Le vaisseau de l'Empereur Titus Mede II n'apparaît qu'au cours de la quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis ! Montez à bord du bateau par la chaîne de l'ancre.

Empereur Titus Mede II

L'Empereur Titus Mede II est l'empereur actuel de Tamriel. Les Sombrages le considèrent comme un traître depuis qu'il a signé le Traité de l'Or Blanc et rendu le culte de Talos illégal. Il est de ce fait admiré des Impériaux pour sa loyauté durant la Grande guerre. Ce personnage symbolise une certaine tragédie : c'est par la faiblesse de l'Empire qu'il s'est vu contraint de "pactiser avec le diable" (le Thalmor) afin d'empêcher son royaume d'être rayé de la carte.

Pont inférieur

Débarrassez-vous des marins sans foi ni loi gardant les ponts inférieurs et videz le coffre fermé dans la première pièce. Récupérez des objets de moindre valeur en montant à l'étage.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Sacoche d'apothicaire
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Pont supérieur

Passez furtivement devant les agents du Penitus Oculatus ou tuez-les directement si vous n'avez pas de temps à perdre. Ouvrez la porte au sud-ouest pour affronter le capitaine dans ses quartiers. Prélevez une clé fort utile sur sa dépouille, puis tentez d'ouvrir son coffre. Traversez le bateau et pénétrez dans l'atelier est, vous y trouverez un ensemble de pièces d'équipement et de postes d'artisanat. Utilisez la clé du capitaine pour ouvrir la porte nord et vous introduire discrètement, à l'insu du lieutenant Salvarus et de ses hommes. Montez à l'étage et entrez dans les quartiers impériaux.

- Artisanat : Laboratoire alchimique, Enclume, Meule, Établi
- Passe-partout du Katariah (capitaine Avidius/lieutenant Salvarus)
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Sacoche
- Sacoches d'apothicaire (2)
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

Quartiers impériaux

La vie de l'Empereur est entre vos mains : parlez-lui avant de mettre fin à ses jours, puis ouvrez la porte toute proche pour piller la chambre à coucher de l'empereur défunt. Échappez-vous ensuite promptement par le balcon ou retournez dans la pièce précédente et sortez par le pont du navire, où de nouveaux soldats et d'autres richesses vous attendent.

- Sacoche
- Sacoche d'apothicaire
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Pont extérieur

Faites un dernier tour sur le pont pour éliminer les gardes impériaux restants et vous remplir encore les poches ; n'oubliez pas le livre de compétence posé près du trône. Traversez le navire et récoltez quelques potions dans une caisse située de l'autre côté. Grimpez ensuite méticuleusement jusqu'au sommet du mât principal, à l'extrémité duquel est logée une épée unique. Pour terminer le pillage du navire impérial, videz un coffre fermé à clé situé juste en bas des marches.

- Livre de compétence [Armes à deux mains] : Roi
- Arme unique : Aquilon [5/80]
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Potions

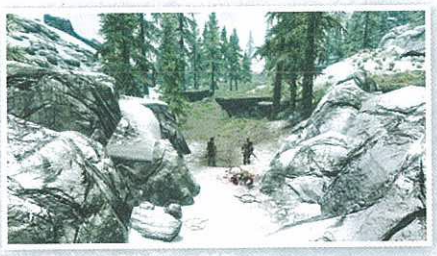
LIEUX SECONDAIRES

[1.A] Campement de chasseur



Il s'agit d'une petite tente et une simple broche, près du Donjon de Nordguet contrôlé par le Thalmor. Le chasseur est absent, mais vous trouverez des palourdes et des plants de Mora Tapinella et de Nirnroot dans les environs.

[1.B] Campement de Parjures



Deux Parjures ont disposé trois pièges à ours dans la ravine juste au sud de Volskygge et ont déjà le sang d'un Nordique sur les mains. Attention, ils attaquent à vue. Fouillez leur tente à l'extrémité est de la ravine.

- Danger ! Pièges à ours (3)
- Coffre (Verrouillé : Novice)

[1.C] Folie du loup hurlant



Sur le rude sentier enneigé qui serpente entre la Grotte de l'Écho perdu et l'Antre de Durechute, vous serez attaqué par un puissant prédateur juché sur un petit promontoire. Vous trouverez l'objet suivant sur le corps de l'une de ses victimes (un soldat) :

- Livre de compétence (Crochetage) : Anatomie d'un verrou

SAMY&DENIS

[1.D] Tanière d'ours de la Cime



Près de la saillie rocheuse déchiquetée à l'entrée de la Grotte de la Cime, vous trouverez un surplomb gardé par un ours féroce "en fonction du niveau". Il passe à l'attaque dès qu'il vous voit. Fouillez le corps du bandit gisant parmi les ossements de ses victimes.

[1.E] Repaire de smilodons



Sur les rochers enneigés à l'est de l'Ambassade du Thalmor gît un Argonien malchanceux à moitié dévoré par deux smilodons des neiges. Ces créatures vous attaqueront à vue. Fouillez leur tanière pour découvrir d'autres cadavres et une bourse bien remplie.

[1.F] Cadavre de mage



Un mage est tombé sous les coups d'un groupe de guerriers sur cette congère abrupte. Ses bourreaux ont plongé leurs armes dans son corps avant de l'abandonner aux loups. Fouillez le secteur pour récupérer des armes, notamment l'excellent bâton reposant près de l'arbre.

- Livre de compétence (Armure légère) : L'arrière-garde
- Havresac
- Diverses pièces d'équipement

[1.G] Ruines funéraires nordiques



Le tombeau d'un ancien héros nordique oublié retourne lentement à la terre. Les quelques marches mènent à une ravine escarpée donnant sur une vue magnifique. Les urnes funéraires ont déjà été pillées.

- Diverses pièces d'équipement

[1.H] Camp avancé de Solitude



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude

Juste avant l'assaut final sur Solitude et la forteresse des Impériaux, le jarl Ulfric Sombrage rassemble ses hommes ici pour leur adresser un dernier discours galvanisant.



SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 2 : HJAALMARCHE





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

Hjaalmarche est la plus pauvre des neuf châtelleries, et son marais salé perpétuellement embrumé est un des lieux les plus sinistres de la province. Communément surnommé le "Delta de la Karth", c'est ici que la puissante rivière Karth se jette dans la Mer des Fantômes via un réseau complexe de canaux ; de nombreux aventuriers ont disparu dans ces marécages froids et humides. La plupart des habitants de la région gravitent autour de la capitale, Morthal, ou vivent sur la toundra glaciale et dans les montagnes bordant le sud et l'est de la châtellerie.

Routes et chemins

L'immense arche de pierre naturelle de Solitude constitue un point de repère très utile, et rappelle à quel point la supériorité économique d'Haafingar est écrasante. Un chemin le long de la frontière ouest traverse les basses-terres pour rejoindre la ville hautement stratégique de Pondragon (qui appartient également à Haafingar). Loin des brumes et des horreurs du marais s'étendent les régions sud et est de la châtellerie, sèches et montagneuses. Le Pic d'Antésang domine le paysage au sud-ouest ; il fait partie de la chaîne de Volciel qui sépare Hjaalmarche de Blancherive. À l'est, empiétant sur les terres du Clos, sommeillent les ruines dwemer de Mzinchaleft. Mais la zone la plus impressionnante (et la plus dangereuse) de la châtellerie est un passage traversant les montagnes depuis la toundra de Blancherive et menant aux ruines d'une cité massive, le Labyrinthe.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes/Mercenaires : [2/47]
- Maisons à vendre : [0/5]
- Prétendants : [1/62]
- Professeurs de compétences : [2/50]
  - Alchimie : [1/3]
  - Altération : [0/3]
  - Apothicaire : [1/12]
  - Archerie : [0/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Aubergiste : [1/15]
  - Cocher : [0/5]
  - Commerçants : [5/133]
  - Conjuration : [1/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [0/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Forgeron : [2/33]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Joaillier : [0/2]
  - Maître d'écurie : [0/5]
  - Parade : [0/2]
  - Receleur : [0/10]
  - Spécial : [0/3]
  - Tavernier : [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [0/19]
  - Vendeur de sorts : [1/12]
  - Vendeur de vivres : [0/9]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [6/80]
- Cartes au trésor : [0/11]
- Gemmes étranges : [0/24]
- Griffes de dragon : [2/10]
- Insectes capturés : [0/5]
- Larcins : [0/7]
- Livres de compétence : [15/180]
  - Alchimie : [0/10]
  - Altération : [0/10]
  - Archerie : [0/10]
  - Armes à deux mains : [0/10]
  - Armes à une main : [2/10]
  - Armure légère : [0/10]
  - Armure lourde : [2/10]
  - Conjuration : [1/10]
  - Crochetage : [1/10]
  - Destruction : [0/10]
  - Éloquence : [2/10]
  - Enchantement : [1/10]
  - Forgeage : [0/10]
  - Furtivité : [0/10]
  - Guérison : [3/10]
  - Illusion : [0/10]
  - Parade : [1/10]
  - Vol à la tire : [2/10]
- Masques des prêtres-dragons : [3/10]
- Objets uniques : [4/112]

POSTES D'ARTISANAT : HJAALMARCHE

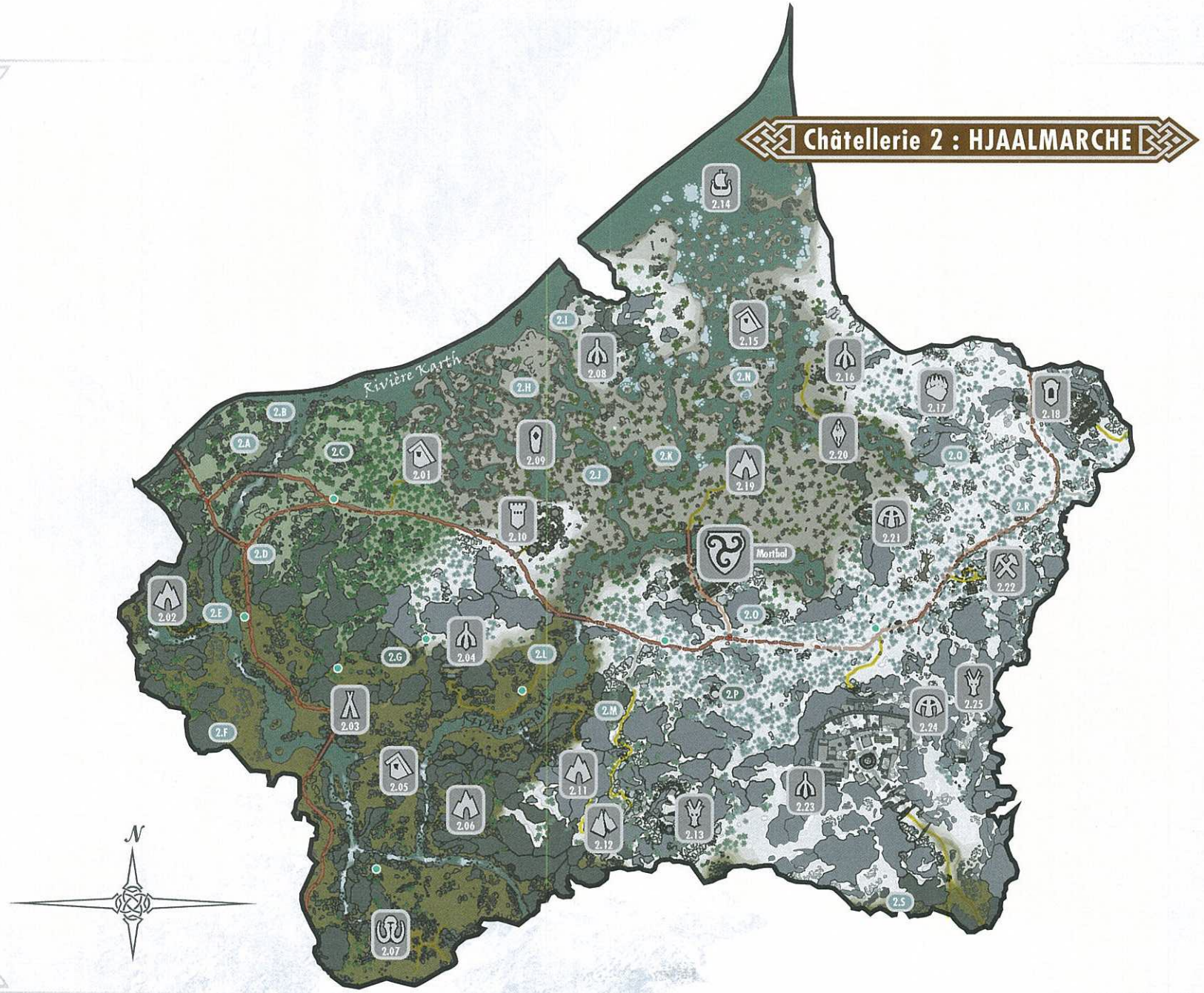
✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Morthal (Hutte du thaumaturge) [2.00]	—
☐	Autel d'enchantement	Morthal (Maison de Falion) [2.00]	—
☐	Enclume ou forge	—	—
☐	Casserole et broche	Morthal (Maison de Falion) [2.00]	Morthal (Maison de Thonnir) [2.00]
☐	Meule	Morthal (Maison de Falion) [2.00]	Tertral (extérieur) [2.22]
☐	Fonderie	Tertral (extérieur) [2.22]	—
☐	Chevalet de tannage	Morthal (extérieur : poste de garde) [2.00]	Morthal (Scierie : Camp de Fondmarais) [2.00]
☐	Billot	Morthal (Scierie : Camp de Fondmarais) [2.00]	Tertral (extérieur) [2.22]
☐	Établi	—	—

Objets spéciaux

- Autels : [2/69]
  - Akatosh : [1/6]
  - Arkay : [0/12]
  - Dibella : [0/8]
  - Julianos : [0/5]
  - Kynareth : [1/6]
  - Mara : [0/5]
  - Stendarr : [0/5]
  - Talos : [0/17]
  - Zénithar : [0/5]
- Murs de mots : [7/42]
- Allégeance animale : [0/3]
- Aura de perception : [0/3]
- Corps éthéré : [1/3]
- Cri de glace : [0/3]
- Cri intimidant : [1/3]
- Désarmement : [1/3]
- Force implacable : [0/1]
- Furie élémentale : [0/3]
- Impulsion : [1/2]
- Marque mortelle : [0/3]
- Paix de Kyne : [0/3]
- Ralenti : [1/3]
- Souffle de feu : [0/2]
- Souffle glacé : [2/3]
- Télékinésie : [0/1]
- Tourmente : [0/3]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre de l'Apprenti
  - Impulsion : [1/2]

SAMY&DENIS

Châtellerie 2 : HJAALMARCHE



SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 26 : la capitale et 25 lieux importants
[2.00] Capitale de châtellerie : Morthal
Jarl : Idgrod Ailedejais
[2.01] Cabane de Meeko
[2.02] Tréfonds d'Âprebise
[2.03] Gorge des voleurs
[2.04] Répit des morts
[2.05] Cabane du crabier
[2.06] Orotheim
[2.07] Camp de la Pierre parlante
[2.08] Folgunthur
[2.09] Pierre de l'Apprenti
[2.10] Fort Busard
[2.11] Grotte de Ternefond
[2.12] Col de Gelroche, Nord et Sud
[2.13] Pic d'Antésang
[2.14] Épave du Brise-glace
[2.15] Cabane abandonnée
[2.16] Ustengrav
[2.17] Camp des Sombrages de Hjaalmarche
[2.18] Mzinchaleft
[2.19] Repaire de Movarth
[2.20] Camp impérial de Hjaalmarche
[2.21] Ruines de Kjenstag
[2.22] Tertral
[2.23] Labyrinthe
[2.24] Valkygg perdu
[2.25] Autel de Volciel

LIEUX SECONDAIRES

Total - 19 sites dignes d'intérêt
[2.A] Cercle de la Karth
[2.B] Camp de bandits de la rive
[2.C] Tertre aux dragons : Forêt de la Karth
[2.D] Caravane attaquée
[2.E] Campement d'aventuriers
[2.F] Rocher du smilodon
[2.G] Tertre aux dragons : Falaises de la Gorge des voleurs
[2.H] Mare du carnage
[2.I] Repaire de contrebandier
[2.J] Tertre de draugr
[2.K] Pierres d'invocation
[2.L] Cadavre de mammouth
[2.M] Autel de Kynareth : Collines de Hjaalmarche
[2.N] Tombeau effondré
[2.O] Tertre des arts noirs
[2.P] Tertre aux dragons : Cimes labyrinthiennes
[2.Q] Tertre du fantôme
[2.R] Caravane du Conjureur
[2.S] Camp de chasseurs d'Hamvir

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : MORTHAL





Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité
Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Lurbuk
Quête de la guerre civile : Falsification
Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de thane : thane de Hjaalmarche*
Quête des Daedra : Les fragments du passé
Quête parallèle : Jusqu'au lever du jour
Quête parallèle : Les habitudes nocturnes de Falion* (Falion)
Quête parallèle : Lettre de Gorm* (Gorm)
Quête parallèle : Repose en paix
Quête parallèle : Rumeurs (Auberge du Mauresque)
Service (activité) : coupe de bois* (Hroggar)
Service (activité) : coupe de bois* (Jorgen)
Service : livraison spéciale* (Idgrod la Jeune)
Service : partenaires d'entraînement* (Benor)
Service : recherche d'objet rare* (Lami)

Habitat : Capitale de châtellerie (Mineure)

Artisanat

Autel d'enchantement
Chevalet de tannage
Laboratoire alchimique
Meule

Services

Acolyte : Benor [4/47]
Commerçant (Sorts) : Falion [2/12]
Commerçante (Apothicaire) : Lami [2/12]
Commerçante (Aubergiste) : Jonna [3/15]
Prétendant : Benor [6/62]
Professeur (Alchimie : Spécialiste) : Lami [1/3]
Professeur (Conjuration : Maître) : Falion [1/3]

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Objets de collection

Coffres
Diverses pièces d'équipement
Livre de compétence (Vol à la tire) : Aevar Chante-Pierre [A1/10]
Livre de compétence [Armure lourde] : 2920, mi-l'an, vol. 6 [A1/10]
Livre de compétence [Crochetage] : La chambre close [D1/10]
Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure [B1/10]
Livre de compétence [Guérison] : 2920, ondepluie, vol. 4 [A1/10]
Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale [C1/10]
Potions à foison

SAMY&DENIS

Contexte : vue d'ensemble

Située à la limite sud du marais de Drajkmyr, la capitale de la Châtellerie de Hjaalmarche est une ville humide et morose, souvent couverte d'un épais manteau de brouillard et entourée d'arbres tortueux et inquiétants. Les voyageurs qui approchent de Morthal sont souvent intimidés par son apparence menaçante, les torches de la ville brillant au loin dans la brume telles des feux follets, et nombre d'entre eux préfèrent l'éviter complètement et tenter leur chance ailleurs.

Morthal est une ville nimbée de mystère. Ses habitants sont reclus et se méfient des étrangers, et son unique scierie constitue sa seule source de revenus. Son jarl est l'un des plus tolérants de Bordeciel sur la question des taxes, mais sa châtellerie est aussi la plus pauvre de la province. Elle est officiellement toujours rattachée à l'Empire, mais se montre plutôt ambiguë dans son soutien envers le légat impérial local. De nombreux habitants s'inquiètent de la menace de la guerre. La guerre amène des étrangers, et Morthal n'aime pas ça. La plupart d'entre eux préfèreraient que le conflit s'arrête aux portes de leur domaine et les laisse libres de continuer à vaguer à leurs occupations.

Principales zones d'intérêt

1 Rue principale

Ce simple chemin de terre traverse la ville d'un bout à l'autre, du Pavillon Hautelune au sud jusqu'à la scierie au nord. Au-delà, la végétation des marais reprend ses droits.

2 Quai

Ce quai longe les structures abritant la garde et deux des plus importants personnages de la ville, avant de donner sur une jetée couverte. C'est là que la civilisation s'arrête et que les marais sauvages de Drajkmyr commencent. Ils ne sont pas particulièrement profonds, mais de nombreux habitants observent l'eau depuis la jetée, espérant en vain que les sons étranges qui en proviennent la nuit finiront par disparaître.

3 Pavillon Hautelune



Les personnages de Morthal suivants sont fidèles aux Impériaux (de mauvaise grâce) au début de la guerre civile.

Jarl Idgrod Ailedejais
Aslfur (Chambellan)
Gorm (Huscarl)
Idgrod la Jeune
Joric
Légat Taurinus Duilis

Jarl Idgrod Ailedejais

Idgrod Ailedejais est différente des autres jarls de Bordeciel. C'est une vieille femme voûtée qui s'exprime par énigmes et paraboles, et rarement directement. Malheureusement, ses paroles pleines de sagesse sont souvent perçues comme des divagations, et elle perd peu à peu la confiance de ses sujets. Idgrod a passé sa jeunesse à parcourir Tamriel en quête de savoir. Certains disent que ce voyage l'a rendue un peu folle. Gorm complote activement pour l'évincer.

Aslfur (Chambellan)

Aslfur a rencontré Idgrod à l'époque où elle parcourait le monde. Jeune guerrier intrépide, il a alors décidé de l'accompagner dans son pèlerinage pour la protéger. À leur retour à Morthal, ils s'étaient déjà mariés. Toutes ces années, Aslfur a joué le rôle de conseiller aux côtés d'Idgrod, et il est devenu encore plus protecteur maintenant qu'elle est âgée (ou folle, comme le prétend la rumeur).

Gorm (Huscarl)

Autrefois loyal envers Idgrod, Gorm est aujourd'hui convaincu que la vieille femme est sénile et inapte à régner en ces temps de crise. Il a donc mis au point un plan pour la renverser sans effusion de sang. Aslfur et Idgrod sont au courant de tout, mais le jarl a interdit à son mari d'intervenir, affirmant que Gorm a encore un rôle important à jouer.

Idgrod la Jeune

Idgrod la Jeune est bien consciente des rumeurs qui circulent sur la folie de sa mère. En vérité, elle a hérité de sa sagesse et de son intuition. Bien qu'elles refusent de l'admettre, elles sont toutes les deux capables de manipuler inconsciemment la magie pour concrétiser leurs visions. Mais Idgrod la jeune est beaucoup plus douée pour faire la distinction entre ses visions et la réalité : elle a toutes les qualités requises pour devenir un excellent jarl.

Joric

Joric est le plus jeune enfant d'Aslfur et Idgrod Ailedejais. C'est un jeune garçon qui semble avoir perdu l'esprit dès son plus jeune âge. Il parle peu, mais quand il ouvre la bouche, il paraît toujours étrangement perspicace, même si ses paroles sont généralement incompréhensibles.

Légat Taurinus Duilis

Les personnages suivants arrivent de Hjaalmarche pour prendre le contrôle de Morthal si la châtellerie tombe aux mains des Sombrages pendant la guerre civile.

Jarl Sorli la Fondatrice
Pactur (Chambellan)
Teeba-Ei (Huscarl)

Jarl Sorli la Fondatrice

Sorli est l'arrière-petite-fille du fondateur de la ville de Tertral. Elle vit dans le premier bâtiment construit dans la ville par ses ancêtres. Sa famille tient traditionnellement un rôle de premier plan, mais ce glorieux héritage n'a plus beaucoup de poids aujourd'hui. Avec pour seuls atouts une unique bâtisse et une mine peu rentable appartenant à Bryling de Solitude, Sorli lutte pour maintenir le peu d'autorité qu'il lui reste, tout en rêvant d'un avenir meilleur.

Pactur (Chambellan)

Pactur consacre sa vie à Sorli. Il l'aide à exploiter la mine en s'occupant de toutes les tâches qu'elle refuse d'accomplir, et encourage ses ambitions par tous les moyens possibles.

Teeba-Ei (Huscarl)

Unique rescapé du naufrage d'un vaisseau marchand, Teeba-Ei a bien failli mourir de froid avant d'atteindre Tertral. Les habitants l'ont recueilli et soigné sans lui poser de questions. Reconnaissant, il est heureux de travailler dans la mine de Sorli et il est prêt à la suivre n'importe où, même si cela implique de devenir son huscarl à Morthal.

Le Pavillon Hautelune est un lieu de réunion central pour les habitants de Hjaalmarche. Toutefois, ils sont peu nombreux à solliciter une audience avec leur jarl. Recluse et mystérieuse, celle-ci passe le plus clair de son temps à flâner autour de ce robuste édifice nordique. Aslfur se charge des séances de doléances, et certains se demandent s'il essaie simplement d'aider sa femme, ou s'il cherche plutôt à cacher la lente détérioration de son état. La salle de guerre est le domaine du légat Taurinus Duilis ; située juste en face de la chambre du jarl, c'est un désagrément qu'Idgrod est forcée de supporter chaque jour. Vous découvrirez un livre de compétence mêlé à d'autres ouvrages de moindre valeur sur l'étagère du haut, dans la chambre située à l'étage.

- ◊ Livre de compétence [Crochetage] : La chambre close [D1/10]
- ◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions à foison

4 Poste de garde

Benor

La garde de Morthal est loin d'être un modèle d'ordre et de discipline. Le jarl n'a jamais vraiment eu besoin d'une milice organisée. La légion a bien essayé d'améliorer les choses pour le poste de garde et la prison (un bien grand mot pour une simple cave contenant une seule cellule verrouillée [Spécialiste]), mais la situation laisse toujours à désirer. Vous trouverez un livre de compétence caché derrière la corbeille près du lit.

- ◊ Acolyte : Benor [4/47]
- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : 2920, mi-l'an, vol. 6 [A1/10]
- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Coffre à objets de prisonnier
- ◊ Coffres (2)

5 Auberge du Mauresque



Jonna
Lurbuk gro-Dushnikh

Jonna est la soeur de Falion. Ces deux femmes originaires de Lenclume ont voyagé ensemble toute leur vie avant que quelque chose ne "pousse" Falion à s'installer à Morthal. La ville ne comprenait pas encore d'auberge à l'époque, et Jonna a donc aménagé une des maisons inoccupées. Elle n'a pas beaucoup de clients, mais apprécie toujours de recevoir des visiteurs capables de supporter les complaintes déchirantes de Lurbuk. Cherchez un panier tressé posé sur une commode, dans l'une des chambres : vous y découvrirez un livre de compétence.

- ◊ Commerçante (Aubergiste) : Jonna [3/15]
  - ○ Chambre pour la nuit, nourriture
  - ○ Rumeurs
- ◊ Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale [C1/10]
- ◊ Coffres (2)

6 Maison d'Hroggar (Maison incendiée)

Cette maison en piteux état se trouve près d'un plant de nirnroot tintinnabulante. Elle est à l'abandon depuis son récent incendie. Elle appartenait à Hroggar, et sa femme et leur enfant ont péri dans les flammes, ce que certains habitants trouvent suspect. Les ragots du tavernier local vous mettront peut-être sur une piste ?

7 Cimetière de Morthal

Morthal n'étant pas assez grande pour disposer d'une Nécropole, ses habitants se contentent de ce cimetière nordique traditionnel situé à l'ouest de la ville. Des bruits étranges s'y font souvent entendre la nuit.

8 Hutte du thaumaturge



C'est ici que Lami tient sa boutique. En temps normal, elle ne vend guère plus que des potions et des remèdes aux autres habitants, mais elle propose également une sélection complète de matériel magique à ceux que ça intéresse. Emparez-vous du livre de compétence caché en hauteur sur une étagère, à l'étage inférieur.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Commerçant (Alchimie) : Lami [2/12]
  - ○ Potions, nourriture, ingrédients, divers
- ◊ Professeur (Alchimie : Spécialiste) : Lami [1/3]
- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Réponse au discours de Béro
- ◊ Potions à foison

SAMY&DENIS

9 Maison de Thonnir

Thonnir Virkmund

Le ménage n'a pas été fait depuis des années et le cadre est plutôt austère, reflet du découragement du propriétaire des lieux. Le luth, les tambours et la flûte semblent indiquer que Thonnir était musicien, mais ces instruments n'ont pas servi depuis des mois. Récupérez le livre de compétence caché sous un panier, sur l'étagère dans l'angle.

- ◊ Livre de compétence (Vol à la tire) : Aevar Chante-Pierre [A1/10]
- ◊ Coffre

10 Maison d'Alva [Verrouillée : spécialiste]

Alva Hroggar

Alva passe ses nuits à ramasser des herbes et à cultiver son petit jardin. Sa demeure est remplie d'ingrédients séchés en tout genre et des remèdes qu'elle concocte. Elle passait beaucoup de temps avec Lami, autrefois, mais refuse à présent de sortir de chez elle. Si vous entrez par effraction, Alva se réveille et vous attaque. Vous trouverez une clé sur son cadavre. Fouillez la cave pour confirmer la rumeur de ses tendances vampiriques. Si vous tuez Alva, Hroggar vous suivra et vous attaquera dès que vous aurez quitté la ville.

- ◊ Clé de la maison d'Alva
- ◊ Coffre

11 Maison de Falion



Falion Agni

Falion est un Rougegarde. Il suscite la peur et la méfiance chez les habitants de Morthal, contrairement à sa soeur Jonna, plutôt bien acceptée. Ses recherches assidues lui ont permis de passer maître dans l'art de la magie. Il s'est installé à Morthal car il se sentait irrésistiblement attiré par ce lieu, et ne souhaite pas s'éloigner plus que nécessaire de l'Académie de Fortdhiver. Il passe tout son temps dans son atelier, et à ce jour, il est la seule personne dans toute la province capable de soigner le vampirisme. Sa maison est en désordre et remplies d'instruments et de matériel magique. Fouillez les lieux pour découvrir :

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Commerçant (Sorts : Falion) [2/13]
  - ○ Parchemins, livres, divers
- ◊ Professeur (Conjuration : Maître) : Falion [1/3]
- ◊ Livre de compétence [Guérison] : 2920, ondepluie, vol. 4 [A1/10]
- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure [B1/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

12 Maison de Jorgen et Lami [Verrouillée : Novice]

Jorgen Lami

Jorgen et Lami vivent ensemble dans cette petite maison, même s'ils passent le plus clair de leur temps sur leurs lieux de travail respectifs. La demeure est propre et bien rangée, et la nourriture ne manque pas, mais on sent bien qu'elle est très peu habitée. Vous trouverez un livre de compétence caché au sommet d'un placard et un autre fourré dans un seau posé sur un tonneau.

- ◊ Poignée de la Dague de Mehrunes
- ◊ Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétoile, vol. 1
- ◊ Coffre [Verrouillé : Spécialiste]

13 Scierie (Camp de Fondmarais)

Autrefois appelé Camp de Fondmarais, ce lieu est aujourd'hui le seul moteur économique de Morthal. Les arbres de la région (rares mais massifs et d'excellente qualité) sont débités ici. Jorgen dirige l'exploitation avec Hroggar, et se moque de ce qui s'est passé dans l'incendie.

- ◊ Artisanat : Meule, Chevalet de tannage

LIEUX PRINCIPAUX

[2.01] Cabane de Meeko



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Habitat : Camp de chasseurs

Acolyte : Meeko [5/47]

Objets de collection

Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 6 [B1/10]

Diverses pièces d'équipement

Alors que vous empruntez la route proche de cette petite cabane isolée, il se peut qu'un chien répondant au nom de Meeko s'approche de vous. Suivez-le jusqu'à la modeste habitation où vous trouverez la dépouille de son pauvre maître. Le chien deviendra alors votre acolyte. La cabane ne contient rien d'intéressant en dehors du corps de l'homme et de son journal, qui parle de son fidèle toutou.

[2.02] Tréfonds d'Âprebise



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : Repaire de Falmers

Chaurus

Falmer

Givrépeire

Dangers

Piège : Lances (plaque à pression)

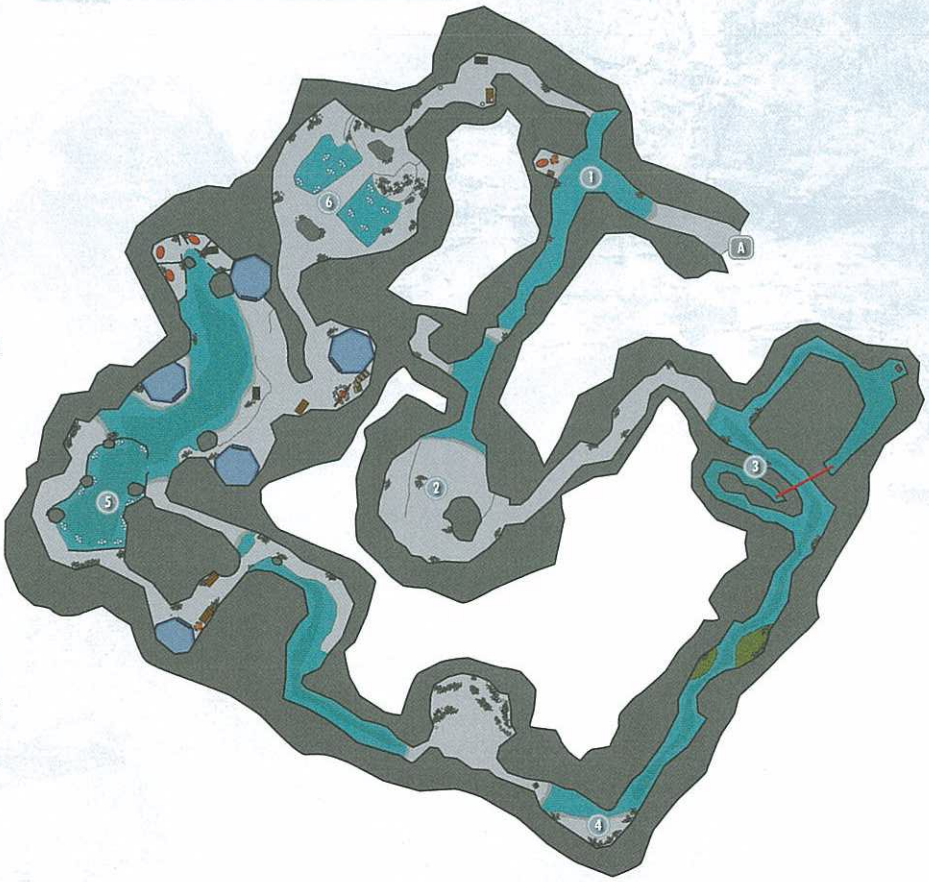
Objets de collection

Livre de compétence [Crochetage] : Progrès du crochetage

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement



SAMY&DENIS

À la limite ouest de Hjaalmarche, un chemin de terre suit la rivière jusqu'à une petite grotte inondée. Prenez garde aux prédateurs sur le chemin.

A Sortie vers Bordeciel

1 Chambre de l'aventurier mort

À l'intérieur de la grotte, la dépouille d'un aventurier repose sur une couchette près d'un coffre pillé. Prenez les potions qui traînent aux alentours avant de mettre le cap au sud-ouest, vers [2].

◊ Potions

2 Nid d'araignées

Des givrépeires se sont confortablement installées ici. La première d'entre elles n'est qu'une diversion, prenez garde aux autres qui vous tomberont littéralement dessus si vous avancez trop vite. Prenez le chemin qui monte vers [3].

3 Passage inondé

Explorez la partie nord de ces passages inondés pour piller un coffre submergé. Attention aux Falmers dans le long corridor rectiligne, au sud : ils ont un bon angle de visée sur vous.

◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

4 Passage dangereux

Attention à la plaque à pression en entrant dans le tunnel : si vous posez le pied dessus, de longues lances surgiront du mur pour vous embrocher. Évitez-la ou courez après que les lances se soient rétractées. Vous tomberez ensuite sur une assemblée de Falmers, de givrépeires et de chaurus.

◊ Danger ! Piège : Lances (plaque à pression)

5 Enclos à chaurus

Prenez indifféremment le chemin qui monte ou qui descend pour déboucher dans une vaste chambre, où les Falmers gardent quelques chaurus de compagnie dans un enclos. Si vous prenez le chemin supérieur, vous affronterez un puissant Falmer et trouverez diverses pièces d'équipement. Dans la chambre principale, ne manquez pas de piller les deux coffres en os de chaurus.

◊ Coffres (2)

◊ Diverses pièces d'équipement

6 Throne Room

Un redoutable Falmer vous attend sur son trône dans l'ultime chambre. Après avoir occis le monstre, pillez le grand coffre dans le passage arrière, puis repartez d'où vous êtes venu et quittez l'humidité suffocante de cette caverne.

◊ Coffre
◊ Potion
◊ Sacoche d'apothicaire
◊ Diverses pièces d'équipement

[2.03] Gorge des voleurs



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2
Coffre(s)
Potions

Cet impressionnant camp est un site d'embuscade idéal. Les bandits qui l'occupent interpellent les voyageurs en leur demandant de payer une "taxe". Vous pouvez tourner les talons, payer ou prendre les armes. Si vous choisissez cette dernière alternative, pourfendez leur chef et fouillez-le ; vous trouverez une clé qui ouvre une trappe dans sa cabine, ainsi qu'un coffre que vous trouverez plus tard. Cette cabine contient également un livre de compétence. La trappe mène au Val des voleurs.

◊ Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2
◊ Clé du Val des voleurs (chef des bandits)
◊ Coffre

Val des voleurs

Ouvrez la trappe dans la cabane du chef des voleurs pour pénétrer dans cette petite grotte humide. Un journal posé sur la table narre les exploits de sa bande et mentionne un coffre caché à l'extérieur. Vous trouverez une potion sur la première table et un coffre verrouillé sous l'eau, ainsi que deux bourses d'or. Nagez jusqu'à l'air libre une fois l'endroit dûment pillé, puis allez vers le sud pour vider le grand coffre caché sur l'île au milieu du lac : c'est le butin secret du chef des bandits !

◊ Zone verrouillée (Spécialiste)
◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
◊ Potion

[2.04] Répit des morts



Quêtes associées

Quêtes d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : À petit feu
Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Animal
Draugr
Roi Olaf le Borgne
Svaknir

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

Piège : bélier (plaque à pression)
Piège : jet de flammes (plaque à pression)
Piège à lames oscillantes
Piège : Lances (plaque à pression)

Énigmes

Porte à énigme nordique (Griffe de dragon en rubis)
(Loup, faucon, loup)

Objets de quête

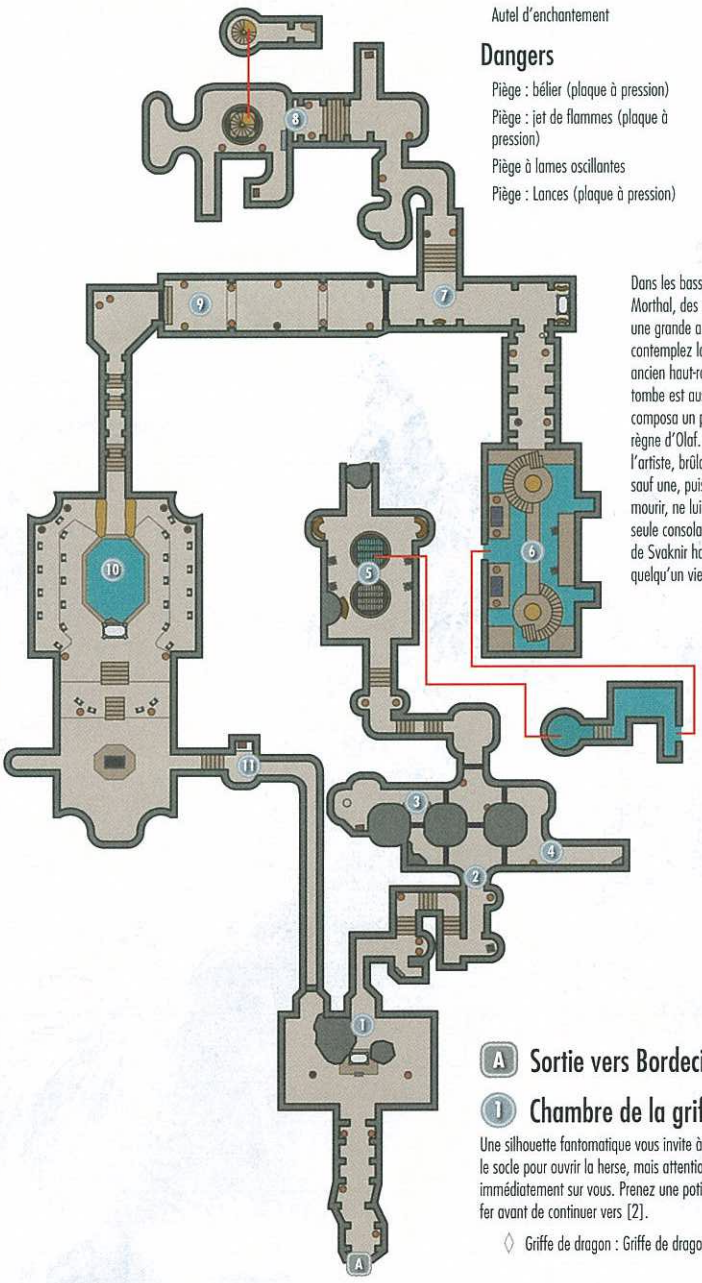
Sonnet du roi Olaf

Objets de collection

Griffe de dragon : Griffe de dragon en rubis [1/10]
Livre de compétence [Éloquence] : Le jeu de la vente

Objets spéciaux

Mur de mots : Impulsion [2/2]
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement



Dans les basses montagnes au sud-ouest de Morthal, des marches de pierre mènent à une grande arche taillée à même le roc. Vous contemplez la sépulture du roi Olaf le Borgne, ancien haut-roi de Bordeciel. Il se trouve que cette tombe est aussi celle de Svaknir, le barde qui composa un poème épique légendaire critiquant le règne d'Olaf. Pour se venger, le souverain captura l'artiste, brûla toutes les copies de son oeuvre sauf une, puis le jeta dans une fosse et l'y laissa mourir, ne lui laissant que les derniers vers pour seule consolation. La rumeur veut que le fantôme de Svaknir hante encore les lieux, attendant que quelqu'un vienne enfin venger sa mémoire.

A Sortie vers Bordeciel

1 Chambre de la griffe

Une silhouette fantomatique vous invite à avancer. Prenez la griffe en rubis sur le socle pour ouvrir la herse, mais attention : une nuée de draugr se précipitera immédiatement sur vous. Prenez une potion dans le recoin derrière la porte de fer avant de continuer vers [2].

◊ Griffe de dragon : Griffe de dragon en rubis [1/10]

SAMY&DENIS

2 Passages sinueux

Faites attention à la plaque à pression dans le corridor qui mène à ces passages, puis tirez sur la chaîne dans le mur pour continuer à avancer une fois arrivé dans l'impasse. Prenez garde aux givrépeires qui vous attendent dans le passage.

- Danger ! Piège : Lances (plaque à pression)

3 Nid d'araignées

Éliminez toutes les givrépeires et pillez l'urne qu'elles gardent, puis allez vers le sud, tirez une autre chaîne dans le mur et suivez le passage vers l'est.

4 Cul-de-sac

Pourfendez quelques draugr et évitez une redoutable plaque à pression en récoltant le butin que vous offre cette impasse. Revenez ensuite sur vos pas (n'oubliez pas la plaque !) et allez vers le nord.

- Danger ! Piège : bélier (plaque à pression)
- Potion

5 Chambre couverte de toiles

Pillez quelques urnes et évitez une nouvelle plaque à pression dans le passage sinueux qui mène à cette chambre couverte de toiles d'araignée. Terrassez les givrépeires qui descendent du plafond puis tirez la chaîne du mur est pour accéder à une fosse inondée. Descendez-y pour avancer.

- Danger ! Piège : jet de flammes (plaque à pression)
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

6 Salle inondée

Tuez un ragnard et quelques draugr sur le chemin de cette vaste chambre, où d'autres draugr vous attendent. Quand vous vous approchez de la porte fermée, regardez vers le bas et désarmez le piège relié aux gonds si vous le pouvez, sans quoi vous devrez franchir une mortelle série de lames oscillantes sur le pont étroit. Si le mécanisme vous résiste, arrêtez-vous à côté des bougies pour éviter les lames. Tirez la chaîne à l'autre extrémité si vous voulez permettre à votre acolyte de vous suivre, puis montez jusqu'à la porte menant à [7].

- Danger ! Piège à lames oscillantes (gonds piégés)

7 Passage à la porte scellée

Profitez de la présence, trop rare, d'un poste d'artisanat dans ce passage. La porte à l'autre extrémité est scellée par une énergie indéterminée ; allez plutôt vers le nord et éliminez d'autres draugr sur le chemin qui mène à [8].

- Artisanat : Autel d'enchantement

8 Tombe de Svaknir

Dans cette partie, crochetez une serrure de niveau expert pour pénétrer dans une niche contenant un coffre verrouillé. Repoussez la vague de draugr qui vous attaque dans la chambre principale, puis approchez du coffre dans le recoin sud. Désarmez les gonds piégés ou évitez-le pour échapper aux fléchettes. Retournez ensuite dans la grande salle, tirez sur la chaîne du mur sud pour ouvrir l'escalier central, puis descendez pour rattraper enfin l'apparition que vous poursuiviez. Prenez le livre sur le sol près du corps de Svaknir, puis revenez à [7] et suivez le fantôme qui franchit la porte précédemment scellée.

- Sonnet du roi Olaf
- Danger ! Piège : Fléchettes
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Maître)

9 Passage avec porte à énigme

Sur la porte à l'extrémité du passage, faites tourner les trois anneaux pour reproduire la séquence de symboles qui apparaît sur la Griffe de dragon en rubis que vous avez récupérée en [1] (loup, faucon, loup). Activez ensuite la serrure pour y insérer la griffe et ouvrez la porte.

10 La cour des morts

Entrez dans la cour du roi Olaf, où Svaknir invoque son ennemi juré pour le combattre. Aidez Svaknir à pourfendre les morts-vivants qui s'éveillent un à un, jusqu'à ce que le roi Olaf vienne se mêler au combat ; tuez-le pour enfin libérer Svaknir de ce tombeau. Fouillez la dépouille d'Olaf pour trouver une clé, et tenez-vous près du mur sud pour apprendre un nouveau Mot de puissance.

- Mur de mots : Impulsion [2/2]
- Clé de la trésorerie d'Olaf
- Potions

11 Trésorerie d'Olaf

Utilisez la clé que vous avez trouvée sur le corps d'Olaf pour pénétrer dans sa salle du trésor : il suffit de piller le coffre gigantesque qui s'y trouve. Actionnez le levier tout proche pour ouvrir le passage menant à la sortie, en [1].

- Coffre
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

[2.05] Cabane du crabier



Habitat : Camp de chasseurs

Pêcheur

À la frontière sud-ouest de Hjaalmarche, une petite cabane de crabier se dresse au bord de la rivière. En dehors d'une grande quantité de chair de crabe et d'un humble pêcheur, vous n'y trouverez rien d'intéressant.

[2.06] Orotheim



Quêtes associées

Activité de donjon

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Meule

Chevalet de tannage

Dangers

Piège d'os (alarme)

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses [C1/10]

Coffre

Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette petite grotte, située près de la frontière sud-ouest de Hjaalmarche, sert de repaire à un petit groupe de bandits. Méfiez-vous de leur redoutable chef, qui rôde au fond de la grotte : tuez-le et récupérez un beau butin sur sa dépouille, ainsi que dans les deux coffres qu'il garde (l'un d'eux est caché sous l'escalier). En tuant tous les bandits, vous mettrez un terme aux raids contre les géants du Camp de la Pierre parlante [2.07], au sud.

[2.07] Camp de la Pierre parlante



Quêtes associées

Activité de donjon

Objets de collection

Coffre

Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Donjon : Camp du géant

Géant

Mammouth

Un grand brasier à l'extrémité sud de Hjaalmarche marque l'emplacement du campement de deux imposants géants. Le premier garde des mammouths qui paissent dans la partie sud de la colline, alors que le deuxième se trouve près du feu de camp, au sommet. Leurs coffres (un dans le campement, un dans la cavité près de la cascade) contiennent un intéressant butin, mais encore faut-il venir à bout des deux brutes.

En éliminant les bandits à Orotheim [2.06], vous mettez fin à leurs raids contre les géants ; ceci leur permet de mener leurs mammouths au cours d'eau tout proche (ce qu'ils font régulièrement, à quelques heures d'intervalle). Géant et mammouths quittent alors le pied de la colline, vous permettant d'accéder librement à ce coffre, ou encore d'abattre le géant isolé restant.

[2.08] Folgunthur



Quêtes associées

Quête parallèle : Une légende interdite

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Givrépeire

Draugr

Mikrul Gauldurson

Objets de quête

Journal de Daynas Valen

Notes de Daynas Valen

Griffe de dragon en ivoire

Dangers

Piège d'os (alarme)

Piège : jet de flammes (plaque à pression)

Piège : lampe à huile

Piège : flaque d'huile

Piège : chute de pierres

Piège : Lances (plaques à pression)

Énigmes

Piliers nordiques

Serpent, baleine, faucon

Porte à énigme nordique (griffe en ivoire)

Faucon, faucon, dragon

Objets de collection

Griffe de dragon : Griffe de dragon en ivoire [2/10]

Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres [B1/10]

Objet unique : Fragment de l'amulette de Gauldur (Folgunthur) [6/112]

Arme unique : Gauldur Noirlame [6/80]

Objets spéciaux

Mur de mots : Souffle glacé [1/3]

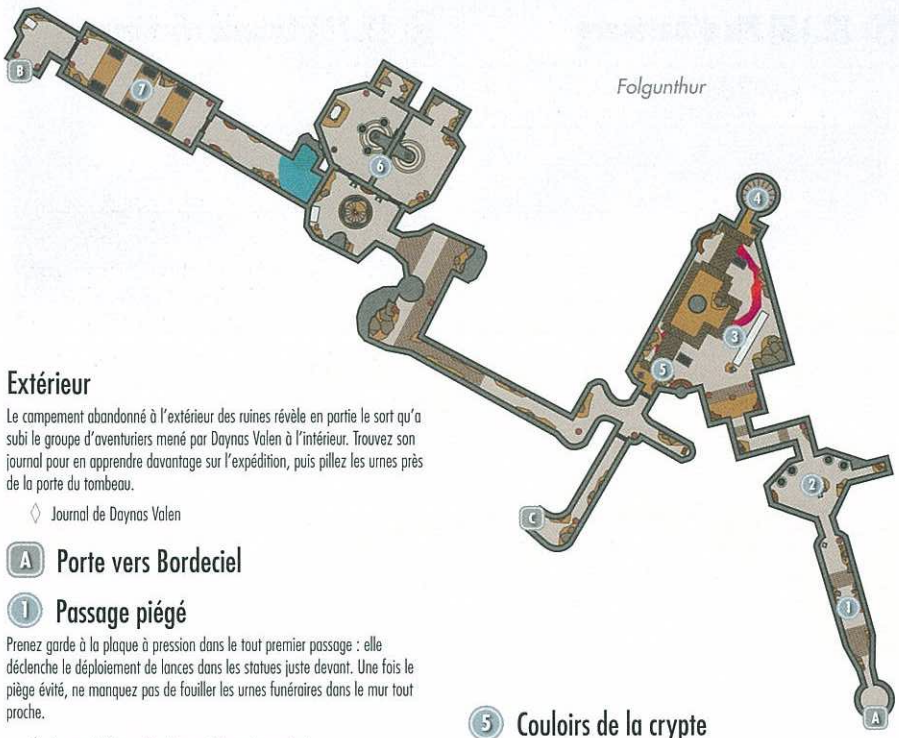
Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Sur une colline dans les marais de la partie nord de Hjaalmarche, vous trouverez l'entrée sinistre du tombeau de Mikrul Gauldurson, l'un des trois frères condamnés à l'enfermement en des temps anciens.

SAMY&DENIS



Folgunthur

Extérieur

Le campement abandonné à l'extérieur des ruines révèle en partie le sort qu'a subi le groupe d'aventuriers mené par Daynas Valen à l'intérieur. Trouvez son journal pour en apprendre davantage sur l'expédition, puis pillez les urnes près de la porte du tombeau.

◊ Journal de Daynas Valen

A Porte vers Bordeciel

1 Passage piégé

Prenez garde à la plaque à pression dans le tout premier passage : elle déclenche le déploiement de lances dans les statues juste devant. Une fois le piège évité, ne manquez pas de fouiller les urnes funéraires dans le mur tout proche.

◊ Danger ! Pièges d'os, lances (plaque à pression)

2 Chambre du pilier à énigme

Les aventuriers de Daynas Valen ont déjà résolu l'énigme de cette salle, vous n'avez donc pas grand-chose à y faire lors de votre première visite. Cependant, vous pourrez y retourner après avoir trouvé la griffe en ivoire en [3]. Ignorez l'énigme et insérez simplement la griffe dans la serrure sur le mur est pour ouvrir une petite niche qui contient un coffre verrouillé.

◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

◊ Diverses pièces d'équipement

3 Salle à manger

Évitez une plaque à pression et pourfendez quelques draugr en chemin avant d'atteindre cette vaste chambre. Une porte se ferme derrière vous, vous condamnant à affronter d'autres morts-vivants (vous pouvez néanmoins tirer sur la chaîne près de la porte pour l'ouvrir si un repli stratégique s'impose). Renversez la lampe à huile ou lancez un sort de feu pour embraser les rivières d'huile : résultat explosif garanti. Découvrez un livre de compétence posé près d'un cadavre dans un recoin sombre. En haut des escaliers, vous trouverez la griffe en ivoire sur le corps de Daynas Valen ; utilisez-la pour abaisser un pont-levis.

◊ Danger ! Pièges : jet de flammes (plaque à pression), lampe à huile, flaque d'huile

◊ Griffe de dragon : griffe en ivoire [2/10] (Daynas Valen)

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres [B1/10]

◊ Notes de Daynas Valen (Daynas Valen)

◊ Diverses pièces d'équipement

4 Escalier 1

Empruntez l'escalier qui mène à l'étage de la salle à manger avec la plus grande prudence : une trappe piégée se dérobe sous vos pieds quand vous entrez, vous plongeant dans une fosse inondée. L'eau vous sauve en fait la vie en vous évitant de tomber sur les pointes ; restez à bonne distance de ces dernières en fouillant les cadavres submergés, puis nagez jusqu'à l'escalier (ou tirez sur la chaîne et laissez la trappe vous remonter). Pillez les dépouilles près de la serrure pour trouver enfin la griffe en ivoire. Insérez-la dans le verrou pour abaisser le pont-levis, qui vous mène à plusieurs draugr et à un passage conduisant à la crypte des niveaux inférieurs. Avant d'y pénétrer, retournez en [2] et utilisez la griffe en ivoire pour ouvrir une niche remplie de trésors.

◊ Arme unique : Gauldur Noirlame [6/80]

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

C Porte vers la crypte de Folgunthur

5 Couloirs de la crypte

Attention : des draugr rôdent dans ces couloirs étroits, et des plaques à pression déclenchent des pièges mortels. Évitez la plaque dans le couloir qui mène à un coffre verrouillé et actionnez les leviers dans la salle opposée jusqu'à ce que les quatre herses soient levées. Esquivez une chute de pierres qui vous attend alors que vous vous enfoncez dans la crypte.

◊ Danger ! Pièges : chute de pierres, lances (plaque à pression)

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

6 Escalier 2

Vous devez résoudre l'énigme des piliers nordiques avant de progresser vers le niveau inférieur de la crypte. Ignorez les deux leviers de la salle et pénétrez dans la chambre nord-est. Mémorisez l'ordre des symboles, sortez puis actionnez l'un des leviers pour accéder à la chambre nord-ouest. Faites tourner les trois piliers en reproduisant la séquence de la chambre précédente (faucon, faucon, dragon). Sortez puis tirez la chaîne sur le mur opposé pour ouvrir l'escalier central.

7 Tunnel aux givrépaires

Pourfendez quelques givrépeires dans ce dernier passage et prenez garde à l'embuscade qui vous attend alors que vous vous approchez de la porte à énigme : toute lumière disparaît subitement et des draugr émergent des sarcophages alentour. Tuez-les puis inspectez les trois symboles de la griffe en ivoire trouvée précédemment. Manipulez les trois anneaux de la porte pour reproduire la séquence de la griffe (faucon, faucon, dragon), puis insérez-la dans la serrure pour accéder à la crypte.

◊ Potion

◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte vers la crypte de Folgunthur

Crypte de Folgunthur

Alors que vous traversez cette crypte creusée dans la roche, Mikrul Gauldurson, un puissant guerrier mort-vivant, s'élève soudain du sarcophage central. Reportez-vous à la quête parallèle : Une légende interdite pour adopter la meilleure stratégie pour affronter ce redoutable adversaire et sa lame vampirique. Une fois vaincu, fouillez sa dépouille et celles de ses serviteurs avant d'utiliser la griffe en ivoire pour ouvrir les portes opposées. Suivez le chant que vous entendez pour localiser le Mur de mots et acquérir un nouveau Mot de puissance. N'oubliez pas de vider le coffre massif avant de passer la porte toute proche et de revenir au niveau principal.

◊ Mur de mots : Souffle glacé [1/3]

◊ Objet unique : Fragment de l'amulette de Gauldur (Folgunthur) [6/112]

[2.09] Pierre de l'Apprenti



Niveau conseillé : 6

Objets spéciaux

Pierre dressée : l'Apprenti [2/13]

Cette Pierre dressée se situe sur une petite île dans le marais glacial du nord de Hjaalmarche. Inspectez-la pour recevoir la bénédiction du signe de l'Apprenti. Ceux qui sont placés sous ce signe récupèrent de la magie plus rapidement mais sont plus vulnérables aux dégâts magiques. Veuillez noter que vous ne pouvez recevoir plus d'une bénédiction à la fois.

[2.10] Fort Busard



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard

Niveau conseillé : 6

Habitation : Fort militaire

Mage

Squelette

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement (2)

Meule

Dangers

Pièges à ours

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La danse du feu, vol. 2 [A1/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cet imposant fort militaire est au coeur d'un affrontement entre les Sombrages et l'Empire pendant la guerre civile ; mais avant cela, il est habité par une bande de nécromanciens. Différentes approches se présentent à vous : attaquer par la porte principale, vous glisser dans le trou du mur sud-est, ou escalader les remparts écroulés en plusieurs points.

Extérieur

Un groupe de nécromanciens et leurs serviteurs squelettes défendent l'extérieur du fort. Escaladez les remparts et éliminez toute opposition pour récupérer d'intéressants butins sur leurs dépouilles. Hormis cela, vous trouverez bien peu d'objets de valeur en dehors de l'enceinte.

◊ Diverses pièces d'équipement

Le château de Fort Busard

Pénétrez dans le fort central par l'une des trois portes. Celle du rez-de-chaussée, au sud, est la plus facile à localiser. Gravissez l'escalier pour récupérer quelques potions, puis descendez pour en trouver d'autres, ainsi qu'un coffre verrouillé. Traversez le dortoir pour atteindre la bibliothèque, où vous pourrez trouver plusieurs postes d'artisanat, un livre de compétence et une clé qui ouvre la salle centrale du fort. À l'intérieur, tuez le chef des nécromanciens et pillez le coffre qu'il gardait, sans oublier le coffre verrouillé dans la chambre adjacente.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Autel d'enchantement, Meule

◊ Livre de compétence [Parade] : La danse du feu, vol. 2 [A1/10]

◊ Clé des quartiers de Fort Busard

SAMY&DENIS

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potions

Prison

Combattez férocement sur les remparts pour atteindre l'entrée de la prison, dans la tour de la cour nord du fort. Cette zone est petite et faiblement gardée. Ne manquez pas le coffre dans la niche juste après l'escalier de l'entrée principale, et un autre dans l'une des cellules. Un passage à l'arrière d'une autre cellule mène à une sortie secrète, mais prenez garde aux pièges à ours en sautant.

- Danger ! Pièges à ours
- Artisanat : Autel d'enchantement
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions

[2.11] Grotte de Ternefond



Donjon : Tanière

Animal

Objets de collection

Coffre

Coffre (Verrouillé : Novice)

Potion

De féroces prédateurs "en fonction du niveau" gardent la grotte de cette cascade. Pour l'atteindre, partez du sommet de la chute d'eau et suivez le torrent jusqu'à la montagne. Tuez d'autres prédateurs "en fonction du niveau" dans la grotte, puis passez sous une cascade intérieure pour trouver un coffre avec une serrure facile à crocheter. Un autre coffre repose près de la dépouille d'un malheureux chasseur qui est devenu proie.

[2.12] Col de Gelroche, Nord et Sud



Niveau conseillé : 8

Donjon : Tanière

Animal

Cette petite grotte glaciale traverse les montagnes sud de Hjaalmarche, offrant un itinéraire très pratique vers Blancherive. Malheureusement, un féroce troll de glace y a élu domicile et doit être occis ou soigneusement évité.

[2.13] Pic d'Antésang



Donjon : Repaire de dragon

Animal

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)

Objets spéciaux

Mur de mots : Désarmement [1/3]

Un groupe de redoutables trolls de glace protège cet ancien repaire de dragon, qui se trouve au sommet du pic au sud de Morthal. Si vous vous y rendez après le retour des dragons, la plupart des trolls auront été tués ; mais ils seront alors le cadet de vos soucis. Éliminez toute opposition, puis suivez la source du chant jusqu'au Mur de mots, qui vous octroiera un nouveau Mot de puissance.

[2.14] Épave du Brise-glace



Quêtes associées

Quête parallèle : Extinction des feux

Donjon : Épave

Maraudeur Sang-Noir

Deeja

Niveau conseillé : 6

Objets de collection

Zone verrouillée (quête requise)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ce lieu unique ne devient accessible qu'après l'extinction du phare de Solitude lors de la quête parallèle : Extinction des feux. Sans lumière pour le guider, le Brise-glace, vaisseau de ravitaillement impérial, vient s'échouer sur les récifs de cette zone. Le site ne présente aucun intérêt avant cet événement.

Extérieur

Le pont du navire regorge de butin, et vous trouverez des potions dans une barque toute proche. Cependant, tout ce que vous prendrez en chemin avant de rencontrer Deeja sera considéré par les maraudeurs comme du vol ; ils vous attaqueront alors sans hésitation.

- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Le Brise-glace (intérieur)

Les pillards ont déjà quasiment vidé le navire de fond en comble, mais vous pourrez encore trouver quelques objets de valeur. Descendez jusqu'à la cale et parlez à Deeja, qui décide subitement de vous doubler. Faites passer la traîtresse de vie à trépas et examinez le message qu'elle porte pour faire avancer votre quête. Vous devrez ensuite vous battre pour quitter les lieux, sans oublier de prendre à votre compte tout le butin que vous auriez pu ignorer précédemment.

- Sacoche d'apothicaire
- Sacoches (2)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[2.15] Cabane abandonnée



Quêtes associées

Quêtes de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations

Habitation : Spécial

Alea Quintus

Astrid

Fultheim l'Intrépide

Vasha

Zone verrouillée

Cette cabane isolée et en piteux état est utilisée par la Confrérie noire pour diverses activités. Vous y serez amené par Astrid après avoir accompli la première quête de la Confrérie noire : dans le cadre de la seconde quête, Mauvaises fréquentations, vous devrez choisir une personne parmi trois et la tuer. Interrogez les trois prisonniers, puis assassinez-en-un pour terminer cette partie de la quête. Votre choix affecte uniquement la remarque d'Astrid une fois le forfait commis.

[2.16] Ustengrav



Quêtes associées

Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent

Dangers

Piège : jets de flammes (plaques à pression)

Piège : lampe à huile

Piège : flaque d'huile

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Animal

Bandit

Draugr

Mage

Squelette

Objets de collection

Livre de compétence [Guérison] : Le mystère de Talara, vol. 2 [B1/10]

Artisanat

Autel d'enchantement

Objets spéciaux

Mur de mots : Corps éthéré [1/3]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffre(s)

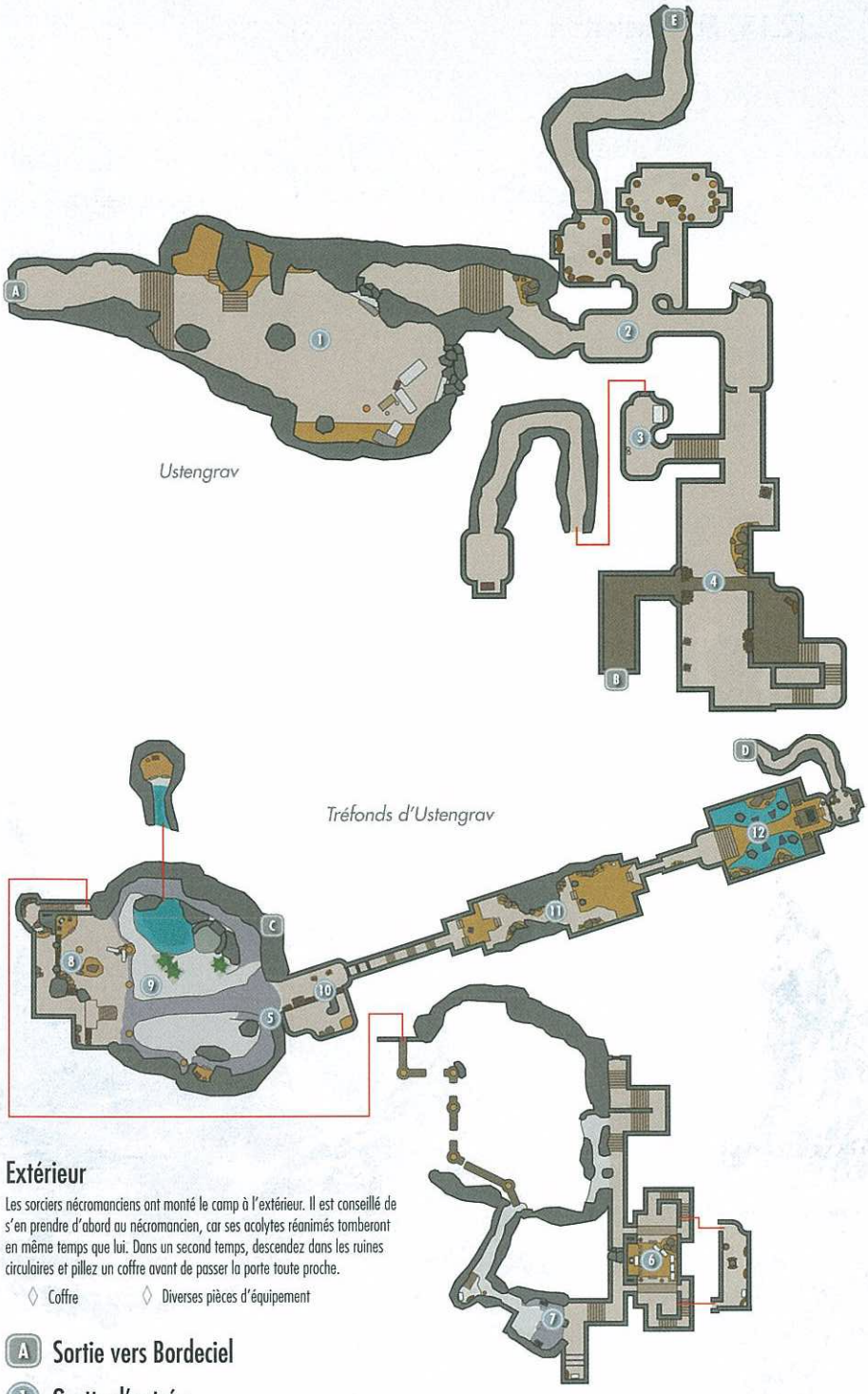
Potions

Diverses pièces d'équipement

Minerai (corindon, fer, argent)

Des sorciers ont établi un camp temporaire pour explorer un temple antique, et accessoirement piller ses cryptes. Vous ne pouvez pas vous enfoncer dans les profondeurs d'Ustengrav avant d'avoir atteint le volet L'art de la Voix de la Quête principale, qui vous demande de récupérer un objet spécial dans les tréfonds des cryptes.

SAMY&DENIS



Extérieur

Les sorciers nécromanciens ont monté le camp à l'extérieur. Il est conseillé de s'en prendre d'abord au nécromancien, car ses acolytes réanimés tomberont en même temps que lui. Dans un second temps, descendez dans les ruines circulaires et pillez un coffre avant de passer la porte toute proche.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte d'entrée

Plusieurs mages et leurs félons réanimés sont rassemblés dans la première chambre de pierre. Videz un coffre et prenez quelques potions avant de continuer vers [2]. (Veuillez noter que le passage qui mène à [2] est condamné quand vous visitez cet endroit avant de comment la Quête principale : L'art de la Voix.)

◊ Coffre
◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Passages peuplés de draugr

Pourfendez la horde de draugr qui rôdent dans ces passages et fouillez les salles au nord pour trouver un coffre, un livre de compétence et un grand nombre d'urnes.

◊ Livre de compétence [Guérison] : Le mystère de Talara, vol. 2 [B1/10]
◊ Coffre ◊ Potions

3 Passage secret

Descendez dans cette petite salle adjacente pour récupérer de l'or sur une table, ainsi que l'équipement caché dessous. Tirez ensuite la chaîne sur le mur pour révéler un passage secret qui mène à un coffre.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Chambre des sarcophages

Affrontez d'autres draugr dans cette vaste chambre funéraire, puis gravissez les escaliers au sud-est pour trouver plusieurs potions et un coffre.

◊ Coffre ◊ Potions

B Porte menant aux Tréfonds d'Ustengrav

C Porte vers Ustengrav

5 Accès à la grotte

Descendez l'escalier sinueux qui mène à cette impressionnante caverne souterraine. Si vous possédez le cri Impulsion, utilisez-le pour passer sans encombre de grandes plaques à pression qui déclenchent des jets de flammes. Si vous regardez attentivement, vous verrez que certaines dalles sont fausses et n'ont aucun effet. En gardant cela à l'esprit, vous pourrez plus facilement traverser les salles qui vous attendent.

◊ Danger ! Piège : jets de flammes (plaques à pression)
◊ Minerai (fer)

6 Chambre à la passerelle

Quelques draugr vous attendent dans cette grande salle. Traversez une passerelle et descendez les marches pour piller un coffre dans l'alcôve est, puis gravissez l'escalier au sud et traversez une autre passerelle pour aller vers [7].

◊ Coffre ◊ Potions

7 Grotte couverte d'huile

Dans cette caverne, des draugr jaillissent des sarcophages à votre passage ; faites tomber les lampes pour mettre le feu à l'huile qui couvre le sol et les réduire en cendres. Actionnez la poignée sur le mur près de la herse au sud, puis une autre sur le mur près du sarcophage, au sud également. Ceci ouvrira une petite niche d'artisanat contenant un coffre.

◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile ◊ Potions
◊ Artisanat : Autel d'enchantement ◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Coffre

8 Immense caverne : balcon ouest

En entrant dans cette immense grotte, vous pouvez utiliser le cri Impulsion pour sauter d'un pont détruit à l'autre et trouver un coffre caché derrière un éboulis. Éliminez les archers squelettes du balcon ouest et ramassez quelques potions près du trône. Suivez ensuite la pente au nord pour atteindre le fond de la grotte.

◊ Danger ! Piège : jets de flammes (plaques à pression)
◊ Coffre ◊ Potions

9 Immense caverne : rez-de-chaussée

Suivez le chant pour localiser un Mur de mots au fond de la grotte. Recevez un nouveau Mot de puissance, puis fouillez les alentours de la cascade toute proche pour trouver un coffre caché gardé par un puissant draugr. Revenez sur vos pas et explorez l'autre côté de la grotte : il contient un coffre et quelques potions.

◊ Mur de mots : Mot de puissance : Corps éthéré [1/3]
◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Minerai (corindon, argent)

10 Immense caverne : balcon est

Retournez sur le balcon ouest et empruntez le pont central pour atteindre le balcon opposé, où une série de herses vous bloquent le passage. Elles sont contrôlées par les pierres lumineuses situées à proximité. Vous devez utiliser le cri Impulsion pour passer très rapidement devant les pierres et franchir les herses avant qu'elles ne se referment. Le moyen le plus facile pour y parvenir est de sprinter devant toutes les pierres, puis d'utiliser Impulsion au niveau de la dernière et de continuer.

◊ Potion

11 Passage au piège de feu

Utilisez à nouveau le cri Impulsion pour franchir en un éclair cette zone dangereuse. Le sol est entièrement constitué de pièges de feu ! N'oubliez pas que certains pièges sont faux et n'ont aucun effet. À vous de les distinguer par une observation attentive. Une fois les pièges évités, prenez garde à la givrépeire géante qui descend du plafond. Taillez votre chemin à travers les toiles qui se dressent devant vous.

◊ Danger ! Piège : jets de flammes (plaques à pression)

SAMY&DENIS

12 Tombeau de Jurgen Parlevent

Vous pénétrez dans une salle aussi vaste que silencieuse, où de larges colonnes émergent de l'eau environnante. Inspectez la tombe de Jurgen Parlevent pour faire progresser la quête, puis franchissez la porte non loin pour trouver un coffre géant. Suivez ensuite le tunnel qui mène à la surface.

◊ Coffre

D Porte vers Ustengrav

E Porte menant aux Tréfonds d'Ustengrav

[2.17] Camp des Sombrages de Hjaalmarche



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de la guerre civile : Falsification
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard

Habitat : Camp militaire (Sombrages)

Arrald Coeur-Gelé
Soldat Sombrage
Intendant des Sombrages (forgeron)

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant des Sombrages [3/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Enclume
Meules (2)
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres (2)
Diverses pièces d'équipement

Un petit détachement de soldats sombrages a monté le camp à la frontière nord de Hjaalmarche ; ce site apparaît uniquement dans le cadre des quêtes liées à la guerre civile. Faites du commerce avec l'intendant si vous le souhaitez et inspectez la grande carte dans l'une des tentes pour éventuellement découvrir de nouvelles informations géographiques.

[2.18] Mzinchaleft



Donjon : Cité des nains

Animal
Bandit
Centurion dwemer
Sphère dwemer
Araignée dwemer
Falmer

Jonction souterraine : Griffenoire [10.02]

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2
Arme unique : Sinistrale [7/80]

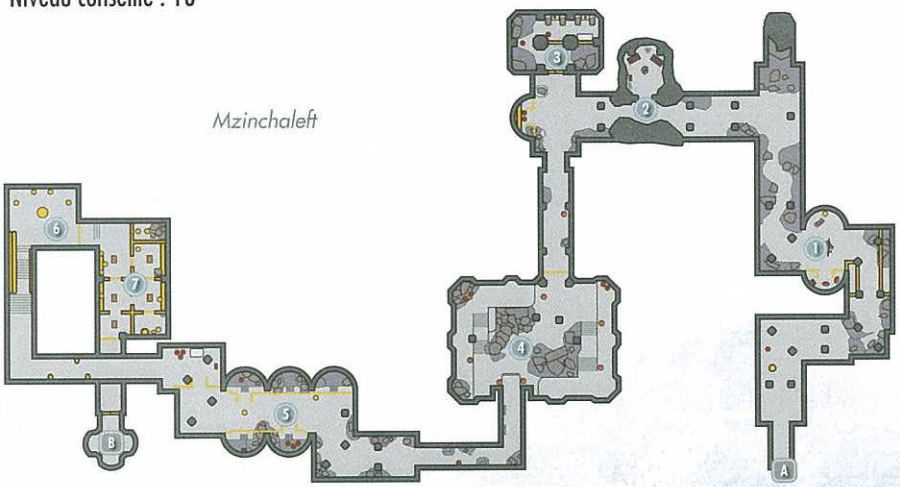
Objets spéciaux

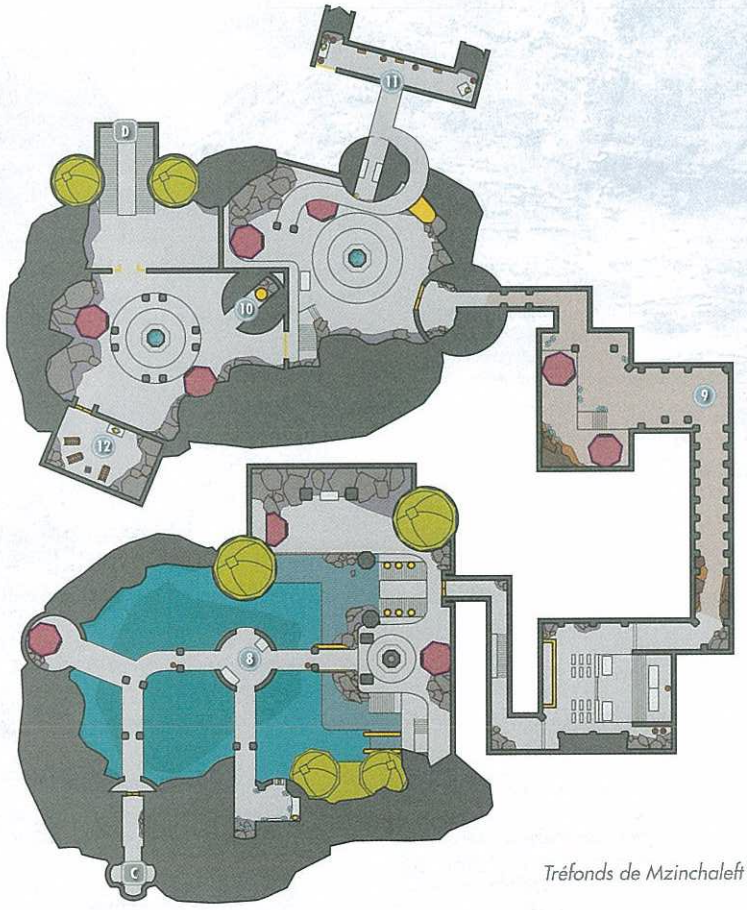
Mécanisme dwemer
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Maluril
Activité de donjon

Niveau conseillé : 16





Tréfonds de Mzinchaleft

SAMY&DENIS

Entourées de rochers, ces imposantes ruines naines s'élèvent dans les terres désertes et glacées de la partie nord-est de Hjaalmarche. Au sud, un élévateur ornementé ouvre l'accès au poste de garde de Mzinchaleft, où un mécanisme dwemer peut être activé pour permettre d'atteindre Griffenoire [10.02]. Cependant, il ne peut être utilisé avant d'avoir exploré Mzinchaleft dans son intégralité et de s'en être servi pour quitter le poste de garde, qui est la zone finale des ruines.

Dans le cadre d'un objectif secondaire pour Mjoll la Lionne, vous pouvez découvrir une arme unique, ici à Mzinchaleft : Sinistrale. Consultez le chapitre des Quêtes pour plus de détails.

Extérieur

Pénétrer dans les ruines ne sera pas facile, car un grand groupe de bandits a monté le camp sur le site dans le but de le piller. Pourfendez quelques brutes à l'extérieur, puis localisez un coffre verrouillé au sommet de l'une des tours en spirale.

- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Diverses pièces d'équipement

A Porte vers Bordeciel

1 Passage du feu de camp

Quelques bandits sont regroupés autour d'un feu de camp dans le premier passage. Éliminez-les, pillez un coffre au sud et récupérez quelques potions qui traînent dans les parages.

- Coffre
- Potions

2 Grotte de givre

Pourfendez quelques mages et pillez un autre coffre dans cette grotte couverte de givre.

- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

3 Salle du trésor 1

Crochetez une serrure difficile pour pénétrer dans cette petite salle où vous attendent un coffre, un livre de compétence et quelques potions.

- Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2
- Zone verrouillée (Spécialiste)
- Coffre
- Potions

4 Chambre des sphères

Très anciennes mais toujours en état de marche, des sphères dwemers patrouillent toujours dans cette vaste salle. Laissez-les se charger des bandits en maraude, puis tuez les éventuels survivants. Vous ne trouverez rien de plus intéressant ici.

5 Salle aux araignées

De redoutables araignées dwemers arpentent cette salle tout en longueur. Crochetez une serrure de niveau spécialiste au sud pour trouver un coffre nain à l'apparence unique.

- Coffre

6 Passage des conduites de vapeur

Désactivez plusieurs sphères dwemers dans cette salle, puis suivez les épaisses conduites le long du mur de gauche pour trouver un coffre en hauteur.

- Coffre

7 Salle au levier

Actionnez les leviers de cette salle jusqu'à ce que l'accès à la chambre sud-est soit ouvert ; vous pourrez y vider un coffre et ouvrir une vanne vous permettant de progresser vers les Tréfonds de Mzinchaleft.

- Coffre

B Élévateur vers les Tréfonds de Mzinchaleft

C Élévateur vers Mzinchaleft

8 Tréfonds de Mzinchaleft : sud

Les Tréfonds de Mzinchaleft sont vraiment à couper le souffle : une ville dwemer tout entière, construite dans une immense cavité souterraine. De dangereux Falmers et chaurus rôdent dans les environs, et d'autres Falmers émergeront de petits trous dans les hauteurs des parois. Il y a un coffre caché près du nid de chaurus au sud et un autre dans une niche au nord, profondément immergée. Vous trouverez deux autres coffres sous l'eau en ouvrant la porte sous-marine et en suivant le passage inondé jusqu'à une petite pièce.

- Coffres (4)
- Diverses pièces d'équipement

9 Tunnel de liaison

Après avoir dûment pillé la zone extérieure au sud, pénétrez dans le bâtiment est et pourfendez quelques Falmers avant un long tunnel vers le nord. Éliminez d'autres Falmers et chaurus en chemin, et ne manquez pas le coffre caché dans une tente vers la moitié du parcours.

- Coffre

10 Tréfonds de Mzinchaleft : nord

La longue galerie débouche sur une zone extérieure au nord. Videz un coffre dans la tente au nord, puis empruntez une rampe sinueuse qui vous mène à un rebord où se trouve un bouton ; actionnez-le et une lumière apparaît sur une porte toute proche. Crochetez une serrure de niveau expert pour entrer en [11], puis redescendez, passez la porte maintenant allumée et pillez un long coffre unique qui vous attend près de la fontaine centrale. Crochetez également une porte de niveau spécialiste pour explorer [12]. Une fois l'endroit examiné de fond en comble, gravissez l'escalier nord-ouest jusqu'à la porte du poste de garde de Mzinchaleft.

11 Salle du trésor 2

Pénétrer dans cette petite chambre n'est pas aisé, mais crochetez le verrou de niveau expert et vous pourrez atteindre deux coffres dwemers.

- Zone verrouillée (Expert)
- Coffres (2)

12 Salle du trésor 3

Crochetez une porte verrouillée dans le coin sud-ouest de [10] pour accéder à une petite salle avec un trésor.

- Zone verrouillée (Spécialiste)
- Coffre

D Porte vers le poste de garde de Mzinchaleft

Mzinchaleft - Poste de garde

Un terrifiant centurion dwemer garde cette vaste chambre, accompagné d'une plus modeste sphère dwemer. Luttez férocement pour votre survie, puis tirez un levier au nord-est pour ouvrir une niche contenant un coffre. Ouvrez ensuite la porte sud-ouest pour accéder à un mécanisme nain tout à fait singulier : activez-le à l'aide d'un objet spécial pour ouvrir l'accès à Griffenoire.

Quand vous êtes prêt à retourner en Bordeciel, franchissez la porte à l'extrémité ouest et empruntez l'élévateur qui mène à la surface. Actionnez un levier à l'extérieur pour ouvrir la porte de l'élévateur ; vous pourrez désormais revenir rapidement au poste de garde.

- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

[2.19] Repaire de Movarth



Quêtes associées

Quête parallèle : Repose en paix

Niveau conseillé : 6

Donjon : Repère de vampire

Animal
Movarth (dans le cadre de Repose en paix)
Vampire
Esclave vampirique

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2
Armure unique : Bottes de Movarth [8/112]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Des ossements et des taches de sang vous accueillent à l'entrée de cette grotte, funeste avertissement des dangers qui vous attendent. Vous devez éliminer toute opposition dans ce repaire de vampire dans la dernière phase de la Quête parallèle : Repose en paix.

Escalier de l'entrée et passages

Affrontez quelques redoutables givrépeires dans cette première caverne, puis pourfendez quelques esclaves vampiriques dans les passages suivants.

- Potion
- Diverses pièces d'équipement

Repaire du maître vampire

Un puissant vampire hante le coeur de la grotte, entouré de vampires moins puissants et d'esclaves. Vous pourrez trouver plusieurs potions, un coffre et un laboratoire alchimique dans une niche au-dessus de la rampe en bois. Allez vers le nord pour récupérer un livre de compétence ainsi que des bottes uniques dans le dortoir des vampires, puis continuez vers le sud.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2
- Objet unique : Bottes de Movarth [8/112]
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

Chemin de sortie

Tuez un ultime esclave et pillez le dernier coffre en allant vers le sud puis quittez enfin ce repaire démoniaque.

- Coffre
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

[2.20] Camp impérial de Hjaalmarche



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitation : Camp militaire impérial

Soldat impérial
Intendant impérial (forgeron)

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant impérial [4/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Enclume
Meules (2)
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres (2)
Diverses pièces d'équipement

Un petit groupe de soldats impériaux a établi un camp modeste mais fonctionnel sur ce site, qui n'apparaît que dans le cadre des quêtes de la guerre civile. L'intendant vous offre ses services de forgeron, et vous pouvez inspecter la grande carte dans l'une des tentes pour acquérir de nouvelles informations géographiques.

SAMY&DENIS

[2.21] Ruines de Kjenstag



Niveau conseillé : 5

Donjon : Spécial

Fantôme

Ces ruines sans prétention doivent bien cacher quelque chose d'intéressant... et c'est le cas. Visitez ce site la nuit entre 8h (pm) et 4h (am) pour voir apparaître un fantôme qui prend rapidement la fuite. Poursuivez-le et il vous mènera à un petit tombeau que des bandits sont en train de piller. Pourfendez ces canailles et emparez-vous de leur butin.

[2.22] Tertral



Quêtes associées

Objectif secondaire : Les lentes livraisons de Bryling* (Pactur)

Service (activité) : extraction de minerai* (Gestur Brise-Roc)

Habitation : Village

Gestur Brise-Roc

Garde de Hjaalmarche

Jesper

Pactur

Sorli la Fondatrice

Sirgar

Swanhvir

Teeba-Ei

Artisanat

Fonderie

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques [D1/10]

Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5 [A1/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette modeste colonie minière a connu son lot de malheurs : ses habitants ont grandement souffert des guerres qui ont secoué ces deux dernières décennies. Bien qu'auto-suffisante aujourd'hui, Tertral est pauvre et en piteux état.

Extérieur

Quelques postes d'artisanat sont à votre disposition dans le village.

◊ Artisanat : Fonderie

Maison de Sorli

Cette humble demeure renferme plusieurs potions, une bonne quantité de minerai et de lingots, ainsi qu'un coffre. Oh, et aussi un livre de compétence, posé sur le manteau de cheminée !

◊ Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5 [A1/10]

◊ Coffre

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

Mine de Vaseroc

Armez-vous d'une pioche et creusez les riches gisements de cette mine glacée pour récolter du minerai de fer. Tout le minerai extrait peut être vendu un bon prix à un homme appelé Gestur Brise-Roc. Vous pouvez aussi parler à Pactur pour acquérir une nouvelle quête parallèle. N'oubliez pas le livre de compétence posé sur la petite table sur la galerie de bois.

◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques [D1/10]

◊ Diverses pièces d'équipement

◊ Minerai (Fer)

[2.23] Labyrinthe



Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Dangers

Piège runique (au sol)

Piège magique (Froid)

Quêtes associées

Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*

Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus

Niveau conseillé : 24

Donjon : Repaire du prêtre-dragon

Draugr	Ragnard
Drémora	Dragon squelettique
Sorcier servile	Squelette
Estorma	Poisson carnassier
Troll de glace	Molosse spectral
Mages fantomatiques	Troll
Spectre de glace	Feu follet
Morokei	Lucereine

Objets de collection

Masque de prêtre-dragon : Konahrik [2/10]

Masque de prêtre-dragon : Morokei [3/10]

Masque de prêtre-dragon : Masque en bois [3/10]

Livre de compétence [Conjuration] : Passerelles liminales C1/10

Objet unique : Casque d'ininflammabilité antique [9/112]

Arme unique : Francisque de Vole-sang [8/80]

Arme unique : Épée de Vole-coeur [9/80]

Arme unique : Arc de Vole-sort [10/80]

Arme unique : Bâton de Magnus [11/80]

Objets spéciaux

Mur de mots : Cri intimidant [1/3]

Mur de mots : Ralenti [1/3]

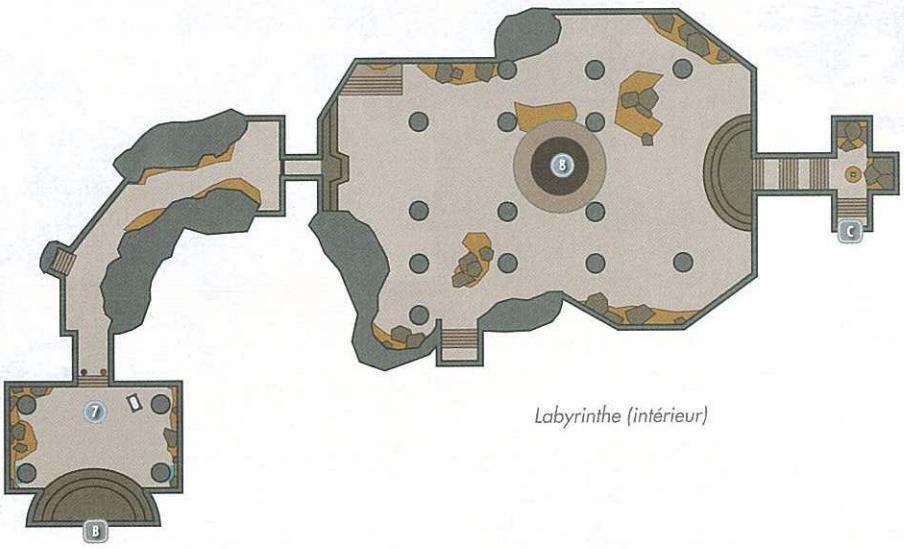
Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

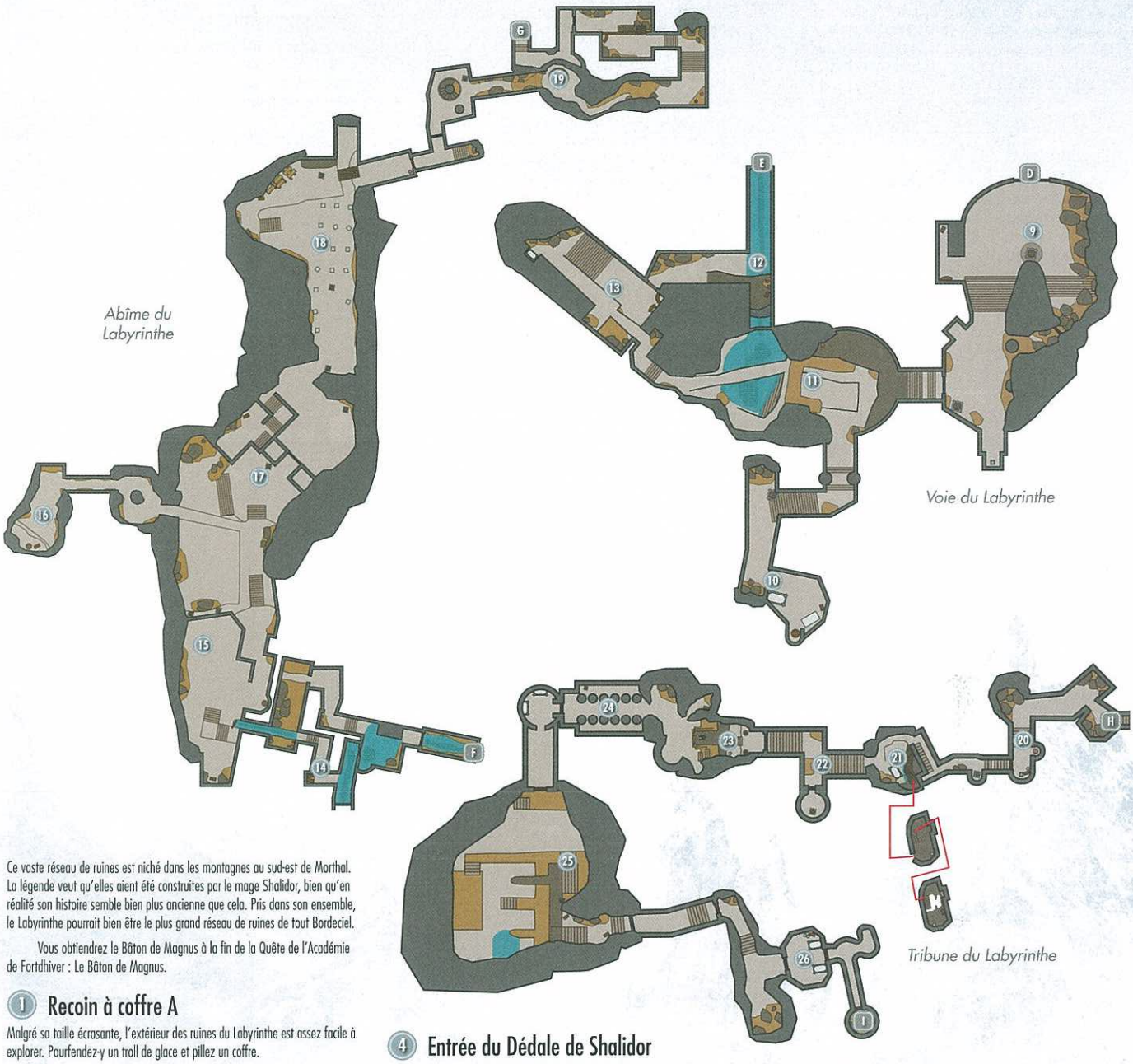


Labyrinthe (extérieur)



Labyrinthe (intérieur)

SAMY&DENIS



Ce vaste réseau de ruines est niché dans les montagnes au sud-est de Morthal. La légende veut qu'elles aient été construites par le mage Shalidor, bien qu'en réalité son histoire semble bien plus ancienne que cela. Pris dans son ensemble, le Labyrinthe pourrait bien être le plus grand réseau de ruines de tout Bordeciel.

Vous obtiendrez le Bâton de Magnus à la fin de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus.

1 Recoin à coffre A

Malgré sa taille écrasante, l'extérieur des ruines du Labyrinthe est assez facile à explorer. Pourfendez-y un troll de glace et pillez un coffre.

◊ Coffre

2 Recoin à coffre B

Gravissez quelques marches et pourfendez un autre troll de glace pour trouver un nouveau coffre.

◊ Coffre

3 Dôme central

Rampez dans cette structure centrale en forme de dôme pour découvrir un message intéressant posé à côté d'un squelette. Ramassez le Masque en bois tout proche et portez-le : vous vous retrouvez alors dans une chambre sacrée. C'est en réalité la même pièce, mais vous avez fait un saut dans le passé. Vous devrez alors vaincre des prêtres-dragons aux noms particuliers, qui vous attendront à la fin de dangereux donjons dans tout Bordeciel, et ainsi récupérer des masques de dragon spéciaux. Vous viendrez ensuite les poser sur les bustes correspondants, dans cette même chambre, et une fois les huit masques restitués, vous obtiendrez un masque de dragon d'un très grand pouvoir. Cette quête unique n'apparaîtra jamais dans votre registre de quête. Ôtez le Masque en bois pour revenir dans le présent.

◊ Masque de prêtre-dragon : Konahrik [2/10]

◊ Masque de prêtre-dragon : Masque en bois [4/10]

4 Entrée du Dédale de Shalidor

Vous pouvez pénétrer dans le Dédale de Shalidor à tout moment ; référez-vous à la section "Dédale de Shalidor" à la fin du guide principal du Labyrinthe. Vous pouvez aussi vous contenter de piller le coffre près de l'entrée et continuer à explorer ces ruines extérieures.

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

5 Entrées du Valkygg perdu

Il existe deux entrées menant au site du Valkygg perdu [2.24] dans le coin nord-est du Labyrinthe. Empruntez l'accès le plus élevé pour explorer l'endroit dans sa totalité. Le Valkygg perdu est considéré comme un lieu principal à part entière dans Hjaalmarche : pour plus de détails, référez-vous à la section qui lui est dédiée, plus haut dans ce chapitre.

6 Porte cérémonielle

Progressez dans la série de quêtes de l'Académie de Fortdhiver jusqu'à obtenir une quête appelée "Le Bâton de Magnus", puis montez une série de marches menant à cette porte singulière. Vous devez y insérer le Torque du Labyrinthe afin d'entrer et de commencer à explorer ce vaste endroit.

7 Entrée

Les vastes dimensions de la chambre d'accès du Labyrinthe donnent une idée de l'immensité de ce donjon, tout comme le grand nombre de squelettes est un indice des dangers qui vous y attendent. Franchissez la porte opposée et les larges couloirs qui suivent, sans oublier de piller les urnes en chemin.

◊ Potion

◊ Diverses pièces d'équipement

8 Chambre du dragon squelettique

Une horde de squelettes garde cette chambre immense, et un dragon squelettique prend vie en son centre quand vous entrez. Par chance, ces ennemis réanimés sont quelque peu fragiles, bien que les attaques du dragon soient redoutables. Pillez quelques urnes après la bataille, puis continuez vers l'escalier opposé pour descendre, en vous arrêtant si vous le souhaitez devant la tablette gravée.

C Porte vers l'abîme du Labyrinthe

D Porte vers le Labyrinthe (intérieur)

9 Entrée de l'abîme

A Porte vers le Labyrinthe (intérieur)

B Sortie vers Bordeciel

SAMY&DENIS

Avant de descendre les marches qui mènent à l'abîme, vous trouverez un coffre près du mur ouest. Ensuite, descendez et utilisez une attaque de feu quelconque pour dégivrer la porte. Le livre de sort posé sur le piédestal à proximité pourra éventuellement vous aider à franchir cet obstacle.

◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

10 Bureau

Repoussez les attaques de puissants draugr en descendant les rampes étroites, puis rampez dans le passage sud : vous trouverez d'autres morts-vivants, ainsi qu'une pièce contenant des postes d'artisanat et divers objets de valeur. Ne manquez surtout pas le livre de sort : Équilibre, un sort d'altération unique que vous ne pourrez obtenir qu'ici.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Enchantement Arcane
◊ Livre de sort : Équilibre
◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

11 Grotte à la rampe étroite

Revenez sur vos pas depuis [10] et continuez à descendre les rampes étroites et pentues, en tuant quelques draugr en chemin pour atteindre le fond humide de la caverne.

12 Passage vers la Voie du Labyrinthe

Empruntez le passage nord depuis [11] pour trouver la porte qui mène à la Voie du Labyrinthe. Avant de la franchir, prenez le passage ouest vers [12], où vous devrez vous retourner à un moment et emprunter un sentier étroit qui mène à un coffre.

◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

13 Chambre ouest

Si vous le souhaitez, explorez cette zone adjacente pour affronter un puissant draugr et mettre la main sur un objet de valeur. Vous pouvez y accéder par le passage ouest supérieur en [11], ou le passage ouest inférieur depuis [12].

◊ Potions

E Porte vers la Voie du Labyrinthe

F Porte vers l'abîme du Labyrinthe

14 Passage au trésor

Pourfendez un squelette en entrant dans la Voie du Labyrinthe, puis déverrouillez une porte de niveau novice pour entrer dans ce passage adjacent où des trésors attendent.

◊ Coffres (2)

15 Accès à la Voie

Vous trouverez un coffre placé à l'écart, contre le mur sud ; prenez garde au troll féroce qui rôde dans le passage nord qui mène à la voie principale.

◊ Coffre

16 Antre de troll

De faibles squelettes vous attendent dans la vaste voie, et un couple de redoutables trolls rôdent dans cette grotte adjacente, que vous pouvez explorer si vous le souhaitez en passant par le premier passage élevé de la voie. Pourfendez les trolls pour mettre la main sur leur trésor sanguinolent.

◊ Coffre

17 Voie principale

Actionnez un levier pour accéder à la voie principale. Pillez quelques urnes et gravissez l'escalier ouest pour découvrir un coffre sur un rebord.

◊ Coffre
◊ Potion

18 Sanctuaire des feux follets

Un trio de feux follets flotte autour d'une série de pierres tombales, et une terrible Lucereine sort bientôt du sol pour vous attaquer. Une Lucereine en danger invoque des copies d'elle-même : concentrez vos attaques sur le véritable ennemi et mettez fin au combat pour piller le coffre. Utilisez un sort de glace quelconque pour éteindre le feu qui consume la porte et continuez vers [19] ; attention cependant, un mage fantomatique apparaît et vous attaque sans relâche alors que vous contemplez la barrière magique.

◊ Coffre

19 Chambre à la trappe

Affrontez d'autres ennemis en empruntant le passage qui serpente jusqu'à cette chambre inférieure. Vous pouvez aussi l'éviter en ouvrant une grande trappe qui vous permet de tomber directement dans la salle, en utilisant une conduite pour amortir votre chute. Pillez quelques urnes ici avant de continuer par la porte toute proche, qui mène à la Tribune du Labyrinthe.

G Porte vers la Tribune du Labyrinthe

H Porte vers la Voie du Labyrinthe

20 Entrée

Tuez les terribles draugr qui rôdent dans le passage d'accès à la tribune, puis pillez un coffre et récupérez un livre de sort qui pourra vous aider à traverser la zone suivante, qui contient plusieurs pièges runiques. Si les protections magiques ne sont pas votre spécialité, vous pouvez commencer à faire vos prières et à courir. Prenez la gemme spirituelle sur le socle pour désactiver le premier piège, puis déclenchez le piège runique sur le sol à bonne distance, à l'aide d'une attaque à longue portée.

◊ Danger ! Piège runique (au sol), piège magique (Froid)

21 Tour

Éliminez quelques draugr en descendant au pied de cette tour en ruines à la recherche de butin. Vous trouverez de la malachite au fond du bassin à l'extérieur, ainsi qu'une petite cachette d'équipement dans la partie supérieure de la tour.

◊ Coffres (2)

22 Salle de la porte verrouillée

Crochetez une porte de niveau spécialiste en passant par ici pour accéder à une niche au sud, qui contient des objets de valeur, dont un casque unique.

◊ Objet unique : Casque d'ininflammabilité antique [9/13]
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

23 Grotte du Mur de mots

Prenez garde au puissant draugr endormi sur le trône au centre de cette grotte. Videz un coffre placé contre le mur nord avant d'approcher du Mur de mots pour apprendre un nouveau pouvoir.

◊ Mur de mots : Ralenti [1/3]
◊ Coffre

24 Passage des piliers

Tirez profit des piliers pour traverser ce passage en évitant ses sentinelles réanimées.

◊ Potion

25 Grande caverne

Le bâton que vous cherchez se trouve dans cette chambre de pierre ; ne touchez à rien et vous serez en sécurité... pour le moment. Plongez dans le bassin opposé pour trouver un coffre, puis montez l'escalier. Deux sorciers serviles concentrent leur magie pour maintenir un bouclier autour du prêtre-dragon Morokei. Interrompez-les pour briser la protection, ce qui réveille la colère de Morokei. Tuez-le pour obtenir son précieux masque, ainsi que le Bâton de Magnus. Montez ensuite l'escalier et passez la porte de la grotte ; vous trouverez un grand coffre, et ne manquez pas de revenir en arrière pour localiser un coffre plus petit près des marches.

◊ Bâton de Magnus (Morokei)
◊ Masque de prêtre-dragon : Morokei [3/10]
◊ Coffres (3)

26 Sortie

Estormo vous tend une embuscade alors que vous sortez du Labyrinthe. Tuez-le, puis pillez un coffre non loin avant de dire adieu à cet endroit sinistre.

◊ Coffre

1 Sortie vers Bordeciel

Dédale de Shalidor

Le Dédale de Shalidor est une section distincte du Labyrinthe, et vous pouvez explorer cet endroit étrange à tout moment. Prenez les quatre bâtons en suspension dans la douce lumière à l'entrée, puis pénétrez dans le dédale et utilisez le Bâton de rayonnement (ou tout autre sort d'altération que vous possédez) pour activer le Sigil d'altération qui vous permettra d'avancer. Ouvrez des fermoirs spéciaux pour accéder à divers objets de valeur en progressant dans ce labyrinthe linéaire ; laissez-les ouverts pour bien marquer les endroits où vous êtes déjà passé.

Activez ensuite le prochain sigil, cette fois encore à l'aide d'un sort de l'école correspondante, pour vous retrouver dans un petit réseau de passages souterrains. Allez simplement vers l'ouest et empruntez un escalier en spirale pour remonter à la surface. Vous voilà à nouveau à l'extérieur du dédale ; faites le tour et entrez cette fois par le nord. Arrêtez-vous devant le mur tout proche pour obtenir un nouveau Mot de puissance, et activez le sigil suivant pour ouvrir la porte nord. Ramassez un livre de sort, puis activez le quatrième et dernier sigil pour tomber nez à nez avec un guerrier daedra, aussi appelé drémora, et ses deux Atronachs de compagnie.

Après avoir vaincu le drémora, récupérez l'objet unique Diadème du savant sur sa dépouille, puis essayez de sauter du haut rebord au sud pour atteindre la plateforme enneigée en bois, qui court le long de la paroi ouest. Faites le tour du rebord en bois pour trouver des objets de valeur près d'un squelette. Redescendez ensuite au niveau du sol et approchez du Mur de mots au nord si vous n'avez pas encore acquis le Mot de puissance.

◊ Livre de compétence [Conjuration] : Passerelles liminales C1/10
◊ Mur de mots : Cri intimidant [1/3]
◊ Diadème du savant
◊ Diverses pièces d'équipement



SAMY&DENIS

Dédale de Shalidor

Le Dédale de Shalidor est une section distincte du Labyrinthe, et vous pouvez explorer cet endroit étrange à tout moment.

A Sortie vers Bordeciel

1 Bâtons et entrée sud du Dédale

Prenez les quatre bâtons en suspension dans la douce lumière, puis pénétrez dans le dédale et utilisez le Bâton de rayonnement (ou tout autre sort d'altération que vous possédez) pour activer le Sigil d'altération qui vous permettra d'avancer. Ouvrez des fermoirs spéciaux pour accéder à divers objets de valeur en progressant dans ce labyrinthe linéaire ; laissez-les ouverts pour bien marquer les endroits où vous êtes déjà passé.

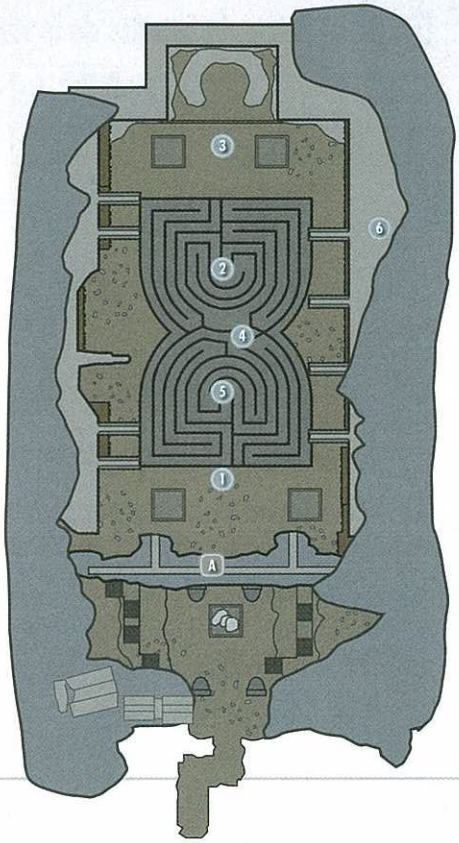
2 Sigil de destruction

Activez ensuite le prochain sigil, cette fois encore à l'aide d'un sort de l'école correspondante (utilisez au besoin le Bâton d'éclair enflammé), pour vous retrouver dans un petit réseau de passages souterrains. Allez simplement vers l'ouest et empruntez un escalier en spirale pour remonter à la surface.

3 Entrée nord du Dédale et Mur de mots

Vous voilà à nouveau à l'extérieur du dédale ; faites le tour et entrez cette fois par le nord. Arrêtez-vous devant le mur tout proche pour obtenir un nouveau Mot de puissance, et activez le sigil suivant à l'aide du Bâton de peur pour ouvrir la porte nord.

- ◊ Mur de mots : Cri intimidant [1/3]



4 Recoin à livre de compétence

Dénichez un livre de compétence dans un petit recoin, près d'un squelette. Il n'est accessible qu'en entrant dans le dédale par le nord.

- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : Passerelles liminales C1/10

5 Sigil de guérison

Une fois de plus, traversez en courant le labyrinthe linéaire, repérez et activez le quatrième et ultime sigil à l'aide du Bâton de fléau. Sautez dans la fosse et franchissez le portail : vous devrez alors affronter un guerrier daedra également appelé drémora et ses deux Atronachs de compagnie. Après avoir vaincu le drémora, récupérez l'objet unique Diadème du savant sur sa dépouille.

- ◊ Diadème du savant

6 Butin perdu depuis longtemps

Après avoir vaincu le drémora, essayez de sauter du haut rebord au sud pour atteindre la plateforme enneigée en bois, qui court le long de la paroi ouest. Faites le tour du rebord en bois pour trouver des objets de valeur près d'un squelette. Redescendez ensuite au niveau du sol et quittez ce drôle d'endroit.

- ◊ Diadème du savant
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[2.24] Valkygg perdu



Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Draugr

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège d'os (alarme)

Piège à fléchettes (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Aevar Chante-Pierre [A2/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ces ruines antiques se situent dans la partie nord-est du vaste réseau de ruines de Hjaalmarche, le Labyrinthe ([2.23]). Le Valkygg perdu est unique car même s'il fait partie du Labyrinthe, on peut le considérer comme un lieu principal à part entière, qui peut être exploré à tout moment. Il est accessible par deux entrées faciles d'accès en faisant le tour des ruines extérieures du Labyrinthe ; elles sont toutes les deux déverrouillées quelle que soit votre progression dans le jeu.

A Sortie vers Bordeciel

1 Passage aux plaques à pression

Placez trois objets sur les trois plaques à pression de ce passage pour les maintenir enfoncées et ainsi ouvrir la voie. Vous pourrez venir les récupérer un peu plus tard.

- ◊ Potion

2 Chambre silencieuse

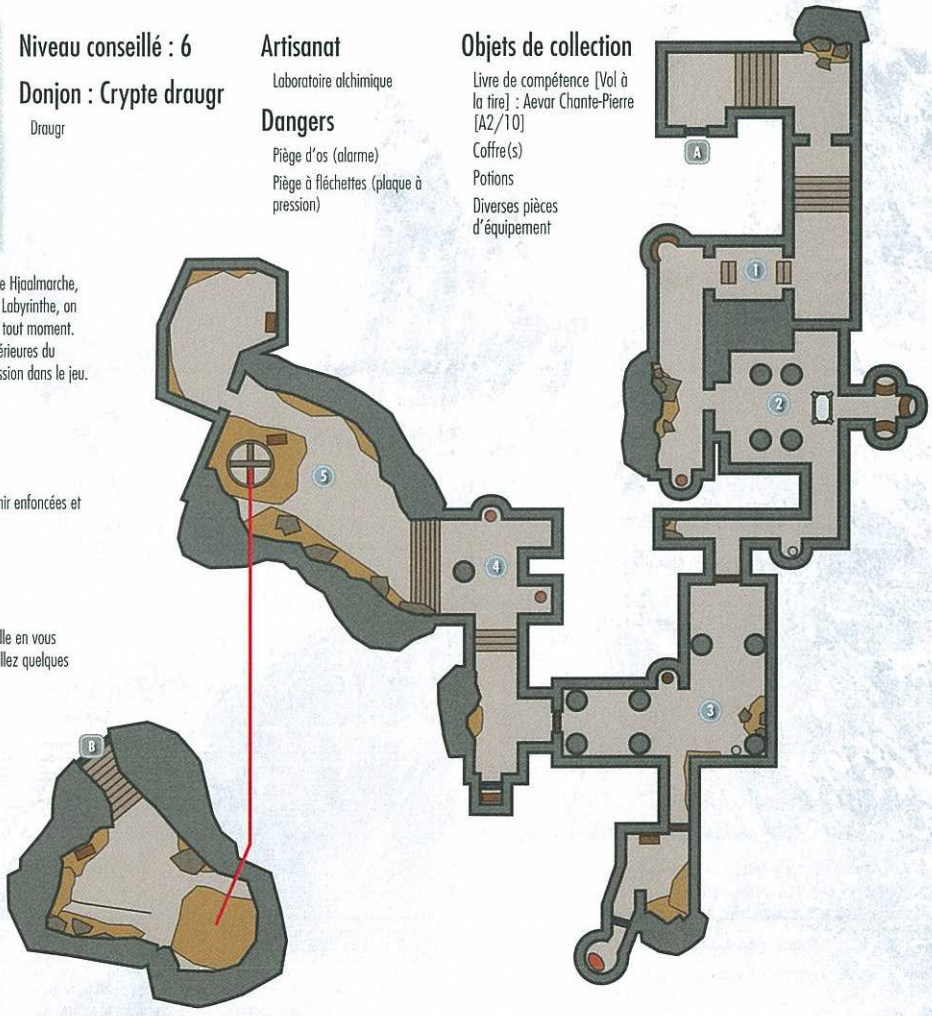
Évitez les objets bruyants qui pendent ici et faufilez-vous à travers cette petite salle en vous gardant bien d'alerter les redoutables draugr qui reposent sur la dalle centrale. Pillez quelques urnes en vous dirigeant vers [3].

- ◊ Danger ! Piège d'os (alarme)

3 Chambre des sarcophages

Le moindre bruit réveille les draugr, qui n'attendent que cela pour surgir des sarcophages. Utilisez le laboratoire alchimique si vous le souhaitez, puis passez dans la chambre sud et actionnez un levier pour ouvrir une cellule. Vous y trouverez un livre de compétence près du squelette.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Aevar Chante-Pierre [A2/10]
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Diverses pièces d'équipement



SAMY&DENIS

4 Passage à la porte verrouillée

Crochetez une porte de niveau apprenti dans ce passage pour trouver diverses pièces d'équipement et quelques urnes ; prenez garde à la dalle piégée sur le sol juste avant la porte.

◊ Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression)
◊ Diverses pièces d'équipement

5 Grotte de la fosse (niveau supérieur)

Cette grotte abrite un draugr féroce qui garde un coffre très convoité. Avant de sauter prudemment dans la fosse pour atteindre [6], franchissez la porte au nord pour trouver un autre grand coffre près d'une pente légère.

◊ Coffres (2)

5 Grotte de la fosse (niveau inférieur)

Il est possible de pénétrer dans le Valkygg perdu par sa sortie inférieure ; dans ce cas, vous vous retrouverez dans cette salle finale, où un autre draugr féroce garde un coffre qui repose sur un rebord en hauteur. Comme vous ne pouvez pas remonter depuis la fosse, il ne vous reste plus qu'à quitter le Valkygg perdu.

◊ Coffre
◊ Potion

B Sortie vers Bordeciel

[2.25] Autel de Volciel



Niveau conseillé : 10

Donjon : Repaire de dragon

Repaire de dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)
Lucereine

Objets spéciaux

Autel d'Akatosh [2/6]
Mur de mots : Souffle glacé [2/3]

Un autel isolé trône au sommet des montagnes de Hjaalmarche, directement à l'est des ruines du Labyrinthe [2.23]. Bien que ce site soit clairement visible depuis le nord, vous devez soit affronter un chemin périlleux depuis le Labyrinthe pour l'atteindre, soit approcher par le sud pour trouver un sentier de montagne étroit qui mène au sommet. Avant Quête principale : L'élévation du dragon, une dangereuse Lucereine protège cet endroit sacré abritant un autel d'Akatosh. Après cela, il sera devenu le refuge d'un dragon. Pourfendez le gardien des lieux, puis recevez un nouveau Mot de puissance auprès du Mur de mots qui domine le point de vue.

LIEUX SECONDAIRES

[2.A] Cercle de la Karth



Un mage d'un certain renom mène ses recherches alchimiques près de ces pierres dressées. Le corps d'une Impériale sacrifiée gît au centre du cercle. Éliminez le mage puis inspectez le périmètre pour récupérer des ingrédients et :

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
◊ Livre de compétence [Alchimie] : Mannimarco, roi des vers

[2.B] Camp de bandits de la rive



Deux bandits ont établi leur campement sur les berges de la Karth, en face du camp des Sombrages. Ils attaquent à vue (attaquez-les par surprise ou à distance depuis les rochers au-dessus d'eux). Pillez le coffre (Verrouillé : Novice) et mettez la main sur le livre de compétence posé tout près pendant que vous fouillez ces deux malfrats.

◊ Livre de compétence [Parade] : Guerrier
◊ Coffre (Novice)

[2.C] Tertre aux dragons : Forêt de la Karth



Quête associée : Quête principale : Immunité diplomatique

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la quête principale "Immunité diplomatique", mais ne contient rien d'intéressant.

[2.D] Caravane attaquée



À l'intersection proche du plus au sud des deux petits ponts menant à Pondragon, vous trouverez un chariot abandonné. Les marchands se sont fait massacrer. Un journal trouvé sur le corps de la femme détaille ses doutes et ses craintes. Inspectez bien les lieux pour découvrir un indice sur l'identité de leurs agresseurs : les flèches falmer semblent incriminer les occupants des Tréfonds d'Âprebise [2.02].

◊ Havresac

[2.E] Campement d'aventuriers



Ce campement abandonné vous attend au bord de la rivière, au pied du chemin de terre qui remonte vers les Tréfonds d'Âprebise. Différentes armes reposent contre les caisses d'équipement. Un journal parle d'attaques dont sont victimes les caravanes dans la région (voir également [2.D]), et détaille un plan visant à débusquer les coupables. Pour découvrir ce qui est arrivé à ces aventuriers, suivez le chemin et pénétrez dans les Tréfonds d'Âprebise [2.02].

◊ Journal de l'aventurier
◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Havresac

[2.F] Rocher du smilodon



En longeant la frontière rocailleuse entre Hjaalmarche et la Crevasse, vous tomberez sur deux smilodons rôdant autour d'un groupe de pierres dressées. Mieux vaut les éviter si vous n'avez pas le niveau, mais sachez que vaincre ces deux félins rapporte gros. En plus de fouiller tous les corps à proximité, vous pourrez récupérer deux bourses bien remplies.

[2.G] Tertre aux dragons : Falaises de la Gorge des voleurs



Quête associée : Quête principale : Immunité diplomatique

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre quand la quête principale "Immunité diplomatique" commence. Si vous vous rendez sur place, vous verrez le dragon ressuscité tourner dans le ciel au-dessus de vous. Vous pouvez l'affronter ici même, ou l'attirer dans la Gorge du voleur en contrebas pour semer le chaos chez les bandits.

[2.H] Mare du carnage



À la limite nord-ouest du marais, vous trouverez un campement rudimentaire au feu éteint occupé par deux cadavres horriblement mutilés. Il pourrait s'agir là de l'oeuvre de vampires. La mare et les souches environnantes sont une véritable mine d'ingrédients. Vous trouverez un livre de compétence dans l'appentis.

◊ Livre de compétence [Guérison] : L'exode

SAMY&DENIS

[2.I] Repaire de contrebandier



Sous une saillie rocheuse, près d'un groupe de pierres dressées, se trouve le repaire d'un contrebandier. L'endroit est désert et semble abandonné depuis plusieurs jours, mais un livre important est posé sur l'une des caisses.

◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Ombres dérobées

[2.J] Tertre de draugr



Au coeur des marais, au nord-est de Fort Busard, vous découvrirez la structure familière d'un tertre de draugr inondé. Explorez les lieux pour trouver un coffre verrouillé, une potion et un livre de compétence.

◊ Livre de compétence [Crochetage] : La chambre close

◊ Coffre (Novice)

[2.K] Pierres d'invocation



Quête associée : Quête parallèle : Jusqu'au lever du jour

Les pierres d'un cromlech dans les marais au nord de Morthal sont couvertes de runes. Certains habitants pensent que Falion (un sorcier de la ville) se rend sur place chaque nuit, mais sont trop effrayés pour essayer de découvrir pouvoir.

[2.L] Cadavre de mammouth



Sur le chemin qui longe la rive, près du Répit des morts et de la cascade qui se déverse dans les marais au nord-est, un terrible prédateur a réussi à abattre un mammouth et s'apprête à le dévorer. Tuez la créature pour vous approprier sa proie.

[2.M] Autel de Kynareth : Collines de Hjaalmarche



Sur le sentier menant des berges de la rivière à la Grotte de Ternefond, une volée de marches usées permet de rejoindre un vieil autel maintenant consacré à Kynareth. Priez si vous le souhaitez, et n'hésitez pas à piller les offrandes présentes.

◊ Autel de Kynareth [2/6]

[2.N] Tombeau effondré



Cet ancien tombeau nordique maintes fois pillé sombre lentement dans la boue. Arbres noueux et plantes pourrissantes ont pris possession des ruines. Un coffre (Verrouillé : Novice) vous attend au milieu des décombres.

◊ Coffre (Novice)

[2.O] Tertre des arts noirs



Pénétrez dans ce tertre couvert de neige en passant par le toit et éliminez le squelette qui garde les lieux. Le corps d'un nécromancien poignardé repose sur une table dans l'une des alcôves latérales. Prenez le puissant Bâton de revenant près de lui, puis fouillez le reste des ruines pour trouver un livre de compétence.

◊ Livre de compétence [Illusion] : Le procès des arts noirs

[2.P] Tertre aux dragons : Cimes labyrinthiennes



Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la quête principale "Savoir ancien", mais ne contient rien d'intéressant.

◊ Minerai (pierre de lune)

[2.Q] Tertre du fantôme



En rôdant de nuit autour des Ruines de Kjenstag, près de la route (au sud) ou de la pinède, vous verrez peut-être une silhouette fantomatique rejoindre ce tertre avant de disparaître. Éliminez les pilleurs de tombe qui se trouvent sur place et ouvrez la trappe (Spécialiste) ; à l'intérieur, vous trouverez un collier d'argent, un bouclier et une épée draugr enchantée.

◊ Diverses pièces d'équipement

[2.R] Caravane du Conjureur



Deux bandits ont attaqué une caravane et tué le magicien avant de se partager le butin. Envoyez ces misérables en enfer avant qu'ils ne vous fassent subir le même sort. Fouillez ensuite le chariot pour trouver un panier d'ingrédients et :

◊ Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 6

◊ Sacoches d'apothicaire (2)

◊ Potions à foison

◊ Diverses pièces d'équipement

[2.S] Camp de chasseurs d'Hamvir



À l'extrême sud-est de Hjaalmarche, dans les rochers escarpés proches du Labyrinthe, deux fourrageurs se reposent près du feu d'un campement isolé (s'ils ne sont pas là, c'est qu'ils sont partis chasser). Ce lieu offre une vue imprenable sur Blancherive, au sud.

◊ Havresacs (2)

SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 3 : LE CLOS



PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

Dominé par une banquise et par des glaciers, surtout le long de sa côte septentrionale, le Clos, célèbre pour la blancheur de sa toundra et de la peau de ses habitants, est l'une des quatre plus anciennes châtelleries de Bordeciel. Dans cet environnement hostile, la vie n'est pas tant une joie qu'un fardeau. C'est à sa forme particulière que cette châtellerie doit son surnom de "vieille botte". En raison des sommets escarpés, du sol enneigé et du manque de soleil, la plupart des Nordiques se rassemblent dans la ville d'Aubétoile, port populaire et ville minière. Le Clos ne compte aucune voie d'eau et n'est irrigué que par le lac Yorgrim, situé au sud-est de la châtellerie.

Routes et chemins

Bien que le Clos compte moins de routes et de sentiers que la plupart des autres châtelleries, il possède tout de même une route de taille raisonnable qui le relie à Hjaalmarche, dépasse Fort Dunstad et s'aventure à l'est, vers Estemarche et Vendeaume, ou au sud, sous la limite des neiges éternelles de la Châtellerie de Blancherive. Le Clos est délimité par la Mer des Fantômes le long de sa côte septentrionale et une chaîne de montagnes vertigineuses qui s'étend du nord au sud le long de sa frontière ouest. À l'est s'élèvent les montagnes de Fortdhiver, qui épousent les contours de la châtellerie au sud et à l'est, jusqu'au lac Yorgrim partiellement gelé. C'est là que la rivière Yorgrim prend sa source, se jetant dans la tumultueuse Rivière blanche à l'est de la scierie d'Anga, à l'extrémité orientale du Clos. Les vestiges de la civilisation dwemer (ruines, tertres et catacombes balayées par le vent) sont nichés entre les rochers escarpés des montagnes impitoyables. Empruntez les petits sentiers, souvent presque invisibles, pour trouver certains de ces lieux... ou aventurez-vous dans la neige à leur recherche.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [2/47]
- Maisons à vendre : [0/5]
- Prétendants : [1/62]
- Professeurs de compétences : [1/50]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [0/3]
  - Apothicaire : [1/12]
  - Archerie : [0/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Aubergiste : [2/15]
  - Cocher : [0/5]
  - Commerçants : [8/133]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [0/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Forgeron : [4/33]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [1/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Joaillier : [0/2]
  - Maître d'écurie : [0/5]
  - Parade : [0/2]
  - Receleur : [0/10]
  - Spécial : [0/3]
  - Tavernier : [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [0/19]
  - Vendeur de sorts : [1/12]
  - Vendeur de vivres : [0/9]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [9/80]
- Cartes au trésor : [1/11]
- Gemmes étranges : [0/24]
- Griffes de dragon : [1/10]
- Insectes capturés : [1/5]
- Larcins : [1/7]
- Livres de compétence : [16/180]
  - Alchimie : [1/10]
  - Altération : [0/10]
  - Archerie : [2/10]
  - Armes à deux mains : [0/10]
  - Armes à une main : [0/10]
  - Armure légère : [0/10]
  - Armure lourde : [2/10]
  - Conjuration : [1/10]
  - Crochetage : [1/10]
  - Destruction : [3/10]
  - Éloquence : [0/10]
  - Enchantement : [1/10]
  - Forgeage : [1/10]
  - Furtivité : [3/10]
  - Guérison : [0/10]
  - Illusion : [0/10]
  - Parade : [0/10]
  - Vol à la tire : [1/10]
- Masques de prêtre-dragon : [2/10]
- Objets uniques : [16/112]

Objets spéciaux

- Autels : [6/69]
  - Akatosh : [0/6]
  - Arkay : [0/12]
  - Dibella : [0/8]
  - Julianos : [1/5]
  - Kynareth : [1/6]
  - Mara : [2/5]
  - Stendarr : [1/5]
  - Talos : [1/17]
  - Zénithar : [0/5]
- Murs de mots : [7/42]
  - Allégeance animale : [0/3]
  - Aura de perception : [1/3]
  - Corps éthéré : [0/3]
  - Cri de glace : [1/3]
  - Cri intimidant : [0/3]
  - Désarmement : [1/3]
  - Force implacable : [0/1]
  - Furie élémentale : [0/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [1/3]
  - Paix de Kyne : [0/3]
  - Ralenti : [1/3]
  - Souffle de feu : [0/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Télékinésie : [1/1]
  - Tourmente : [1/3]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre du Seigneur

POSTES D'ARTISANAT : LE CLOS

✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Aubétoile (La Panacée) [3.00]	Bastion des Vigiles [3.09]
☐	Autel d'enchantement	Aubétoile (Pavillon blanc) [3.00]	—
☐	Enclume ou forge	Aubétoile (Maison de Rustleif) [3.00]	Fort Dunstad (extérieur) [3.10]
☐	Casserole et broche	Aubétoile (Maison de Rustleif) [3.00]	Raldbthar [3.32]
☐	Meule	Aubétoile (Auberge Montvent) [3.00]	Fort Dunstad (extérieur) [3.10]
☐	Fonderie	Aubétoile (Mine de Brise-fer) [3.00]	Aubétoile (Mine Vif-argent) [3.00]
☐	Chevalet de tannage	Aubétoile (Maison de Rustleif) [3.00]	Bastion des Vigiles [3.09]
☐	Billot	Aubétoile (Auberge Montvent) [3.00]	Bastion des Vigiles [3.09]
☐	Établi	Fort Dunstad (extérieur) [3.10]	Raldbthar [3.32]



Postes d'artisanat - Le Clos

SAMY&DENIS

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 35 : la capitale et 34 lieux importants

[3.00] Capitale de châtellerie : Aubétoile
Jarl : Skald l'Aîné
[3.01] Ruines de la Grande porte
[3.02] Épave du Frappe-flots
[3.03] Camp impérial du Clos
[3.04] Ruines de Folvent
[3.05] Sanctuaire d'Aubétoile
[3.06] Temple de Sorguevoix
[3.07] Col de la Route rouge
[3.08] Crypte de Givrelac
[3.09] Bastion des Vigiles
[3.10] Fort Dunstad
[3.11] Autel de Mehrunes Dagon
[3.12] Pierre du Seigneur
[3.13] Volunruud
[3.14] Falaise du Tertre pierreux
[3.15] Tour de Mzark
[3.16] Ferme Loreius
[3.17] Trêve du blizzard
[3.18] Pierres de Weynon
[3.19] Fissure d'Aubeclaire
[3.20] Repaire de Brisargent
[3.21] Bosquet voilé
[3.22] Korvanjund
[3.23] Col de Cascadarche
[3.24] Cisaille
[3.25] Auberge de la Porte nocturne
[3.26] Élévateur de Griffenoire (Alftand)
[3.27] Grotte oubliée
[3.28] Cap de Yorgrim
[3.29] Grotte de Bronzeflot
[3.30] Camp des Sombrages du Clos
[3.31] Irkngthand
[3.32] Raldbthar
[3.33] Élévateur de Griffenoire (Raldbthar)
[3.34] Scierie d'Anga

LIEUX SECONDAIRES

Total - 17 points d'intérêt

[3.A] Pierres dressées des horqueurs
[3.B] Trésors engloutis
[3.C] Masure de bandit
[3.D] Tertre aux dragons : contreforts du littoral
[3.E] Bateau aux bernaches
[3.F] Camp de bandits du littoral
[3.G] Tanière de trolls de glace d'Aubétoile
[3.H] Tente des amants du littoral
[3.I] Piste sanglante
[3.J] Frontière : Autel de Mara près de la route
[3.K] Cimetière de mammouths
[3.L] Tanière d'animaux sauvages des fragments de glace
[3.M] Tertre aux dragons : collines du Scintillant
[3.N] Les déchus de Julianos
[3.O] Piège à araignée de la forêt de Yorgrim
[3.P] Sommet de l'inconstance
[3.Q] Tertre aux dragons : résurrection de Yorgrim

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : AUBÉTOILE



Quêtes associées

Objectif secondaire : Le sel de la mer* (Capitaine Leif Nautonier)
Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge Montvent)
Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Beitild
Quête de la guerre civile : Falsification
Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
Quête des Daedra : La fin du cauchemar
Quête des Daedra : Les fragments du passé
Quête du thane : Thane du Clos*
Quête parallèle : Résistance à l'Est
Service (activité) : à boire pour les ivrognes* (Karl)
Service (activité) : extraction de minerai* (Beitild)
Service (activité) : extraction de minerai* (Leigelf)
Service : recherche d'objet rare* (Rustleif)
Service : récupération d'objet (grotte)* (Frida)
Service : travaux pour les jarls* (Jarl Skald l'Aîné)

Habitation : Capitale de châtellerie (Mineure)

Artisanat

Autel d'enchantement
Chevalet de tannage
Fonderies (2)
Forge
Laboratoire alchimique
Meule

Services

Commerçant (Aubergiste) : Thoring [4/18]
Commerçant (Forgeron) : Rustleif [5/33]
Commerçante (Apothicaire) : Frida [4/14]
Commerçante (Forgeron) : Seren [6/33]
Commerçante (Magie) : Madena [3/12]

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Objets de collection

Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement
Livre de compétence [Conjuration] : 2920, âtrefeu, vol. 9 [B2/10]
Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1 [E1/10]
Livre de compétence [Destruction] : L'art de la magie de guerre [E2/10]
Livre de compétence [Destruction] : Réponse au discours de Béro [D1/10]
Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armes [C1/10]
Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim [A1/10]
Minerai (Fer, Vif-argent)
Potions à foison



SAMY&DENIS

Contexte : vue d'ensemble

Aubétoile, capitale de la Châtellerie du Clos, est située sur la côte nord de Bordeciel, à mi-chemin entre Fortdhiver et Solitude. La banquise qui s'étend à l'est en fait le dernier port avant Vendeaume à ne pas être fermé par les glaces. Ses deux mines sont le principal moteur de l'économie locale, et les habitants d'Aubétoile accordent une importance toute particulière aux pierres. À l'image de leur jarl, Skald l'Aîné, ils sont inébranlables face à l'adversité. Ces hommes et ces femmes robustes doivent lutter quotidiennement contre le climat, les bêtes sauvages, les bandits et les pirates pour assurer la pérennité de leur commerce.

Principales zones d'intérêt

1 Rue principale

La rue principale (couverte de neige et de terre battue) comprend deux niveaux. Les bâtiments ont été construits autour de l'estuaire de la Mer des Fantômes. La voie supérieure abrite les structures principales de la ville, tandis que la route inférieure relie entre elles toutes ses résidences individuelles. À l'est et à l'ouest se dressent deux mines contribuant fortement à l'économie locale. Plus loin au nord en longeant la côte se trouve l'entrée d'un vieux sanctuaire abandonné. Enfin, perché sur un amas de rochers déchiquetés, le Temple de Sorguevoix domine la ville.

2 Port de Polaris (et le Bourrasque)

Capitaine Leif Nautonier

Situés au pied des falaises sous le Temple de Sorguevoix, ces quais accueillent tous les bateaux marchands de passage. Le vaisseau actuellement amarré dans ces eaux glacées se nomme le Bourrasque.

3 Le Pavillon blanc



Les personnages d'Aubétoile suivants soutiennent les Sombrages au début de la guerre civile.

Jarl Skald l'Aîné

Skald règne sur Aubétoile depuis la mort de son père au champ de bataille, il y a 35 ans. Il n'était encore qu'un adolescent quand il a revêtu le manteau du pouvoir, et n'a jamais complètement perdu l'arrogance et le sentiment d'invincibilité propre à la jeunesse. Il a tendance à juger les autres trop rapidement, et change rarement d'avis une fois qu'il a pris une décision.

Jod (Huscarl)

Jod est le capitaine de la garde. Il prend son devoir et sa loyauté envers Aubétoile très au sérieux. Il a servi sur un navire pendant la Grande guerre, et comme beaucoup de vétérans, il ne tient pas particulièrement à combattre l'Empire. La haine farouche que le jarl porte aux impériaux est pour lui une source de doute et d'inquiétude.

Bulfrek

La famille de Bulfrek est au service des jarls d'Aubétoile depuis des générations. Il est mécontent de devoir mener une vie qu'il considère comme dénuée d'honneur. Il ne l'avouera jamais à haute voix, mais il serait prêt à presque tout pour être enfin libéré de ses obligations.

Madena (Magicienne de la cour)

Madena est bien loin de chez elle. C'est une Brétonne qui a servi comme mage-guerrière au sein de la légion impériale pendant la Grande guerre. Choquée par les horreurs de ce terrible conflit, elle s'est installée à Aubétoile dans l'espoir de mener une vie paisible dans une petite châtellerie sans histoires. Elle refuse donc de prendre parti et préfère se ranger du côté du pouvoir, insistant sur le fait que son seul devoir est d'aider la population locale.

Frorkmar Terne-Bannière

Les personnages suivants s'installent et prennent le contrôle d'Aubétoile si jamais la ville tombe pendant la guerre civile.

Jarl Brina Merilis

Brina s'est illustrée au sein de la légion par son aptitude au commandement et son habileté tactique. C'est une femme sévère qui ne tolère pas le moindre écart chez ses subalternes. Elle laisse parfois entrevoir un côté plus humain, même s'il se fait de plus en plus rare depuis le début de la guerre.

Horik Mi-Main (Huscarl)

Horik a été au service de Brina toute sa vie. Totalement dénué d'ambition, il se satisfait parfaitement de son rôle de garde du corps. Il n'éprouve que du respect et de l'admiration pour sa commandante, et sa loyauté envers elle est indéfectible.

Le Pavillon blanc sert à la fois de résidence et de lieu de réunion pour le jarl. La majeure partie du niveau principal est occupée par une vaste pièce faisant à la fois office de salle du trône, de salle de banquet et de chambre du conseil. Les appartements personnels du jarl sont à droite, tandis que ceux de sa conseillère Madena (une excellente vendeuse de sorts) et de son valet Bulfrek sont situés au niveau supérieur. La boutique de sorts de Madena a été en partie cédée aux Sombrages pour qu'ils en fassent une salle de guerre, avec l'accord du jarl Skald. Vous trouverez un livre de compétence sur une petite table à l'étage et un second dissimulé entre deux fûts dans la salle d'entraînement.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Commerçante (Magie) : Madena [3/12]
  - ○ Parchemins, livres, divers
- ◊ Livre de compétence [Destruction] : L'art de la magie de guerre [E2/10]
- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armes [C1/10]
- ◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

4 Baraquements d'Aubétoile

C'est ici que les gardes du jarl se reposent entre deux patrouilles et parlent des cauchemars dont souffrent tous les habitants de la ville. Le rez-de-chaussée est un lieu de rencontre et de soûlerie ; le premier étage sert de dortoir et donne sur un balcon surplombant le rivage. Vous trouverez la prison d'Aubétoile en bas des escaliers, où un livre de compétence est caché dans un coin.

- ◊ Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1 [E1/10]
- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Coffre à objets de prisonnier
- ◊ Coffres (3)
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Auberge Montvent



Thoring Karita Stig Planche-Salée Érandur

L'Auberge Montvent est la seule taverne d'Aubétoile. Elle est tenue par Thoring et sa fille Karita, qui vivent également sur place. Karita tient le rôle de barde, et leur serviteur Abelone s'occupe de la plupart des tâches subalternes, comme couper du bois ou utiliser la meule. L'établissement est devenu un lieu de rencontre où les habitants inquiets (comme les mineurs Fruki et Irgnir) viennent discuter des étranges cauchemars qui hantent leurs nuits.

- ◊ Artisanat : Meule
- ◊ Commerçant (Aubergiste) : Thoring [4/15]
  - ○ Chambre pour la nuit, nourriture, rumeurs
- ◊ Coffres (2)

6 Maison de Rustleif



Rustleif Seren

La maison et la forge de Rustleif donnent sur la rue principale et surplombent le littoral d'Aubétoile. Rustleif est un forgeron réputé, et il est souvent amené à équiper les hommes du jarl. Sa femme Seren, une Rougegarde, l'aide dans ses travaux et porte actuellement leur enfant. L'intérieur de leur demeure est confortable, mais un peu austère.

- ◊ Artisanat : Forge, Chevalet de tannage
- ◊ Commerçant (Forgeron) : Rustleif [5/33]
  - ○ Armes, tenues, divers
- ◊ Commerçante (Forgeron) : Seren [6/33]
  - ○ Armes, tenues et autres
- ◊ Coffre

7 Maison de Leigelf

Leigelf Vif-argent

Leigelf supervise l'exploitation de la Mine Vif-argent et consacre la majeure partie de son temps à son travail et à sa femme. Résultat, ses quartiers sont un peu vides.

- ◊ Coffre

8 Maison de Brina

Brina (commandante respectée de la légion) s'est retirée à Aubétoile et vit ici depuis plusieurs années. Quand le jarl a choisi de tourner le dos à l'Empire, elle a essayé en vain de le raisonner. Elle partage sa demeure avec son ami et garde du corps Horik. Ils dorment dans des lits séparés et semblent collectionner (plutôt que boire) les bouteilles de vin. Fouillez le panier placé près du coffre pour découvrir un livre de compétence.

- ◊ Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit
- ◊ Coffres (2)

9 La Panacée



Frida

La vieille veuve Frida tient une modeste boutique d'alchimie dans ce bâtiment sur la rue principale. Elle conserve un livre de compétence derrière le comptoir.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Commerçante (Apothicaire) : Frida [3/12]
  - ○ Potions, nourriture et ingrédients
- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : 2920, âtrefeu, vol. 9 [B2/10]
- ◊ Objet unique : Anneau de pures mixtures
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions à foison

SAMY&DENIS

10 Maison de Beitild

Beitild Brise-fer

Beitild supervise la Mine de Brise-fer. Elle est en compétition permanente avec Leigelf Vif-argent, son ex-mari et propriétaire de la Mine Vif-argent. Beitild vit toujours dans la maison qu'elle partageait autrefois avec son conjoint. Elle consacre tout son temps à sa mine, et ne s'arrête guère que pour manger et dormir.

◊ Coffre

11 Maison de Silus Vesuius (Verrouillée : clé requise)



Silus Vesuius

Également appelé le Musée de l'Aube mythique. Silius a dédié sa demeure à ce culte disparu, dans le but de susciter un regain d'intérêt pour les sinistres exploits de sa famille. Il a rassemblé un nombre impressionnant d'objets associés à l'Aube mythique, mais le joyau de sa collection est un fragment de la Dague de Mehrunes, qu'il conserve précieusement dans une vitrine scellée. Ce bâtiment n'est accessible qu'une fois que la Quête des Daedra "Les fragments du passé" a commencé.

◊ Fourreau de la Dague de Mehrunes
◊ Bottes, gants et robe de l'Aube mythique
◊ Commentaires de l'Aube mythique 1, 2, 3, 4
◊ Les gardiens de la Dague
◊ Mysterium Xarxes (Fragment ; ne peut pas être pris)

12 Maison d'Irgnir

Irgnir Karl

Karl et Irgnir, les ouvriers de la Mine de Brise-fer, vivent dans cette modeste demeure qu'ils ont enfin réussi à racheter à Beitild. Ils partagent parfois les lieux avec Gjak et Bodil, les mineurs qui les remplacent pendant leurs pauses pour maintenir la productivité de la mine.

◊ Coffre

13 Mine de Brise-fer

Cette mine est située aux abords est de la ville. Karl, Irgnir, Gjak et Bodil exploitent ses filons de fer sous l'oeil vigilant (pour ne pas dire oppressant) de Beitild. L'exploitation dispose également d'une fonderie permettant de convertir le minerai récolté en acier. Son rendement est excellent et stimule fortement l'économie locale. Vous trouverez un livre de compétence posé sur un fût, près de l'âtre.

◊ Artisanat : Fonderie
◊ Livre de compétence [Destruction] : Réponse au discours de Béro [D1/10]
◊ Minerai (Fer)

14 Maison de Fruki

Fruki Lond Marchenord

Fruki et Lond, les ouvriers de la Mine Vif-argent, vivent dans cette petite bâtisse qui a vu grandir Fruki. Ils discutent parfois avec Borgny et Edith, les mineurs chargés de les relever pour maintenir la productivité de l'exploitation... quand Leigeif ne s'applique pas à saboter leurs efforts.

◊ Coffre

15 Mine Vif-argent

Cette mine est située juste à l'ouest de la ville et emploie les ouvriers Fruki, Lond, Borgny et Edith. Elle constitue l'unique gisement de vif-argent de la province, mais souffre d'attaques de maraudeurs et d'une baisse de production. Il semble en fait qu'elle soit sur le point de fermer, Leigelf étant trop obsédé par sa femme et la Mine de Brise-fer pour régler ces problèmes. Son orgueil et sa négligence provoquent la frustration de ses ouvriers, qui envisagent tous sérieusement de démissionner. La mine recèle un livre de compétence à l'intérieur d'une petite caisse, au rez-de-chaussée de la grotte la plus profonde.

◊ Artisanat : Fonderie
◊ Minerai (Vif-argent)
◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim [A1/10]

LIEUX PRINCIPAUX

[3.01] Ruines de la Grande porte



Quêtes associées

Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*
Quête de donjon : Le parchemin d'Anska

Niveau conseillé : 24

Donjon : Repaire du prêtre-dragon

Anska
Draugr
Vokun

Dangers

Piège : fléchettes (plaques à pression)
Piège : Lances (plaque à pression)
Piques oscillantes (dalles piégées)

Objets de quête

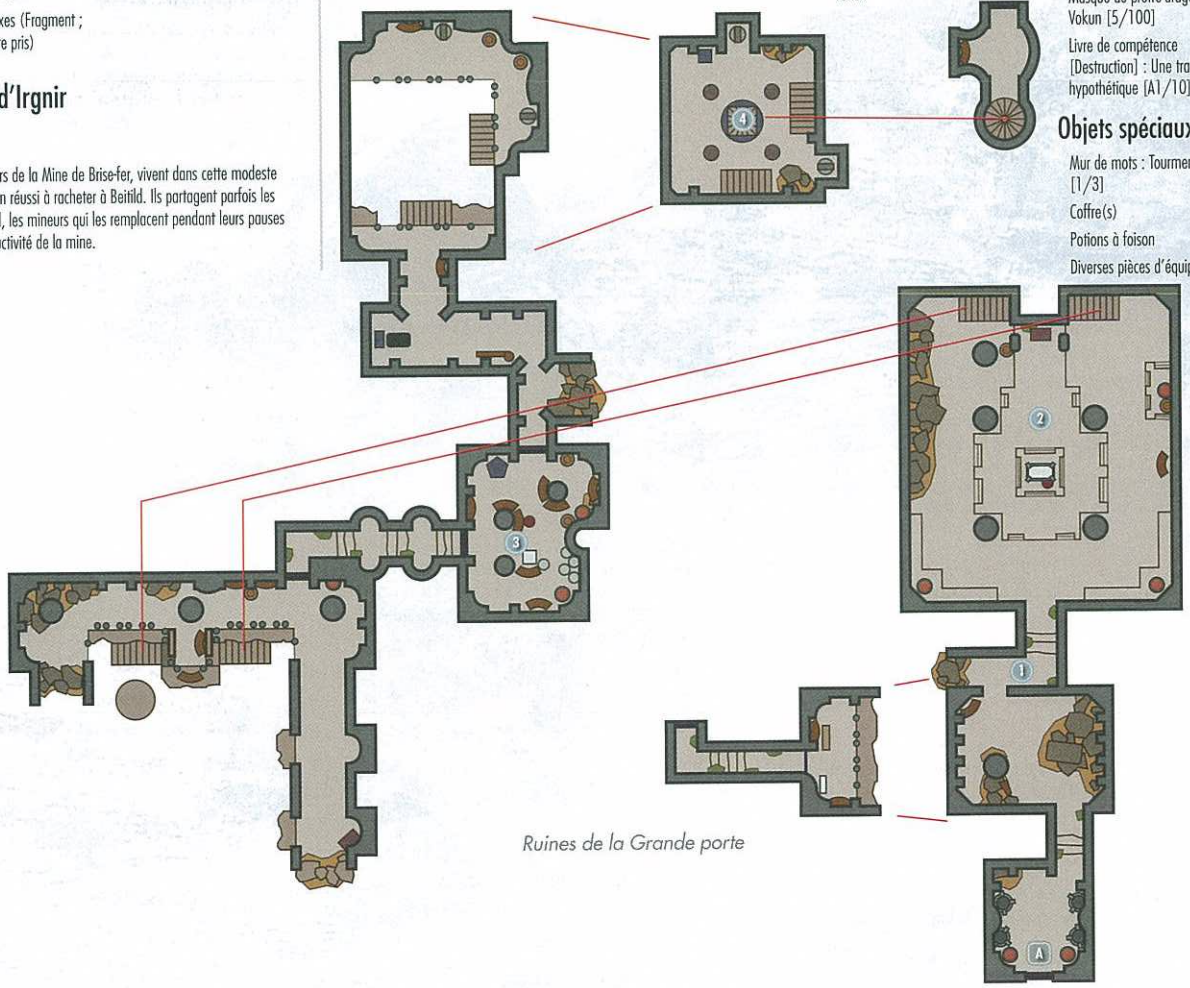
Parchemin scellé

Objets de collection

Masque de prêtre-dragon : Vokun [5/100]
Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique [A1/10]

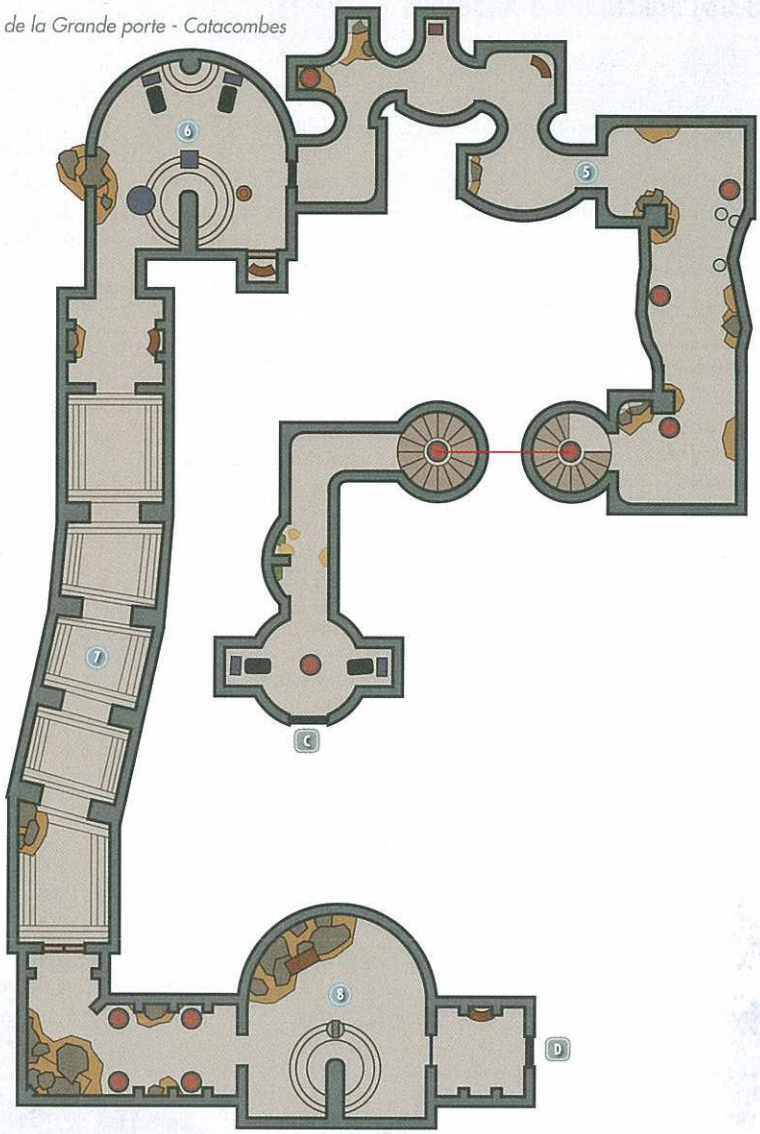
Objets spéciaux

Mur de mots : Tourmente [1/3]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement



Ruines de la Grande porte

SAMY&DENIS



D'origine draugr, les Ruines de la Grande porte sont hantées par Vokun, le prêtre-dragon porteur du masque de fer. Anska l'aventurière (et puissante mage de feu) a déjà commencé à se frayer un chemin jusqu'au trésor du prêtre, où elle espère trouver un parchemin prouvant le lien entre sa famille et Ysgramor.

A Sortie vers Bordeciel

E Porte menant à la salle du trône de Vokun

1 Anska

Fouillez quelques cadavres draugr en vous dirigeant vers cette petite salle, où vous rencontrez une femme du nom d'Anska. Adressez-vous à elle pour démarrer une nouvelle quête parallèle qui se déroulera dans ces ruines. Elle vous aide ensuite à faire le ménage dans cet endroit lugubre.

2 Chambre sacrificielle

Tuez quelques draugr dans cette grande salle puis faites main-basse sur le coffre et les urnes alentour. Gravissez l'escalier et récupérez les potions qui se trouvent sur le balcon, ainsi qu'un livre de compétence posé près d'un squelette, sans oublier de piller un autre coffre qui se trouve à l'autre extrémité du balcon.

- Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique [A1/10]
- Coffres (2)
- Potions à foison

3 Salle des potions

Éliminez un groupe de draugr en vous dirigeant vers la salle suivante, qui contient d'autres potions.

- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

4 Salle de l'escalier

Évitez une plaque piégée dans le passage qui mène à cette salle. Examinez le plafond pour découvrir l'ordre dans lequel les quatre leviers doivent être actionnés pour ouvrir l'escalier central qui mène aux catacombes, au-dessous.

- Danger ! Piques oscillantes (dalle piégée)
- Potions

B Porte menant aux catacombes des Ruines de la Grande porte

C Porte menant aux Ruines de la Grande porte

5 Tunnels draugr

Sautez par-dessus une plaque à pression qui se trouve sur le pas d'une porte dans ces passages (évitez de la toucher si vous ne voulez pas finir criblé de flèches). Ouvrez le coffre se trouvant dans la partie la plus au nord sans trop vous en approcher, si vous ne voulez pas être empalé sur des lances en touchant la plaque à pression qui se trouve au sol, à côté du coffre.

- Danger ! Piège : Fléchettes (plaque à pression), Piège : Lances (plaque à pression)
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

6 Salle du trésor

Après avoir éliminé les morts-vivants qui rôdent dans cette caverne, ouvrez une porte (niveau Spécialiste) pour accéder à un minuscule placard contenant un coffre. Si vous récupérez la gemme spirituelle posée sur le piédestal central, deux autres draugr surgissent des cercueils situés derrière vous.

- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

7 Passage piégé

Évitez les nombreuses plaques à pression de ce large couloir (chacune déclenche un piège mortel).

- Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression), Piège : Lances (plaques à pression)
- Potions

8 Salle au levier

Tuez un draugr solitaire puis actionnez le levier dans l'alcôve à proximité pour ouvrir un autre recoin et libérer un puissant draugr qui vous attaque aussitôt. Actionnez le levier qui s'y trouve pour accéder à la salle du trône (vous pouvez ignorer le levier du milieu).

- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

D Porte menant à la salle du trône de Vokun

Salle du trône de Vokun

Lorsque vous entrez dans cette grande salle, les portes s'ouvrent et une apparition cauchemardesque sort du sarcophage central : il s'agit de Vokun, le terrible prêtre-dragon. Tuez-le et récupérez son puissant masque, puis frayez-vous un chemin jusqu'à l'arrière-salle pour trouver un Mur de mots. Ouvrez les deux coffres sur le balcon situé à l'étage ainsi que les urnes à proximité avant de récupérer le parchemin que cherchait Anska (sur la table, au centre). Prenez ensuite le passage à l'étage qui mène à l'entrée des ruines et donnez le parchemin à Anska, qui vous attend dehors.

- Masque de prêtre-dragon : Vokun [5/100]
- Parchemin scellé
- Mur de mots : Tourmente [1/3]
- Coffres (2)

[3.02] Épave du *Frappe-flots*



Niveau conseillé : 6

Donjon : Épave

Vasard

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Père de la Niben [A1/10]

Objets spéciaux

Autel de Kynareth [3/6]

Coffre(s)

Le Frappe-flots, un navire marchand, a fait naufrage sur la côte escarpée au nord du Clos. Avant d'explorer ses cales, pénétrez dans les quartiers du capitaine, où vous trouverez le cadavre de ce dernier ainsi qu'un coffre à piller.

- Clé du capitaine Pêchemestre (capitaine Pêchemestre)
- Coffre

Pont inférieur

Tuez l'étrange vasard que vous rencontrez en explorant les entrailles du Frappe-flots. Les seuls objets dignes d'intérêt sont un coffre posé non loin du milieu du bateau et l'autel à proximité. Inutile de crocheter la porte (niveau Novice), vous pouvez simplement la contourner. Descendez dans la cale après avoir pillé le coffre (la porte nord qui y mène n'est pas verrouillée).

- Autel de Kynareth [3/6]
- Coffre

SAMY&DENIS

Cale

Ouvrez le coffre verrouillé de la cale et récupérez le livre de compétence à proximité, puis plongez sous l'eau pour trouver un autre coffre (également verrouillé) sous le bateau.

- ◊ Livre de compétence [Archerie] : Père de la Niben [A1/10]
- ◊ Coffres (Verrouillés : Novice) (2)

[3.03] Camp impérial du Clos



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Falsification

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad

Activité de donjon

Habitation : Camp militaire impérial

Intendant impérial (forgeron)

Soldat impérial

Légat Constantius Tituleius

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant impérial [7/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Coffre(s)

Diverses pièces d'équipement

Ce petit camp militaire constitue un rempart contre la rudesse des étendues gelées au nord du Clos. Vous pouvez commercer avec son intendant ou utiliser les différents établis d'artisanat dont il dispose. La carte qui se trouve dans la tente la plus grande vous permet d'obtenir de nouvelles informations si vous l'examinez. Avant de partir, récupérez le contenu de quelques coffres dans les tentes plus petites si vous le souhaitez.

[3.04] Ruines de Folvent



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction

Niveau conseillé : 5

Donjon : Tanière

Animal

Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

Seuls quelques ragnards gardent ces ruines. Entrez dans le petit bâtiment surmonté d'un dôme et utilisez le piédestal qui se trouve au fond pour avancer dans la quête Rituel de destruction. Pillez le coffre qui se trouve parmi les rochers, à la périphérie des ruines.

[3.05] Sanctuaire d'Aubétoile



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie

Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi

Quête de la Confrérie noire : Bienvenue dans la Confrérie

Quête de la Confrérie noire : Le retour de Cicéron*

Quête de la Confrérie noire : Longue vie à la Confrérie noire

Quête de la Confrérie noire : Le trésor du tortionnaire : 1e, 2e, 3e et 4e parties*

Niveau conseillé : 8

Donjon : Spécial/Habitation : Spécial

Cicéron

Gardien du Sanctuaire

Udefrykte (troll)

Services

Acolyte : Cicéron [6/47]

Acolyte : Initié de la Confrérie noire [7/47]

Dangers

Pièges à ours

Piège : flaque d'huile

Piège à lances (à proximité)

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Sithis

Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir [D1/10]

Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres

Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré

Objet unique : Bottes de bouffon [10/112]

Objet unique : Vêtements de bouffon [11/112]

Objet unique : Gants de bouffon [12/112]

Objet unique : Chapeau de bouffon [13/112]

Objet unique : Bottes de Cicéron [14/112]

Objet unique : Vêtements de Cicéron [15/112]

Objet unique : Gants de Cicéron [16/112]

Objet unique : Chapeau de Cicéron [17/112]

Objet unique : Armure sibylline usée [18/112]

Objet unique : Bottes sibyllines usées [19/112]

Objet unique : Coule sibylline usée [20/112]

Objet unique : Gants sibyllins usés [21/112]

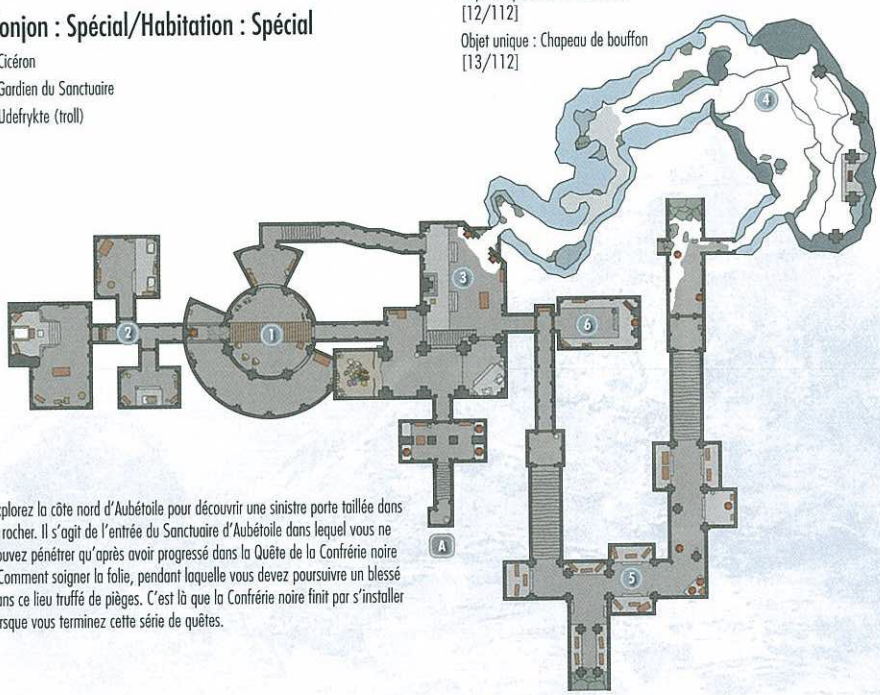
Objet unique : Gants du passe-partout [22/112]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement



Explorez la côte nord d'Aubétoile pour découvrir une sinistre porte taillée dans le rocher. Il s'agit de l'entrée du Sanctuaire d'Aubétoile dans lequel vous ne pouvez pénétrer qu'après avoir progressé dans la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie, pendant laquelle vous devez poursuivre un blessé dans ce lieu truffé de pièges. C'est là que la Confrérie noire finit par s'installer lorsque vous terminez cette série de quêtes.

A Sortie vers Bordeciel

1 Salle d'entraînement

Récupérez un livre de compétence Furtivité posé sur une petite table en vous rendant dans cette haute salle circulaire. Avant de franchir les lances (le cri Impulsion peut vous aider), renversez deux des lampes accrochées pour mettre le feu au sol recouvert d'huile en contrebas et brûler quelques gardiens du Sanctuaire. Passez ensuite les lances puis descendez, vous trouverez quelques Livres de compétence ainsi qu'un autre Livre, sur une étagère à proximité, qui vous permet de démarrer une nouvelle quête.

- ◊ Danger ! Pièges : flaques d'huile, Piège : Lance (à proximité)
- ◊ Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir [D1/10]
- ◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres
- ◊ Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Aucun accès

Ces salles sont bloquées par des gravats jusqu'à ce que la Confrérie noire prenne le contrôle du Sanctuaire d'Aubétoile et les déblaie.

3 Salle d'entrée nord

En traversant la salle d'entraînement, vous pouvez explorer la partie nord de l'entrée du Sanctuaire. Cette partie de l'édifice a subi les ravages du temps. Récupérez un livre de compétence placé sur une étagère près du vitrail circulaire, puis prenez le tunnel enneigé en vous rendant vers [4].

- ◊ Livre de compétence [Altération] : Sithis
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Repaire d'Udefrykte

Évitez les pièges à ours en empruntant le tunnel gelé qui conduit à la tanière d'Udefrykte, un troll prompt à la colère. Pillez le coffre qui se trouve en hauteur en suivant la piste sanglante qui mène à votre cible.

- ◊ Coffre

5 Couloirs aux cercueils

Tuez un certain nombre de gardiens du Sanctuaire dans ce long passage. Si vous en êtes capable, ouvrez et videz le grand coffre verrouillé situé dans le recoin sud.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)

SAMY&DENIS

6 Salle de torture

Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas pu ouvrir le dernier coffre, cette sinistre salle en contient un autre. Débloquez ensuite la porte à proximité pour revenir vers [3] et terminer votre exploration du Sanctuaire. Si vous accomplissez la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie, c'est là que vous trouverez Cicéron.

◊ Coffre

Occupation de la Confrérie noire

Lorsque vous terminez la série des Quêtes de la Confrérie noire, cette dernière se retranche dans le Sanctuaire d'Aubétoile et l'utilise comme base. Bien entendu, l'endroit est alors bien différent une fois la Confrérie installée.

Pendant la Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi, vous pouvez acheter de Nouvelles bannières (1 000 pièces d'or), un Recoin d'empoisonneur (5 000 pièces d'or), une Salle de torture (5 000 pièces d'or), une Entrée secrète (5 000 pièces d'or) accessible depuis les collines situées au-dessus du Sanctuaire, ainsi qu'une Chambre principale (3 000 pièces d'or). Contactez pour cela Delvin Mallory de la Guilde des voleurs, à la Cruche percée, une auberge de Faillaise.

Pendant la Quête de la Confrérie noire : Bienvenue dans la Confrérie, Nazir vous a trouvé un initié.

◊ Acolyte : Initié de la Confrérie noire [7/47]

Pendant la Quête de la Confrérie noire : Le retour de Cicéron*, vous pouvez choisir de garder ce dernier comme acolyte.

◊ Acolyte : Cicéron [6/47]

Pendant la Quête de la Confrérie noire : Longue vie à la Confrérie noire, vous recevez vos contrats de la Mère de la nuit, qui a également pris ses quartiers dans le Sanctuaire.

Pendant la Quête de la Confrérie noire : Le trésor du tortionnaire : Ie, IIe, IIIe et IVe parties*, vous pouvez torturer des victimes (si vous disposez d'une Salle de torture) jusqu'à ce qu'elles vous révèlent où elles ont caché leurs trésors.

[3.06] Temple de Sorguevoix



Au sud-est d'Aubétoile, la capitale du Clos, la tour solitaire d'un ancien temple se dresse au milieu des roches gelées. Vous explorez l'endroit avec Érandur lors de la Quête des Daedra : La fin du cauchemar, en essayant de résoudre le mystère des cauchemars dont souffrent les habitants de la ville. Tuez les bêtes qui gardent l'entrée du temple puis aventurez-vous à l'intérieur.

A Sortie vers Bordeciel

1 Salle de l'autel

L'entrée du temple contient un petit autel qui vous guérit instantanément de toutes les maladies que vous avez pu contracter. Si vous visitez l'endroit dans le cadre de la quête "La fin du cauchemar", Érandur pratique une ouverture dans le mur, vous permettant de vous aventurer au-delà de cette première salle.

◊ Autel de Mara [2/5]

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

Quêtes associées

Quête des Daedra : La fin du cauchemar

Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : Repaire de Falmers

Animal

Envahisseur orque

Thorek

Adepte de Vaermina

Veren Duleri

Services

Acolyte : Érandur [8/47]

Artisanat

Laboratoires alchimiques (3)

Autel d'enchantement

Objets de quête

Lieu onirique

Crâne de la Corruption

Torpeur de Vaermina

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : Mannimarco, roi des vers [D1/10]

Arme unique : Crâne de la Corruption [12/80]

Objets spéciaux

Autel de Mara [2/5]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Effet de la Torpeur

Après avoir bu la Torpeur de Vaermina, vous devez vous dépêcher de traverser salles et couloirs pour atteindre votre objectif : le mécanisme de libération du Miasme. Au bout du passage, tirez sur la chaîne pour libérer le Miasme et sortir du rêve.

◊ Potions à foison

◊ Diverses pièces d'équipement

2 Sanctuaire intérieur (Second passage)

Vous émergez des effets de la Torpeur et vous retrouvez dans le sanctuaire intérieur. Curieusement, vous semblez en avoir franchi les barrières. Prenez la gemme spirituelle qui alimente les obstacles en énergie afin qu'Érandur puisse vous rejoindre. Suivez-le jusqu'au point [5].

5 Passage menant aux Dortoirs

En empruntant ce passage, vous pouvez utiliser un Autel d'enchantement et piller le coffre.

◊ Artisanat : Autel d'enchantement

◊ Coffre

◊ Potions

6 Dortoirs

En pénétrant dans cette pièce, pillez le coffre sur le balcon et celui tout en bas, près de l'escalier. Récupérez les potions qui se trouvent sur une table et dans la salle à manger attenante.

◊ Coffre

◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

2 Sanctuaire intérieur (Troisième passage)

Vous atteignez enfin le Crâne de la Corruption. Tuez les deux derniers prêtres dès qu'ils ont échangé quelques mots avec Érandur puis pillez le grand coffre se trouvant près de la plateforme du Crâne lorsque votre compagnon commence son rituel. Vous entendez alors une voix vous demandant de tuer Érandur avant qu'il n'achève la cérémonie. Si vous suivez cet ordre, le Crâne de la Corruption est à vous (c'est un bâton de grande valeur et d'une extraordinaire puissance). Si vous laissez Érandur achever son rituel, le Crâne est détruit et Érandur vous accompagne comme acolyte.

◊ Arme unique : Crâne de la Corruption [12/80]

◊ Coffre



2 Sanctuaire intérieur

C'est là que se trouve le Crâne de la Corruption, qu'Érandur veut que vous détruisiez pour mettre fin aux cauchemars des habitants d'Aubétoile. Suivez-le au bas des escaliers et tuez les envahisseurs orques qui se réveillent et vous attaquent. Une barrière vous empêche d'avancer : suivez alors Érandur jusqu'à la bibliothèque située à l'étage.

◊ Crâne de la Corruption

3 Bibliothèque

La bibliothèque est dans un état lamentable. Enjambez un pilier effondré pour repérer un livre intitulé La Marche onirique qu'Érandur recherche.

◊ La Marche onirique

4 Laboratoire

Sécurisez le laboratoire puis cherchez un livre de compétence près de l'un des trois postes. La potion que vous cherchez se trouve en bas de l'escalier. Allez ensuite voir Érandur pour avancer dans la quête. Buvez la potion pour avoir une vision qui vous renvoie dans le passé.

◊ Artisanat : Laboratoires alchimiques (3)

◊ Livre de compétence [Alchimie] : Mannimarco, roi des vers [D1/10]

◊ Torpeur de Vaermina

◊ Sacoches d'apothicaire (2)

◊ Potions

[3.07] Col de la Route rouge



Donjon : Camp du géant

Géant

Mammouth

Un géant a établi son camp au nord du Clos, le long de la route reliant les montagnes orientales aux montagnes occidentales. À mesure que vous vous en approchez, il est possible que des bandits l'attaquent. Si c'est le cas, laissez le conflit se résoudre et achevez le vainqueur, désormais affaibli (généralement, il s'agit du géant), pour piller le camp et fouiller les cadavres.

SAMY&DENIS

[3.08] Crypte de Givrelac



Quêtes associées

Quête de donjon : La Dame Pâle

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit
Eisa Noirépine
Kyr
Ra'jirr
La Dame Pâle

Artisanat

Meule

Objets de quête

Journal d'Eisa
Journal de Kyr
Note de Ra'jirr

Objets de collection

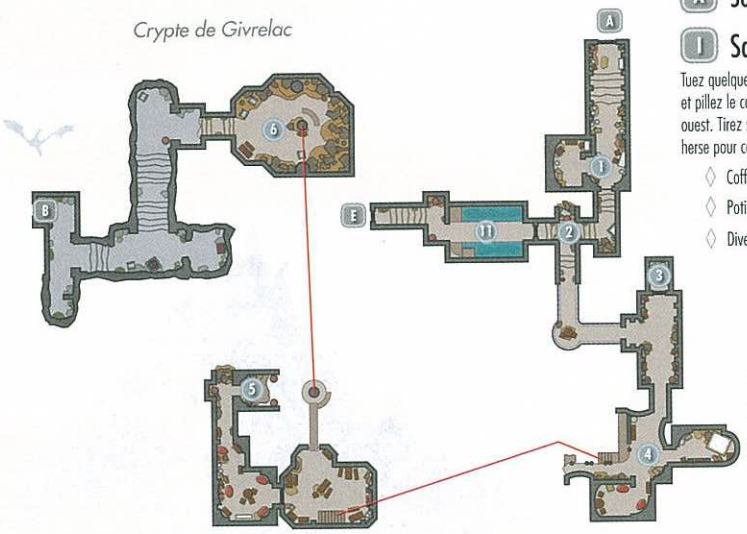
Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge [D1/10]
Arme unique : Blafarde [13/80]

Objets spéciaux

Mur de mots : Cri de glace : [1/3]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai : Fer

Alors que vous vous approchez de ces ruines dans la montagne, une guerrière du nom d'Eisa déboule de l'escalier, plusieurs bandits à ses trousses. Aidez-la à repousser ces derniers puis adressez-vous à elle pour commencer une nouvelle quête qui a lieu dans les ruines avoisinantes.

Crypte de Givrelac



A Sortie vers Bordeciel

1 Salle de garde

Tuez quelques bandits dans cette entrée et pillez le coffre verrouillé dans le recoin ouest. Tirez sur la chaîne au mur près de la herse pour continuer votre chemin.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

2 Tunnels attenants

En empruntant ces courts passages, récupérez quelques objets de valeur en chemin.

- Potion
- Diverses pièces d'équipement

3 Alcôve avec Meule

Prenez un livre de compétence sur une étagère, puis crochetez une porte verrouillée pour accéder à ce petit recoin où vous trouverez un établi d'artisanat ainsi que quelques objets précieux.

- Zone verrouillée (Spécialiste)
- Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge [D1/10]
- Artisanat : Meule
- Diverses pièces d'équipement

4 Quartiers supérieurs

Fouillez ces petites chambres, vous y trouverez un coffre ainsi que quelques documents importants liés à une quête.

- Journal d'Eisa (si vous ne l'avez pas pris sur elle lorsque vous étiez à l'extérieur)
- Journal de Kyr
- Note de Ra'jirr
- Coffre
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

5 Promontoire au levier

Réduisez d'autres bandits au silence puis faites main basse sur une potion et pillez une urne en vous rendant sur ce promontoire, où un bandit archer vous attend. Actionnez le levier à proximité pour abaisser un pont-levis puis dirigez-vous vers [6] et prenez vers le nord en traversant ce pont.

- Potion

Tréfonds de Givrelac



6 Pont-levis et escalier

Empruntez le pont-levis pour pénétrer dans cette salle par le sud, puis descendez l'escalier et tuez un mage bandit dans la salle inférieure. Continuez le long d'un tunnel taillé dans la roche et descendez dans les profondeurs de la crypte en pillant un coffre et en extrayant éventuellement des minerais de fer.

- Coffre
- Minerai : Fer
- Diverses pièces d'équipement

B Porte menant aux Tréfonds de Givrelac

C Porte menant à la Crypte de Givrelac

7 Bosquet voilé

Une énorme caverne envahie par la végétation s'étend sous la Crypte de Givrelac. Vous y trouverez Kyr en train d'agoniser, bredouillant quelques mots avant d'expirer. En continuant, vous apercevez Ra'jirr se précipiter vers l'autel... d'où émerge la forme spectrale de la Dame Pâle qui l'abat avant de se tourner vers vous.

8 Blafarde

Récupérez Blafarde sur le cadavre de Ra'jirr puis occupez-vous de la Dame Pâle. Tuez-la ou remettez l'épée à sa place, sur l'autel central, pour bannir le spectre. Quel que soit votre choix, la quête se termine alors.

- Arme unique : Blafarde [13/80]

9 Mur de mots

Après avoir vaincu la Dame Pâle, montez à l'étage et laissez-vous guider par les chants environnants qui vous mènent à un Mur de mots et à un nouveau Mot de puissance. Gravissez quelques marches de plus et ouvrez un grand coffre près de la porte de sortie menant à la crypte. Attention, ne sortez pas tout de suite !

- Mur de mots : Cri de glace : [1/3]
- Coffre

SAMY&DENIS

10 Recoin à coffre

Pillez un grand coffre verrouillé qui se trouve en hauteur dans ce coin de la caverne. Il y a également quelques pièces d'équipement sur un squelette à proximité, sur votre gauche quand vous émergez dans le Bosquet.

- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Diverses pièces d'équipement

D Porte menant à la Crypte de Givrelac

E Porte menant aux Tréfonds de Givrelac

11 Salle inondée

Plongez rapidement sous l'eau et essayez d'ouvrir un coffre pour récupérer du butin avant d'emprunter la passerelle de cette salle. Débloquez la porte du fond et franchissez-la pour revenir à l'entrée de la Crypte.

- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Diverses pièces d'équipement

[3.09] Bastion des Vigiles



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 5

Donjon : Spécial

Carcette la gardienne (professeur de guérison)

Vigile de Stendarr

Services

Professeur de guérison : Carcette la gardienne [1/3]

Artisanat

Laboratoires alchimiques (2)

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf [E1/10]

Objets spéciaux

Autel de Stendarr [2/5]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

En suivant la route principale vers le sud en partant d'Aubétoile, vous remarquerez ce petit bâtiment sur le côté droit de la route. Il est occupé par les Vigiles de Stendarr, un groupe de chasseurs de monstres spécialisé dans la lutte contre les Daedra. Priez au pied de l'autel si vous le désirez et adressez-vous à n'importe quel Vigile pour qu'il vous soigne de vos maladies éventuelles et ce, gratuitement. Carcette la gardienne en est le chef et propose un entraînement en compétence de Guérison.

[3.10] Fort Dunstad



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad

Niveau conseillé : 6

Habitation : Fort militaire

Bandits ou soldats de la guerre civile

Artisanat

Laboratoires alchimiques (2)

Forge

Meule

Établi

Dangers

Pièges à ours

Pièges : flaques d'huile

Piège mural (levier)

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : 2920, mi-l'an, vol. 6 [A2/10]

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Ce fort impérial a été construit sur la route principale du Clos pour servir de point de contrôle important et de prison pour accueillir certains des pires criminels de Bordeciel. Malheureusement, de terribles bandits l'ont envahi. Toutefois, lors de la série de Quêtes de la guerre civile, les bandits sont repoussés de Fort Dunstad et ce dernier devient alors un point stratégique que se disputent Sombrages et Impériaux.

Extérieur

Sécurisez l'enceinte extérieure et la taverne avant de pénétrer dans le Fort et récupérez une potion cachée à l'intérieur d'un seau, au sommet de la tour de guet extérieure sud.

- Artisanat : Forge, Établi
- Diverses pièces d'équipement
- Potion

Le smilodon trébuchant (taverne)

Quelques bandits se sont réfugiés au sous-sol de cette petite taverne. Nettoyez l'endroit puis faites main basse sur le coffre de la cave.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Fort Dunstad (intérieur)

Pénétrez à l'intérieur de la forteresse en passant par la porte principale ou la trappe du premier étage. Une fois dans la place, éliminez les bandits du rez-de-chaussée et actionnez si vous le souhaitez un levier qui libère un ragnard en cage. Vous trouverez trois autres ragnards en cage à l'étage mais méfiez-vous des pièges à ours au sol.

- Danger ! Pièges à ours
- Potion
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Diverses pièces d'équipement

Quartiers du commandant

Ce petit baraquement est rempli de potions de toutes sortes, mais un puissant mage en défend l'accès.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Potions à foison

Prison

Entrez dans la Prison par le rez-de-chaussée et repérez une potion placée au milieu des bouteilles d'alcool, au mur. Une grande flaque d'huile dans la salle suivante vous permet de mettre le feu au couloir. Pillez un coffre et libérez des ragnards en cage dans la pièce suivante. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser le piège mural en actionnant un levier à proximité. Vous trouverez à l'étage le chef des bandits, ainsi qu'une échelle qui mène à un grand coffre.

- Danger ! Piège : flaque d'huile, Piège mural (levier)
- Artisanat : Laboratoire alchimique, Meule
- Livre de compétence [Armure lourde] : 2920, mi-l'an, vol. 6 [A2/10]
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[3.11] Autel de Mehrunes Dagon



Quêtes associées

Quête des Daedra : Les fragments du passé

Donjon : Spécial

Drémora

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure

Arme unique : Dague de Mehrunes [14/18]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffres (3)

Potion

Diverses pièces d'équipement

Au sommet des pics glacés des montagnes occidentales du Clos, d'étroites marches taillées à même la roche conduisent à un ancien autel où vous devez vous rendre lors de la Quête des Daedra : Les fragments du passé. Vous pouvez choisir de tuer Silus afin d'obtenir la Dague de Mehrunes (une arme unique très puissante) ou de laisser celui-ci conserver la Dague et vous rémunérer généreusement. Si vous êtes au coeur de la quête, affrontez les drémoras à l'extérieur et à l'intérieur de l'autel.

[3.12] Pierre du Seigneur



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Bandit

Objets spéciaux

Pierre dressée : Pierre du Seigneur [3/13]

Au sommet des montagnes enneigées, à la frontière occidentale du Clos, un petit groupe de bandits garde un autel. Éliminez-les puis examinez la pierre à proximité et activez-la pour obtenir un nouveau bienfait de signe. Les joueurs sous l'effet du signe du Seigneur deviennent alors plus résistants aux dégâts physiques et magiques. Attention, vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois et si vous activez cette Pierre dressée, vous occulterez les effets de toutes les autres pierres découvertes précédemment.

SAMY&DENIS

[3.13] Volunruud



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Révélation

Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !

Quête de donjon : La loi du silence

Niveau conseillé : 14

Donjon : Crypte draugr

Prêtre-dragon

Draugr

Kvenel le Bavard

Squelette

Dangers

Piège : Lances (plaques à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses

Objet unique : Amulette ornée [23/112]

Arme unique : Épée cérémonielle [15/80]

Arme unique : Hache cérémonielle [16/80]

Arme unique : Eduj [17/80]

Arme unique : Okin [18/80]

Objets spéciaux

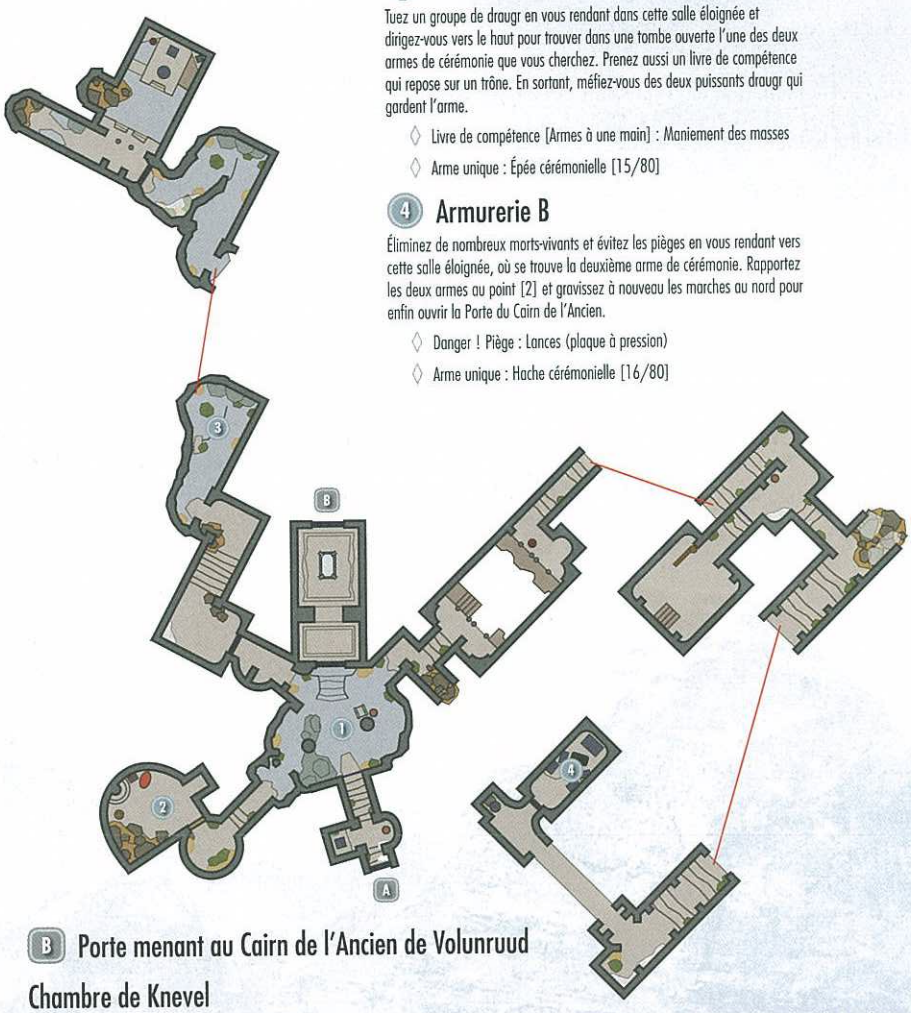
Mur de mots : Aura de perception : [1/3]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ces ruines inondées hérissées de pierres dressées se trouvent aux confins sud-ouest du Clos. Cette petite crypte draugr est le mausolée personnel d'un Nordique légendaire nommé Kvenel le Bavard et abrite quelques armes mythiques lui ayant appartenu. Au cours de la Quête de la Confrérie noire : Révélation, Amaund Motierre vous remettra également une amulette unique.



Extérieur

Pillez un coffre ainsi qu'une urne funéraire à l'extérieur des ruines puis sautez dans la zone en retrait pour faire main basse sur un autre coffre et une autre urne avant de pénétrer à l'intérieur.

◊ Coffres (2)

A Sortie vers Bordeciel

1 Croisée des chemins

Tuez un squelette sans méfiance en descendant dans la caverne centrale (en vous arrêtant si vous le souhaitez pour lire le livre qui se trouve au pied de son trône). Trois passages latéraux partent de cette salle centrale. Prenez vers le nord pour explorer la salle de l'autel et examinez la Porte du Cairn de l'Ancien, que vous ne pouvez ouvrir que si vous avez terminé la Quête parallèle qui a lieu à l'extérieur des ruines.

2 Recoin de repos

Explorez d'abord le recoin sud-ouest pour piller un coffre et une urne.

◊ Coffre

3 Armurerie A

Tuez un groupe de draugr en vous rendant dans cette salle éloignée et dirigez-vous vers le haut pour trouver dans une tombe ouverte l'une des deux armes de cérémonie que vous cherchez. Prenez aussi un livre de compétence qui repose sur un trône. En sortant, méfiez-vous des deux puissants draugr qui gardent l'arme.

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses

◊ Arme unique : Épée cérémonielle [15/80]

4 Armurerie B

Éliminez de nombreux morts-vivants et évitez les pièges en vous rendant vers cette salle éloignée, où se trouve la deuxième arme de cérémonie. Rapportez les deux armes au point [2] et gravissez à nouveau les marches au nord pour enfin ouvrir la Porte du Cairn de l'Ancien.

◊ Danger ! Piège : Lances (plaque à pression)

◊ Arme unique : Hache cérémonielle [16/80]

B Porte menant au Cairn de l'Ancien de Volunruud

Chambre de Knevel

Combattez quelques draugr ainsi qu'un puissant chef mort-vivant du nom de Knevel le Bavard dans cette grotte. Après le combat, fouillez le cadavre de Knevel pour récupérer deux armes uniques et laissez-vous guider par les chants environnants qui vous mènent à un ancien Mur de mots. Prenez ensuite au nord et traversez une petite passerelle qui mène à une alcôve remplie de trésors. Enfin, sautez en contrebas et retournez à l'entrée.

◊ Arme unique : Eduj [17/80]

◊ Arme unique : Okin [18/80]

◊ Mur de mots : Aura de perception : [1/3]

◊ Coffres (4)

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

[3.14] Falaise du Tertre pierreux



Quêtes associées

Quête parallèle : Rafistolage de Fiole

Donjon : Camp du géant

Géant

Objets de quête

Poudre de défense de mammouth

Coffre(s)

Ce camp, perché dans les montagnes au sud-ouest du Clos, est décoré d'ossements massifs de mammouths. Éliminez le puissant géant qui s'y trouve si vous l'osez puis pillez son coffre et fouillez son cadavre pour faire main basse sur un joli magot. Lors de la Quête parallèle : La Fiole blanche, vous trouverez aussi dans ce camp de la Poudre de défense de mammouth.

[3.15] Tour de Mzark



Quêtes associées

Quête principale : Savoir ancien

Quête principale : Le trépas d'Alduin

Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire

Niveau conseillé : 18

Objets spéciaux

Jonction souterraine : Griffenoire [10.02]

Objets de collection

Zone verrouillée

Coffre

Diverses pièces d'équipement

Cette petite tour, située à l'est de la Falaise du Tertre pierreux [3.14], ne semble pas être un lieu principal sur la carte du jeu, mais elle est suffisamment importante pour être considérée comme telle. Derrière la porte fermée de la tour se trouve un élévateur qui permet d'accéder à Griffenoire, la mythique cité des nains [10.02]. Vous devez toutefois actionner d'abord le levier qui se trouve à l'intérieur de la tour pour en ouvrir la porte, ce qui débloque un chemin direct une fois que vous avez utilisé cet élévateur pour quitter Griffenoire (ensuite, la porte reste déverrouillée).

SAMY&DENIS

[3.16] Ferme Loreius



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Quête de la confrérie noire : Les aléas du voyage

Habitation : Ferme

Curwe

Vantus Loreius

Objets de collection

Objet unique : Bottes de Cicéron [14/112]

Objet unique : Vêtements de Cicéron [15/112]

Objet unique : Gants de Cicéron [16/112]

Objet unique : Chapeau de Cicéron [17/112]

Coffre

Potion

Diverses pièces d'équipement

Adressez-vous au propriétaire de cette jolie ferme pour obtenir la Quête de la Confrérie noire : Les aléas du voyage qui se déroule ici. Toutefois, vous ne pouvez obtenir cette quête qu'avant d'avoir rejoint la Confrérie noire. Peu importe la façon dont vous l'accomplissez, vous recevez une récompense, mais si vous décidez de dénoncer Cicéron aux gardes ou si vous n'arrivez pas à convaincre Loreius de réparer la roue brisée de son chariot, vous trouverez Loreius et sa femme assassinés à votre prochain passage. Crochetez la porte de la ferme (niveau Novice) si vous voulez y pénétrer : vous y trouverez un coffre ainsi qu'une potion qui traîne par terre.

[3.17] Trêve du blizzard



Donjon : Camp du géant

Géant

Mammouth

Coffre (Verrouillé : Expert)

Méfiez-vous lorsque vous explorez la brousse au sud du Clos, un géant colérique y a établi son camp. Utilisez le terrain inégal pour dérouter ce monstre, mais méfiez-vous des mammouths qui broutent dans les environs. Si vous en venez à bout, pillez le coffre du camp : il contient un joli butin.

[3.18] Pierres de Weynon



Niveau conseillé : 18

Donjon : Spécial

Spectre de glace

Diverses pièces d'équipement

Objets spéciaux

Autel de Talos [2/17]

Coffre (Verrouillé : Novice)

Près du coeur du Clos, juste au sud de la route principale, se dresse un groupement de pierres au beau milieu de la brousse. Les pièces d'équipement brisées que vous trouverez ici n'ont aucune valeur : ouvrez plutôt le coffre qui est caché parmi les pierres avoisinantes. Vous pouvez aussi prier au pied de la statue de l'autel pour recevoir la bénédiction de Talos.

[3.19] Fissure d'Aubeclaire



Cette petite caverne abrite quelques adversaires redoutables, mais aussi de précieux trésors.

Quêtes associées

Quête parallèle : Collection d'insectes*

Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : Repaire de Falmers

Animal

Bandit

Falmer

Objets de collection

Insecte capturé : Bocal à papillon de nuit [1/5]

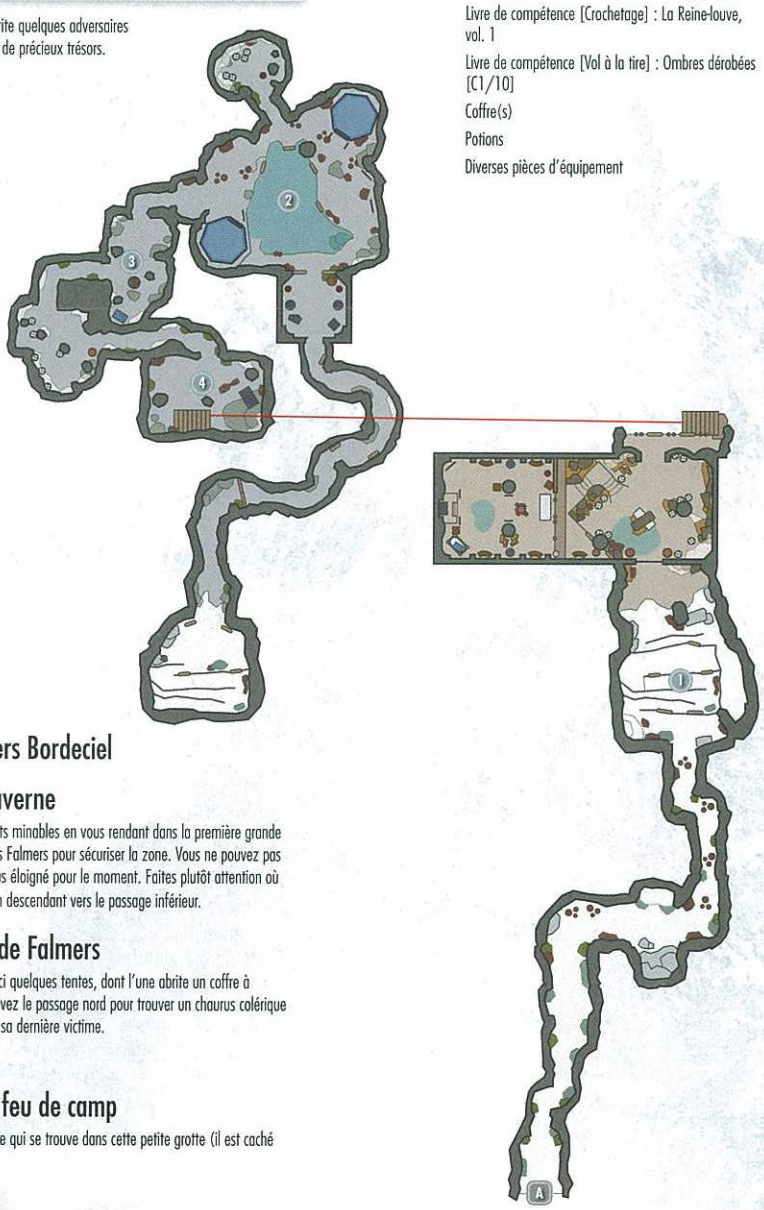
Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1

Livre de compétence [Vol à la tire] : Ombres dérobées [C1/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement



A Sortie vers Bordeciel

1 Haute caverne

Éliminez quelques bandits minables en vous rendant dans la première grande caverne et tuez plusieurs Falmers pour sécuriser la zone. Vous ne pouvez pas atteindre le rebord le plus éloigné pour le moment. Faites plutôt attention où vous mettez les pieds en descendant vers le passage inférieur.

2 Repaire de Falmers

Les Falmers ont dressé ici quelques tentes, dont l'une abrite un coffre à l'apparence étrange. Suivez le passage nord pour trouver un chaurus colérique et fouillez le cadavre de sa dernière victime.

◊ Coffre

3 Grotte à feu de camp

Ne manquez pas le coffre qui se trouve dans cette petite grotte (il est caché dans l'ombre).

◊ Coffre

SAMY&DENIS

4 Salle des chaurus

Tuez un autre chaurus en vous rendant dans cette grande salle, puis gravissez quelques marches et tuez encore un autre de ces insectes géants. Continuez vers l'ouest pour découvrir un grand coffre et plusieurs potions bien utiles, ainsi que deux livres de compétence et un Bocal à papillon de nuit correspondant à la Quête parallèle : Collection d'insectes. Tirez sur la chaîne au mur dans le coin proche de l'étagère à potions pour ouvrir la herse en bas de l'escalier, afin de revenir à l'entrée de la caverne.

- Insecte capturé : Bocal à papillon de nuit [1/5]
- Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Ombres dérobées [C1/10]
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[3.20] Repaire de Brisargent



Ces ruines nordiques qui se dressent dans les contreforts sud-ouest des montagnes orientales du Clos abritent de dangereux bandits. Tuez quelques gardes à l'extérieur avant de pénétrer dans les ruines.

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Bandit

Draugr

Dangers

Piège : bélier (chaîne au mur)

Piège : lampe à huile

Piège : flaque d'huile

Piques oscillantes (dalles piégées)

Piège à lances (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie

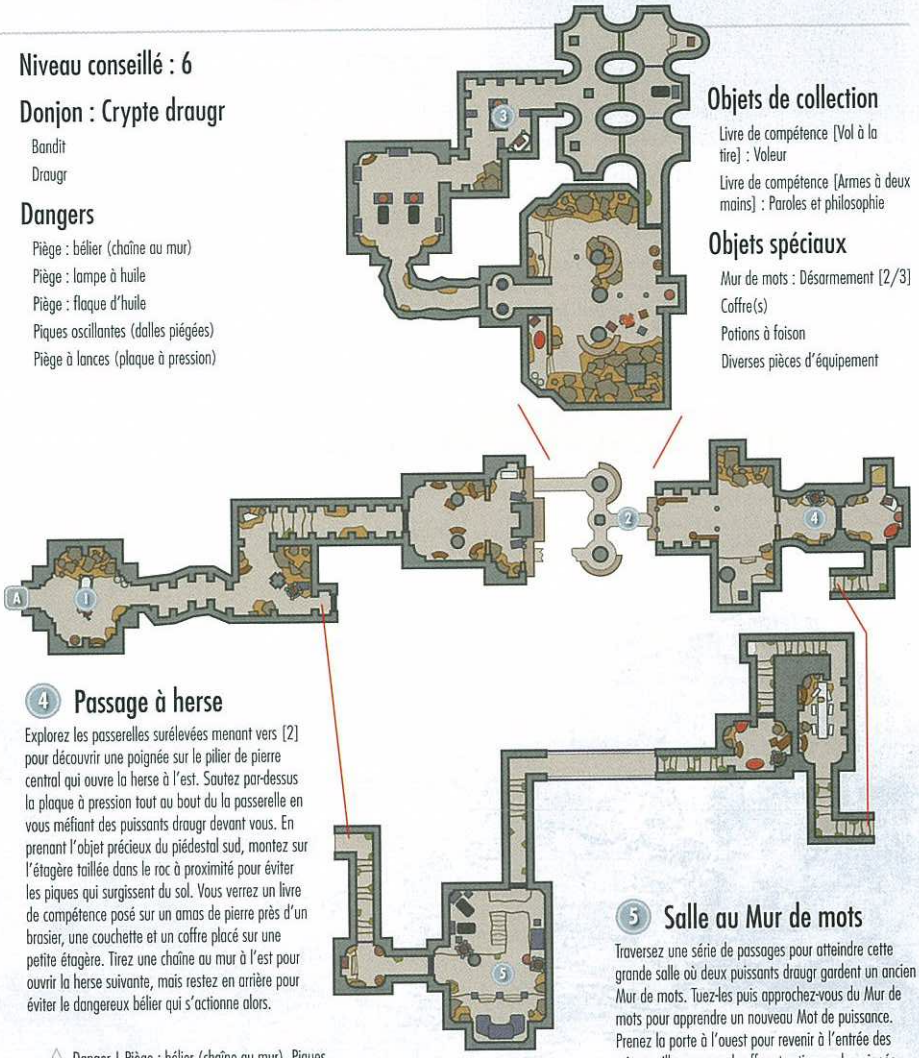
Objets spéciaux

Mur de mots : Désarmement [2/3]

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement



A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Pillez une urne et fouillez les cadavres de quelques bandits dans cette première salle avant de vous enfoncer dans les passages grouillants de draugr devant vous. Ne manquez pas la bourse remplie d'or et la pièce d'équipement qui se trouvent derrière des gravats dans le passage que vous empruntez pour vous rendre vers [2].

2 Salle centrale

Lorsque vous entrez dans cette grande salle centrale, récupérez un certain nombre de potions se trouvant sur une table et une étagère. Prenez un livre de compétence sur une table de pierre à l'extrémité est de la salle. Descendez à l'étage inférieur pour piller quelques coffres et actionnez quelques poignées dans le recoin ouest recouvert d'huile pour ouvrir un passage qui mène vers [3].

- Danger ! Piège : lampe à huile, Piège : flaque d'huile, Piques oscillantes (dalle piégée)
- Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions à foison

3 Chambres funéraires

Tuez quelques draugr dans ces passages puis ouvrez un coffre verrouillé pour récupérer tout un ensemble de pièces d'équipement de valeur. Actionnez les poignées des trois piliers de pierre à proximité pour ouvrir de petites salles remplies de trésors... et d'ennemis. Traversez la salle sud pour revenir vers [2].

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

4 Passage à herse

Explorez les passerelles surélevées menant vers [2] pour découvrir une poignée sur le pilier de pierre central qui ouvre la herse à l'est. Sautez par-dessus la plaque à pression tout au bout de la passerelle en vous méfiant des puissants draugr devant vous. En prenant l'objet précieux du piédestal sud, montez sur l'étagère taillée dans le roc à proximité pour éviter les piques qui surgissent du sol. Vous verrez un livre de compétence posé sur un amas de pierre près d'un brasier, une couchette et un coffre placé sur une petite étagère. Tirez une chaîne au mur à l'est pour ouvrir la herse suivante, mais restez en arrière pour éviter le dangereux bélier qui s'actionne alors.

- Danger ! Piège : bélier (chaîne au mur), Piques oscillantes (dalle piégée), Piège : lance (plaque à pression)
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur
- Coffres (2)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

5 Salle au Mur de mots

Traversez une série de passages pour atteindre cette grande salle où deux puissants draugr gardent un ancien Mur de mots. Tuez-les puis approchez-vous du Mur de mots pour apprendre un nouveau Mot de puissance. Prenez la porte à l'ouest pour revenir à l'entrée des ruines, pillez un grand coffre et actionnez la poignée fixée au mur à proximité pour ouvrir la porte de sortie.

- Mur de mots : Désarmement [2/3]
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

[3.21] Bosquet voilé



Niveau conseillé : 8

Donjon : Bosquet du spriggan

Animal

Spriggan

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : Glace et Chitine

Coffre(s)

Combattez un spriggan et son animal de compagnie dans ce bosquet avant d'entrer dans la petite grotte à proximité. Tuez un autre spriggan ainsi qu'un dangereux animal à l'intérieur de la caverne puis ouvrez le coffre à moitié enfoui pour récupérer un joli butin.

SAMY&DENIS

[3.22] Korvanjund



Ces ruines insolites se trouvent au nord des montagnes méridionales du Clos. Vous ne pourrez pas y faire grand-chose tant que vous n'aurez pas exploré Korvanjund dans le cadre de la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os. Avant cela, un amas de rochers rend la majeure partie des ruines inaccessible.

Extérieur

Triomphez de quelques dangereux bandits afin de sécuriser l'extérieur de ces anciennes ruines (pendant la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os, les bandits sont déjà tous morts et remplacés par des soldats impériaux ou sombrages, selon votre allégeance). Si possible, crochetez une porte (niveau Maître) près du bassin à l'autre bout pour accéder à un coffre ainsi qu'à quelques bourses remplies d'or. Passez la porte supérieure et pénétrez dans le Temple de Korvanjund.

◊ Coffre

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Pillez un coffre dans cette première petite salle puis traversez l'énorme entrée qui suit.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Salle à ciel ouvert

Le plafond de cette salle s'est effondré, laissant l'air et la lumière envahir l'endroit. Pillez le coffre du balcon à l'est ainsi que plusieurs urnes qui se trouvent dans la salle du bas, puis prenez le passage supérieur ou inférieur vers le nord pour atteindre le point [3] (si vous prenez le passage supérieur, vous gagnerez un avantage tactique).

◊ Coffre (Verrouillé : Novice) ◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Potion

3 Salle aux lampes à huile

Faites tomber les lampes suspendues de cette salle pour mettre le feu à plusieurs flaques d'huile au sol et brûler les soldats ennemis qui vous attaquent. Le grand coffre à l'est est vide, mais vous trouverez un Livre de compétence non loin de là.

◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile
◊ Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret

4 Salle aux urnes

Pillez diverses urnes lorsque vous traversez cette petite salle en vous rendant vers les Halls de Korvanjund.

B Porte menant aux Halls de Korvanjund

C Porte menant au Temple de Korvanjund

5 Recoin à trésor piégé A

Piquez un sprint pour franchir les lames oscillantes qui bloquent le passage menant à cette petite salle au trésor (vous passerez de justesse). Actionnez un levier dans la pièce pour désactiver les lames et quitter la salle tranquillement.

◊ Danger ! Piège : lames oscillantes ◊ Coffre

6 Passage avec porte à énigme

Récupérez la griffe d'ébonite au sol, près de la porte étrange qui se dresse dans ce passage. En l'examinant dans votre inventaire, vous verrez trois symboles gravés sur sa paume. Faites jouer les trois anneaux de la porte pour indiquer la même séquence de symboles (loup, papillon, dragon), puis examinez la serrure au centre pour y insérer la griffe et ouvrir la porte.

◊ Griffe de dragon : Griffe d'ébonite [3/10]

Temple de Korvanjund



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La Couronne d'os

Niveau conseillé : 12

Donjon : Crypte draugr

Bandit (avant la quête)
Soldat (impérial ou sombrage, selon votre allégeance)
Draugr

Dangers

Pièges : lampes à huile
Pièges : flaques d'huile
Piège à lames oscillantes
Coffre piégé

Énigmes

Porte à énigme nordique (Griffe d'ébonite)

Objets de quête

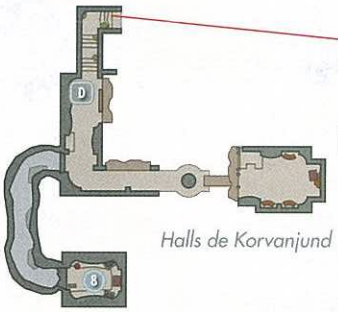
Couronne d'os

Objets de collection

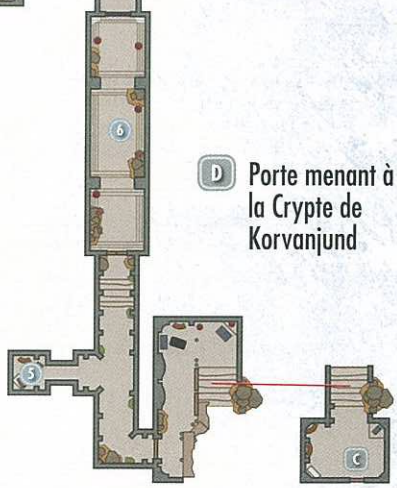
Griffe de dragon : Griffe d'ébonite [3/10]
Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret
Objet unique : Couronne d'os [24/112]

Objets spéciaux

Mur de mots : Ralenti [2/3]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



Halls de Korvanjund



7 Grande Salle

Prenez le passage nord pour monter à l'étage puis empruntez la passerelle surélevée qui traverse cette grande salle jusqu'à un coffre. Actionnez la poignée murale à proximité pour ouvrir la herse et accéder à la Crypte de Korvanjund. Méfiez-vous, cette opération fait surgir plusieurs draugr des sarcophages alentour.

8 Recoin à trésor piégé B

Avant de vous précipiter vers la Crypte, prenez le passage ouest à l'étage pour trouver une dague posée sur un piédestal. Si vous la retirez de ce dernier, un passage secret s'ouvre, révélant un tunnel menant à une salle qui contient un grand coffre. Remarquez les trous au sol et assurez-vous de ne pas vous trouver à proximité quand vous ouvrez le coffre, cela vous évitera de vous faire empaler par des pointes (vous pouvez aussi tenter de désarmer le piège, relié aux gonds du coffre).

◊ Danger ! Coffre piégé ◊ Potion

D Porte menant à la Crypte de Korvanjund

SAMY&DENIS

Crypte de Korvanjund

Tuez le puissant draugr qui sommeille sur le trône situé au centre de cette salle, puis pillez le coffre verrouillé qui se trouve derrière le trône et approchez-vous du Mur de mots afin d'obtenir un nouveau Mot de puissance. Vous n'avez plus rien à faire ici, prenez le passage sud-est pour revenir rapidement à l'entrée du temple.

- ◊ Mur de mots : Ralenti [2/3]
- ◊ Potion
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

E Porte menant à la Crypte de Korvanjund

[3.23] Col de Cascadarche



Donjon : Camp du géant

- Géant
- Mammouth
- Coffre

Un énorme bûcher flambe au loin, dans les contreforts nord des montagnes méridionales du Clos. Aucun doute : il signale la présence d'un camp de géant. Rassemblez tout votre courage et triomphez de ce terrible adversaire en lui tirant dessus depuis la crête rocheuse qui surplombe le camp : vous serez ainsi une cible difficile à atteindre. Fouillez ensuite le cadavre du géant et pillez le coffre à proximité.

[3.24] Cisaille



Quêtes associées

- Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*

Objets de collection

- Masque de prêtre-dragon : Krosis [6/10]

Donjon : Repaire de dragon

- Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)
- Krosis

Objets spéciaux

- Mur de mots : Télékinésie : [1/1]
- Coffre (Verrouillé : Maître)

Situé au sommet des montagnes méridionales du Clos, Cisaille constitue le plus gigantesque des repaires de dragon. Cet ancien Mur de mots est protégé par un dragon et par Krosis, un terrible prêtre-dragon qui détient l'un des huit masques dont vous avez besoin pour débloquer le masque de Konahrik, dans le Labyrinthe [2.23].

REMARQUE Le Mur de mots de Cisaille vous permet d'apprendre pas moins de trois Mots de puissance, contrairement aux autres Murs qui ne permettent d'en apprendre qu'un seul.

[3.25] Auberge de la Porte nocturne



un bon lit et de la bière bien fraîche à l'extrémité sud du Clos. Les moins scrupuleux peuvent y piller quelques coffres s'ils le souhaitent. L'une des Quêtes de la Confrérie noire vous amène dans cet humble établissement où vous devez tuer un Orque du nom de Balagog gro-Nolob et voler son laissez-passer.

Quêtes associées

- Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
- Quête de la guerre civile : Falsification
- Quête de la Confrérie noire : Fatale recette
- Objectif secondaire : Rumeurs

Habitation : Auberge

- Balagog gro-Nolob
- Fultheim
- Hadring (aubergiste)

Services

- Commerçant (Aubergiste) : Hadring [5/15]
- Logement et nourriture
- Rumeurs de quête

Objets de quête

- Laissez-passer

Objets de collection

- Livre de compétence [Furtivité] : La légende de la maison Krately [B1/10]
- Coffres (2)
- Diverses pièces d'équipement

Cette vieille taverne est l'un des rares endroits où vous pouvez trouver

[3.26] Élévateur de Griffenoire (Alftand)



Cette petite tour, située dans les collines au nord de l'Auberge de la Porte nocturne [3.25], ne semble pas être un lieu principal sur la carte du jeu, mais elle est suffisamment importante pour être considérée comme telle. Derrière la porte fermée de la tour se trouve un élévateur qui vous permet d'accéder à Griffenoire, la cité mythique des nains [10.02]. Vous devez toutefois actionner d'abord le levier qui se trouve à l'intérieur de la tour pour en ouvrir la porte, ce qui débloque un chemin direct une fois que vous avez utilisé cet élévateur pour quitter Griffenoire (ensuite, la porte reste déverrouillée).

Objets spéciaux

Jonction souterraine : Griffenoire [10.02]

Objets de collection

- Zone verrouillée

[3.27] Grotte oubliée

Quêtes associées

- Quête parallèle : La Fiole blanche

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

- Curalmil
- Draugr
- Troll de glace

Artisanat

- Laboratoire alchimique

Dangers

- Piège : bélier (plaque à pression)
- Piège à fléchettes (plaque à pression)
- Piège : sol qui s'élève

Objets de quête

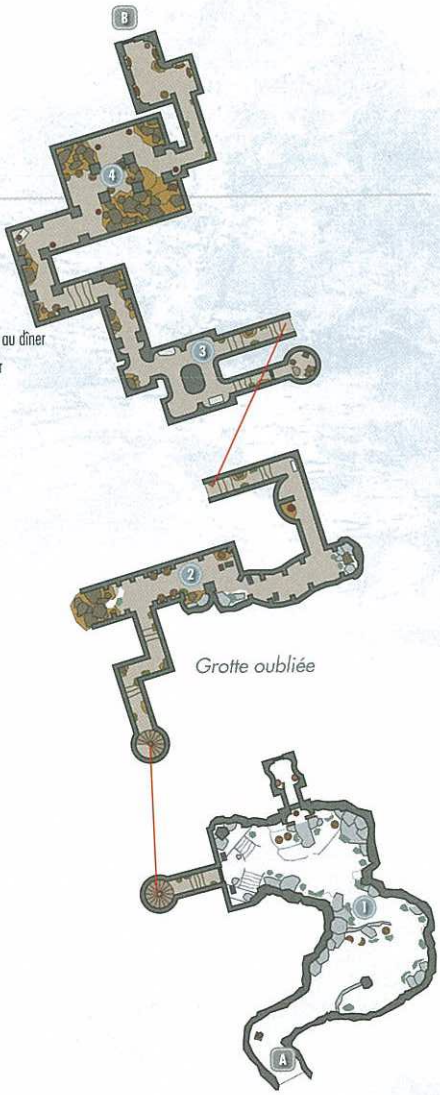
- Fiole blanche fêlée

Objets de collection

- Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner
- Livre de compétence [Parade] : Le miroir

Objets spéciaux

- Mur de mots : Marque mortelle [1/3]
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

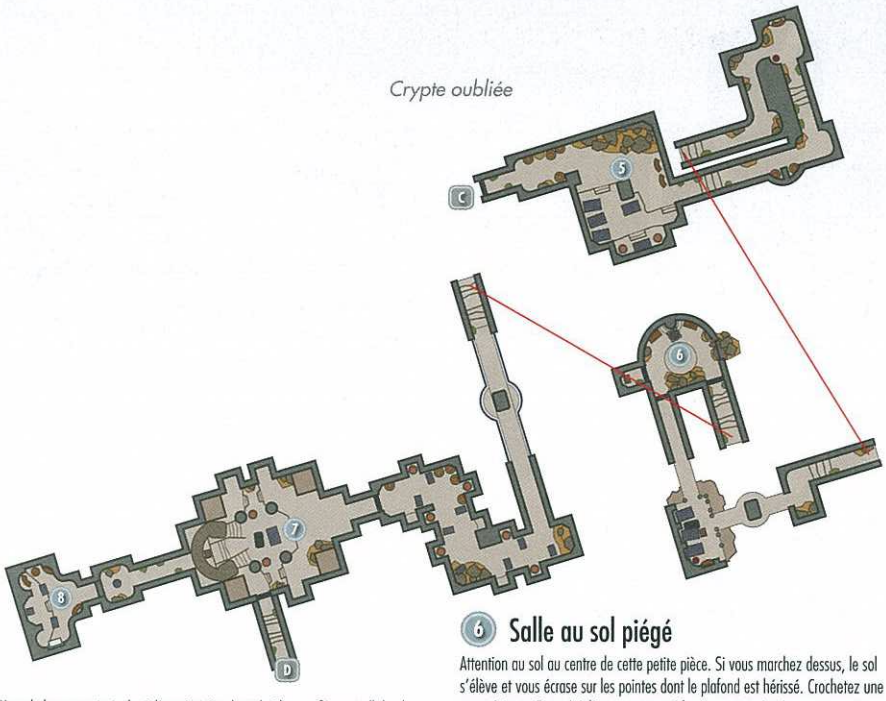


Grotte oubliée



SAMY&DENIS

Crypte oubliée



Hors de la route principale, à l'extrémité sud-est du Clos, un féroce troll de glace fait les cent pas près de l'entrée d'une énorme grotte.

A Sortie vers Bordeciel

1 Caverne de troll

Pillez une sacoche et un coffre en entrant dans la première caverne qui abrite quelques trolls de glace ainsi que plusieurs urnes remplies d'or. Ouvrez une porte en fer et dirigez-vous vers [2].

◊ Coffre ◊ Sacoche ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Passage piégé

Pillez d'autres urnes dans cette salle en évitant une plaque à pression et ainsi des flèches dans le corps. Ouvrez un coffre en vous méfiant des draugr qui rôdent devant vous.

◊ Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression) ◊ Coffre

3 Salles funéraires

Pillez les urnes que vous trouvez dans ces passages, alignées avec les morts. Repérez un livre de compétence posé sur une table de pierre et crochetez une porte (niveau Spécialiste) pour accéder à une petite pièce contenant un coffre.

◊ Livre de compétence [Parade] : Le miroir ◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Salle effondrée

Tuez d'autres draugr dans cette salle sans oublier de piller le coffre caché dans l'ombre, parmi les gravats au sud-est. Sautez par-dessus une plaque à pression dans le passage qui suit et poursuivez vers la crypte.

◊ Danger ! Piège : bélier (plaque à pression) ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement ◊ Coffre

B Porte menant à la Crypte oubliée

C Porte menant à la Grotte oubliée

5 Croisée des chemins

Pillez quelques urnes en arrivant dans cette haute salle à plusieurs niveaux. Tuez tous les draugr et parcourez les passages à l'est pour atteindre le premier étage. Ouvrez un coffre puis prenez au nord pour aller vers [6].

◊ Coffre ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Salle au sol piégé

Attention au sol au centre de cette petite pièce. Si vous marchez dessus, le sol s'élève et vous écrase sur les pointes dont le plafond est hérissé. Crochetez une porte (niveau Expert) à l'ouest pour accéder à un recoin à trésor, puis continuez en franchissant l'autre porte pour retraverser [5] et parvenir au point [7].

◊ Danger ! Sol qui s'élève ◊ Coffre

7 Chambre de Curalmil

Éliminez d'autres morts-vivants et pillez les urnes que vous trouvez en vous rendant jusqu'à cette pièce, où un puissant guerrier draugr vous attend de pied ferme. Piquez un sprint pour franchir les lames oscillantes et tuez Curalmil, puis gravissez les marches à proximité jusqu'à un grand coffre et un Mur de mots.

◊ Mur de mots : Marque mortelle [1/3] ◊ Coffre

8 Salle de la Fiole

Dirigez-vous vers cette pièce, qui s'ouvre lorsque vous utilisez la Mixture de Nurelion. Récupérez la Fiole blanche fêlée sur son piédestal, ainsi qu'un livre de compétence. Revenez vers [7] et prenez la sortie qui vous ramène à l'entrée de la grotte.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique ◊ Sacoche d'apothicaire ◊ Fiole blanche fêlée ◊ Potions ◊ Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner

D Porte menant à la Grotte oubliée

E Porte menant à la Crypte oubliée

[3.28] Cap de Yorgrim



Niveau conseillé : 5

Objets de collection
Coffre(s)

Donjon : Spécial
Squelette

À l'extrémité sud-est du Clos, une caverne peu profonde a été taillée dans le rocher, au coeur des montagnes qui servent de frontière avec Fortdhiver. Tuez-y quelques squelettes puis essayez de crocheter une porte (niveau Expert) afin de faire main basse sur le contenu d'un grand coffre.

[3.29] Grotte de Bronzeflot



Quêtes associées
Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement
Activité de donjon

Donjon : Tanière
Animal

Jonction souterraine : Irkngthand [3.31]

Objets de collection
Arme unique : Arc de Rossignol [19/80]

Le long de la frontière sud-est du Clos, plusieurs épais tuyaux de métal surgissent du sol près d'une grotte à l'entrée large. Entrez-y avec prudence : quelques bêtes féroces y ont élu domicile. C'est également ici que vous devez vous rendre lors de votre trépidante évasion d'Irkngthand [3.31], au plus fort de la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement. Si vous parvenez à vous évader, Karliah vous récompense en vous offrant un arc unique.

[3.30] Camp des Sombrages du Clos



Quêtes associées
Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitat : Camp militaire (Sombrages)
Intendant des Sombrages (forgeron)
Soldat Sombrage

Services
Commerçant (Forgeron) : Intendant des Sombrages [8/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat
Enclume
Meule
Établi

Objets spéciaux
Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres (2)
Diverses pièces d'équipement

Les Sombrages ont établi ce petit camp, qui n'est accessible que lors de la série de Quêtes de la guerre civile. Vous pouvez commercer avec son intendant ou utiliser les différents établis d'artisanat dont il dispose pour améliorer vos armes. La carte qui se trouve dans la tente la plus grande vous permet d'obtenir de nouvelles informations si vous l'examinez.

SAMY&DENIS

[3.31] Irkngthand



Niveau conseillé : 12

Quêtes associées

Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement

Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Larcins*

Activité de donjon

Donjon : Cité des nains

Animal

Bandit

Sphère dwemer

Araignée dwemer

Centurion dwemer

Falmer

Mercer Frey

Artisanat

Laboratoire alchimique

Chevalet de tannage

Dangers

Pièges à ours

Piège d'os (alarme)

Piège : pilier de feu dwemer (à proximité)

Batteuse dwemer (à proximité)

Batteuse dwemer (levier)

Piège à masse (porte)

Piège : jet de flammes (à proximité)

Piège : jet de flammes (plaques à pression)

Piège : Lances (plaque à pression)

Jonction souterraine : Grotte de Bronzeflot [3.29]

Objets de quête

Clé squelette

Oeil droit de Falmer

Objets de collection

Larcin : Oeil gauche de Falmer [2/7]

Objet unique : Clé squelette [25/112]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Cette gigantesque cité dwemer reste largement inaccessible jusqu'à ce que vous vous y aventuriez dans le cadre de la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement. Avant cela, seules les ruines extérieures sont accessibles. Dans la mesure du possible, utilisez au maximum la Furtivité lorsque vous explorez l'endroit.

Extérieur

Des bandits ont établi un camp dans les ruines à l'extérieur d'Irkngthand. La porte principale est scellée : dirigez-vous vers l'ouest, pillez un coffre et raflez quelques potions qui traînent sur une table en bois. Prenez à gauche et gravissez l'escalier de pierre en évitant les pièges à ours et en récupérant les potions qui se trouvent sur un rebord, tout en haut. Un coffre est caché sous une autre table en bois près de quelques couvertures. Ouvrez-le puis évitez une plaque à pression dans le tunnel qui suit. Actionnez le levier que vous trouvez après ce tunnel pour ouvrir la porte principale d'Irkngthand. Gravissez ensuite un étroit escalier de bois pour arriver jusqu'au chef des bandits et pillez les deux coffres à proximité. Empruntez les passerelles suivantes pour atteindre la porte en hauteur qui mène à l'Arcanex d'Irkngthand. Ces rampes n'apparaissent que lorsque la quête "Aveuglement" est en cours.

- Danger ! Pièges à ours, Piège : Lances (plaque à pression)
- Coffres (2)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Dans cette première salle, les cadavres de bandits sont allongés près d'un feu de camp, probablement un acte de Mercer Frey, celui que vous recherchez. Pillez le grand coffre à proximité si vous parvenez à crocheter sa serrure, fort complexe. Un autre coffre dwemer encore plus difficile à ouvrir est caché vers le milieu du mur ouest. Méfiez-vous des sphères dwemers qui rôdent lorsque vous vous rendez vers [2].

- Coffre (Verrouillé : Expert)
- Coffre (Verrouillé : Maître)

SAMY&DENIS

2 Passage traversé de tuyaux

Empruntez furtivement ce passage pour éviter au maximum d'alerter d'autres sentinelles. Deux coffres dwemers se trouve à l'extrémité sud du passage : l'un sur le rebord du mur extérieur et l'autre au pied de l'escalier à proximité.

- Coffre

3 Salle de la porte

Restez aussi près du mur extérieur que possible pour éviter les colonnes de flammes de cette grande salle. Passez en Furtivité, sans quoi vous alerterez des araignées dwemers, trop petites pour être touchées par les pièges. Vous pouvez tout juste contourner le dernier jet sans vous brûler. Ouvrez la porte et empruntez un passage qui monte vers un haut balcon à l'est. Pillez les quelques coffres que vous trouverez. Utilisez le Laboratoire alchimique si vous le souhaitez avant de prendre l'élévateur qui descend dans la Grande caverne.

- Danger ! Piège : pilier de feu dwemer (à proximité)
- Coffres (Verrouillés : Apprenti) (2)
- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Potions

B Élévateur menant à la Grande caverne d'Irkngthand

C Élévateur menant à l'Arcanex d'Irkngthand

4 Entrée

Après avoir rencontré Karliah et Brynjolf, restez en arrière une fois cette porte ouverte (Mercer n'en a pas désactivé le piège et une masse risque de vous tomber dessus (vous pouvez aussi essayer de le désarmer). Crochetez une porte (niveau Expert) qui se trouve quelques mètres plus loin pour faire main basse sur un coffre et quelques potions. Continuez jusqu'à un balcon surplombant une immense caverne, d'où vous apercevrez Mercer aux prises avec quelques Falmers. Vous ne pouvez toutefois pas l'atteindre, aussi poursuivez votre chemin dans ce passage en pente.

- Danger ! Piège à masse (porte)
- Potion
- Coffre

5 Caverne A

En entrant dans cette immense caverne, tournez à gauche et rampez à travers un amas de débris pour atteindre un levier. Actionnez ce dernier et revenez en rampant sur vos pas, puis pillez le coffre grotesque qui se trouve près d'une tente falmer et qui contient quelques potions. Continuez en Furtivité en contournant le balcon et, si possible, crochetez une porte (niveau Expert) vous permettant d'utiliser une baliste pour tirer sur les Falmers en contrebas. Pillez un coffre à l'autre extrémité du balcon, près d'un second levier. Actionnez l'un des leviers puis passez vite de l'autre côté pour actionner le second afin d'ouvrir la porte au-dessous (si vous n'êtes pas assez rapide, les leviers reprennent leur position initiale). Si les lampes placées de part et d'autre de la porte sont allumées, c'est que cette dernière est ouverte. Descendez l'escalier en pillant un coffre caché près des marches. Évitez le chemin qui continue, il est truffé de lames tournantes mortelles. Grimpez plutôt sur les rebords de terre jusqu'à un coffre caché près du mur nord, mais restez en Furtivité pour éviter d'alerter les Centusphères.

- Danger ! Batteuse dwemer (à proximité)
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Artisanat : Chevalet de tannage
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Coffres (2)
- Potions

6 Caverne B

Cette deuxième caverne est aussi immense que la première. Traversez-la en Furtivité pour éviter d'alerter les Falmers qui rôdent. Empruntez une passerelle quand vous entrez pour atteindre un petit balcon sur lequel vous trouverez quelques ingrédients et qui constitue un poste de tir idéal. Examinez le rebord à gauche du chemin central, vous y trouverez un coffre falmer. Un coffre dwemer se trouve au milieu des gravats, à l'extrémité du chemin. Suivez la passerelle en arc de cercle pour atteindre un couloir qui mène à la troisième caverne.

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

7 Couloir attenant

Mercer Frey est passé par là. Il a pillé l'endroit et gribouillé quelques menaces sur le mur. Vous trouvez ici trois Parchemins de Détection des vivants qui peuvent largement faciliter le combat contre Mercer, aussi n'hésitez pas à vous les approprier.

- Danger ! Pièges à ours
- Diverses pièces d'équipement

8 Caverne C

La troisième caverne est la plus imposante de toutes. Elle grouille de puissants Falmers et un Centusphère y rôde également, aussi vous est-il conseillé de la traverser discrètement. Vous pouvez sauter si vous le souhaitez du côté droit du pont afin d'appuyer sur le bouton situé au pied de l'escalier, libérant ainsi un Centusphère sur les Falmers sans méfiance. Gravissez l'escalier à l'est et traversez une longue passerelle pour atteindre l'extrémité sud de la caverne où d'autres Falmers et un nid de givrépeires vous attendent. Attention aux pièges à ours laissés par Mercer le long du chemin. Pillez les deux coffres situés près des tentes falmers avant de poursuivre en franchissant la porte qui mène aux Quartiers des esclaves.

- Danger ! Pièges à ours
- Coffre

D Porte menant aux Quartiers des esclaves d'Irkngthand

E Porte menant à la Grande caverne d'Irkngthand

9 Entrée et salle de torture

Ignorez la porte verrouillée de cette zone, il n'y a rien d'intéressant derrière. Examinez les gravats au sud, vous y trouverez un coffre, puis descendez en Furtivité et actionnez le levier du balcon à l'est pour tailler dans les Falmers en contrebas. Descendez l'escalier et récupérez des potions qui traînent sur une table. Fouillez un voleur agonisant et écoutez ses dernières paroles qui mentionnent un trésor un peu plus loin (ah, ces voleurs). Méfiez-vous des plaques à pression dans le passage qui mène vers [10].

- Danger ! Piège d'os (alarme), Batteuse dwemer (levier), Piège : jet de flammes (plaques à pression)
- Coffre
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

10 Camp de Falmers

Plusieurs Falmers campent là : l'endroit est plutôt dangereux. Traversez en Furtivité en restant près du mur ouest. Deux des tentes contiennent des coffres.

- Coffres (2)

11 Tanière de chaurus

Restez près du mur ouest pour traverser la zone sans vous faire repérer des Falmers et pillez les coffres que vous trouvez. Méfiez-vous des deux énormes chaurus qui rôdent au sud. Un coffre à la serrure difficile se trouve dans l'une des tentes au sud et vous trouverez une potion par terre, à l'endroit où le passage bifurque vers le sud-est. Des tuyaux courent au plafond de la zone des chaurus. Vous pouvez utiliser ce chemin pour éviter les ennemis en contrebas ou profiter de votre situation élevée comme poste de tir. Vous trouverez une potion de soins à l'autre extrémité de cette grotte.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Coffre (Verrouillé : Expert)

12 Accès au Sanctuaire

Pillez un dernier coffre en traversant la dernière partie des Quartiers des esclaves. Il s'agit d'un coffre dwemer orné et pourvu d'une serrure complexe. Franchissez la porte à proximité pour atteindre une autre porte menant au Sanctuaire d'Irkngthand.

- Coffre (Verrouillé : Maître)

F Porte menant au Sanctuaire d'Irkngthand

Sanctuaire d'Irkngthand

Vous rattrapez enfin Mercer Frey dans le Sanctuaire. Tuez-le (consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement pour savoir quelle stratégie adopter), puis fouillez son cadavre pour récupérer de l'or (beaucoup d'or), ainsi que l'inestimable Oeil droit de Falmer et la Clé squelette qui sert à l'une de vos quêtes. La caverne commence alors à s'effondrer et à se remplir d'eau. Vous pouvez utiliser l'eau qui monte pour vous échapper, mais la Clé squelette vous permet d'ouvrir une porte de sortie. Vous arrivez finalement dans la Grotte de Bronzeflot [3.29].

- Oeil droit de Falmer
- Larcin : Oeil gauche de Falmer [2/7]
- Objet unique : Clé squelette [25/112]

[3.32] Raldbthar

Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort

Activité de donjon

Niveau conseillé : 12



Donjon : Cité des nains

Animal
Alain Dufont
Bandit
Centurion dwemer
Sphère dwemer
Araignée dwemer
Falmer

Artisanat

Établis (3)

Dangers

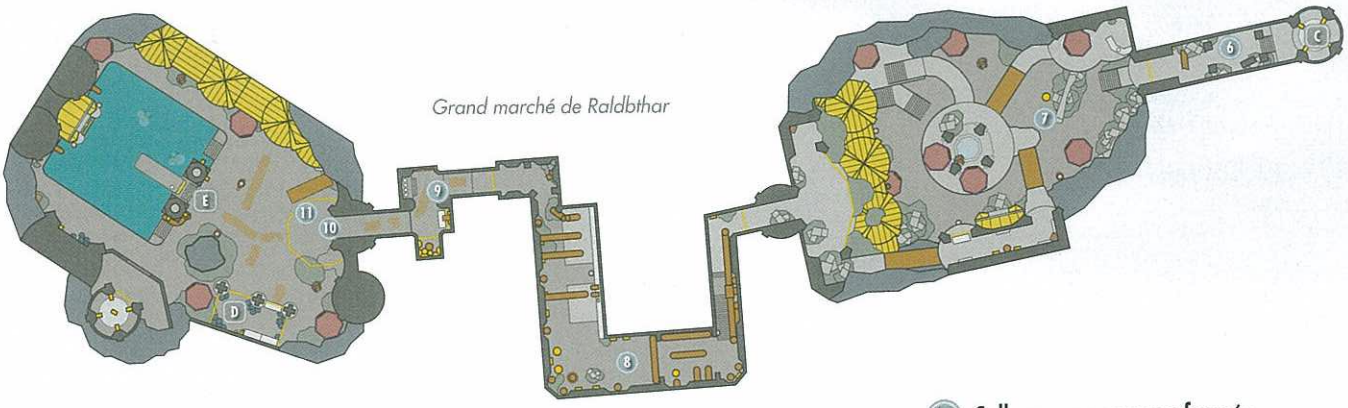
Piège : baliste dwemer (plaque à pression)
Piston dwemer
Batteuse dwemer (à proximité)
Batteuse dwemer (plaque à pression)
Jet de flammes
Jet de flammes (boutons)
Pièges : flaques d'huile

Jonction souterraine : Griffenoire [10.02]

Objets de collection

Livre de compétence [Furtivité] : 2920, vifazur, vol. 8 [A1/10]
Arme unique : Thaumartel [20/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS



Ces anciennes ruines dwemers, qui traversent les montagnes de la région sud-est du Clos, ont été envahies par des bandits pilleurs de trésors.

A Sortie vers Bordeciel

1 Repaire de bandits

Ignorez le passage bloqué par des jets de flammes actifs et prenez un chemin latéral pour atteindre cette salle, dont les bandits se servent comme base. Tuez-les et pillez un coffre dwemer à l'aspect étrange qui se trouve sur un côté de la porte d'entrée.

- Artisanat : Établi
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

2 Consortium d'échange

Si possible, crochetez une porte verrouillée dans la salle qui mène à cette chambre afin de pouvoir entrer par une position élevée. Actionnez ensuite quelques leviers pour utiliser de grandes armes de siège contre les bandits en contrebas. Éliminez tous ces derniers et fouillez leurs cadavres pour récupérer une clé fort précieuse. Si vous accomplissez les Quêtes de la Confrérie noire, n'oubliez pas de tuer aussi Alain Dufont dans cette même salle et de vous emparer de son arme. Récupérez un livre de compétence qui se trouve sur le comptoir au centre de la pièce et pillez un coffre caché sous l'escalier au nord-ouest. Passez la porte centrale et pillez les coffres dwemers étranges de l'autre côté. Si possible, crochetez une porte (niveau Maître) pour récupérer encore davantage de butin.

- Danger ! Piège : flaque d'huile
- Artisanat : Établi
- Livre de compétence [Furtivité] : 2920, vifazur, vol. 8 [A1/10]
- Arme unique : Thaumartel [20/80]
- Clé du Consortium d'Irkngthand (bandit)
- Coffres (4)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

3 Pièce au sol recouvert d'huile

Des sphères dwemers surgissent de petits trous dans les murs de cette deuxième salle. Pour vaincre ces ennemis, mettez le feu aux flaques d'huile au sol. Sécurisez la salle et pillez le coffre qui se trouve près du mur nord-ouest. Une bourse remplie de pièces d'or est également cachée près du mur sud-est.

- Danger ! Pièges : flaques d'huile
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

4 Couloir à batteuse

Calculez attentivement les mouvements des lames tournantes en empruntant ce passage en pente et restez près des murs pour éviter de vous faire découper en tranches.

- Danger ! Batteuse dwemer (à proximité)

5 Tuyaux

Examinez le mur près de l'escalier, vous trouverez un coffre dwemer bien caché. Deux autres coffres se trouvent à l'étage dans de petites chambres : l'un est long, rectangulaire et doté d'une serrure complexe. Attention aux araignées dwemers qui surgissent des trous dans les murs lorsque vous vous dirigez vers l'élévateur conduisant au Grand marché de Raldbthar.

- Danger ! Jet de flammes, Piège : flaque d'huile, Piston dwemer
- Artisanat : Établi
- Coffres [Verrouillés : Novice] (2)
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Diverses pièces d'équipement

B Porte menant au Grand marché

C Porte menant à Raldbthar

6 Entrée du Grand marché

Passez (en faisant attention) la lame tournante qui surgit du sol lorsque vous descendez ce premier passage en pente. Pillez un coffre caché dans un coin en bas.

- Danger ! Batteuse dwemer (à proximité)
- Coffre (Verrouillé : Novice)

7 Place de la fontaine

Attention : de terribles Falmers rôdent dans cette immense caverne. Libérez quelques ragnards de leur enclos puis prenez la fuite, ils s'en prendront alors à leurs ravisseurs à votre place. Pillez un coffre falmer à l'aspect étrange dans la tente à l'ouest puis gravissez l'escalier nord et pillez un coffre dwemer verrouillé. Tuez un puissant Falmer qui se trouve sur le haut balcon central. Vous pouvez contourner les tentes falmers par le haut et trouver un coffre bien caché juste derrière). Empruntez ensuite une passerelle pour atteindre un autre coffre falmer ainsi qu'un bouton. Appuyez sur ce dernier pour abaisser un pont-levis qui donne accès aux extrémités sud et ouest de la pièce. Faites le tour et prenez le passage ouest qui mène vers [8].

- Coffres (2)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

8 Passage piégé

Évitez les plaques à pression de ce passage et tuez l'étrange automate dwemer au passage. Pillez un coffre dwemer curieusement fixé au mur est. Si vous connaissez le cri Impulsion, vous pouvez marcher sur les tuyaux en diagonale de cette pièce puis piquer un sprint à travers la zone grillagée sous laquelle vous venez de passer afin de trouver un autre coffre caché.

- Danger ! Piège : baliste dwemer (plaque à pression), Piège : lames tournantes (plaque à pression)
- Coffres (2)

9 Passage de l'énigme des boutons

Ce passage recèle quatre boutons alignés. Appuyez simplement sur le troisième à partir de la gauche pour ouvrir le chemin devant vous. Si vous appuyez sur n'importe quel autre bouton, des jets de flammes mortels surgissent des murs attenants.

- Danger ! Jet de flammes (boutons)

10 Salle aux engrenages faussés

Combattez quelques Falmers dans cette grande salle. Si vous vous sentez en forme, ouvrez la cage du chaurus et combattez ce dernier (pillez ensuite le coffre qui se trouve dans la cage). Un coffre se trouve à l'extrémité ouest de la pièce et un autre dans une tente falmer où se dresse une porte verrouillée (niveau Expert). Vous trouverez un troisième coffre près d'une autre tente au nord. Débloquez quatre engrenages dans la pièce pour activer à nouveau le mécanisme du bouton central (l'un d'eux se trouve sous l'eau). Appuyez sur ce dernier pour abaisser le pont-levis... et libérer un féroce Centurion dwemer ! Une fois le combat terminé, pillez le coffre rectangulaire qui se trouve de l'autre côté du pont-levis.

- Coffres (4)
- Potion

11 Salle du mécanisme

Pillez le coffre qui se trouve dans les gravats au nord de cette dernière pièce, ainsi que celui fixé au mur ouest. Si vous avez déjà exploré Griffenoire [10.02], vous pouvez utiliser le mécanisme central pour revenir à la cité souterraine des nains. Sinon, l'élévateur à proximité vous ramène à l'extérieur. Pillez un dernier coffre dwemer en descendant l'escalier extérieur qui vous ramène à l'entrée principale de Raldbthar.

- Coffre
- Coffre (à l'extérieur)
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

D Sortie vers Bordeciel

E Élévateur menant à Griffenoire

[3.33] Élévateur de Griffenoire (Raldbthar)



Jonction souterraine : Griffenoire [10.02]

Objets de collection

Zone verrouillée

Cette petite tour, située au pied des ruines montagneuses de Raldbthar [3.32], ne semble pas être un lieu principal sur la carte du jeu, mais elle est suffisamment importante pour être considérée comme telle. Derrière la porte fermée de la tour se trouve un élévateur qui vous permet d'accéder à Griffenoire, la cité mythique des nains [10.02]. Vous devez toutefois actionner d'abord le levier qui se trouve à l'intérieur de la tour pour en ouvrir la porte, ce qui débloque un chemin direct une fois que vous avez utilisé cet élévateur pour quitter Griffenoire (ensuite, la porte reste déverrouillée).

SAMY&DENIS

[3.34] Scierie d'Anga



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Ennodius Papius

Service (activité) : couper du bois* (Aeri)

Service : Livraison spéciale* (Aeri)

Habitation : Scierie

Aeri (conjointe potentielle)

Kodrir

Leifur

Artisanat

Meule

Services

Prétendante : Aeri [7/62]

Objets de collection

Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

À l'extrémité sud du Clos, une scierie se dresse le long de la rivière Yorgrim, à côté de la route principale, près d'un pont.

Extérieur

Vous pouvez utiliser les établis d'artisanat qui se trouvent tout autour de la scierie.

◊ Artisanat : Meule

Maison d'Aeri

Pénétrez dans cette petite cabane pour piller un coffre et rafler quelques potions, entre autres choses.

◊ Zone verrouillée (Novice)

◊ Coffre

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

Foyer

Crochetez la porte du foyer et pillez quelques coffres. Un livre de compétence est posé sur la table de nuit.

◊ Zone verrouillée (Novice)

◊ Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve

◊ Coffres (2)

◊ Potion

◊ Diverses pièces d'équipement

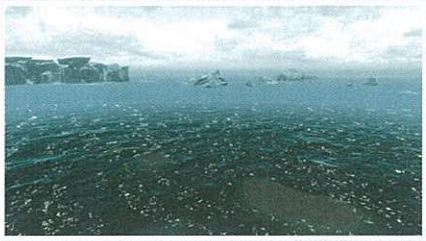
LIEUX SECONDAIRES

[3.A] Pierres dressées des horqueurs



Sur l'une des îles situées juste au nord des Ruines de la Grande porte se dresse un groupe de pierres nordiques en piteux état. Vous n'y trouverez rien de précieux (hormis un plant de nirnroot au bord de l'eau), et l'endroit est infesté de horqueurs.

[3.B] Trésors engloutis



On trouve deux petites îles plates dans les eaux glacées de la Mer des Fantômes, au nord et légèrement à l'ouest de l'Épave du Frappe-flots. Tenez-vous sur la plus petite (à l'ouest) et nagez directement vers le nord pour atteindre un coffre englouti (Expert). Attention aux poissons carnassiers !

◊ Coffre (Expert)

[3.C] Masure de bandit



Ce gîte de chasse récemment détruit sert désormais de refuge à un bandit de grand chemin. Le feu est encore chaud dans l'âtre, mais le bâtiment lui-même est en ruines et ne contient plus rien de valeur, à part un coffre couvert d'une fine couche de neige.

◊ Coffre

[3.D] Tertre aux dragons : contreforts du littoral



Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la quête principale "Savoir ancien", après quoi vous avez toutes les chances de tomber sur le dragon ressuscité en vous rendant sur les lieux. Affrontez-le !

[3.E] Bateau aux bernaches



Au sud-ouest de l'Épave du Frappe-flots, sur le rivage de la Mer des Fantômes, repose un petit bateau de pêche renversé. Éliminez les vasards qui l'occupent avant de prendre les Bottes raffinées et les bernaches nordiques si vous le souhaitez. Le vrai trésor ici est un livre de compétence.

◊ Livre de compétence [Altération] : Fille de la Niben

◊ Cimeterre

[3.F] Camp de bandits du littoral



Du côté nord (faisant face au rivage) du petit contrefort rocheux situé au nord du chemin est-ouest et au nord-ouest des Ruines de Folvent, vous trouverez un petit camp de séchage de poissons occupés par trois bandits. Méfiez-vous des archers et tentez de mettre la main sur un livre de compétence posé sur un tonneau.

◊ Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique

◊ Coffre

[3.G] Tanière de trolls de glace d'Aubétoile



Suivez la côte ou la route principale vers Aubétoile (au nord), puis empruntez le chemin enneigé vers le nord-ouest pour rejoindre un promontoire dominant la mer. Affrontez le troll de glace (ou faufilez-vous discrètement derrière lui) pour accéder à un coffre contenant un livre de compétence.

◊ Ennemi : troll de glace

◊ Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit

◊ Coffre

[3.H] Tente des amants du littoral



Suivez le littoral depuis Aubétoile vers l'est, dépassez les horqueurs et entrez dans cette simple tente en peau de bête contenant deux couchettes, des bouteilles vides, une amulette de Mara et des lys du Mont écarlate. Les amants qui occupaient les lieux sont déjà partis.

SAMY&DENIS

[3.I] Piste sanglante





Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Approchez de ce pic par le nord depuis Volunruud. Explorez les pentes boisées pour découvrir le corps ensanglanté d'un Elfe des bois. Suivez les traces de sang vers le sommet, en passant un arc long en chemin, pour rejoindre une zone rocailleuse où vous attend un second cadavre de Bosmer.

- ◊ Carte au trésor VI [1/11]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[3.J] Frontière : Autel de Mara près de la route



Orné d'un brin de Givreboise, cet autel marque approximativement le point de rencontre entre les frontières de Hjaalmarche, de Blancherive et du Clos. Vous le trouverez facilement en vous dirigeant vers le nord-est depuis le chemin menant au Labyrinthe.

- ◊ Autel de Mara [3/5]

[3.K] Cimetière de mammouths



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

À l'ouest de la Ferme Loreius, à la limite de la Châtellerie de Blancherive, on trouve un cimetière de mammouths dans lequel ces créatures viennent s'éteindre depuis des générations. Des pierres géantes et des ossements ornementaux marquent l'entrée de ce site sacré. Un cadavre encore frais est en cours de dépeçage par plusieurs braconniers. Si vous êtes là pour l'épreuve sacrée de Kyne, vous devrez affronter l'esprit gardien du mammouth dans cet endroit désolé.

[3.L] Tanière d'animaux sauvages des fragments de glace



Au sud de Fort Dunstad, loin des sentiers battus, vous trouverez une zone boisée et enneigée ainsi qu'une tanière d'animaux sauvages, le plus souvent des loups. Vous n'y découvrirez rien de bien utile, mais pourrez au moins vous mettre un peu à l'abri du froid.

[3.M] Tertre aux dragons : collines du Scintillant



Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la quête principale "Savoir ancien", après quoi vous avez toutes les chances de tomber sur le dragon ressuscité en vous rendant sur les lieux. À mort !

[3.N] Les déchus de Julianos



Attention, ce squelette à moitié enseveli peut être difficile à repérer. Il gît sur un contrefort précaire surplombant le lac Yorgrim, au nord de la Cisaille. Cet adepte de Julianos transportait un petit autel, maintenant incrusté au sol.

- ◊ Autel de Julianos [2/5]

[3.O] Piège à araignée de la forêt de Yorgrim



Au milieu des arbres qui bordent le sentier au nord-est du Col de Cascadarche se dressent les vestiges d'un vieil ouvrage dwemer. Un coffre est encastré dans la pierre, mais prudence... six givrépeires vous tombent dessus dès que vous en approchez.

- ◊ Coffre

[3.P] Sommet de l'inconstance



Un vieux drapeau fatigué flotte au-dessus de la tour érigée sur la route de Griffenoire et de la Grotte oubliée. Grimpez jusqu'au sommet pour récupérer de l'équipement et profiter d'une vue imprenable sur le bassin de Yorgrim.

- ◊ Sacoche
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[3.Q] Tertre aux dragons : résurrection de Yorgrim



Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Quête associée : Quête principale : Le trépas d'Alduin

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la Quête principale "Savoir ancien", une fois que vous avez découvert que vous devez utiliser un Parchemin des Anciens. Passé ce stade, mais avant que vous n'appreniez le Cri de Fendragon, Alduin apparaît et ramène le dragon Viinturuth à la vie avant de s'éclipser. Inutile d'essayer de l'attaquer, il est invincible. En revanche, vous pouvez tuer Viinturuth pour absorber son pouvoir.



SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 4 : FORTDHIVER





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

La côte nord-est de la Mer des Fantômes qui entoure la ville de Fortdhiver est de loin la zone la moins peuplée de Bordeciel, au même titre que la châtellerie toute entière. On n'y trouve pas le moindre village, excepté sa capitale, et maints aventuriers ont trouvé la mort dans les étendues glaciales qui ceignent cette ville. Fortdhiver arbore fièrement une vaste zone côtière très déchiquetée, ainsi que l'embouchure de la Rivière blanche, mais le reste de la région est dépourvu de points d'eau. La majorité des terres sont recouvertes de neige ou prises dans les glaces, et certaines empiètent sur l'immense et dangereuse chaîne du mont Anthor, où l'on trouve çà et là d'étranges sites funéraires du temps jadis ainsi que les ruines inquiétantes de la ville de Saarthal.

Routes et chemins

Il n'existe qu'une seule route reliant Fortdhiver et son Académie des mages au Clos. En l'absence de fleuve, les autres chemins s'avèrent être des pistes utilisées par les chasseurs ou les bergers pour traverser les montagnes : il est préférable de les emprunter lorsque l'on s'aventure pour la première fois dans ces étendues sauvages aussi vastes que sinistres. Les régions au nord et à l'ouest de la châtellerie se composent de côtes déchiquetées : n'oubliez pas que vous serez peut-être amené à naviguer sur la Mer des Fantômes. À l'ouest, on trouve le Fort Fiermartel, qui constitue une bonne étape en raison de sa proximité avec le Clos. Si vous préférez rester à l'écart de la route principale, le Col de l'inconstance est une alternative : le chemin qui y passe traverse en sinuant la chaîne du mont Anthor et mène en de nombreux endroits. Sinon, les extrémités de cette châtellerie sont moins rocheuses et moins glaciales : on y trouve toutes sortes de tertres solitaires et oubliés, et notamment la tombe d'Ysgramor, le guerrier légendaire qui a fondé les Compagnons.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [4/47]
- Commerçants : [13/133]
  - Apothicaire : [0/12]
  - Archerie : [0/3]
  - Aubergiste : [0/15]
  - Cocher : [0/5]
  - Forgeron : [2/33]
  - Joaillier : [0/2]
  - Maître d'écurie : [0/5]
  - Receleur : [1/10]
  - Spécial : [2/3]
  - Tavernier : [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [2/19]
  - Vendeur de sorts : [5/12]
  - Vendeur de vivres : [0/9]
- Maisons à vendre : [0/5]
- Prétendants : [2/62]
- Professeurs de compétences : [6/50]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [1/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Conjuration : [1/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [1/3]
  - Éloquence : [0/4]
  - Enchantement : [1/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [1/3]
  - Illusion : [1/2]
  - Parade : [0/2]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [6/80]
- Cartes au trésor : [2/11]
- Gemmes étranges : [3/24]
- Griffes de dragon : [1/10]
- Insectes capturés : [1/5]
- Larcins : [1/7]
- Livres de compétence : [12/180]
  - Alchimie : [1/10]
  - Altération : [2/10]
  - Archerie : [0/10]
  - Armes à deux mains : [0/10]
  - Armes à une main : [0/10]
  - Armure légère : [0/10]
  - Armure lourde : [0/10]
  - Conjuration : [0/10]
  - Crochetage : [2/10]
  - Destruction : [1/10]
  - Éloquence : [0/10]
  - Enchantement : [1/10]
  - Forgeage : [0/10]
  - Furtivité : [1/10]
  - Guérison : [2/10]
  - Illusion : [0/10]
  - Parade : [2/10]
  - Vol à la tire : [0/10]
- Masques des prêtres-dragons : [0/10]
- Objets uniques : [15/112]

Objets spéciaux

- Autels : [6/69]
  - Akatosh : [0/6]
  - Arkay : [2/12]
  - Dibella : [1/8]
  - Julianos : [0/5]
  - Kynareth : [0/6]
  - Mara : [0/5]
  - Stendarr : [0/5]
  - Talos : [3/17]
  - Zénithar : [0/5]
- Murs de mots : [5/42]
  - Allégeance animale : [1/3]
  - Aura de perception : [0/3]
  - Corps éthéré : [1/3]
  - Cri de glace : [2/3]
  - Cri intimidant : [0/3]
  - Désarmement : [1/3]
  - Force implacable : [0/1]
  - Furie élémentale : [0/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [0/3]
  - Paix de Kyne : [0/3]
  - Ralenti : [0/3]
  - Souffle de feu : [0/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Tourmente : [0/3]
- Pierres dressées : [2/13]
  - Pierre de la Tour
  - Pierre du Serpent

POSTES D'ARTISANAT : FORTDHIVER

✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Académie de Fortdhiver (Pavillon de la Prestance) [4.00]	Académie de Fortdhiver (Quartiers de l'archimage) [4.00]
☐	Autel d'enchantement	Académie de Fortdhiver (Pavillon de la Prestance) [4.00]	Académie de Fortdhiver (Quartiers de l'archimage) [4.00]
☐	Enclume ou forge	—	—
☐	Casserole et broche	Fortdhiver (Fins de série de Birna) [4.00]	Fortdhiver (Maison de Kraldar) [4.00]
☐	Meule	Fort Kastav (Extérieur) [4.19]	—
☐	Fonderie	Fort Fiermartel [4.08]	—
☐	Chevalet de tannage	Épave de la Fierté de Tel Vos [4.22]	—
☐	Billot	—	—
☐	Établi	—	—



SAMY&DENIS

Châtellerie 4 : Fortdhiver
Fortdhiver
Académie de Fortdhiver
4.01
4.02
4.03
4.04
4.05
4.06
4.07
4.08
4.09
4.10
4.11
4.12
4.13
4.14
4.15
4.16
4.17
4.18
4.19
4.20
4.21
4.22
4.23
4.24
4.25
4.26
4.27
4.28
4.29
4.30
4.31
4.A
4.B
4.C
4.D
4.E
4.F
4.G
4.H
4.I
4.J
4.K
4.L
4.M
4.N
4.O
4.P
4.Q
4.R
4.S
4.T
4.U
4.V

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 33 : la capitale, Académie de Fortdhiver et 31 lieux importants

[4.00] Capitale de châtellerie : Fortdhiver

[4.00] Académie de Fortdhiver

Jarl : Korir

[4.01] Folie d'Hela

[4.02] Yngvild

[4.03] Pierre de la Tour

[4.04] Camp impérial de Fortdhiver

[4.05] Grotte de la Chute d'Hob

[4.06] Phare d'Hiveronde

[4.07] Refuge de Pénombris

[4.08] Fort Fiermartel

[4.09] Camp de Neigemont

[4.10] Fossé du pèlerin

[4.11] Tombeau d'Ysgramor

[4.12] Saarthal

[4.13] Alftand

[4.14] Col de l'inconstance

[4.15] Tertre de Ferlié

[4.16] Mont Anthor

[4.17] Fosse aveugle

[4.18] Autel d'Azura

[4.19] Fort Kastav

[4.20] Avant-poste de Septimus Signus

[4.21] Ruines du Temple céleste

[4.22] Épave de la Fierté de Tel Vos

[4.23] Pierre du serpent

[4.24] Grotte de Mornecôte

[4.25] Mine de Sifflotte

[4.26] Recoin du voyageur

[4.27] Grotte du Mort-Né

[4.28] Sanctuaire de Voilneige

[4.29] Camp des Sombrages de Fortdhiver

[4.30] Tertre d'Yngol

[4.31] Épave du Guerroyeur

LIEUX SECONDAIRES

Total - 23 points d'intérêt

[4.A] Autel de Dibella : Garde d'Aubétoile

[4.B] Cap du chasseur : Désolation de Fiermartel

[4.C] Tanière du loup : Désolation de Fiermartel

[4.D] Plage de la combustion d'Yisra

[4.E] L'Explorateur d'iceberg

[4.F] Autel de Talos : Glaciers de Fortdhiver

[4.G] Mammouth gelé

[4.H] Os détrempés

[4.I] Monument dwemer : Pic du mont Anthor

[4.J] Autel de Talos : Mer des Fantômes

[4.K] Autel de Talos : Le dernier combat d'Ilas-Tei

[4.L] Autel de Xrib

[4.M] Le Trou

[4.N] Pris au piège pour l'éternité

[4.O] L'erreur de Rundi

[4.P] Camp de chasseurs : Bordure du glacier

[4.Q] Butin des horqueurs

[4.R] Camp de chasseurs : Rivage de la Mer des Fantômes

[4.S] Dernier combat du chasseur : Rivage de la Mer des Fantômes

[4.T] Butin mal acquis : Rivage de la Mer des Fantômes

[4.U] Camp du pêcheur : Baie du carnassier

[4.V] Col de l'avalanche

[4.W] Autel d'Arkay : Collines de Vendeaume

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : FORTDHIVER



Quêtes associées

Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge le Foyer Gelé)

Objectif secondaire : Trouver Isabelle* (Dagur)

Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses

Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons

Quête des Daedra : L'Étoile noire

Quête du thane : Thane de la Châtellerie de Fortdhiver*

Service (activité) : à boire pour les ivrognes* (Ranmir)

Service : travaux pour les jarls* (Jarl Skald l'Aîné)

Service : Une bonne discussion (avec Haran)

Service : une toute petite effraction de rien du tout* (Malur Seloth)

Habitation : Capitale de châtellerie (Mineure)

Services

Commerçante (Articles généraux) : Birna [3/19]

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Objets de collection

Arme unique : Bâton de prépotence [22/80]

Arme unique : Épée de Rossignol [21/80]

Coffre

Diverses pièces d'équipement

Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau [A1/10]

Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3 [C2/10]

Livre de compétence [Guérison] : L'exode [D1/10]

Objet unique : Étoile noire [26/112]

Potions à foison

Repaire de dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon) [4/10]



Capitale de châtellerie : Fortdhiver

SAMY&DENIS

Contexte : vue d'ensemble

Fortdhiver était jadis une grande capitale rivalisant de puissance et de rayonnement avec Solitude, mais elle n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. Il y a de cela quatre-vingts ans, une interminable série de tempêtes a semé la mort et la destruction sur toute la côte nord de Bordeciel ; elle a fini par engloutir une grande partie de la ville dans la Mer des Fantômes, ce que les historiens baptisèrent "le Grand Ravage". Pour une raison curieuse, l'Académie échappa à la catastrophe, juchée sur un piton rocheux maintenant isolé. De nombreux habitants de Fortdhiver, que ce soit les mages ou les Nordiques effrayés par la magie, furent contraints de partir. Ceux qui demeurèrent ont gardé une certaine méfiance envers l'Académie.

Depuis ce jour, la population de Fortdhiver décline inexorablement. Hormis l'Académie, seuls quelques bâtiments tiennent encore debout. L'économie réduite de la ville repose exclusivement sur les besoins de l'Académie. Ainsi, Fortdhiver est devenue un refuge pour tous les mages de Bordeciel, victimes ou non de la méfiance des Nordiques.

Principales zones d'intérêt

1 Rue principale

Cette route unique recouverte de neige serpente entre les bâtiments délabrés ou effondrés de la ville jusqu'au pont de Fortdhiver menant au domaine des mages.

2 Ruines du cataclysme

Quatre des principales structures de la ville sont à l'abandon et pourrissent lentement dans la neige. Elles ne contiennent aucun objet de valeur.

3 Longère du jarl



Ces dirigeants de Fortdhiver sont du côté des Sombrages lorsque la guerre civile éclate.

Jarl Korir

À force de s'entendre répéter pendant des décennies que la vie était bien plus belle avant le Grand Ravage, Korir a sombré dans un profond pessimisme. Comme il ne sait rien faire d'autre, il perpétue les vieilles rancunes de ses ancêtres et refuse de quitter son foyer. Il fait tout ce qui est en son pouvoir pour maintenir les traditions de ses aïeux sans se rendre compte que son fils en pâtit gravement.

Thaena

Thaena se sent flouée par la vie. La superbe ville dans laquelle elle aurait dû grandir n'existe pas, son mari est devenu un homme amer et cynique, enfin son fils semble promis à un avenir bien terne. Si Korir n'est pas de nature à accuser ses pairs, Thaena ne se gêne pas pour montrer du doigt les responsables de tous ses maux : les mages de Fortdhiver. Elle refuse de prendre la moindre part de responsabilité dans sa situation et accuse directement l'Académie, qu'elle passe son temps à maudire.

Assur

Assur ne comprend pas pourquoi personne ne le croit quand il répète ce que ses parents ont toujours dit, à savoir que les mages ne sont pas dignes de confiance et la magie est intrinsèquement dangereuse. On lui a martelé que les sorciers et les sorcières sont encore pires que les Elfes, et que seuls les Nordiques sont du côté de Fortdhiver.

Malur Seloth

Malur, traîne-savates incapable de faire quoi que ce soit, croit avoir trouvé la position rêvée. Korir est persuadé qu'il est de mèche avec les mages de l'Académie de Fortdhiver et ne lui demande presque rien, bien qu'il fasse partie de ses serviteurs. Malur ne fait rien pour le détromper : en fait, il alimente même ce quiproquo pour échapper à la majeure partie des tâches qui lui incombent. Il survit, bien sûr, si les Impériaux prennent le pouvoir.

Kai Garde-Mouillée

Les personnages suivants prennent le contrôle de Fortdhiver si la châtellerie tombe pendant la guerre civile.

Jarl Kraldar

Depuis le cataclysme, Kraldar est, selon toute probabilité, le dernier d'une longue lignée de nobles de Fortdhiver. Si la plupart des habitants de la province supportent très mal la présence de l'Académie, il a compris que Fortdhiver a tout intérêt à rester en bons termes avec les magiciens. De nature résolument optimiste, Kraldar croit fermement que Fortdhiver retrouvera sa gloire d'antan : il lui arrive souvent d'exposer à son huscarl ses rêves d'avenir. Il s'avère moins loquace en présence de Malur Seloth.

Thonjolf (huscarl)

Les Thonjolf sont au service de la famille Kraldar depuis des générations. Thonjolf ne connaît rien d'autre. Peu importe qu'il ne reste plus grand-chose à faire ou que la Grande Ville de Fortdhiver n'existe plus : il se contente de remplir son devoir avec le plus grand zèle. Il voit très clair dans le petit jeu de Malur et a souvent tenté d'ouvrir les yeux de Kraldar à ce sujet, mais ce dernier ne veut rien entendre. Thonjolf ronge son frein, mais supporte de plus en plus mal cette situation.

Un bâtiment de l'ancienne cité de Fortdhiver a été transformé en longère du jarl, la demeure des jarls ayant été détruite lors du Grand Ravage. C'est de là que Korir dirige la ville, bien que cette charge se soit considérablement allégée ces derniers temps : l'Académie reste à l'écart du reste de la ville (géographiquement et socialement) et la poignée d'habitants qui hante les rues pourrait presque se passer de lui au quotidien. Korir est persuadé que Fortdhiver pourrait retrouver sa splendeur d'antan, pour peu que disparaissent les Impériaux et l'Académie. Il cherche un appui politique et encourage activement les Sombrages à planifier leurs attaques dans sa salle de guerre.

- Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets
- Guerre civile : carte de Bordeciel
- Coffre
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

REMARQUE Il n'y a pas de prison à Fortdhiver, mais vous n'y êtes pas pour autant autorisé à frapper, détrousser ou importuner qui que ce soit. Si vous êtes pris en flagrant délit, vous purgerez une peine d'emprisonnement dans une grotte glaciale située au nord de la ville, dans la Mer des Fantômes : le Trou. Consultez la section Lieu secondaire pour plus d'information.

4 Le Foyer gelé



Dagur — Nelacar
Haran — Angwe
Eirid

L'auberge représente le seul commerce rentable de Fortdhiver. C'est le seul endroit où sont tolérés les candidats de l'Académie. Ainsi, Dagur a mis de côté l'animosité qu'il vouait aux mages et s'efforce de garder une attitude positive. Nelacar paie au prix fort la location d'une petite chambre, dans laquelle il se livre à des recherches personnelles, à l'écart de l'Académie. Il perçoit également sa part du trafic illégal géré par Enthir dans la cave. Enthir (membre de l'Académie) est à l'auberge pendant les Quêtes de la Guilde des voleurs : allez le voir si vous avez besoin d'un receleur.

- Livre de compétence [Guérison] : L'exode [D1/10]
- Objet unique : Étoile noire [26/112]
- Arme unique : Épée de Rossignol [21/80]
- Arme unique : Bâton de prépotence [22/80]
- Coffres (3)

5 Fins de série de Birna



Ranmir

Birna

La famille de Birna vit à Fortdhiver depuis des temps immémoriaux et il faudrait plus que des catastrophes naturelles ou des sortilèges pour l'en déloger. La maison familiale est également une petite échappe où l'on trouve toutes sortes de choses. Birna est même prête à se séparer d'une étrange griffe pour peu que vous y mettiez le prix.

- Commerçante (Articles généraux) : Birna [3/19]
  - Potions, nourriture, divers
- Repaire de dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon) [4/10]
- Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3 [C3/10]
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

6 Maison de Kraldar

C'est l'une des dernières maisons encore habitées : Kraldar refuse obstinément de quitter Fortdhiver. Toutes les épreuves qu'il a endurées lui ont appris à se méfier des mages de l'Académie, voire à les considérer comme des ennemis. Cet homme charmant est persuadé que Fortdhiver redeviendra un jour l'une des merveilles de Bordeciel. Cherchez le livre de Compétences caché à l'intérieur du panier sur l'étagère.

- Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau [A1/10]
- Coffre

SAMY&DENIS



Quêtes associées

Quête principale : Savoir ancien
Quête des Daedra : L'Étoile noire
Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire
Quête parallèle : Une légende interdite
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible
Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus
Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Réintégrer l'Académie
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'Alambic de Tolfdir*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Perte d'Équilibre*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Une Journée Enchantée*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : S'approvisionner en Gemmes*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'Obtention d'un Livre Précieux*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'Intuition de Shalidor*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : La Forge d'Atronach*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'Alambic de Tolfdir*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Les Noms Oubliés*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : La Réplique*
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Le Sorcier Filou
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : La Tentative d'Arniel
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Entraînement de Brelyna
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Apprenti : L'expérience de J'zargo.
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Apprenti : La demande d'Onmund
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'illusion.
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de conjuration.
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de guérison.
Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'altération.
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons
Objectif secondaire : Apprentis disparus : Borvir* (Phinis Gestor)
Objectif secondaire : Apprentis disparus : Ilas-Tei* (Phinis Gestor)
Objectif secondaire : Apprentis disparus : Rundi* (Phinis Gestor)
Objectif secondaire : Apprentis disparus : Ysra* (Phinis Gestor)

Habitation : Spécial

Artisanat

Laboratoires alchimiques (3)
Autel d'enchantement (2)

Services

Acolyte : Brelyna Maryon[9/47]
Acolyte : J'Zargo [10/47]
Acolyte : Onmund [11/47]
Prétendant(e) : Brelyna Maryon [8/62]
Prétendants : Onmund [9/62]
Commerçant (Receleur) : Enthir [4/19]
Commerçant (Articles généraux) : Enthir [4/19]
Commerçant (Spécial) : Enthir [1/3]
Commerçant (Sorts) : Tolfdir [4/12]
Commerçant (Sorts) : Phinis Gestor [5/12]
Commerçante (Sorts) : Faralda [6/12]
Commerçant (Sorts) : Drevis Neloren [7/12]
Commerçante (Sorts) : Colette Marence [8/12]
Professeur (Tolfdir : Maître) : Altération [2/13]
Professeur (Phinis Gestor : Expert): Conjuration [2/3]
Professeur (Faralda : Expert) : Destruction [2/3]
Professeur (Sergius Turrianus : Expert) : Enchantement [1/2]
Professeur (Drevis Neloren : Maître) : Illusion [1/2]
Professeur (Colette Marence : Expert): Guérison [2/3]

Objets de collection

Livre de compétence (Alchimie) : De Rerum Dirennis [B2/10]
Objet unique : Vêtements d'Archimage [27/112]
Objet unique : Couronne du mage [28/112]
Objet unique : Amulette de Savos Aren [29/112]
Objet unique : Gants d'harmonie mystique [30/112]
Gemme étrange : [5/24]
Coffre
Potions à foison

REMARQUE Pour plus d'informations sur l'Académie et pour consulter la biographie des mages qui y vivent, enseignent et étudient, reportez-vous aux Quêtes de l'Académie de Fortdhiver, à partir de la page 170.

Personnages importants de l'Académie

Savos Aren (Archimage)

Objet unique : Vêtements d'Archimage [27/112]
Objet unique : Couronne du mage [28/112]

Ancano (Conseiller des Thalmor)

Mirabelle Ervine (Maître-sorcier)

Objet unique : Amulette de Savos Aren [29/112]

Enthir (Érudit)

Commerçant (Receleur) [2/11] (uniquement lors des Quêtes de la Guilde des voleurs)
Commerçant : Articles généraux [4/19]
Commerçante : Spéciale [1/3]

Tolfdir (Sorcier)

Commerçant : Sorts [4/13]
Armes, parchemins, livres, divers
Professeur : Maître en Conjuration [2/3]

Phinis Gestor (Sorcier)

Commerçant : Sorts [5/13]
Parchemins, livres, divers
Professeur : Expert en conjuration [2/13]

Faralda (Sorcière)

Commerçant : Sorts [6/13]
Armes, parchemins, livres, divers
Professeur : Expert en destruction [2/13]

Sergius Turrianus (Sorcier)

Professeur : Expert en Enchantement) [1/2]

Drevis Neloren (Sorcier)

Commerçant : Sorts [8/13]
Armes, parchemins, livres, divers
Professeur : Maître en Conjuration [1/2]
Objet unique : Gants d'harmonie mystique [30/112]

Colette Marence (Érudite)

Commerçant : Sorts [9/13]
Parchemins, livres, divers
Professeur : expert en guérison [2/3]

Arniel Gane (Érudit)

Nirya (Érudite)

Urag gro-Shub (Gardien du savoir)

Commerçante : Spéciale [2/3]

Brelyna Maryon (Élève))

Acolyte [9/47]
Prétendants : [8/62]]

J'zargo ((Élève)

Acolyte [10/47]

Onmund (Élève)

Acolyte [11/47]
Prétendants [9/62]

Augure de Dunlain

1 Pont de Fortdhiver

La plupart des habitants de Fortdhiver croient qu'un enchantement maintient ce pont en place, et ils n'ont pas tort. Faralda est là pour accueillir (ou arrêter) quiconque se présente devant l'Académie et tester ses aptitudes magiques. Si vous l'ignorez, les portes resteront fermées. Si vous tombez du pont, la chute sera longue et fatale. Longez la rive de la Mer des Fantômes, en contrebas, pour trouver un éboulis de pierres et récupérer des palourdes, des bernaches nordiques et des oeufs de poisson carnassier.

2 Cour principale



Voici le coeur de l'édifice, dominé par une statue de son premier archimage. De là, vous pouvez sortir sur le pont, entrer dans l'un des trois halls ou descendre par une trappe dans les profondeurs troubles de l'Hyposcole. Les fenêtres donnant sur le littoral offrent une vue spectaculaire.

REMARQUE Si vous cherchez un membre précis de l'Académie, sachez qu'ils passent le plus souvent par le Pavillon de l'Accomplissement, de la Prestance ou la Salle des Éléments. Tous les mages qui restent généralement au même endroit sont listés ci-dessous.

3 Pavillon de l'Accomplissement

Situé à l'ouest de la cour, ce pavillon accueille les étudiants et les professeurs qui souhaitent se reposer. Si vous devenez membre de l'Académie, sachez que vous pouvez dormir dans la première chambre sur la droite. N'oubliez pas que ce pavillon a deux étages et qu'une trappe permet d'accéder au toit puis aux autres ailes de l'Académie ou au sol.

◊ Coffres (2)

SAMY&DENIS

4 Pavillon de la Prestance

Les anciens de l'Académie ont leurs quartiers dans cette tour jumelle de celle du Pavillon de l'Accomplissement. N'oubliez pas d'inspecter l'étage et l'accès au toit. Vous y trouverez de nombreux bâtons, mais tenter de les dérober serait pure folie. Les ingrédients (et gemmes spirituelles) que vous apercevrez près du laboratoire alchimique (et de l'Autel d'enchantement) sont à votre disposition : servez-vous si vous souhaitez fabriquer un objet (ou une gemme) particulièrement rare. Notez également qu'une trappe située à la base de l'escalier en colimaçon permet d'accéder à l'Hyposcole.

Artisanat : Laboratoire alchimique, Enchantement Arcane

- ◊ L'alambic de Tolfdir
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Salle des éléments

C'est dans la chambre centrale de l'Académie que les étudiants s'exercent à lancer des sortilèges et que les anciens prennent toutes les décisions importantes. Vous y suivrez votre premier cours de magie et Ancano traîne souvent dans les parages. Il s'agit d'un lieu important lors des Quêtes de l'Académie de Fortdhiver. L'entrée est flanquée par deux portes menant chacune à un étage supérieur de la tour principale.

6 Quartiers de l'archimage

On y accède par la Salle des éléments ou l'Arcanaeum. C'est là que Savos Aren passe une bonne partie de son temps. Cette chambre circulaire est remplie d'ingrédients à mélanger et des champignons y poussent sous plusieurs lumières magiques en suspension. Vous n'êtes plus dans le Pavillon de la Prestance : ne touchez à rien où vous encourrez la colère des anciens (sauf si personne ne vous voit !) ; par contre cette chambre sera à vous si vous avez la patience de terminer la série de quêtes de l'Académie de Fortdhiver.

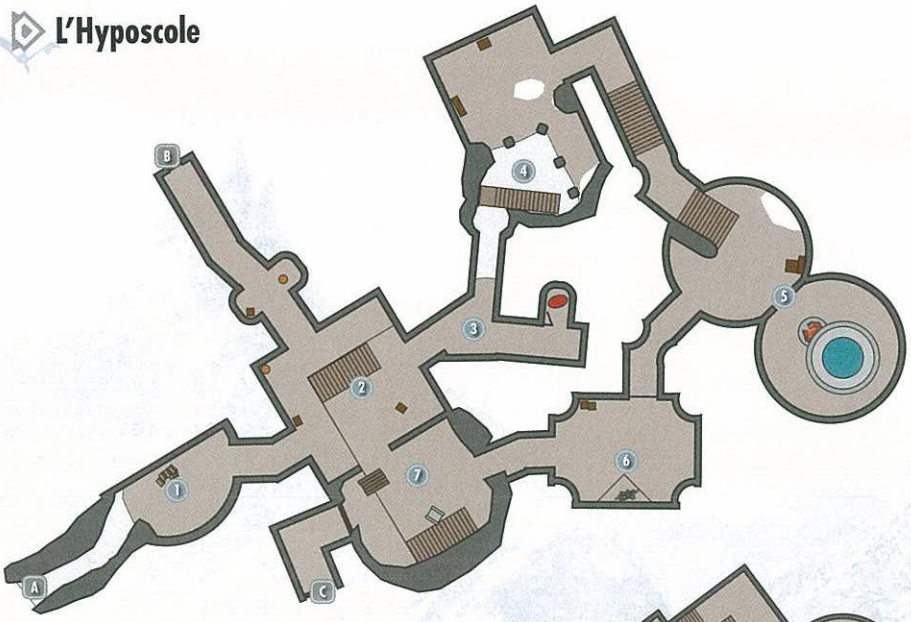
- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Enchantement Arcane
- ◊ Gemme étrange : [5/24]

7 Arcanaeum

On y accède par la Salle des éléments ou par les parapets du toit. C'est là que vit Urag gro-Shub, le gardien du savoir, avec son impressionnante bibliothèque (qui ne l'empêche pas de chercher sans relâche de nouveaux tomes pour ses recherches). Les Chroniques d'Ysmir, une collection de livres rares, sont consultables, ainsi que beaucoup d'autres ouvrages aux quatre coins de la pièce. C'est l'endroit idéal pour ceux qui souhaitent lire. Le Coffre de l'enquêteur contient des anneaux à utiliser dans l'Hyposcole au cours de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Les Noms Oubliés.

- ◊ Coffre de l'enquêteur

L'Hyposcole



L'Hyposcole est un endroit sombre et caché où se pratiquent d'anciennes magies maléfiques (dont plus personne ne se souvient). Les membres de l'Académie n'y descendent jamais.

A Échelle menant à la cour principale

1 Pièce en demi-cercle

2 Tour de la salle de torture

Vous trouverez des tapis moisis en bas de l'escalier en bois, et deux squelettes puis quatre issues.

B Couloir de l'harfreuse

Passez devant l'autel où trône un crâne de cerf pour atteindre la porte de sortie.

3 Os détrempés et sang

Ce lieu a été le théâtre d'un sacrifice barbare.

4 Catacombes de neige

5 Chambre d'invocation

Un grand cercle d'invocation brille dans la pièce, près d'un tronc. C'est le créateur d'Atronach, qui vous servira lors de la quête du même nom.

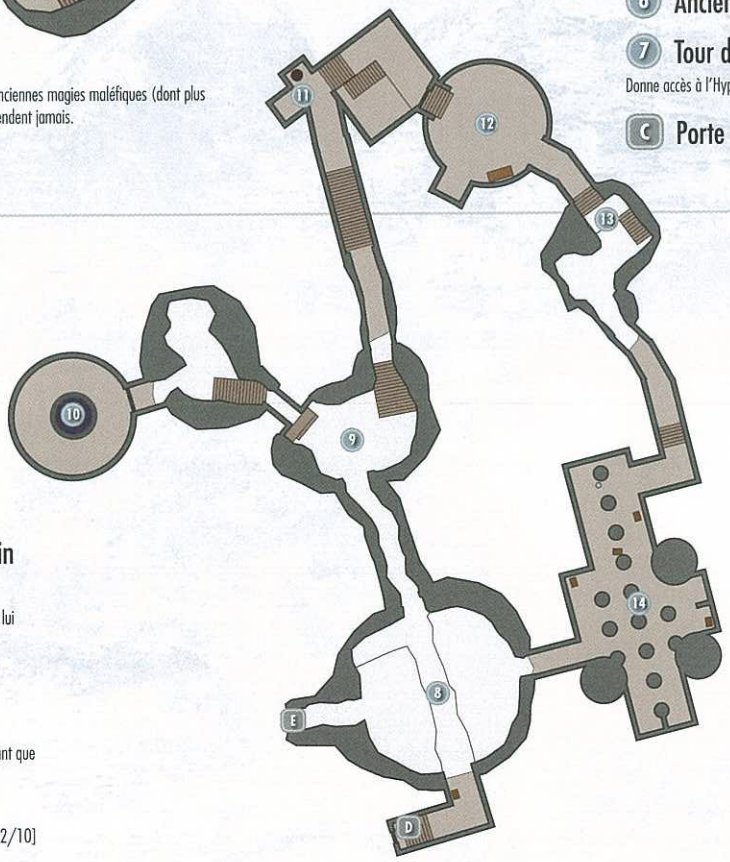
6 Ancien autel

7 Tour de la salle de torture (cascade)

Donne accès à l'Hyposcole noire.

C Porte vers l'Hyposcole noire

Hyposcole noire



D Porte de l'Hyposcole

8 Pont sur l'abîme

Passez devant le mur au motif de squelettes et regardez où vous mettez les pieds. Descendez si vous le souhaitez.

- ◊ Coffre

9 Croisée des catacombes

10 Chambre de l'Augure de Dunlain [Verrouillée : clé requise]

L'entité qui hante les profondeurs de l'Hyposcole se terre ici. Ne lui parlez que lors de quêtes précises.

11 Offrandes alchimiques et tas d'ossements

Un petit laboratoire et un livre intéressant y sont disponibles avant que n'éclate une escarmouche avec des squelettes.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Livre de compétence (Alchimie) : De Rerum Dirennis [B2/10]

12 Gantelets daedra

Ces gantelets portent le sceau d'Oblivion. Il s'agit de l'objectif de la Quête individuelle : Noms oubliés.

13 La chèvre malchanceuse

Une bête a été sacrifiée dans cette grotte de glace, ce qui trahit un rituel de nécromancie !

14 Catacombes aux araignées

E Sortie vers Bordeciel

Cette sortie à sens unique débouche sur une saillie rocheuse donnant sur la Mer des Fantômes et les Ruines du Temple céleste.

SAMY&DENIS

[4.01] Folie d'Hela



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Deekus

Niveau conseillé : 6

Donjon : Épave

Deekus

Coffre (Verrouillé : Novice)

Coffre (Verrouillé : Apprenti

Deekus, un chercheur de trésors, a établi son camp près d'une épave, le long des dangereuses côtes septentrionales de Fortdhiver. L'un des contrats parallèles de la Confrérie noire vous charge de tuer cet Argonien. Deekus a amassé une collection de pierres précieuses et de babioles. Volez ces objets de valeur pour gagner une petite fortune, si vous l'osez. Grimpez à bord de l'épave à proximité et plongez sous l'eau pour découvrir un coffre verrouillé et d'autres pierres précieuses dans la partie immergée du navire.

[4.02] Yngvild



Quêtes associées

Quête parallèle : Tous les moyens sont bons

Objectif secondaire : Le jeu de la mort*

Niveau conseillé : 8

Donjon : Repaire de sorcier

Arondil

Draugr

Fantôme d'Yngvild

Objets de collection

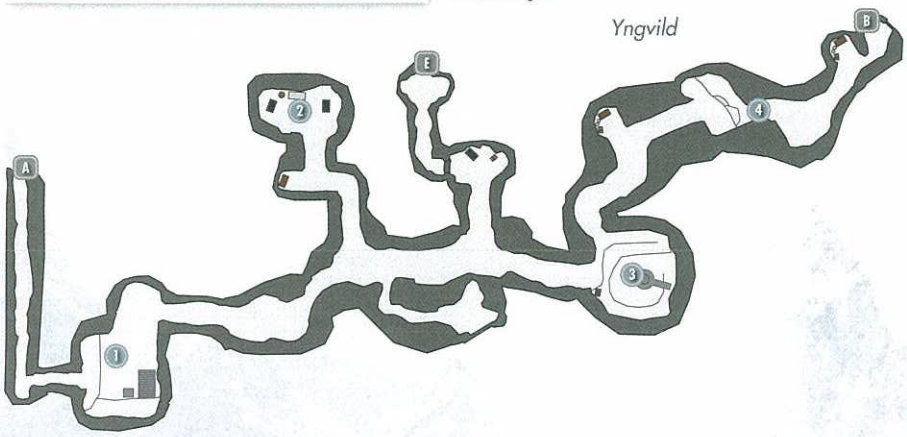
Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges [C1/10]

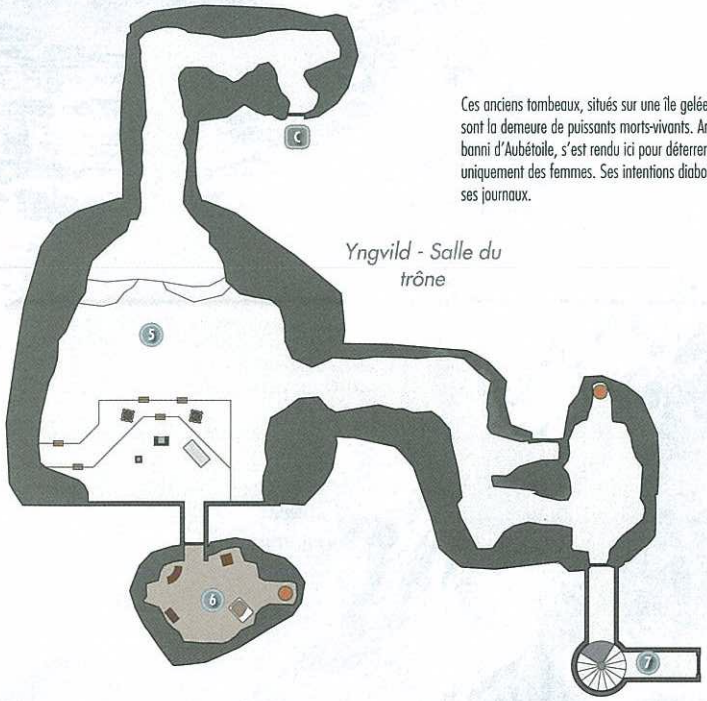
Gemme étrange : [6/24]

Coffre(s)

Potions

Yngvild





Yngvild - Salle du trône

Ces anciens tombeaux, situés sur une île gelée au nord-est de Fortdhiver, sont la demeure de puissants morts-vivants. Arondil, après avoir été banni d'Aubétoile, s'est rendu ici pour déterrer et ressusciter des morts, uniquement des femmes. Ses intentions diaboliques sont décrites dans ses journaux.

A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte d'entrée

Récupérez quelques potions et affrontez un puissant draugr en progressant vers [2].

◊ Potions

2 Grotte aux urnes

Vainquez un fantôme d'Yngvild meurtrier, lisez un journal contenant des informations intéressantes et avancez vers cette petite caverne, où plusieurs urnes ne demandent qu'à être pillées.

3 Haute caverne

Tuez les autres fantômes et draugr que vous rencontrerez en vous dirigeant vers cette haute grotte, puis descendez tout au fond, où un coffre vous attend.

◊ Coffre

4 Passage de la Salle du trône

Tuez un autre fantôme et parcourez deux nouveaux journaux en vous rendant à la Salle du trône d'Yngvild.

◊ Potions

B Porte de la Salle du trône d'Yngvild

C Porte d'Yngvild

5 Salle du trône

Un puissant mage nommé Arondil trône dans cette vaste grotte. Tuez-le et récupérez une clé sur son corps. N'oubliez pas le livre de compétence qui se trouve sur une table à proximité.

◊ Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges [C1/10]

◊ Clé d'Arondil (Arondil)

6 Appartements d'Arondil

Fouillez le coffre gigantesque situé dans les appartements d'Arondil et récupérez la gemme étrange posée sur la table pour découvrir un nouvel Objectif secondaire.

◊ Gemme étrange : [6/24]

◊ Coffre

◊ Potions

7 Sortie

Lorsque vous arrivez dans la dernière section, activez un levier pour lever une herse, puis utilisez la clé trouvée sur Arondil pour déverrouiller la porte de fer et regagner l'entrée d'Yngvild. Il y a un coffre verrouillé à piller en chemin.

◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

D Porte d'Yngvild

E Porte de la Salle du trône d'Yngvild

SAMY&DENIS

[4.03] Pierre de la Tour



Niveau conseillé : 6

Objets spéciaux :

Pierre dressée : Pierre de la Tour [4/13]

Des pierres anciennes se dressent sur ce sommet glacial des côtes gelées au nord-ouest de Fortdhiver. Inspectez la Pierre dressée centrale pour obtenir un nouveau bienfait de signe. Ceux placés sous le signe de la Tour ont la possibilité d'ouvrir automatiquement les serrures de niveau expert ou inférieur une fois par jour. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois. Ainsi, lorsque vous activez cette Pierre dressée, la Pierre de la Tour remplace votre ancien signe.

[4.04] Camp impérial de Fortdhiver



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav

Habitation : Camp militaire impérial

Intendant impérial (forgeron)

Légat Sevan Telendas

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant impérial [9/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Coffres (2)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Des Impériaux ont établi leur camp dans les montagnes glacées au nord-ouest de Fortdhiver. Il est possible que vous ne trouviez ce camp impérial qu'en réalisant les Quêtes de la guerre civile. Faites affaire avec l'intendant si vous le souhaitez ou servez-vous de ses multiples postes d'artisanat. Inspectez la carte de la plus grande tente pour compléter vos données de carte. Pillez quelques coffres avant de reprendre votre route.

[4.05] Grotte de la Chute d'Hob



Quêtes associées

Quêtes d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : La flûte de Pantea

Quête parallèle : Tous les moyens sont bons

Niveau conseillé : 8

Donjon : Repaire de sorcier

Mage

Squelette

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Précis d'enchantement [01/10]

Livre de compétence [Guérison] : L'exode

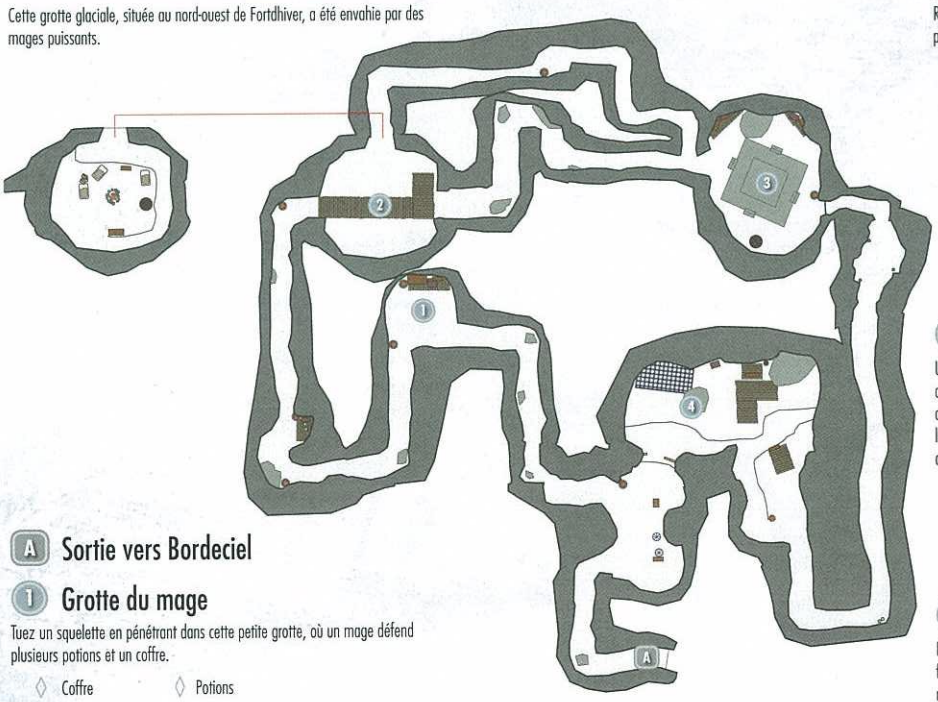
Gemme étrange : [7/24]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette grotte glaciale, située au nord-ouest de Fortdhiver, a été envahie par des mages puissants.



A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte du mage

Tuez un squelette en pénétrant dans cette petite grotte, où un mage défend plusieurs potions et un coffre.

◊ Coffre ◊ Potions

2 Salle du pont

Évitez de tomber du pont en corde : la chute serait longue. Visitez plutôt le fond de cette salle en descendant par le passage situé au nord juste avant [3]. Récupérez le livre de compétence posé sur la table, ainsi que la gemme étrange placée sur un placard : elle vous permet de commencer une Quête parallèle.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique ◊ Gemme étrange : [7/24]

◊ Livre de compétence [Guérison] : L'exode ◊ Potions

3 Repaire du chef des mages

Un puissant magicien se tapit dans cette vaste salle. Fouillez-la après avoir éliminé le mage, récupérez un livre de compétence sur un Autel d'enchantement, puis tirez sur une chaîne pour ouvrir un chemin. Volez les gemmes spirituelles placées sur les piédestaux du passage suivant pour désactiver de dangereux jets de glace.

◊ Artisanat : Autel d'enchantement ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

◊ Livre de compétence [Enchantement] : Précis d'enchantement [01/10] ◊ Sacoche d'apothicaire ◊ Potions

4 Bureau des mages

Plusieurs enchanteurs aguerris protègent cette dernière grotte. Tuez-les tous, fouillez un grand coffre, puis laissez-vous tomber depuis la falaise ouest pour regagner la première salle.

◊ Coffre ◊ Potion ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[4.06] Phare d'Hiveronde



Quêtes associées

Quête parallèle : Collection d'insectes*

Quête de donjon : Ce qui repose sous terre*

Niveau conseillé : 18

Donjon : Repare de Falmers

Animal

Falmer

Dangers

Piège : griffes falmer (fil tendu)

Objets de collection

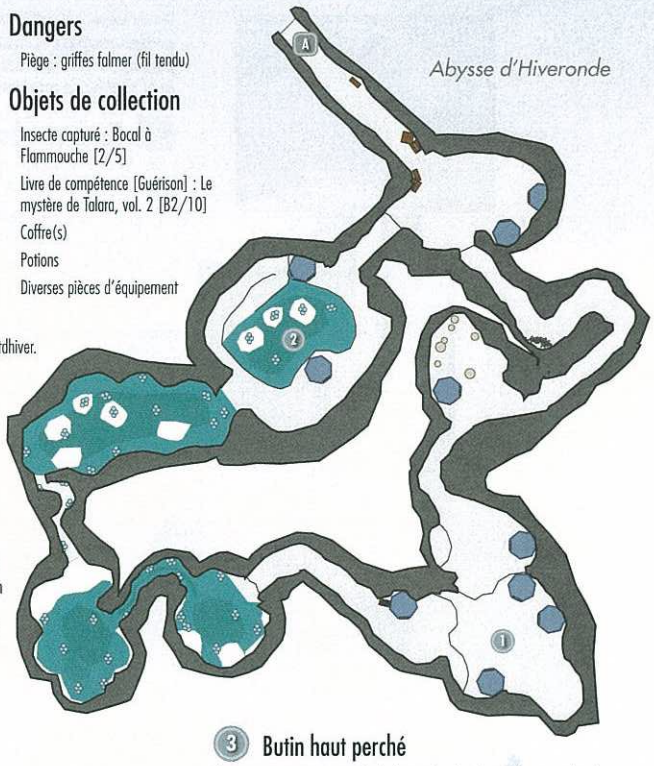
Insecte capturé : Bocal à Flammouche [2/5]

Livre de compétence [Guérison] : Le mystère de Talara, vol. 2 [B2/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement



Abysse d'Hiveronde

Cette haute tour de guet, visible depuis la côte septentrionale de la châtellerie, s'élève au-dessus des montagnes au nord-ouest de Fortdhiver.

Extérieur

Crochetez la porte (Novice) pour ouvrir une petite remise attenante au phare. Vous trouverez quelques potions à l'intérieur.

- Potions
- Diverses pièces d'équipement

1 Phare d'Hiveronde (intérieur)

Pénétrez dans la tour pour découvrir un spectacle macabre. Fouillez le corps mutilé pour obtenir une nouvelle Quête de donjon, ainsi qu'un journal très instructif. Vous trouverez sur le manteau de la cheminée un Bocal à Flammouche correspondant à la Quête parallèle : Collection d'insectes. Dans la salle nord, vous trouverez le journal de Sudi sur le bureau et la lettre de Mani dans l'havresac sous le lit, ainsi qu'un livre de compétence. Dans la pièce voisine, vous verrez le journal de Ramati, la défunte que vous venez de trouver. En reconstituant ce qui s'est passé à l'aide des journaux, vous trouverez la clé de la cave de Mani, cachée dans une urne sur le manteau de cheminée. Dans son journal, Ramati parle de la promesse faite à son époux : l'incinérer dans le feu du phare à sa mort (ce détail est important pour la suite).

Prenez la clé et utilisez-la pour atteindre la cave, où vous pouvez éliminer une flopée de chaurus et piller un coffre verrouillé. Passez par le trou béant dans la paroi sud-est pour accéder à l'Abysse d'Hiveronde.

- Insecte capturé : Bocal à Flammouche [2/5]
- Livre de compétence [Guérison] : Le mystère de Talara, vol. 2 [B2/10]
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Clé de la cave de Mani
- Lettre de Mani
- Journal de Ramati
- Journal de Sudi
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

2 Nid de chaurus

Tuez les innombrables chaurus que vous rencontrerez en vous dirigeant vers la dernière grotte, où rôde un monstrueux chaurus, le responsable des meurtres du phare. Venez à bout de cet ennemi pour sécuriser la région et compléter l'Objectif secondaire obtenu à votre entrée dans le phare. Ramassez la clé trouvée sur le cadavre de ce chaurus géant, récupérez la dépouille d'Habd (faites-nous confiance) et empruntez le chemin extérieur pour atteindre un coffre au butin de valeur.

- Clé du phare d'Habd (Chaurus)
- Dépouille d'Habd (Chaurus)
- Coffre

3 Butin haut perché

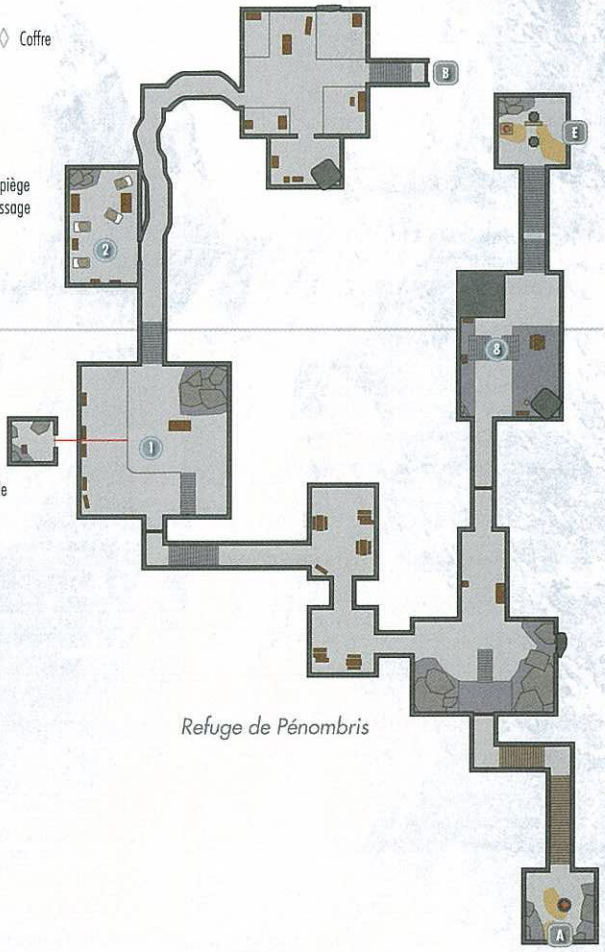
Maintenant que vous avez résolu le mystère du phare, rebroussez chemin jusqu'au rez-de-chaussée et utilisez la clé que vous venez d'obtenir pour ouvrir la porte menant au toit. Ouvrez le gigantesque coffre pour obtenir un beau butin. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi jeter la dépouille d'Habd dans le feu pour recevoir la bénédiction Repos du marin, qui augmente de façon permanente les guérisons magiques de 10 pour cent.

A Accès au Phare d'Hiveronde

1 Repaire de Falmers

Exterminez un chaurus, un Falmer et des grivépeires en chemin. Déclenchez à distance respectueuse un fil tendu pour désactiver un piège de griffes. Achevez tous les Falmers, puis fouillez les tentes pour trouver deux coffres. Il y a un troisième coffre à repérer dans le passage menant à [2].

- Danger : Piège de griffes falmer (fil tendu)
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)



Refuge de Pénombris

[4.07] Refuge de Pénombris



Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : Guerrier [E1/10]

Livre de compétence [Armure légère] : L'arrière-garde

Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétaile, vol. 1

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Quêtes associées

Quêtes des Compagnons : Pure vengeance

Niveau conseillé : 6

Donjon : Antre de vampire

Main d'argent

Artisanat

Enclume

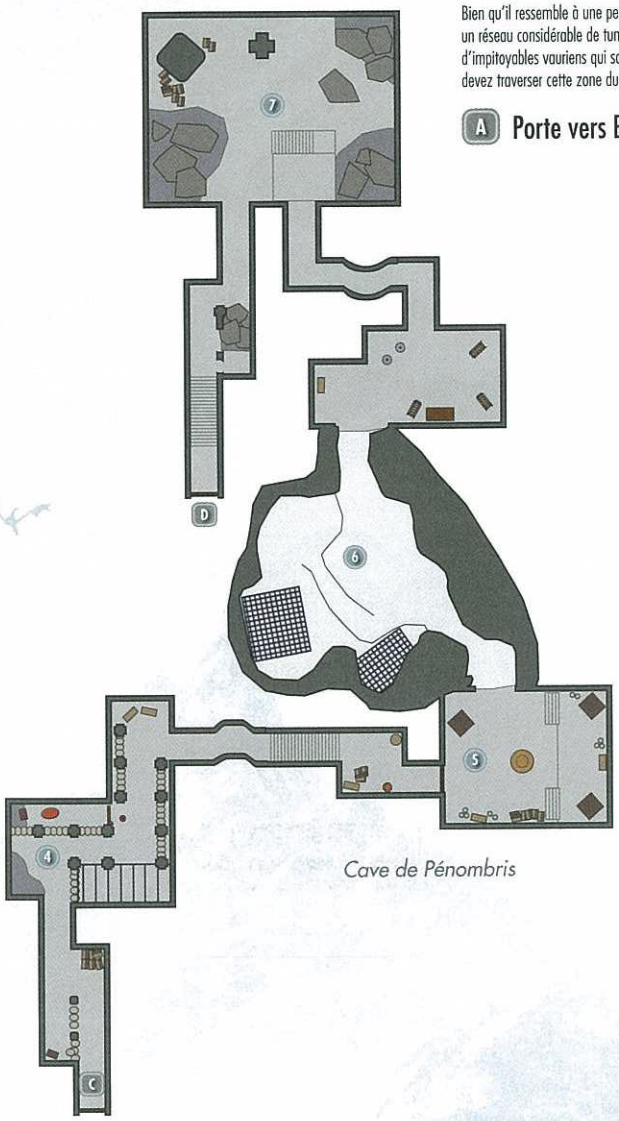
Meule

Établi

Dangers

Piège oscillant (plaque à pression)

SAMY&DENIS



Cave de Pénombris

Bien qu'il ressemble à une petite caserne, le Refuge de Pénombris présente un réseau considérable de tunnels, où réside la Main d'argent, une bande d'impitoyables vauriens qui sont les ennemis jurés des Compagnons. Vous devez traverser cette zone durant la Quête des Compagnons : Pure vengeance.

A Porte vers Bordeciel

1 Grande Salle

Éliminez plusieurs agents de la Main d'argent et raflez quelques objets précieux en vous dirigeant vers cette salle, où un coffre ne demande qu'à être pillé dans un recoin à l'étage inférieur.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Dortoirs

Crochetez la serrure pour pénétrer dans ce petit dortoir, puis tuez le garde groggy de sommeil et pillez la salle.

- ◊ Zone verrouillée (Spécialiste)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

3 Accès à la cave

Anéantissez d'autres membres de la Main d'argent et pillez un coffre dans cette salle éloignée, puis tirez sur le levier pour ouvrir un passage menant à la cave.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions

B Porte de la cave de Pénombris

C Porte du Refuge de Pénombris

4 Passage aux tonneaux

Lorsque vous entrez dans la cave, cherchez un coffre rangé dans un coin sombre, parmi des tonneaux. Enjambez une dalle piégée dans cette zone et ne prenez pas la peine de crocheter la serrure de la cellule de détention : le cadavre de loup-garou qu'elle contient n'a aucune valeur.

- ◊ Danger ! Piège à mur basculant (dalle piégée)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Distillerie

Tuez plusieurs vauriens de la Main d'argent, puis récupérez le livre de compétence sur l'étagère la plus éloignée.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : L'arrière-garde
- ◊ Potions

6 Cellules

Pénétrez dans cette grotte neigeuse qui compte deux gigantesques cellules, dont l'une retient prisonnier un loup-garou vivant. Vous pouvez libérer la créature, mais à vos risques et périls : préparez-vous alors à une bataille féroce.

7 Âtre de la cave

Examinez l'arrière de la grande cheminée pour trouver quelques potions et une bourse. Puis, franchissez la porte pour regagner le Refuge.

- ◊ Potions

D Porte du Refuge de Pénombris

E Porte de la cave de Pénombris

8 Poste d'artisanat

Achevez les derniers bandits de la Main d'argent encore en vie, puis repérez deux livres de compétence et pillez un grand coffre, avant d'ouvrir la porte la plus éloignée pour sortir.

- ◊ Artisanat : Enclume, Meule, Établi
- ◊ Livre de compétence [Parade] : Guerrier [E1/10]
- ◊ Livre de compétence [Armes à une main] : 2920, primétoile, vol. 1
- ◊ Coffre

[4.08] Fort Fiermartel



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Fonderie

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (Fer)

Ce donjon grouillant de bandits se situe à l'ouest et à la base des montagnes occidentales de Fortdhiver.

Garnison

Tuez le chef des bandits à l'intérieur de la petite garnison et pillez le grand coffre pour obtenir des objets de valeur.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Mines

Il vous faudra être très habile pour crocheter la serrure des mines intérieures de ce fort, où d'autres bandits rôdent et où vous pourrez extraire du fer en abondance. Mais, surtout, pensez à prendre le livre de compétence qui repose sur la table.

- ◊ Zone verrouillée (Expert)
- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques
- ◊ Minerai (Fer)

[4.09] Camp de Neigemont



Niveau conseillé : 5

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Objet de collection

Coffre (Verrouillé : Novice)

Des bandits ont envahi cette petite tour qui se dresse au sommet des montagnes occidentales de Fortdhiver. Le chef vous attend tout en haut. Fouillez son corps après l'avoir tué pour repartir avec un beau butin.

SAMY&DENIS

[4.10] Fossé du pèlerin



Niveau conseillé : 6

Donjon : Épave

Objets spéciaux

Coffres (2)

Ce petit campement est situé au bord des côtes septentrionales de Fortdhiver. Vous trouverez une note intéressante sur un tonneau à proximité. Sautez dans l'océan glacial et nagez jusqu'à une barque au nord. De là, plongez sous l'eau pour découvrir un cimetière de navires qui ont coulé après s'être brisés contre la glace. La plus grande épave, dotée d'une cabine, dissimule encore deux coffres.

[4.11] Tombeau d'Ysgramor



Quêtes associées

Quêtes des Compagnons : Gloire funèbre

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

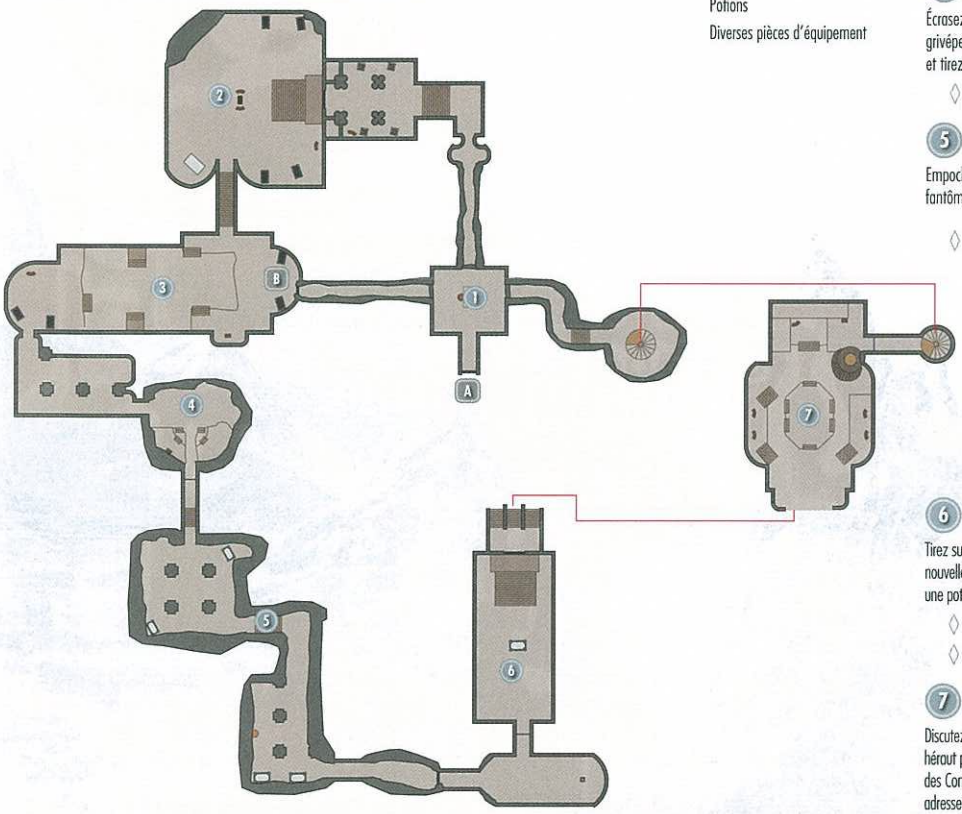
Animal
Fantôme de Compagnon
Kodlak Blancrin
Esprit du loup de Kodlak

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor
Objet unique : Bouclier d'Ysgramor [31/112]

Objets spéciaux

Mur de mots : Allégeance animale [1/3]
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



Ce tombeau isolé a une signification particulière pour les Compagnons et vous le visiterez durant la Quête des Compagnons : Gloire funèbre. La majeure partie de cette zone reste inaccessible tant que vous n'avez pas obtenu cette quête.

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Une statue dédiée à Ysgramor domine le vestibule silencieux du tombeau. Si vous réalisez la Quête des Compagnons : Gloire funèbre, placez la hache Wuuthrad sur la statue, selon les instructions de Vilkas, pour ouvrir le passage au nord et accéder à [2]. Si vous n'avez pas encore obtenu cette quête, vous ne pouvez pas explorer le tombeau plus avant.

◊ Potion ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Salle aux sarcophages A

Prouvez votre bravoure aux ancêtres des Compagnons en tuant les fantômes qui émergent des sarcophages de cette vaste salle.

◊ Potion ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Salle aux sarcophages B

Plusieurs fantômes des Compagnons vous tendent une embuscade ici : attendez-vous à une rude bataille. Pillez le coffre au sud-est de la salle après avoir éliminé toutes les menaces et trouvez une potion dans un sarcophage non loin. Traversez les épaisses toiles d'araignées et récupérez une autre potion en vous dirigeant vers une petite salle remplie de grivépeires féroces.

◊ Coffre ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Antre d'araignées géantes

Écrasez d'autres araignées dans cette salle, notamment une monstrueuse grivépeire géante qui fond sur vous depuis le plafond. Pillez un coffre verrouillé et tirez sur une chaîne pour ouvrir un passage.

◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

5 Passages funéraires

Empochez quelques objets de valeur en parcourant ces couloirs calmes. Des fantômes de Compagnons vous attaquent lorsque vous vous approchez de [6].

◊ Sacoche d'apothicaire ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Salle de l'autel

Tirez sur une poignée pour ouvrir le passage menant à cette chambre, où une nouvelle horde de fantômes s'abat sur vous. Récupérez un livre de compétence et une potion sur la table centrale avant d'escalader l'escalier nord pour atteindre [7].

◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor
◊ Potion

7 Chambre funéraire

Discutez avec l'esprit de Kodlak dans cette grande salle, puis examinez la Flamme du héraut pour y jeter une tête de sorcière de Glenmoril obtenue au cours d'une Quête des Compagnons précédente. Tuez l'esprit du loup de Kodlak lorsqu'il apparaît, puis adressez-vous de nouveau à Kodlak pour terminer votre quête. Fouillez le grand coffre au nord-est de la salle avant de vous diriger vers l'étage supérieur pour obtenir un bouclier unique. Vous serez bientôt de retour à l'entrée du tombeau.

◊ Objet unique : Bouclier d'Ysgramor [31/112] ◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

B Sortie vers Bordeciel

Mur de mots extérieur

En regagnant [1], empruntez le passage ouest et quittez la zone par la porte ouest. Contemplez la vue magnifique, puis grimpez les marches enneigées pour découvrir un Mur de mots.

◊ Mur de mots : Allégeance animale [1/3]

SAMY&DENIS

[4.12] Saarthal



Quêtes associées

Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal

Quête parallèle : Une légende interdite

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Arniel Gane

Draugr

Jyrik Gauldurson

Nerien

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège : fléchettes (plaques à pression)

Pièges runiques (au sol)

Énigmes

Piliers nordiques I

Piliers nordiques II

Objets de quête

Anneaux enchantés (3)

Amulette de Saarthal

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor

Objet unique : Anneau enchanté [32/112]

Objet unique : Fragment de l'amulette de Gauldur (Saarthal) [33/112]

Objet unique : Amulette de Saarthal [34/112]

Arme unique : Bâton de Jyrik Gauldurson [23/80]

Objets spéciaux

Mur de mots : Cri de glace [2/3]

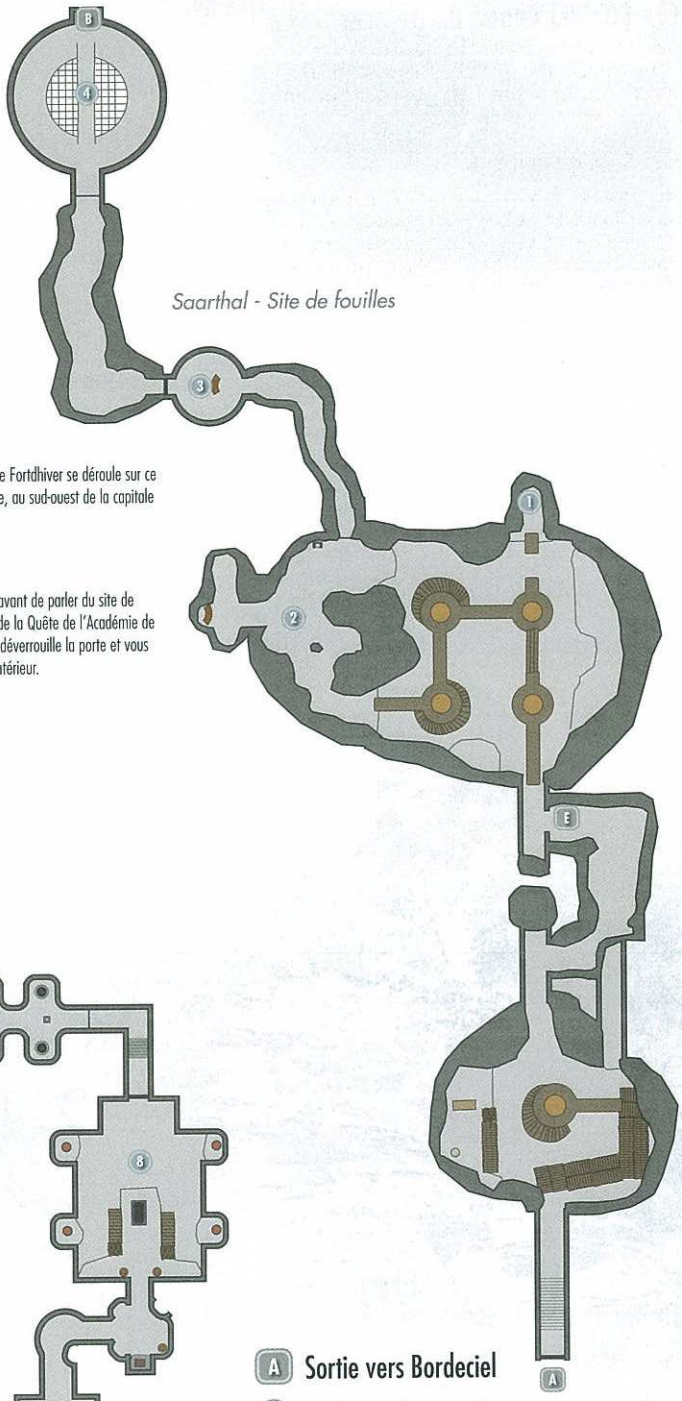
Zone verrouillée (quête requise)

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Équipement perdu

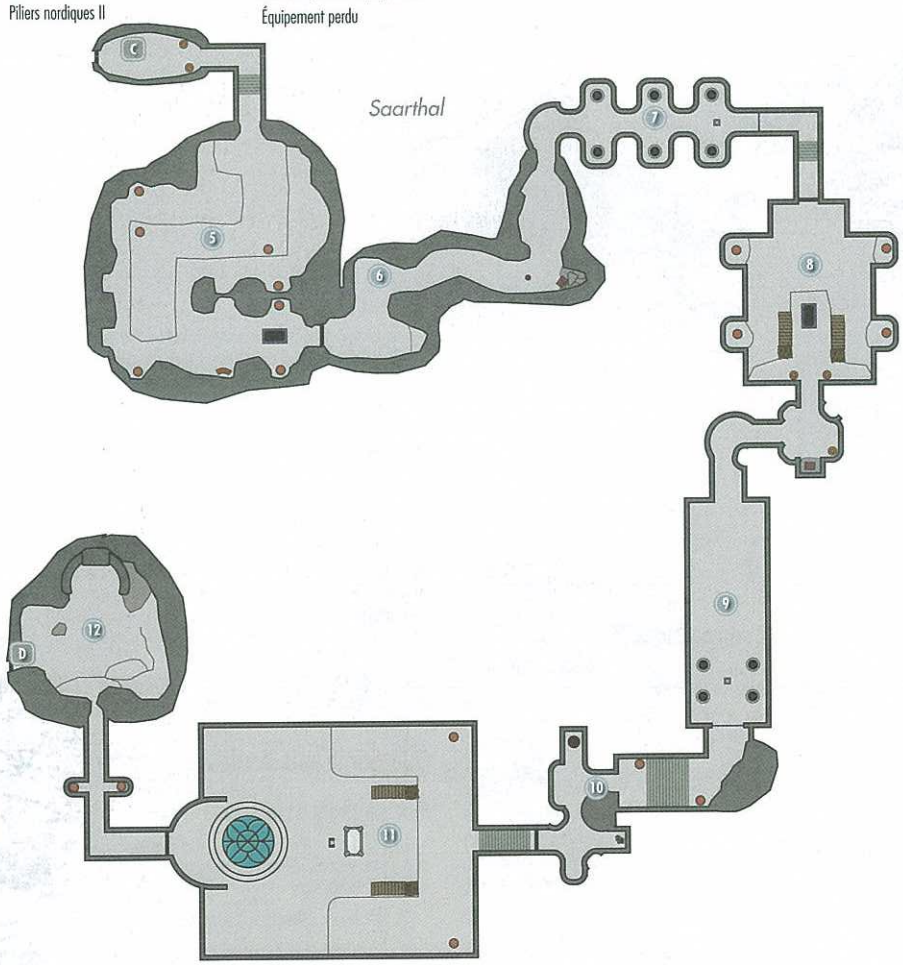


La seconde quête de l'Académie de Fortdhiver se déroule sur ce site de fouilles enfoui sous la neige, au sud-ouest de la capitale de Fortdhiver.

Extérieur

Pillez un coffre et plusieurs urnes avant de parler du site de fouilles avec Tolfdir dans le cadre de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal. Tolfdir déverrouille la porte et vous enjoint à le suivre en entrant à l'intérieur.

◊ Coffre



A Sortie vers Bordeciel

1 Coffre sur la corniche

Discutez avec vos collègues en suivant Tolfdir dans les profondeurs du site de fouilles. Lorsque vous parcourez les passages élevés et étroits, sautez sur la corniche nord et pillez un coffre.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Bureau d'Arniel Gane

Suivez Tolfdir jusqu'au bureau d'Arniel Gane, puis parlez à Arniel pour faire progresser la quête. Utilisez votre carte et votre boussole pour repérer quatre artefacts magiques éparpillés à proximité : trois petits anneaux enchantés sur le sol et une amulette suspendue à un mur. Lorsque vous vous emparez de l'amulette, un piège se déclenche. Adressez-vous à Tolfdir, puis enfilez l'amulette et lancez n'importe quel sort sur le mur à l'emplacement de l'artefact pour vous libérer.

◊ Objet unique : Anneau enchanté [32/112]

◊ Objet unique : Amulette de Saarthal [33/112]

SAMY&DENIS

3 Salle des visions

Parlez à Tolfdir de la curieuse vision que vous avez eue en entrant dans cette petite salle, puis tuez les puissants draugr qui bondissent des sarcophages. Suivez Tolfdir vers le passage ouest et tirez sur un levier pour ouvrir la porte de [4].

4 Salle des cercueils

Vous ne pouvez plus sortir de la salle et vous n'avez d'autre choix que d'affronter une nuée de draugr. Tuez-les rapidement, tirez sur les chaînes du mur opposé pour ouvrir un passage et boucher le chemin que vous avez emprunté. Tolfdir reste étudier les lieux ; franchissez la porte ouest pour vous enfoncer au coeur de Saarthal.

B Porte de Saarthal

C Porte du site de fouilles de Saarthal

5 Passages peuplés de draugr

Faufilez-vous dans ces couloirs sombres avec furtivité, ou vous risqueriez de réveiller plusieurs puissants draugr. Aventurez-vous à l'étage pour piller quelques urnes et franchissez une porte de fer pour accéder à [6].

6 Passage piégé A

Prenez garde au piège runique placé au sol dans ce couloir. Faites-le exploser avec une attaque à distance pour continuer votre chemin en toute sécurité. Ensuite, évitez une plaque à pression qui se trouve devant un coffre alléchant. Tuez quelques draugr supplémentaires ou évitez-les en vous rendant vers [7].

- ◊ Danger ! Piège runique (au sol), Piège : Fléchettes (plaque à pression)
- ◊ Coffre

7 Piliers énigmatiques

Faites pivoter les six piliers de ce passage pour que le glyphe apparaissant sur chacun d'entre eux corresponde au glyphe du mur voisin (serpent, baleine, faucon, faucon). Ensuite, tirez sur le levier pour lever la herse et poursuivre votre exploration.

- ◊ Potion

8 Grande Salle

Tuez ou évitez un draugr mortel dans cette pièce caverneuse, puis ouvrez la porte opposée pour accéder à un coffre en vous dirigeant vers [9]. Prenez garde aux deux pièges runiques placés au sol au-delà du coffre. Faites-les exploser avec des attaques à distance.

- ◊ Danger ! Pièges runiques (2)
- ◊ Coffre

9 Autres piliers nordiques

Résolvez une autre énigme assez simple en faisant pivoter les quatre piliers pour que leur glyphe respectif corresponde aux bouches des têtes de pierre (serpent, baleine, faucon, baleine). La tâche n'est pas si aisée que ça : la rotation d'un pilier peut faire pivoter d'autres piliers. L'un des piliers peut être déplacé indépendamment : occupez-vous de lui en dernier pour vous concentrer sur l'alignement des trois autres.

10 Passage piégé B

Tolfdir vous rejoint alors que vous pénétrez dans ce passage. Récupérez de l'équipement, des potions et pillez des urnes en évitant la plaque à pression au sol. Prenez le livre de compétence sur le Laboratoire alchimique avant d'entrer dans la dernière salle.

- ◊ Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression)
- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor
- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

11 Salle de l'orbe

Un orbe massif produisant une énergie mystérieuse vous attend dans cette salle, près d'un draugr mortel nommé Jyrik Gauldurson. Jyrik est invulnérable jusqu'à ce que Tolfdir commence à drainer l'énergie de l'orbe. Vous devez alors varier vos attaques pour contrer les défenses magiques du draugr. Fouillez la salle après le combat, puis promettez à Tolfdir que vous rentrerez à l'Académie en toute hâte pour informer l'archimage de votre découverte.

- ◊ Objet unique : Fragment de l'amulette de Gauldur (Saarthal) [34/112]
- ◊ Arme unique : Bâton de Jyrik Gauldurson [23/80]

12 Bosquet du Mur de mots

Cette petite caverne dissimule un Mur de mots mystique. Approchez-vous-en pour obtenir un nouveau Mot de puissance et quittez Saarthal.

- ◊ Mur de mots : Cri de glace [2/3]

D Porte du site de fouilles de Saarthal

E Porte de Saarthal

[4.13] Alftand



Quêtes associées

- Quête principale : Savoir ancien
- Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire
- Activité de donjon

Niveau conseillé : 16

Donjon : Cité des nains

- Animal
- Centurion dwemer
- Sphère dwemer
- Araignée dwemer
- Falmer
- J'darr
- Sulla Trebatius
- Umana

Artisanat

- Laboratoire alchimique
- Forge
- Chevalet de tannage
- Établi

Dangers

- Piège d'os (alarme)
- Pièges à piston dwemers
- Batteuse dwemer (plaques à pression)
- Piège : griffes falmer (fil tendu)
- Jets de flammes
- Jets de flammes (bouton)
- Pièges : flaques d'huile
- Piège : Lances (plaques à pression)
- Piège oscillant (plaque à pression)

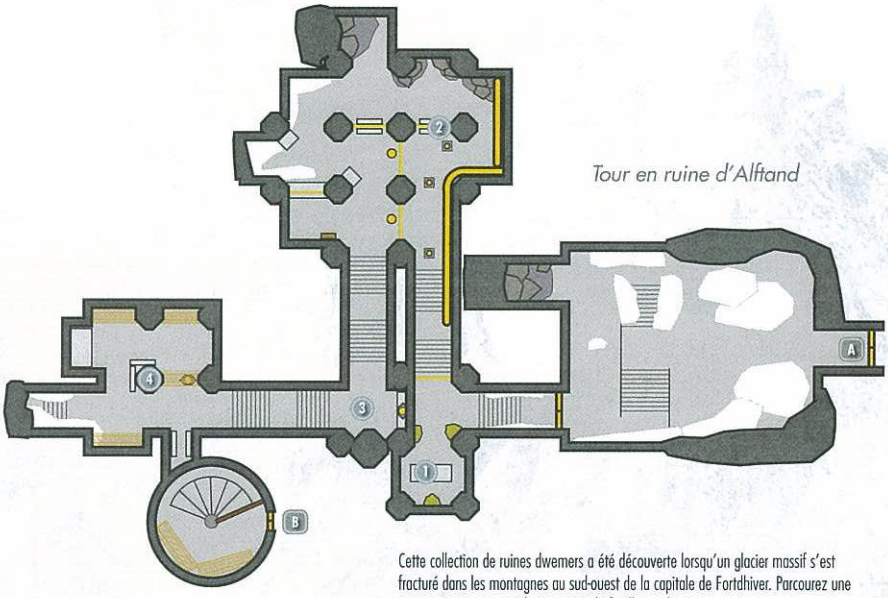
Jonction souterraine : Griffenoire [10.02]

Objets de collection

- Livre de compétence [Crochetage] : La chambre close [D2/10]
- Objet unique : Targe sanguinaire [35/112]

Objets spéciaux

- Mécanisme dwemer
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement



Tour en ruine d'Alftand

Cette collection de ruines dwemers a été découverte lorsqu'un glacier massif s'est fracturé dans les montagnes au sud-ouest de la capitale de Fortdhiver. Parcourez une tour en ruine pour accéder à un site de fouilles en hauteur.

Extérieur (glacier inférieur)

Tuez l'étrange animal rencontré en longeant la grande fissure qui fend la base du glacier au sud. Pénétrez dans la tour en ruine à l'extrémité de la fissure pour emprunter un passage intérieur qui vous mènera au sommet du glacier.

A Sortie vers Bordeciel

1 Recoin à coffre A

Utilisez la furtivité pour vous déplacer dans la tour en ruine, si vous ne voulez pas risquer d'alerter les araignées et sphères dwemers qui émergent rapidement de petits portails dans les murs. Vous trouverez un coffre et devrez appuyer sur un bouton pour ouvrir la porte. Courez pour éviter plusieurs jets de flammes, qui seront activés près de la porte. Lisez le livre placé à proximité pour apprendre le sort Moindre barrière, capable de réduire les dégâts infligés par les jets de flammes.

- ◊ Danger ! Jets de flammes (bouton)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Escalier piégé

Lorsque vous vous dirigerez vers le sommet, prenez garde aux plaques à pression disséminées dans ce passage. Si les sphères dwemers sentent votre présence, essayez de retourner ces pièges contre elles en les contournant et en appuyant sur les boutons de l'autre côté de la mince porte de métal.

- ◊ Danger ! Piège : Lances (plaques à pression)

3 Recoin à coffre B

Si vous y parvenez, déverrouillez un coffre qui vous donnera du fil à retordre, mais qui contient un butin précieux.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Expert)

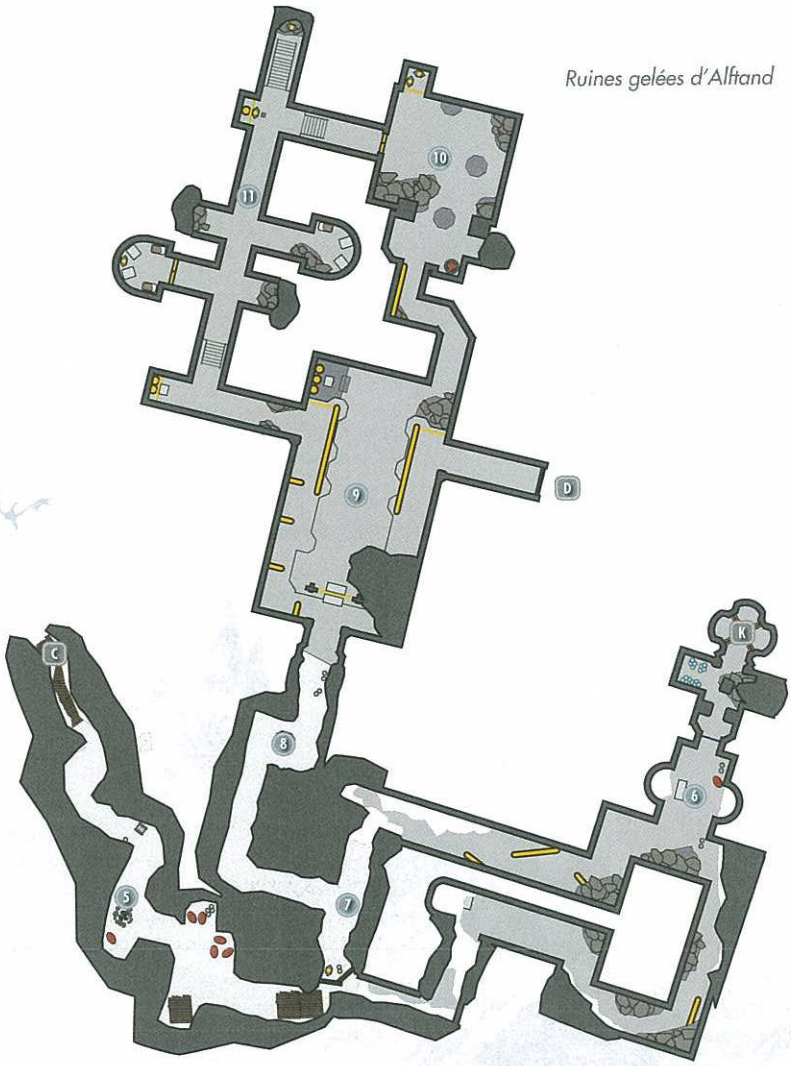
4 Réserve

Récupérez quelques potions rangées sur les étagères métalliques et déverrouillez un autre coffre posé au sol. Puis, montez l'escalier en spiral et sortez de la tour.

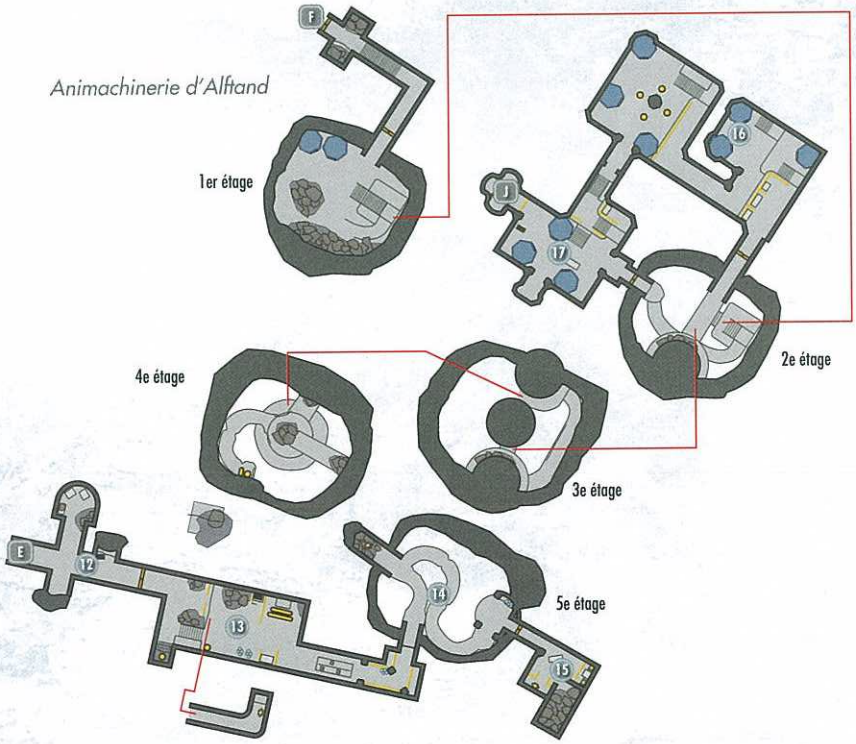
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions

SAMY&DENIS

Ruines gelées d'Alftand



Animachinerie d'Alftand



B Sortie vers Bordeciel

Extérieur (glacier supérieur)

Avancez vers le sud après avoir traversé la tour en ruine et escaladez une colline enneigée. Courez vers l'est pour trouver enfin le site de fouilles d'Alftand. Fouillez les chalets à ciel ouvert pour découvrir un coffre et un journal instructif, puis descendez une série de planches de bois pour déboucher sur une grotte qui mène aux ruines gelées d'Alftand.

◊ Coffre

C Sortie vers Bordeciel

5 Entrée des ruines gelées

Feuilletez le journal de Sulla, posé sur un tonneau dans le premier passage des ruines gelées, pour en apprendre davantage sur l'expédition. Pillez un coffre à proximité. Lorsque vous dépassez une section barricadée près d'une tour dwemer, vous entr'apercevez un Khajiit perturbé qui fouille les ruines et marmonne dans sa barbe.

◊ Coffre

6 Établi

Traversez les passages gelés qui mènent à cet atelier. Inspectez un livre sur la table pour en apprendre davantage sur ces fouilles qui ont connu un sort funeste et pillez un coffre dans la neige. Comme vous ne pouvez pas ouvrir la porte pour l'instant, continuez en suivant le passage sinueux qui forme un U, mais prenez garde aux araignées dwemers qui jaillissent de leur cachette.

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
◊ Diverses pièces d'équipement

7 Recoin à coffre C

Dans ce recoin enneigé, vous trouverez un coffre, une potion, une bourse et une sacoche d'apothicaire.

◊ Coffre
◊ Sacoche d'apothicaire

8 Rencontre de J'darr

Vous faites la rencontre d'un des ouvriers de l'expédition dans ce passage glacial. J'darr a perdu la tête et vous attaque avec acharnement dès qu'il vous voit. Fouillez les alentours pour trouver un paquetage, plusieurs potions et un journal très instructif.

◊ Paquetage de J'zhar
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

9 Chambre aux flaques d'huile

Feuilletez un autre journal en pénétrant dans cette vaste pièce. Embrasez les flaques d'huile pour faire brûler les sphères dwemers qui émergent des portails au centre de la salle. Évitez un trio de pièges à piston dwemers verticaux au nord-ouest de la salle pour atteindre un butin sur une corniche en hauteur.

◊ Danger ! Pièges : flaques d'huile
◊ Coffres (2)
◊ Potions

10 Forge

Là aussi, utilisez ingénieusement les flaques d'huile pour vaincre les araignées dwemers. Profitez d'un poste d'artisanat et déverrouillez la porte (Novice) au nord-ouest pour piller un petit trésor.

◊ Artisanat : Forge
◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

11 Couloir piégé avec coffre

Évitez la plaque à pression devant le coffre alléchant de ce passage et pillez un autre coffre placé parmi les décombres au nord. Récupérez quelques potions en explorant les alcôves au sud et crochetez une porte de niveau Apprenti pour accéder à une petite salle contenant un troisième coffre. Plusieurs araignées dwemers sont à l'oeuvre dans cette zone, mais vous pouvez les éviter en faisant preuve de furtivité.

◊ Danger ! Piège : Lances (plaque à pression)
◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
◊ Coffres (2)
◊ Potions

9 Chambre aux flaques d'huile (Second passage)

Vous regagnez bientôt [9] par un balcon en hauteur. Faites le tour de la pièce en sautant ou en glissant entre les rangées de pièges à piston dwemers qui menacent de vous renverser. Anéantissez quelques araignées dwemers en avançant vers la porte de l'Animachinerie.

◊ Danger ! Pièges : pistons dwemers

SAMY&DENIS

D Porte de l'Animachinerie d'Alftand

E Porte des ruines gelées d'Alftand

12 Entrée de l'Animachinerie

Pillez deux coffres dans ce premier passage. L'un d'eux, noir, est fait d'os et de peau de chaurus.

- Coffres (2)

13 Embranchement

Explorez en premier lieu le tunnel inférieur de ce large couloir pour découvrir la dépouille d'un autre membre de l'expédition, ainsi que son journal. Pillez un coffre verrouillé avant de rebrousser chemin et de vous diriger à l'étage pour trouver un second coffre et des potions dans le passage huileux. Évitez les plaques à pression sur la pente qui suit : elles déclenchent un piège fatal.

- Danger ! Piège : flaque d'huile, Batteuse dwemer (plaques à pression)
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potions

14 Grande caverne

Tirez sur un levier pour ouvrir un accès à cette salle haute de plafond, puis avancez jusqu'au fond du premier passage surélevé pour découvrir un coffre et quelques potions parmi les débris. Descendez la rampe centrale et crochetez une porte de niveau Apprenti pour visiter [15] avant de vous laisser tomber jusqu'à une plateforme tachée de sang, où le corps d'un autre membre de l'équipe de fouilles, criblé de flèches, gît sur les décombres. Tuez les araignées dwemers et évitez les pistons en continuant votre descente le long de la rampe. Lorsqu'un jet de flammes se désactive momentanément, profitez-en pour courir jusqu'à la porte de [16].

- Danger ! Piège : jet de flammes, Pièges : pistons dwemers
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Potions

15 Salle du trésor

Déverrouillez une porte pour accéder à cette salle et piller un coffre. Crochetez ensuite une porte de niveau Expert pour accéder à un second coffre au butin plus exceptionnel encore.

- Zone verrouillée (Novice)
- Livre de compétence [Crochetage] : La chambre close [D2/10]
- Coffres (2)
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Potions

16 Repaire de Falmers

De vicieux Falmers ont monté leurs tentes dans ces salles. Tuez ces horribles créatures en exploitant les flaques d'huile dès que possible. Vous trouverez certains ingrédients et un établi d'alchimie dans un coin, ainsi que des lingots et de la ferraille dwemer sur les étagères. La seconde pièce contient une forge et un établi permettant d'améliorer les armures. Les étagères à gauche de l'escalier peuvent être utilisées pour éviter les Falmers et les pièges ou pour vous embusquer et tirer sur l'ennemi.

- Danger ! Piège d'os (alarme), Piège : jet de flammes, Piège : flaque d'huile
- Artisanat : Laboratoire alchimique, Forge, Établi

17 Salle de torture

Les Falmers ont détourné les outils de leurs captifs dwemers pour supplicier un membre de l'équipe de fouilles, dont le corps gît sur une table de torture. Si vous souhaitez abréger votre aventure, prenez l'ascenseur au nord-ouest pour retourner à l'entrée des ruines gelées (derrière la zone barricadée que vous aviez dépassée). Vous pouvez revenir ici plus tard. Si vous souhaitez vous enfoncer dans les profondeurs d'Alftand, franchissez la porte au sud-est pour revenir à [14] et descendre la rampe jusqu'au coeur de la Grande caverne.

- Artisanat : Chevalet de tannage

18 Grande caverne (Second passage)

Massacrez une horde de Falmers et de grivépeires au fond de la Grande caverne, puis franchissez une porte et évitez un piège dans le petit couloir qui mène à la Cathédrale d'Alftand.

- Danger ! Piège : griffes falmer (plaque à pression)

F Porte de la Cathédrale d'Alftand

G Porte de l'Animachinerie d'Alftand

J Porte des ruines gelées d'Alftand

K Porte de l'Animachinerie d'Alftand

Cathédrale d'Alftand

Évitez quelques plaques à pression dans l'entrée de la cathédrale. Avec un peu de chance, un Falmer en patrouille les activera à votre place. Ouvrez une porte et pénétrez dans la salle caverneuse en tuant ou en esquivant d'autres Falmers. Pillez trois coffres grotesques à proximité ou à l'intérieur des tentes, puis grimpez les marches de pierre à l'est pour trouver deux coffres dwemers et un levier ouvrant la porte ouest. Pillez deux autres coffres dwemers derrière la porte, montez à l'étage et anéantissez un puissant centurion dwemer pour obtenir une clé fort utile. Fouillez un dernier coffre dwemer au sommet de l'escalier avant d'ouvrir une porte et de faire face aux deux derniers membres de l'expédition.

Achevez-les pendant qu'ils sont occupés à s'entretuer, puis servez-vous du mécanisme dwemer non loin pour explorer Griffenoire [10.02] ou utilisez la clé trouvée sur le centurion pour ouvrir la porte et remonter à la surface grâce à un ascenseur. N'oubliez pas de prendre la Targe sanguinaire sur le corps d'Umana. Lorsque vous les frappez avec ce bouclier unique, vos ennemis encaissent des dégâts persistants.

- Danger ! Piège oscillant (plaques à pression)
- Objet unique : Targe sanguinaire [35/112] (Umana)
- Clé de l'élévateur d'Alftand (Centurion dwemer)
- Coffres (4)
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Coffres (Verrouillés : Apprenti) (2)
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

[4.14] Col de l'inconstance



Niveau conseillé : 5

Donjon : Spécial

Objets spéciaux :

- Autel d'Arkay [3/12]
- Diverses pièces d'équipement

Ce sentier paisible traverse les montagnes centrales hostiles de Fortdhiver, facilitant les voyages entre cette châtellerie et la frontière sud du Clos. De plus, si vous touchez l'autel situé à mi-chemin de ce col tranquille, toute maladie que vous avez pu contracter sera instantanément soignée.

[4.15] Tertre de Ferlié



Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

- Animal
- Beem-Ja
- Draugr
- Salma
- Gathrik le seigneur de guerre

Dangers

- Piège à lances (piédestal)
- Piège : Lances (plaque à pression)

Objets de collection

- Arme unique : Hache d'armes d'acier d'âme fougueuse [24/80]

Objets spéciaux

- Mur de mots : Corps éthéré [2/3]
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Deux aventuriers se tiennent devant une grotte, près du coeur de Fortdhiver. Espionnez leur discussion pour apprendre quel trésor elle recèle. Puis, approchez du couple et parlez à Salma. Dites-lui que vous vous préparez à pénétrer à l'intérieur pour inciter son partenaire Beem-Ja et elle à se précipiter dans la caverne avant vous. Ainsi, ils vous aideront à éliminer les dangers de cette zone. Suivez-les de près. Ils agiront de cette façon même si vous entrez dans la caverne sans les prévenir.

A Sortie vers Bordeciel

1 Repaire de l'araignée géante

Tuez quelques grivépeires en vous dirigeant vers la première caverne, où rôde une grivépeire géante. Alliez-vous à Salma et Beem-Ja pour abattre ce monstre.

2 Salle du tombeau

Un escalier mène à un tombeau ancien, dont la porte est cependant scellée. Pillez un coffre dans la cavité est, puis repérez une poignée dans la cavité ouest qui permet d'ouvrir le tombeau.

- Coffre

3 Vestibule du tombeau

Attention : un puissant draugr vous tend une embuscade dans le petit vestibule du tombeau. Tuez cet adversaire, puis emparez-vous des potions à proximité et ouvrez le coffre de la cavité ouest.

- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

4 Recoin à trésor piégé

Évitez la plaque à pression placée au sol devant ce coffre alléchant.

- Danger ! Piège : Lances (plaque à pression)
- Coffre

5 Repaire de draugr

Exterminez un vicieux petit ragnard et pénétrez dans cette salle où de puissants draugr vous attendent. Éliminez-les avant d'avancer vers [6].

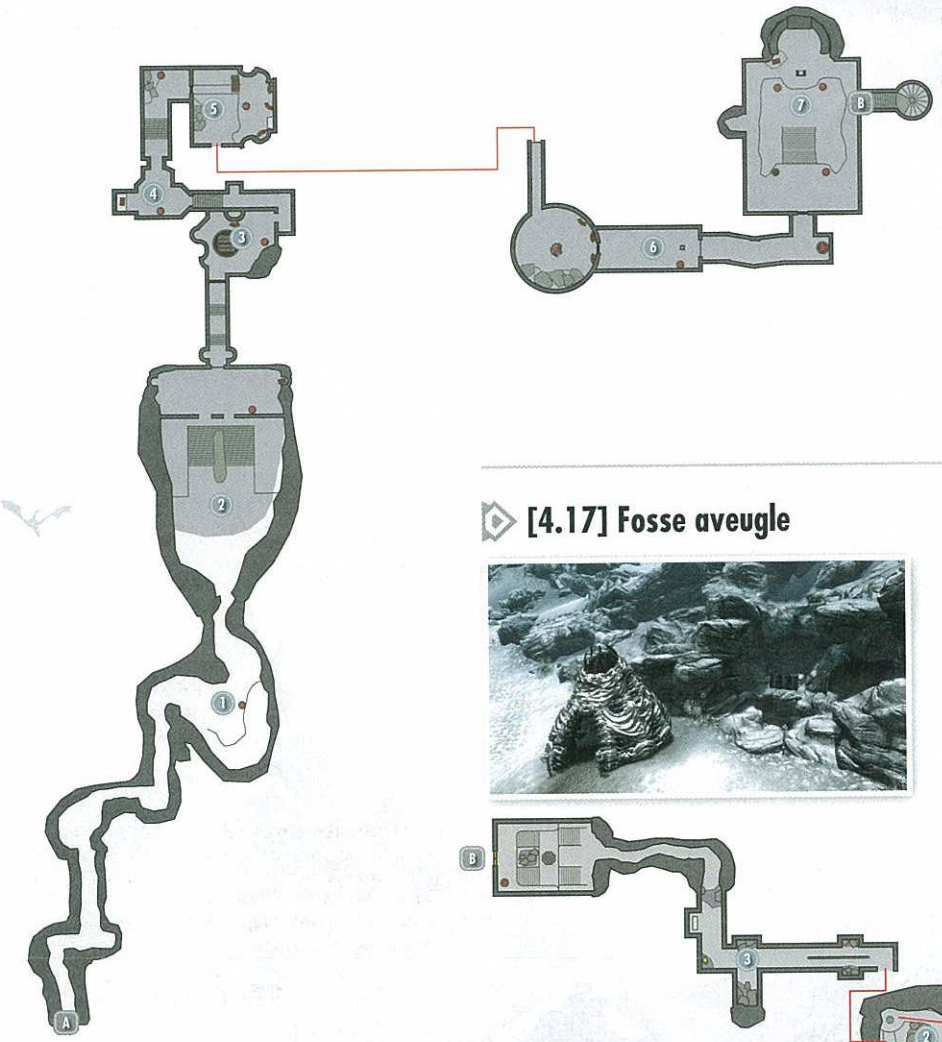
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Potions

6 Passage du piédestal

Reculez dès que vous vous emparez de l'objet posé sur le piédestal : des lances jailliront alors du sol tout autour, mais le mécanisme vous ouvrira également un passage. Vous trouverez une chaîne dissimulée dans l'arche du plafond qui vous permettra de poursuivre votre route sans risquer de vous faire empaler.

- Danger ! Piège : lances (piédestal)
- Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS



7 Salle de Gathrik

Gathrik, un puissant seigneur de guerre draugr, vous attend dans cette ultime salle. Une fois que vous aurez anéanti ce monstre antique, Beem-Ja se montrera sous son véritable jour et vous devrez le tuer. Après avoir achevé ce traître, récupérez une hache unique fixée à l'arrière du trône et approchez-vous du Mur de mots opposé pour obtenir un nouveau Mot de puissance. Pillez un grand coffre, puis laissez-vous tomber en contrebas et tirez sur une chaîne pour ouvrir l'issue.

- ◊ Arme unique : Hache d'armes d'acier d'âme fougueuse [24/80]
- ◊ Mur de mots : Corps éthéré [2/3]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

B Sortie vers le Cap de Ferlié

[4.17] Fosse aveugle

Niveau conseillé : 18

Donjon : Repaire de Falmers

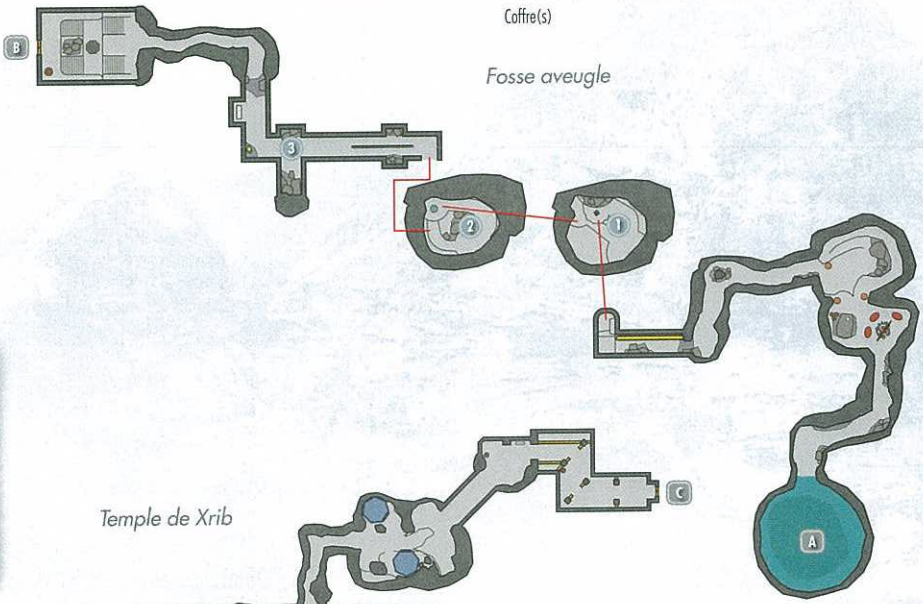
Animal
Falmer

Dangers

Piège : batteuse dwemer (à proximité)
Piège : Lances (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Aevar Chante-Pierre
Coffre(s)



Fosse aveugle

[4.16] Mont Anthor



Niveau conseillé : 10

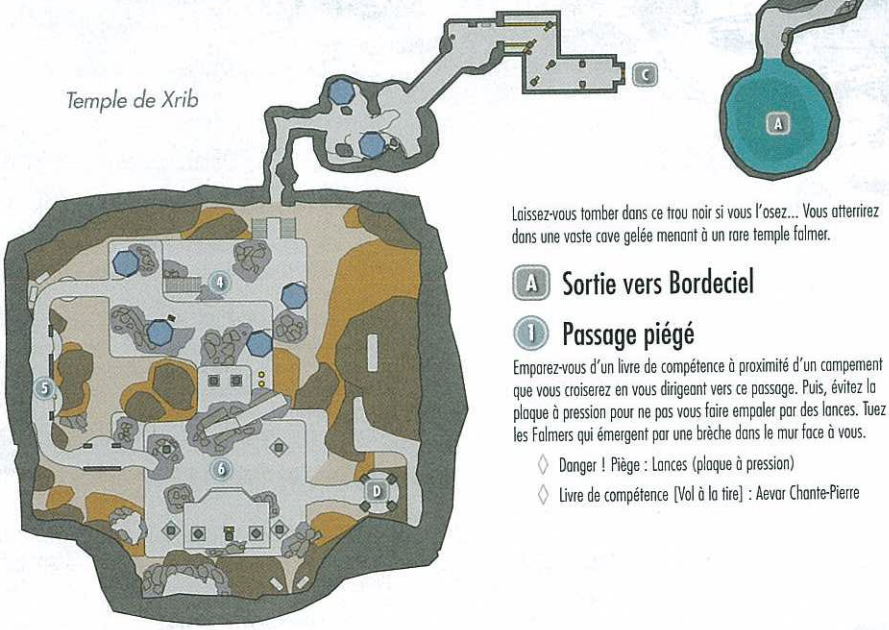
Donjon : Repaire de dragon

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)
Mage

Objets spéciaux

Mur de mots : Cri de glace [3/3]

Au coeur des hautes montagnes centrales de Fortdhiver, une piste enneigée vous conduit à des marches de pierre, elles-mêmes menant à un ancien Mur de mots. Vous devez vaincre de puissants mages pour sécuriser le site et obtenir un nouveau Mot de puissance. Si un dragon s'est perché ici, les mages auront déjà été éliminés : tuez-le pour prendre son butin.



Temple de Xrib

Laissez-vous tomber dans ce trou noir si vous l'osez... Vous atterrirez dans une vaste cave gelée menant à un rare temple falmer.

A Sortie vers Bordeciel

1 Passage piégé

Emparez-vous d'un livre de compétence à proximité d'un campement que vous croiserez en vous dirigeant vers ce passage. Puis, évitez la plaque à pression pour ne pas vous faire empaler par des lances. Tuez les Falmers qui émergent par une brèche dans le mur face à vous.

- ◊ Danger ! Piège : Lances (plaque à pression)
- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Aevar Chante-Pierre

SAMY&DENIS

2 Salle vertigineuse

Oubliez votre vertige pour traverser cette immense salle déstabilisante. Laissez-vous tomber de corniche en corniche pour amortir votre chute. Tuez quelques Falmers et un chaurus en approchant du fond, puis évitez précautionneusement le piège à lame tournante en vous abritant dans les alcôves latérales.

◊ Danger ! Batteuse dwemer (à proximité)

3 Chemin menant au temple

Massacrez encore quelques Falmers dans ce passage sinueux et ne manquez pas de piller cet étrange coffre avant de pénétrer dans le temple de Xrib.

◊ Coffre

B Porte du temple de Xrib

C Porte de la Fosse aveugle

4 Zone nord du temple

Tuez des Falmers et des chaurus sur le chemin menant à cette vaste caverne, où un temple massif a été érigé. Pillez plusieurs coffres à proximité ou à l'intérieur des tentes falmers.

◊ Coffres (4)

5 Chemin connexe

Empruntez ce passage pour atteindre [6] et pillez un coffre qui repose sur la rampe.

◊ Coffre

6 Zone sud du temple

Affrontez une horde de grivépeires et un puissant Falmer dans cette zone, puis fouillez le coffre unique au sud. Empruntez le passage à l'est pour atteindre un ascenseur qui vous conduit à une petite grotte vide. Traversez-la pour retourner à l'air libre et glacial de Bordeciel.

◊ Coffre

D Ascenseur de la grotte abandonnée

[4.18] Autel d'Azura



Quêtes associées

Quête des Daedra : L'Étoile noire

Donjon : Spécial

Aranea Ienith (acolyte)

Services

Acolyte : Aranea Ienith [12/47]

Objets de collection

Objet unique : Étoile d'Azura [36/112]

Diverses pièces d'équipement

Cette formidable statue de la déesse Azura s'élève au-dessus des pics enneigés au nord-est de Fortdhiver. Escaladez les marches glacées et parlez à Aranea Ienith, qui prie au pied de la statue, pour obtenir une nouvelle quête parallèle. Plus tard, remettez l'Étoile d'Azura à Aranea pour vous adresser à la déesse Azura, qui vous demande de pénétrer dans son Étoile [10.01] et de purger l'objet secret de l'âme de Malyn Varen.

Si Aranea vous aide pendant la Quête des Daedra : L'Étoile noire, vous pourrez en faire votre acolyte par la suite.

[4.19] Fort Kastav



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav

Niveau conseillé : 6

Habitation : Fort militaire

Mage

Squelette

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : Guerrier [E2/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette forteresse funeste est une pomme de discorde entre les Impériaux et les Sombrages durant la campagne de la guerre civile. Lorsque vous ne participez pas aux Quêtes de la guerre civile, Fort Kastav peut être peuplé de divers adversaires puissants, notamment des disciples dangereux et des mages redoutables. Vous pouvez infiltrer le fort en passant par une trappe devant la muraille, au nord-ouest, qui mène à la prison : l'unique zone intérieure du fort.

Extérieur

Tuez quelques vulgaires squelettes et deux mages puissants pour sécuriser l'enceinte extérieure. C'est la zone la plus dangereuse du fort, alors réfléchissez bien à l'approche que vous utiliserez.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique

Prison

Trouvez un coffre et quelques potions au sud-est du vestibule nord de la prison. Un dangereux mage rôde dans les cellules au sud. Vous n'avez pas besoin d'ouvrir les cellules, mais vous pouvez vous entraîner au crochetage.

◊ Coffre ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

Quartiers du capitaine

Deux coffres, un livre de compétence, aucun ennemi. Quelle chance !

◊ Livre de compétence [Parade] : Guerrier [E2/10] ◊ Sacoche d'apothicaire

◊ Coffres (2)

[4.20] Avant-poste de Septimus Signus



Quêtes associées

Quête principale : Savoir ancien

Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire

Habitation : Spécial

Septimus Signus

Objets de collection

Objet unique : Oghma Infinium [37/112]

Objets de quête

Sphère d'harmonie

Lexique vierge

Il est facile de passer à côté de cette petite grotte côtière gelée : seule une porte de bois à la base d'un glacier au nord de Fortdhiver trahit son existence. Pénétrez à l'intérieur pour parler à un homme dénommé Septimus Signus qui vous en apprendra davantage sur Griffenoire [10.02]. Septimus vous confie également une nouvelle quête et deux objets importants. Terminez cette quête pour obtenir un objet unique.

[4.21] Ruines du Temple céleste



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Draugr

Squelette

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes

Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Sur l'une des îles gelées au nord de Fortdhiver, tuez quelques squelettes et remontez le chemin enneigé qui conduit à des ruines oubliées par le temps. Crochetez une porte de niveau Novice pour accéder à une petite pièce où vous pourrez piller un grand coffre verrouillé et récupérer un livre de compétence. Mais prenez garde au puissant draugr qui bondira de son cercueil pour vous attaquer par surprise.

[4.22] Épave de la Fierté de Tel Vos



Niveau conseillé : 12

Donjon : Épave

Bandit

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de quête

Journal de Lymdrenn Tenvanni

Coffre submergé

Coffres (2)

Coffre (Verrouillé : Novice)

Plusieurs bandits chevronnés ont établi leur camp près d'une épave, le long des côtes nord-est de Fortdhiver. Les bandits portent sur eux de beaux butins. Fouillez le coffre de leur camp et les deux coffres de l'épave pour repartir plus riche encore. Le journal que vous trouvez est l'objet que cherchait Brand-Shei de Faillaise : une preuve de son enfance. Remettez-le-lui pour obtenir une récompense.

SAMY&DENIS

[4.23] Pierre du serpent



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages

Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Spectre de glace

Objets spéciaux

Pierre dressée : Pierre du Serpent [5/13]

Bravez les eaux glaciales du nord-est de Fortdhiver pour découvrir un groupe de pierres dressées uniques au sommet d'un grand glacier. Tuez un spectre de glace agaçant, puis examinez la Pierre dressée centrale pour accepter la bénédiction d'un nouveau signe. Une fois par jour, ceux placés sous le signe du Serpent peuvent utiliser un poison paralysant contre leurs adversaires. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois. Ainsi, lorsque vous activez cette Pierre dressée, la Pierre du serpent remplace votre ancien signe.

[4.24] Grotte de Mornecôte



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Donjon : Tanière

Animal

Diverses pièces d'équipement

Descendez dans cette grotte de glace relativement petite, où rôdent deux trolls de glace. Plusieurs cavernes encore plus petites sont rattachées à la grotte principale. Fouillez les cadavres d'aventuriers moins aguerris que vous dans les cavernes latérales à l'est et à l'ouest, également gardées par des trolls de glace.

[4.25] Mine de Sifflotte



Quêtes associées

Service (activité) : extraction de minerai* (Thorgar)

Niveau conseillé : 8

Habitation : Mine

Mineurs

Artisanat

Fonderie

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde

Diverses pièces d'équipement

Minerai (Fer)

Cette petite grotte glaciale contient des filons de fer que vous êtes libre d'extraire avec une pioche. Emparez-vous d'un livre de compétence posé sur un fût dans la caverne près du camp..

[4.26] Recoin du voyageur



Quêtes associées

Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Objectif secondaire : Apprentis disparus : Borvir*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : Le guide de l'herboriste

Carte au trésor II [2/11]

Arme unique : Dague de Borvir [25/80]

Havresac

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ce petit igloo s'élève sur les collines enneigées au nord du Sanctuaire de Voilneige [4.28]. Venez vous réchauffer à l'intérieur en vous installant près du feu et en combattant un bandit. Vous trouvez ici le cadavre de Borvir, l'un des membres disparus de l'Académie de Fortdhiver et frère de Rundi, également décédé. Récupérez une dague unique qui gît par terre et une carte au trésor dans un havresac. Une fois que vous entendez son nom dans l'un des discours de Phinis Gestor à l'Académie, vous pouvez rapporter la preuve de sa triste fin. Vous pouvez également trouver un livre de compétence posé sur une caisse, à l'intérieur des ruines.

[4.27] Grotte du Mort-Né



Niveau conseillé : 18

Donjon : Repaire de Falmers

Animal

Falmer

Dangers

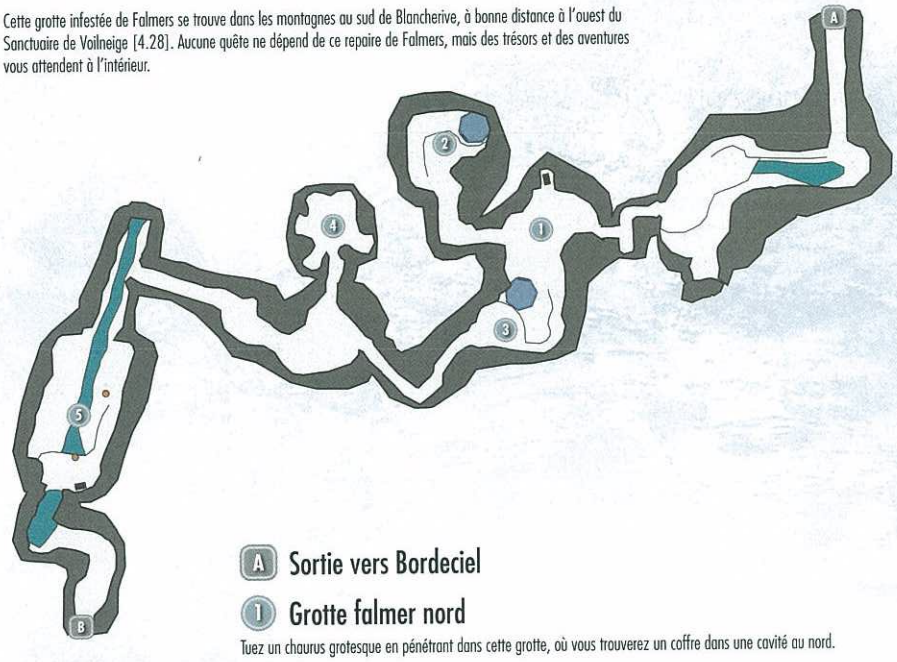
Piège oscillant (fil tendu)

Objets de collection

Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier

Coffre(s)

Cette grotte infestée de Falmers se trouve dans les montagnes au sud de Blancherive, à bonne distance à l'ouest du Sanctuaire de Voilneige [4.28]. Aucune quête ne dépend de ce repaire de Falmers, mais des trésors et des aventures vous attendent à l'intérieur.



A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte falmer nord

Tuez un chaurus grotesque en pénétrant dans cette grotte, où vous trouverez un coffre dans une cavité au nord.

◊ Coffre

2 Grotte latérale A

Neutralisez un autre chaurus et pillez un second coffre dans cette petite grotte latérale.

◊ Coffre

3 Grotte falmer sud

Attention aux puissants Falmers qui patrouillent ici et au dangereux fil tendu près du tunnel menant à [4]. Après avoir dépassé le fil tendu, tournez à droite et fouillez un recoin sombre pour découvrir un livre de compétence près d'un squelette.

◊ Danger ! Mur oscillant (fil tendu)

◊ Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier

4 Nid de Falmers

Des Falmers émergent des cavités qui percent les murs de toute la zone. Massacrez vos adversaires avant de piller le coffre qu'ils tentaient de protéger.

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

5 Antre de chaurus

Abattez encore quelques chaurus dans cette dernière grotte et pillez le coffre trouvé en hauteur.

◊ Coffre

B Sortie vers Bordeciel

SAMY&DENIS

[4.28] Sanctuaire de Voilneige



Ce temple glacial se trouve dans les terres arides orientales de Fortdhiver, non loin des côtes. Une série de pierres dressées attirent votre attention vers une ouverture circulaire creusée dans la terre. Descendez l'escalier pour découvrir la porte menant aux Catacombes de Voilneige. Vous ne pouvez pas entrer à moins de participer à la Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or, auquel cas Mercer Frey vous ouvre la porte.

Quêtes associées

- Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or
- Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Larcins*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

- Draugr

Dangers

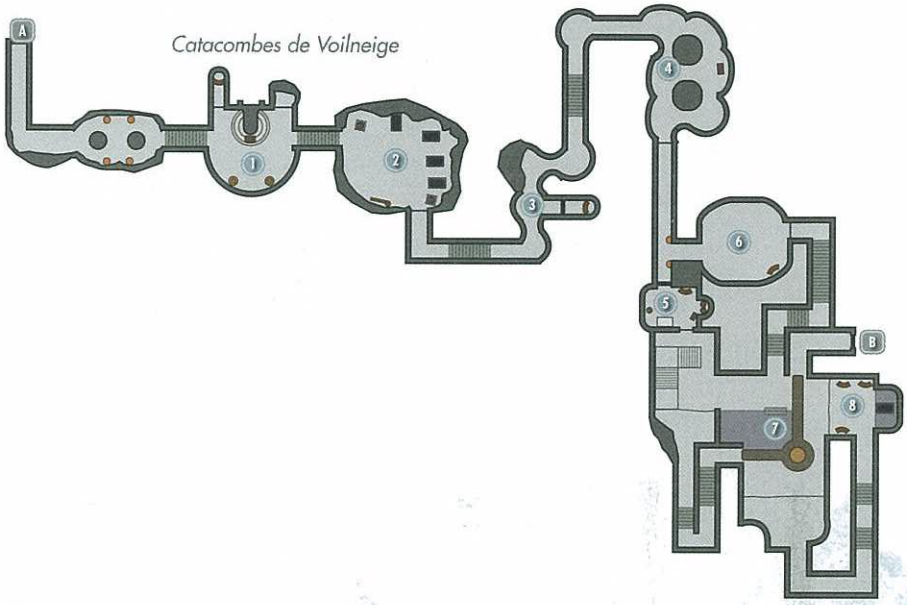
- Piège d'os (alarme)
- Pièges à ours
- Piège à fléchettes (chaîne au mur)
- Pièges : lampes à huile
- Pièges : lampes à huile (plaque à pression)
- Pièges : lampes à huile (fils tendus)
- Pièges : flaques d'huile
- Mur oscillant (chaîne au mur)

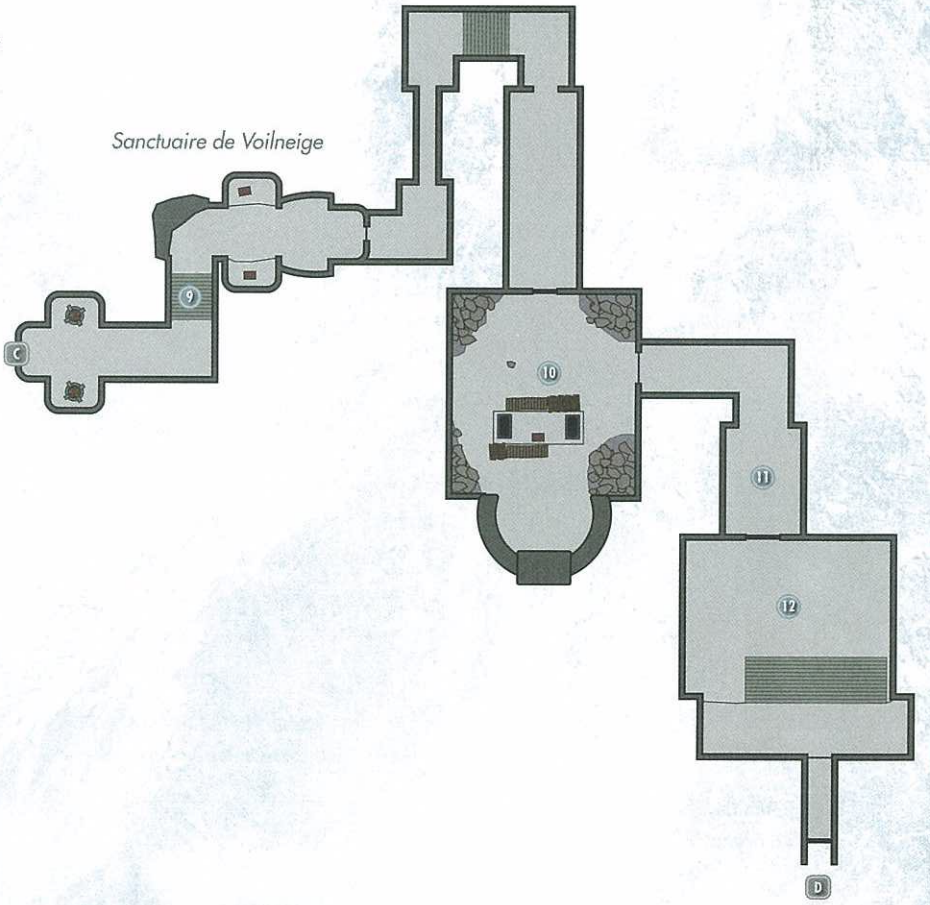
Objets de collection

- Larcin : Maquette de bateau [3/7]
- Livre de compétence [Armure légère] : Glace et Chitine
- Livre de compétence [Furtivité] : Trois voleurs [E1/10]

Objets spéciaux

- Mur de mots : Désarmement [3/3]
- Zone verrouillée (quête requise)
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement





A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Tuez les draugr qui vous tendent une embuscade dans cette petite salle, puis pillez le coffre central et tirez sur une chaîne pour lever une herse et accéder à quelques potions.

◊ Coffre

2 Salle au mur oscillant

Tirez sur une chaîne pour ouvrir la herse de cette salle et précipitez-vous immédiatement vers la herse. Sinon, un piège mortel se déclenchera quelques secondes plus tard et vous fauchera rapidement.

◊ Danger ! Mur oscillant (chaîne au mur)

3 Passages funéraires

Faufilez-vous dans ces passages tortueux pour éviter les draugr qui se réveillent. Déverrouillez une porte de fer niveau Spécialiste pour accéder à une petite alcôve contenant des potions précieuses. Désactivez quelques pièges à ours au virage suivant.

◊ Danger ! Pièges à ours ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Couloirs des draugr

Continuez à vous faufiler dans ces passages pour ne pas réveiller d'autres draugr. Si les morts-vivants reviennent à la vie, essayez de faire tomber les lampes suspendues et d'embraser les flaques d'huile au sol. Il vous suffit pour cela de déclencher l'un des deux fils tendus en travers du couloir. Pillez un coffre avant de tirer sur une chaîne pour lever une herse et poursuivre votre route.

◊ Danger ! Pièges : lampes à huile (fils tendus), Pièges : flaque d'huile
◊ Coffre

5 Recoin à trésor

Déverrouillez une porte de fer pour accéder à une petite remise. Si vous le souhaitez, lancez des attaques à distance à travers la fenêtre barricadée pour éclaircir les rangs des draugr de [7].

◊ Zone verrouillée (Novice) ◊ Coffre

6 Salle des grelots

Évitez les grelots suspendus dans cette salle : ils peuvent alerter les morts-vivants de votre présence. Récupérez un précieux livre de compétence et quelques potions avant de tirer sur une chaîne pour continuer votre exploration.

◊ Danger ! Piège d'os (alarme)
◊ Livre de compétence [Furtivité] : Trois voleurs [E1/10]
◊ Potions

7 Repaire de draugr

Une horde de morts-vivants redoutables rôde dans cette vaste grotte. Laissez Mercer Frey mener l'assaut. Grimpez l'escalier de bois au sud et empruntez le passage au sud-est menant à [8]. Dirigez-vous vers le sommet de l'escalier de pierre à l'ouest pour atteindre une passerelle surélevée menant au Sanctuaire de Voilneige.

SAMY&DENIS

8 Salle de la maquette de bateau

Suivez le passage sud-ouest à partir de [7] pour atteindre ce promontoire huileux où une maquette de bateau unique repose sur un piédestal. Reculez et faites tomber les lampes suspendues à distance respectueuse pour embraser l'huile, avant de vous emparer de la maquette de bateau. Sinon, les lampes tomberont quand vous saisirez l'objet. Delvin proposera d'acquérir cet objet unique lorsque vous retournerez voir la Guilde des voleurs.

- ◊ Danger ! Pièges : lampes à huile (plaque à pression), Piège : flaque d'huile
- ◊ Larcin : Maquette de bateau [3/7]
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte du Sanctuaire de Voilneige

C Porte des Catacombes de Voilneige

9 Entrée du Sanctuaire

Faites preuve de furtivité pour parcourir le premier passage sinueux du Sanctuaire afin de ne pas réveiller une légion de morts-vivants assoiffés de sang. En chemin, bondissez au-dessus de grelots pour atteindre deux coffres. Lorsque vous arrivez devant la herse opposée, tirez sur la chaîne pour la lever, puis mettez-vous à couvert pour éviter une volée de flèches tirées depuis le passage : des pots d'argile empilés contre la herse ont activé une plaque à pression en tombant. Précipitez-vous dans le passage lorsque la pluie de flèches s'interrompt et tirez sur une autre chaîne pour baisser la herse, bloquant ainsi tout draugr qui pourrait être à vos trousses.

- ◊ Danger ! Piège d'os (alarme), Piège : Fléchettes (plaque à pression)
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

10 Salle du Mur de mots

En ouvrant la porte de cette vaste salle, vous renversez plusieurs pots et réveillez ainsi une nuée de draugr vicieux. Inspectez un livre sur une table de pierre pour améliorer votre compétence Armure légère et suivez le chant pour localiser un Mur de mots qui vous accordera un nouveau Mot de puissance. Grimpez l'escalier central pour piller un coffre gigantesque, puis tirez sur une chaîne près de la herse à l'est pour poursuivre votre route.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : Glace et Chitine
- ◊ Mur de mots : Désarmement [3/3]
- ◊ Coffre

11 Passage avec porte à énigme

Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas trouvé la griffe qui déverrouille la porte à énigme nordique de ce couloir. Mercer Frey se fera un plaisir de vous ouvrir la porte !

12 Sanctuaire intérieur

L'histoire se corse lorsque vous pénétrez dans cette salle, mais nous n'allons pas vous dévoiler l'intrigue ici. Lorsque vous le souhaitez, franchissez la porte opposée pour quitter cette zone.

D Sortie vers Bordeciel

[4.29] Camp des Sombrages de Fortdhiver



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitat : Camp militaire (Sombrages)

Intendant des Sombrages (forgeron)

Soldat Sombrage

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant des Sombrages [10/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Autel d'Arkay [4/12]

Coffres (2)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Les Sombrages ont planté ce camp, accessible uniquement lors de la série de Quêtes de la guerre civile. Faites affaire avec l'intendant si vous le souhaitez ou servez-vous de ses multiples postes d'artisanat. Inspectez la carte de la plus grande tente pour compléter vos données de carte. Pillez quelques coffres avant de reprendre votre route.

[4.30] Tertre d'Yngol



Quêtes associées

Quête de donjon : Sur les rivages d'une mer de fantômes*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Draugr

Dangers

Piège oscillant (plaque à pression)

Énigmes

Porte à énigme nordique (Griffe de dragon en corail)

Piliers nordiques

Objets de collection

Repaire de dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon) [4/10]

Objet unique : Casque d'Yngol [38/112]

Coffre(s)

Diverses pièces d'équipement

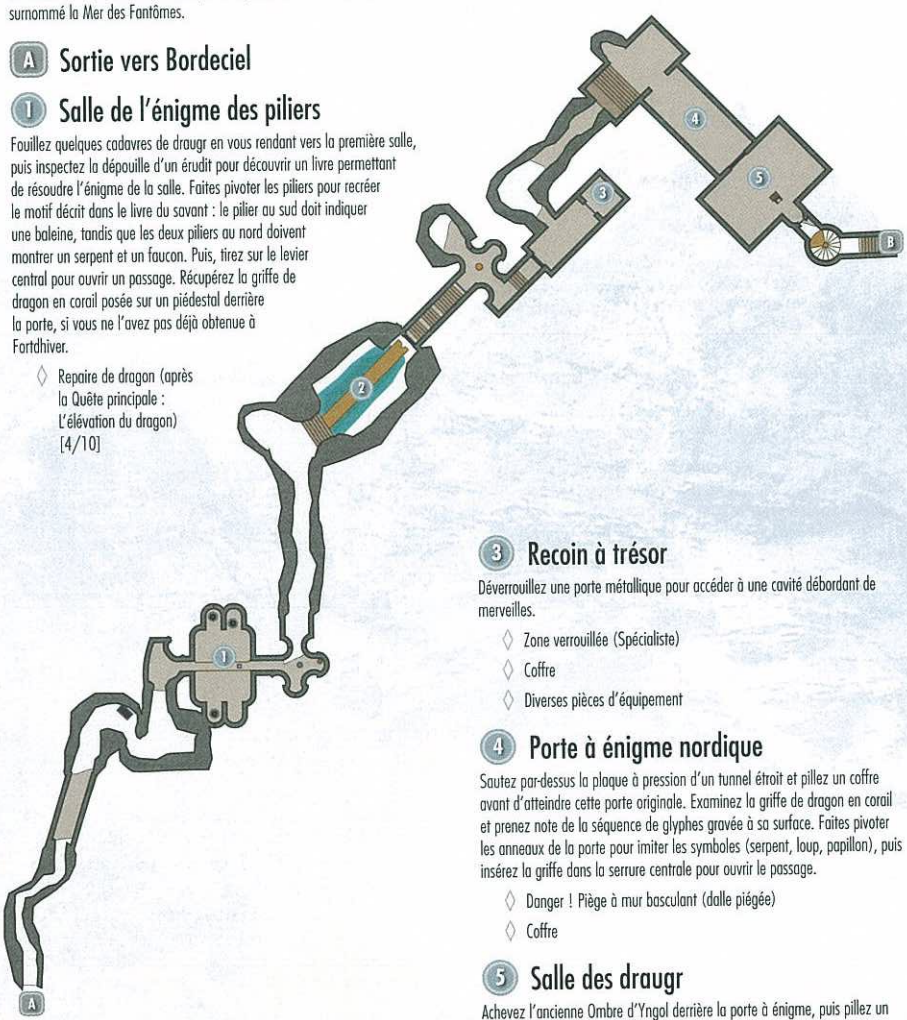
Le Tertre d'Yngol est dissimulé au coeur d'une grotte de glace, au sud-est de Fortdhiver. Ce lieu oublié, hanté par des spectres d'autrefois, est parfois surnommé la Mer des Fantômes.

A Sortie vers Bordeciel

1 Salle de l'énigme des piliers

Fouillez quelques cadavres de draugr en vous rendant vers la première salle, puis inspectez la dépouille d'un érudit pour découvrir un livre permettant de résoudre l'énigme de la salle. Faites pivoter les piliers pour recréer le motif décrit dans le livre du savant : le pilier au sud doit indiquer une baleine, tandis que les deux piliers au nord doivent montrer un serpent et un faucon. Puis, tirez sur le levier central pour ouvrir un passage. Récupérez la griffe de dragon en corail posée sur un piédestal derrière la porte, si vous ne l'avez pas déjà obtenue à Fortdhiver.

- ◊ Repaire de dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon) [4/10]



2 Passage inondé

Plongez dans l'eau glaciale pour localiser un coffre et une urne funéraire engloutis.

- ◊ Coffre

3 Recoin à trésor

Déverrouillez une porte métallique pour accéder à une cavité débordant de merveilles.

- ◊ Zone verrouillée (Spécialiste)
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Porte à énigme nordique

Sautez par-dessus la plaque à pression d'un tunnel étroit et pillez un coffre avant d'atteindre cette porte originale. Examinez la griffe de dragon en corail et prenez note de la séquence de glyphes gravée à sa surface. Faites pivoter les anneaux de la porte pour imiter les symboles (serpent, loup, papillon), puis insérez la griffe dans la serrure centrale pour ouvrir le passage.

- ◊ Danger ! Piège à mur basculant (dalle piégée)
- ◊ Coffre

5 Salle des draugr

Achevez l'ancienne Ombre d'Yngol derrière la porte à énigme, puis pillez un grand coffre et récupérez le casque d'Yngol sur le trône. Enfin, levez la herse et quittez les ruines.

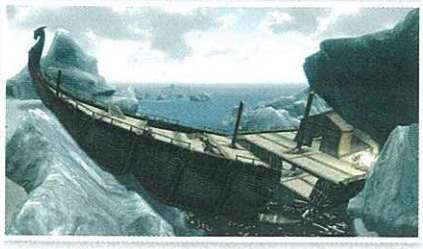
- ◊ Coffre
- ◊ Objet unique : Casque d'Yngol [38/112]

B Sortie vers Bordeciel

SAMY&DENIS

[4.31] Épave du Guerroyeur

Niveau conseillé : 6



Donjon : Épave

Bandits

Objets de collection

Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi [C1/10]

Coffre (Verrouillé : Expert)

Un vieux navire, le Guerroyeur, s'est brisé sur les glaciers impitoyables de la côte orientale de Fortdhiver. Un équipage de bandits a élu domicile dans cette épave. Tuez tous les loups de mer, repérez un coffre verrouillé et récupérez le livre de compétence à proximité.

LIEUX SECONDAIRES

[4.A] Autel de Dibella : Garde d'Aubétoile



Visible depuis la route principale qui quitte Aubétoile pour s'enfoncer vers le sud en direction du Clos, ce contrefort rocheux est surmonté d'une plateforme où est gravée la silhouette sensuelle et ondulée de Dibella. Cet autel, sur lequel repose un livre de compétence, marque la limite de cette châtellerie.

- Livre de compétence [Illusion] : Incident à Necrom
- Autel de Dibella [2/8]

[4.B] Cap du chasseur : Désolation de Fiermartel



Au nord-ouest de Fort Fiermartel, près des flancs escarpés des montagnes, deux chasseurs ont dressé un petit feu de camp sur une butte exposée au-dessus de l'Autel de Dibella, offrant une vue imprenable d'Aubétoile et du Temple de Sorguevoix.

- Artisanat : Chevalet de tannage

[4.C] Tanière du loup : Désolation de Fiermartel



Les loups rôdent dans une alcôve rocheuse, au milieu de la zone forestière, sous les tourbillons de neige, au nord-ouest de Fort Fiermartel. Tuez les animaux sauvages qui gardent cette tanière et inspectez le cadavre de bandit à l'intérieur. Vous ne trouverez que des proies mortes et des os.

[4.D] Plage de la combustion d'Yisra



Quêtes associées

Objectif secondaire : Apprentis disparus : Yisra*

Au sud de l'île où est située Yngvild se trouve une plage dévastée. Une des apprenties de l'Académie, Yisra s'est immoler avec sa Cape de Flamme. Phinis Gestor de l'Académie de Fortdhiver recherche cette apprentie disparue. Écoutez-le en parler puis rapportez une preuve de la disparition d'Ysra ; fouillez son corps calciné à la recherche d'un collier.

- Objet unique : Collier d'Yisra [39/112]
- Livre de sort - Aura enflammée

[4.E] L'Explorateur d'iceberg



Au nord de la Pierre de la Tour, uniquement accessible après une pénible escalade par le nord, gît un squelette à moitié enterré dans cet iceberg, à proximité de la côte de la Mer des Fantômes. Le drapeau que portait cet explorateur mort depuis longtemps flotte encore près d'un coffre et un livre de compétence.

- Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf
- Coffre

[4.F] Autel de Talos : Glaciers de Fortdhiver



À moitié enfoui dans la neige qui fouette les vallées glaciales, se dresse un autel dédié à Talos. Quelques offrandes (surtout de l'équipement) ont été déposées là. Longez la côte à l'est de la Grotte de la Chute d'Hob.

- Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie
- Autel de Talos [3/17]
- Diverses pièces d'équipement

[4.G] Mammouth gelé



Vous apercevez la dépouille d'un ancien mammouth gelé, prisonnier d'un bloc de glace, trop froid pour se décomposer. Des aventuriers se sont servis de cette bête figée comme cible d'entraînement, ce qui vous permet de récupérer quelques flèches et armes. Vous trouverez d'autres os de mammouth au sommet du glacier.

- Diverses pièces d'équipement

[4.H] Os détrempés



Il est facile de manquer cet ensemble de rochers, au sommet du glacier, à l'ouest de Saarthal, près de squelettes (d'hommes et de cerfs) à moitié ensevelis. Un coffre dwemer, dans lequel vous trouverez un ou deux objets précieux, est placé à côté.

- Coffre

[4.I] Monument dwemer : Pic du mont Anthor



Un petit monument dwemer s'élève au sommet du Mont Anthor (vous pouvez y accéder après une escalade périlleuse depuis le lieu principal : Mont Anthor). Cet édifice reste très mystérieux. Attention aux spectres de glace qui gardent cette vue spectaculaire vers le sud.

- Coffres (2)
- Minerai (Vif-argent)

SAMY&DENIS

[4.J] Autel de Talos : Mer des Fantômes



Face au Phare d'Hiveronde, se tient au loin une grande statue de Talos, un serpent lové à ses pieds. Grimpez sur la petite île de roche et de glace sur laquelle se dresse la statue pour recevoir une bénédiction et mettre la main sur les objets suivants :

- Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit
- Autel de Talos [4/17]
- Sacoche d'apothicaire
- Diverses pièces d'équipement

[4.K] Autel de Talos : Le dernier combat d'Ilas-Tei



Quêtes associées

Objectif secondaire : Apprentis disparus : Ilas-Tei*

Sur les terres soumises aux marées, au nord du Tombeau d'Ysgramor, se trouve un vieil Autel de Talos, ainsi qu'une cage à ragnards. Ceux-ci, récemment libérés, ont assailli un Argonien nommé Ilas-Tei, l'un des apprentis disparus que recherche Phinis Gestor de l'Académie de Fortdhiver. Parlez-lui, puis rapportez-lui une preuve du trépas d'Ilas-Tei. Fouillez pour trouver des parchemins et un livre de compétence sur les caisses de la cage.

- Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau
- Objet unique : Anneau d'Ilas-Tei [40/112] (Ilas-Tei)
- Autel de Talos [5/17]
- Sacoche d'apothicaire
- Diverses pièces d'équipement

[4.L] Autel de Xrib



Au sommet de la Fosse aveugle, vous trouverez un ancien autel sacrificiel, près duquel des piles d'ossements indiquent qu'il était très utilisé autrefois. Parmi les os, vous verrez un livre de compétence et diverses offrandes, mais il serait dangereux de vous en emparer. En les touchant, vous réveillerez le squelette de l'autel et deux autres se formeront à partir des ossements derrière vous pour vous tendre une embuscade.

- Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion
- Diverses pièces d'équipement

[4.M] Le Trou



Les soldats de Fortdhiver ont trouvé une nouvelle façon d'emprisonner les bons à rien, maintenant que leur ville est en ruines. Ils les enferment sur l'île glaciale au nord-ouest de l'avant-poste de Septimus Signus. Les cages sont verrouillées (Spécialiste), mais vous trouverez de l'or au sommet du glacier. Sachez, si les soldats vous incarcèrent ici, que ce lieu est gardé par des Atronachs de glace.

- Minerai (Or)

[4.N] Pris au piège pour l'éternité



Deux squelettes fragiles, tous deux morts depuis bien longtemps, gisent près du rivage à l'est de Fortdhiver, entre les sentiers qui sillonnent les glaciers. Ils doivent leur repos éternel à un piège à ours.

- Sacoche d'apothicaire

[4.O] L'erreur de Rundi



Quêtes associées

Objectif secondaire : Apprentis disparus : Rundi*

Au sommet d'un glacier (approchez par l'ouest pour l'escalader) se trouve un cercle d'invocation avec trois pièges runiques qui explosent et infligent des dégâts de glace à ceux qui passent à proximité. Le corps d'un mage nommé Rundi gît ici, près de quelques offrandes et d'un livre. C'est l'un des apprentis disparus que recherche Phinis Gestor de l'Académie de Fortdhiver. Parlez-lui, puis rapportez-lui une preuve du trépas de Rundi.

- Danger : Piège runique (Glace)
- Livre de compétence [Alchimie] : Mannimarco, roi des vers
- Arme unique : Dague de Rundi [26/80]

[4.P] Camp de chasseurs : Bordure du glacier



Un petit camp composé de deux tentes et d'un feu éteint est installé au bord du glacier. Outre une vue imprenable sur l'Académie de Fortdhiver au nord-ouest, vous y trouverez un coffre verrouillé et un squelette.

- Coffre (Spécialiste)

[4.Q] Butin des horqueurs



Au niveau du sol, près d'une plage balayée par le vent, deux horqueurs vicieux patrouillent dans un canyon glacial. Ils gardent vaillamment un tas d'ossements sanglants, près d'un coffre verrouillé.

- Coffre (Verrouillé : Novice)

[4.R] Camp de chasseurs : Rivage de la Mer des Fantômes



Laissant leur cheval attendre patiemment leur retour, deux chasseurs ont quitté leur camp à la recherche d'horqueurs. Ils en ont déjà ramené un, qu'ils ont découpé pour sa viande et ses défenses. Fouillez le camp pour obtenir les objets suivants (vous pouvez monter le cheval sans pénalité).

- Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste
- Cheval
- Havresac

SAMY&DENIS

[4.S] Dernier combat du chasseur : Rivage de la Mer des Fantômes



Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Les chasseurs du camp du rivage ont tué leur dernier horqueur : ils gisent tous les deux morts, terrassés par des horqueurs trop nombreux pour eux. Tuez les horqueurs restants et fouillez le corps des chasseurs pour obtenir de l'équipement et une carte au trésor.

- ◊ Carte au trésor VIII [3/11]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[4.T] Butin mal acquis : Rivage de la Mer des Fantômes



Dans l'étendue de glace à l'est du Sanctuaire de Voilneige, une fissure peu profonde fend la terre. Elle cache un horqueur mort et généralement un animal sauvage qui garde quelques caisses et un coffre au trésor verrouillé. Ouvrez le coffre pour voir ce que vous ont laissé des contrebandiers morts depuis longtemps.

- ◊ Coffre (Spécialiste)

[4.U] Camp du pêcheur : Baie du carnassier



Au nord-ouest de l'Épave du Guerroyeur, sur la rive boueuse située juste avant la ligne des glaces, un pêcheur a installé un petit camp. Vous pouvez débiter du bois, prendre l'hydromel restant dans ce camp désert et feuilleter le journal du pêcheur pour comprendre ce qui lui est arrivé. On peut dire que les poissons mordent, ici ! Ces eaux grouillent de poissons carnassiers. Si vous pouvez survivre à leurs attaques, nagez jusqu'au bateau de pêche retourné et cherchez un havresac ainsi que diverses pièces d'équipement.

- ◊ Journal du pêcheur
- ◊ Havresac
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[4.V] Col de l'avalanche



Dans un haut col montagneux, entre le Mont Anthor et le Sanctuaire de Voilneige, une caravane de réfugiés et leur chariot ont été balayés par une avalanche. Fouillez les débris pour récupérer des objets avant de reprendre votre route. Si vous pénétrez par l'est, faites attention ou vous pourriez connaître le même sort...

- ◊ Diverses pièces d'équipement

[4.W] Autel d'Arkay : Collines de Vendeaume



Sur les berges enneigées au-dessus de Vendeaume, près de l'endroit où les Sombrages installent leur camp de Fortdhiver durant la guerre civile, a été érigé un autel dédié à Arkay, généralement gardé par une Lucereine. Si vous le souhaitez, traversez les pierres dressées pour vous approcher de l'autel et recevoir une bénédiction.

- ◊ Autel d'Arkay [4/12]



SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 5 : LA CREVASSE





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

Il y a plus de 600 ans, certains historiens décrivaient la Crevasse comme la plus cosmopolite des châtelleries de Bordeciel. D'autres assuraient que "la Crevasse pourrait être considérée, à tort, comme l'un des royaumes insignifiants de Haute-Roche ; elle foisonne de Bretons, de Rougegardes, de Cyrodilléens, d'Elfes de toutes espèces et compte même quelques Khajiits égarés." D'un point de vue topographique, la Crevasse, qui occupe toute l'extrémité ouest de Bordeciel, est sans doute la châtellerie qu'il est le plus difficile de traverser et où il est le plus facile de se perdre. En raison des escarpements rocheux imposants, du nombre faramineux de lieux importants et de la férocité des Parjures (les hameaux accueillants sont rares et assez éloignés les uns des autres), peu de visiteurs s'arrêtent pour s'émerveiller de la beauté brute des lieux et de leurs nombreuses ruines.

Routes et chemins

Les montagnes de Druadach, qui s'élèvent à l'ouest de la châtellerie, enserrent Markarth et d'autres villages entre leurs pics, leurs escarpements et leurs contreforts. Pour vous familiariser avec la géographie, vous pouvez repérer les cours d'eau de la Karth et ses affluents. N'hésitez pas à faire des pauses de temps en temps pour explorer les chemins secondaires partant de la route principale, qui décrit un cercle depuis la Châtellerie de Blancherive en direction de l'est. Ensuite, rejoignez la route et aventurez-vous dans la brousse et dans les ravines rocailleuses, où vous risquez de tomber sur un camp de Parjures... ou pire encore ! Folpertuis et le Vieux-Hroldan vous garantissent une sécurité relative et le repaire des Lames, le Temple d'Havreciel, constitue une autre oasis de tranquillité, entourée par un terrain hostile et des adversaires plus hostiles encore. Fort Gardesol et la Redoute de la Tour brisée sont deux fortifications à explorer. Vous pouvez aussi fouiller les deux forteresses des Orques (Mor Khazgur et Dushnikh Yal). Au nord-est s'étend Hjaalmarche, mais la Crevasse partage la majeure partie de ses frontières avec Blancherive. Une fois que vous pénétrez dans les plaines de la toundra, vous savez que vous avez quitté la Crevasse.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [7/47]
- Commerçants : [19/133]
  - Apothicaire [3/12]
  - Archerie [0/3]
  - Aubergiste [2/15]
  - Cocher [1/5]
  - Forgeron [5/33]
  - Joaillier [1/2]
  - Maître d'écurie [1/5]
  - Receleur [2/10]
  - Spécial [1/3]
  - Tavernier [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) [1/19]
  - Vendeur (sorts) [1/12]
  - Vendeur (vivres) [1/9]
- Maisons à vendre : [1/5]
- Prétendants : [16/62]
- Professeurs de compétences : [6/50]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [0/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [1/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [1/3]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [1/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [1/3]
  - Furtivité : [1/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Parade : [1/2]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [12/80]
- Cartes au trésor : [0/11]
- Cibles de larcins : [1/7]
- Gemmes étranges : [3/24]
- Griffes de dragon : [1/10]
- Insectes capturés : [1/5]
- Livres de compétence : [24/180]
  - Alchimie : [1/10]
  - Altération : [2/10]
  - Archerie : [0/10]
  - Armes à deux mains : [2/10]
  - Armes à une main : [1/10]
  - Armure légère : [3/10]
  - Armure lourde : [2/10]
  - Conjuration : [2/10]
  - Crochetage : [1/10]
  - Destruction : [0/10]
  - Éloquence : [2/10]
  - Enchantement : [0/10]
  - Forgeage : [2/10]
  - Furtivité : [1/10]
  - Guérison : [1/10]
  - Illusion : [2/10]
  - Parade : [1/10]
  - Vol à la tire : [1/10]
- Masques de prêtre-dragon : [2/10]
- Objets uniques : [17/112]

Objets spéciaux

- Autels : [12/69]
  - Akatosh : [1/6]
  - Arkay : [2/12]
  - Dibella : [3/8]
  - Julianos : [1/5]
  - Kynareth : [1/6]
  - Mara : [1/5]
  - Stendarr : [0/5]
  - Talos : [2/17]
  - Zénithar : [1/5]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre de l'Amant
- Murs de mots : [6/42]
  - Allégeance animale : [0/3]
  - Aura de perception : [1/3]
  - Corps éthéré : [1/3]
  - Désarmement : [0/3]
  - Cri intimidant : [1/3]
  - Furie élémentale : [1/3]
  - Souffle ardent : [0/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Cri de glace : [0/3]
  - Paix de Kyne : [1/3]
  - Marque mortelle : [0/3]
  - Ralenti : [1/3]
  - Tourmente : [0/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Déferlement : [0/1]
  - Impulsion : [0/2]

POSTES D'ARTISANAT : LA CREVASSE

✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Markarth (Château de Coeur-de-Roche - Zone de travail de Calcelmo) [5.00]	Dushnikh Yal (extérieur) [5.38]
☐	Autel d'enchantement	Markarth (Château de Coeur-de-Roche - Zone de travail de Calcelmo) [5.00]	—
☐	Enclume ou forge	Markarth (Château de Coeur-de-Roche - Forge) [5.00]	Dushnikh Yal (extérieur) [5.38]
☐	Casserole et broche	Markarth (Château de Coeur-de-Roche - Cuisines) [5.00]	Markarth (Auberge du Sang-d'Argent) [5.00]
☐	Meule	Markarth (portes de la ville) [5.00]	Dushnikh Yal (extérieur) [5.38]
☐	Fonderie	Markarth (Fonderie et Maison du responsable de la fonderie) [5.00]	Dushnikh Yal (extérieur) [5.38]
☐	Chevalet de tannage	Markarth (Château de Coeur-de-Roche - Forge) [5.00]	Dushnikh Yal (extérieur) [5.38]
☐	Billot	Vieux-Hroldan (extérieur) [5.34]	—
☐	Établi	Markarth (Château de Coeur-de-Roche - Forge) [5.00]	Dushnikh Yal (extérieur) [5.38]



SAMY&DENIS


5.01
5.02
5.03
5.04
5.05
5.06
5.07
5.08
5.09
5.10
5.11
5.12
5.13
5.14
5.15
5.16
5.17
5.18
5.19
5.20
5.21
5.22
5.23
5.24
5.25
5.26
5.27
5.28
5.29
5.30
5.31
5.32
5.33
5.34
5.35
5.36
5.37
5.38
5.39
5.40
5.41
5.42
5.43
5.44
5.45
5.46
5.47
5.A
5.B
5.C
5.D
5.E
5.F
5.G
5.H
5.I
5.J
5.K
5.L
5.M
5.N
5.O
5.P
5.Q
5.R
5.S
5.T
5.U
5.V
5.W
5.X
5.Y
5.Z
5.AA
5.AB
Markarth
Château de Cœur-de-Roche
Châtellerie 5 : La Crevasse
N

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 49 : la capitale, Château de Coeur-de-Roche et 47 lieux importants

[5.00] Capitale de châtellerie : Markarth
[5.00] Château de Coeur-de-Roche
Jarl : Igmund
[5.01] Mor Khazgur
[5.02] Redoute de Noirbois
[5.03] Vileserre
[5.04] Croisement de Gentfond
[5.05] Redoute du Saut de Bruca
[5.06] Bthardamz
[5.07] Redoute de Druadach
[5.08] Cratère Dent-de-Dragon
[5.09] Harmugstahl
[5.10] Camp des Sombrages de la Crevasse
[5.11] Refuge du menteur
[5.12] Repaire de la falaise
[5.13] Cap de Pondragon
[5.14] Ragnvald
[5.15] Camp impérial de la Crevasse
[5.16] Autel de Péryite
[5.17] Folpertuis
[5.18] Redoute de la Tour brisée
[5.19] Écuries de Markarth
[5.20] Ferme Salvius
[5.21] Mine de Maingauche
[5.22] Mine de Kolskeggr
[5.23] Pierre de l'Amant
[5.24] Grotte du Cap aveugle
[5.25] Guet des quatre crânes
[5.26] Redoute de l'Aigle carmin
[5.27] Tours scindées
[5.28] Cairn du rebelle
[5.29] Camp de Karthecime
[5.30] Karthecime
[5.31] Temple d'Havreciel
[5.32] Doline de Soljund
[5.33] Falaise de Mornevent
[5.34] Vieux-Hroldan
[5.35] Redoute de Sorceroc
[5.36] Rocher de la mégère
[5.37] Rivepure
[5.38] Dushnikh Yal
[5.39] Rocher d'Eaulointaine
[5.40] Aire d'Âprevent
[5.41] Grotte de Longmur
[5.42] Valthume
[5.43] Morastel
[5.44] Redoute de la Vallée perdue
[5.45] Sommet du barde
[5.46] Tour de Rocharceau
[5.47] Fort Gardesol

LIEUX SECONDAIRES

Total - 28 points d'intérêt

[5.A] Décombres dwemers : Druadach
[5.B] Tertre aux dragons : Col d'Étenvers
[5.C] Arche dwemer : Chutes d'Harmugstahl
[5.D] La baigneuse imprudente
[5.E] Un livre de bandit
[5.F] Décombres dwemers : Confluent de la Karth
[5.G] Camp de Parjures : Environs de Bthardamz
[5.H] Le bandit ensanglanté
[5.I] Tertre aux dragons : Val de Ragnvald
[5.J] Ruines dwemers : Antre de la Lucereine
[5.K] Ravine du smilodon
[5.L] Totem du dragon
[5.M] Le mineur découvert
[5.N] Camp d'harfreuses : Escarpement de Ragnvald
[5.O] Décombres dwemers : Sentier de la ferme Salvius
[5.P] Autel de Zénithar : Guet des quatre crânes
[5.Q] Coffre dissimulé : Rivage
[5.R] Trésor perdu : Rivepure
[5.S] Camp de Parjures : Rivière d'Eaulointaine
[5.T] Tertre aux dragons : Falaises de Karthecime
[5.U] Autel du Crevassais : Redoute de l'Aigle carmin
[5.V] Camp des amants
[5.W] Coffre au trésor des rapides
[5.X] Tertre d'Âprevent
[5.Y] Camp de Parjures : Passage de Morostel
[5.Z] Autel de Dibella : Pont du Vieux-Hroldan
[5.AA] Ruines du genévrier
[5.AB] Escarpement de Rocharceau

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : MARKARTH



Habitation : capitale de châtellerie (majeure)

Artisanat

Autels d'enchantement (3)
Chevalets de tannage (2)
Enclumes (2)
Établis (4)
Fonderie
Forges (2)
Laboratoires alchimiques (3)
Meules (2)

Objets spéciaux

Autel d'Arkay [5/12]
Autel de Dibella [3/8]
Autel de Talos [6/17]
Guerre civile : carte de Bordeciel
Livres de comptes

Quêtes associées

Activité de donjon (Château de Coeur-de-Roche)
Activité de donjon (Maison abandonnée)
Objectif secondaire : L'anneau de Calcelmo* (Kerah)
Objectif secondaire : L'Autel de Dibella* (Lisbet)
Objectif secondaire : Le Dernier fourreau* (Ghorza gra-Bagol)
Objectif secondaire : Le fond du problème* (Moth gro-Bagol)
Objectif secondaire : Neutraliser Nimhe* (Calcemo)
Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge du Sang-d'Argent)
Objectif secondaire : Triomphe sur Talos* (Ondolemar)
Objectif secondaire : Une potion pour le chambellan* (Bothela)
Quête de donjon : L'expédition perdue
Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort
Quête de la Confrérie noire : Fatale recette
Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses
Quête de thane : Thane de la Crevasse*
Quête des Daedra : La maison des horreurs
Quête des Daedra : Le goût de la mort
Quête des Daedra : Prélude : Les délices de la Nécropole*
Quête des Daedra : Une nuit mémorable
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le bon côté des choses
Quête du temple : Le coeur de Dibella
Quête du temple : Le livre d'amour
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Larcins*
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (x2)
Quête parallèle : La conspiration des Parjures
Quête parallèle : La Mine de Cidhna
Service (activité) : À boire pour les ivrognes* (Cosnach)
Service (activité) : À boire pour les ivrognes* (Degaine)
Service (activité) : Le don de la charité* (Degaine)
Service : Partenaires d'entraînement* (Cosnach)
Service : Travaux pour les jarls* (Jarl Igmund : 1)
Service : Travaux pour les jarls* (Jarl Igmund : 2)
Service : Une bonne discussion (Omluag)

Services

Acolyte : Argis le Rempart [15/47]
Acolyte : Cosnach [13/47]
Acolyte : Vorstag [14/47]
Commerçant (articles généraux) : Hogni Bras-Rouge [6/25]
Commerçant (aubergiste) : Kleppr [6/15]
Commerçant (aubergiste) : Kleppr [6/18]
Commerçant (forgeron) : Moth gro-Bagol [12/33]
Commerçant (receleur) : Endon [3/10]
Commerçant (receleur) : Endon [3/4]
Commerçant (sorts) : Calcelmo [9/12]
Commerçant (vivres) : Hogni Bras-Rouge [4/9]
Commerçante (alchimie) : Bothela [5/14]
Commerçante (alchimie) : Muiri [6/14]
Commerçante (apothicaire) : Bothela [4/12]
Commerçante (armes et armures) : Moth gro-Bagol [13/35]
Commerçante (articles généraux) : Kerah [5/25]
Commerçante (articles généraux) : Lisbet [5/19]
Commerçante (articles généraux) : Lisbet [7/25]
Commerçante (aubergiste) : Keerava [7/18]
Commerçante (forgeronne) : Ghorza [11/33]
Commerçante (joaillière): Kerah [1/2]
Maison à vendre : Gentilhommière de Vlindrel [2/5]
Prétendant : Argis le Rempart [12/62]
Prétendant : Cosnach [10/62]
Prétendant : Moth gro-Bagol [19/62]
Prétendant : Omluag [16/62]
Prétendant : Vorstag [11/62]
Prétendante : Anwen [13/62]
Prétendante : Ghorza gra-Bagol [18/62]
Prétendante : Muiri [17/62]
Prétendante : Orla [14/62]
Prétendante : Senna [15/62]
Professeur (Éloquence - Expert) : Ogmund le Skald [2/4]
Professeur (Éloquence - Expert) : Ogmund le Skald [2/4]
Professeur (Enchantement - Maître) : Hamal [2/2]
Professeur (Enchantement - Maître) : Hamal [2/2]
Professeur (Forgeage - Spécialiste) : Ghorza [1/3]
Professeur (Forgeage - Spécialiste) : Ghorza [1/3]
Professeur (Furtivité - Expert) : Garvey [1/3]
Professeur (Furtivité - Expert) : Garvey [1/3]

Objets de collection

Arme unique : Baguette d'arachnologie [30/80]
Arme unique : Masse de Molag Bal [28/80]
Arme unique : Masse rouillée [50/80]
Arme unique : Surin [29/80]
Cible de larcin : Cube dwemer [4/7]
Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement
Gemme étrange : [8/24]
Gemme étrange : [9/24]
Livre de compétence [Alchimie] : Le guide de l'herboriste [C1/10]
Livre de compétence [Altération] : Fille de la Niben [B1/10]
Livre de compétence [Altération] : Sithis [D1/10]
Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit [E1/10]
Livre de compétence [Armure légère] : Glace et chitine [A1/10]
Livre de compétence [Armure lourde] : Chimarvamidium [B1/10]
Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier [E1/10]
Livre de compétence [Crochetage] : Anatomie d'un verrou [B1/10]
Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 7 [C1/10]
Livre de compétence [Guérison] : 2920, ondepluie, vol. 4 [A2/10]
Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2 [A1/10]
Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D1/10]
Objet unique : Amulette de Talos d'Ogmund [48/112]
Objet unique : Amulette de Talos gravée de Raerek [49/112]
Objet unique : Anneau de Calcemo [41/112]
Objet unique : Anneau de Muiri [47/112]
Objet unique : Armure des Anciennes divinités [42/112]
Objet unique : Bottes des Anciennes divinités [43/112]
Objet unique : Casque des Anciennes divinités [45/112]
Objet unique : Chevalière des Sang-d'Argent [46/112]
Objet unique : Gantelets des Anciennes divinités [44/112]
Potions à foison

SAMY&DENIS

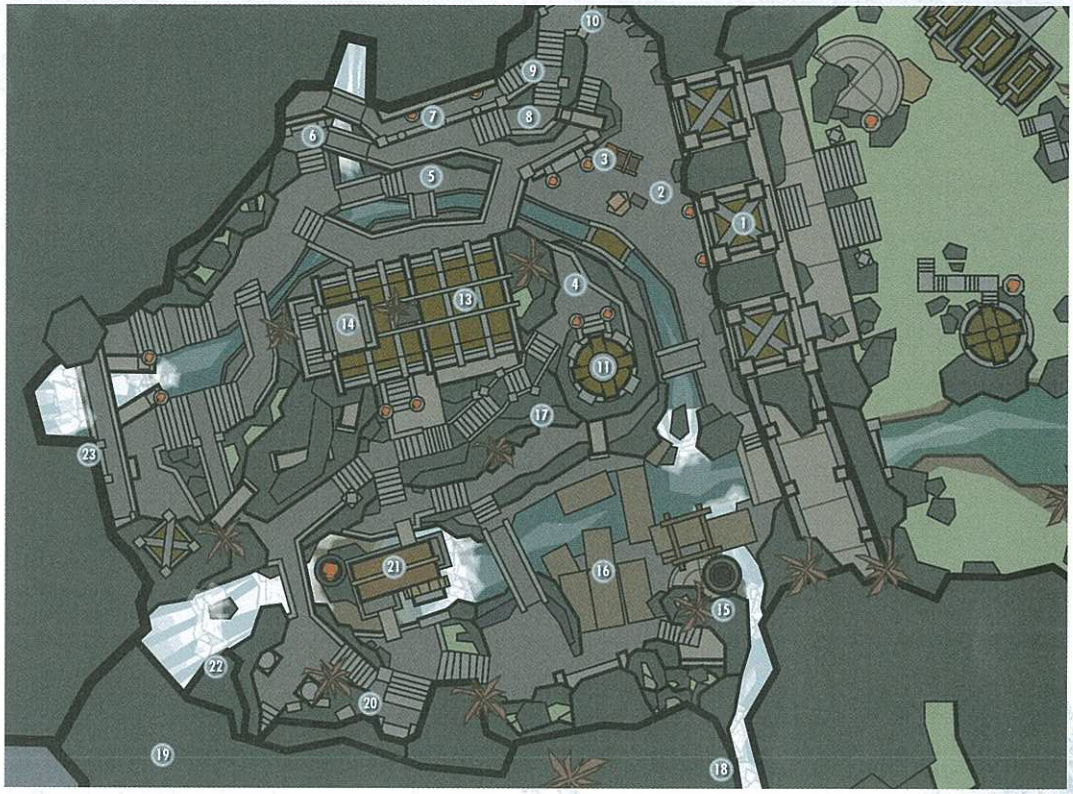
Contexte : vue d'ensemble

Markarth est une formidable ville encaissée, construite il y a des milliers d'années par des tailleurs de pierre nains sur le flanc des montagnes de Druadach. Après avoir érigé une fortification défensive autour de la ville souterraine de Nchuand-Zel, les Crevassais primitifs furent les premiers à réinvestir la cité tentaculaire après la disparition des nains. Quelques siècles plus tard, Markarth est en proie au chaos suite à ce que certains historiens (et nationalistes nordiques) nomment "l'Incident de Markarth".

En 4E174, alors que la Grande guerre battait son plein, les Parjures, une tribu de Crevassais locaux, profitèrent de la situation désespérée de l'Empire pour fomenter une rébellion ouverte, obtenir le contrôle de Markarth et déclarer leur indépendance vis-à-vis de Bordeciel. L'Empire comme les Nordiques plus radicaux considérèrent ce geste comme une haute trahison, mais les Parjures ne furent pas inquiétés à cette époque.

Deux ans plus tard, des irréguliers nordiques envahirent brièvement la Crevasse et chassèrent les Parjures de Markarth dans un bain de sang. Les Nordiques étaient menés par les plus véhéments des disciples de Talos (dont le culte fut interdit par les termes du Traité de l'Or Blanc qui mit un terme à la Grande guerre), qui assuraient qu'on leur avait promis la liberté de culte au sein de la Crevasse s'ils parvenaient à reprendre cette châtellerie. C'était la vérité, mais cet accord secret violait les termes du traité. Peu après, l'ambassadeur du Thalmor se rendit à la Cité impériale pour confronter l'Empereur. Devant la menace d'une seconde guerre, l'Empereur fut contraint d'envoyer la légion impériale soutenir les Justiciars du Thalmor. Les Nordiques refusèrent de céder et furent arrêtés ou emprisonnés en grand nombre. L'Incident de Markarth fut une étape décisive vers la guerre civile qui éclata par la suite.

Conflits et luttes de pouvoir mis à part, Markarth est le premier producteur d'argent en Bordeciel. La beauté de son architecture héritée des nains et la richesse de ses mines d'argent contrastent violemment avec la misère noire des mineurs. La tension est palpable entre les Nordiques au pouvoir et les autochtones crevassais qui travaillent dans les mines. De leur côté, les Parjures qui ont survécu se terrent dans les collines, terrorisent la Crevasse et attendent une occasion de prendre leur revanche.



Principales zones d'intérêt

1 Portes de la ville

Pour pénétrer dans Markarth, vous devez impérativement franchir les portes dwemers géantes (dès que vous aurez visité le château de Coeur-de-Roche, vous pourrez utiliser le voyage rapide). Néanmoins, vous pouvez exploiter les rochers au nord ou la rivière au sud pour vous faufiler par l'une des entrées secondaires. Les soldats veillent sur la Crevasse depuis quelques remparts couverts et deux tours de garde, dont l'une est accolée aux écuries.

◊ Artisanat : Établi
◊ Diverses pièces d'équipement

Les Hauteurs



Situées au nord de l'escarpement rocheux, au-dessus du marché, les Hauteurs forment le quartier où les membres les plus éminents de la ville (en dehors du jarl et de ses conseillers) vivent et travaillent, se mêlant aux classes inférieures qui titubent le long des canaux pour se rendre à l'Auberge du Sang-d'Argent pendant la relâche.

2 Marché

Endon	Adara
Kerah	Hogni Bras-Rouge

Un marché à ciel ouvert près des portes de la ville, où vous verrez un Parjure impudent (Weylin) attaquer l'une des commerçantes (Margret), où vous rencontrerez Eltrys et commencerez la Quête parallèle : La conspiration des Parjures. L'un des étals propose un certain nombre de colliers que vous pouvez voler. Fouillez le cadavre de Margret pour obtenir la clé de sa chambre à l'Auberge du Sang-d'Argent.

◊ Commerçante (joaillière): Kerah [1/2]
◊ Commerçant (vivres) : Hogni Bras-Rouge [4/9]
◊ Objet unique : Anneau de Calcemo [41/112]
◊ Clé de la chambre de Margret
◊ Diverses pièces d'équipement

3 Comptoir d'Arnleif et fils



Lisbet	Imedhnain	Cosnach

Voici l'un des anciens comptoirs de Markarth. Cette demeure attenante au marché fait office d'épicerie. Actuellement dirigé par la veuve Lisbet, le comptoir connaît une période de vaches maigres à cause des Parjures.

◊ Acolyte : Cosnach [13/47]
◊ Prétendant : Cosnach [10/62]
◊ Commerçante (articles généraux) : Lisbet [5/19]
◊ Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 7 [C1/10]
◊ Livre de comptes
◊ Coffre [Spécialiste]
◊ Coffre

SAMY&DENIS

4 Auberge du Sang-d'Argent



Kleppr — Hroki et Hreinn
Frabbi — Ogmund

Cet établissement est (relativement) prospère, compte tenu des problèmes que rencontre Markarth. C'est peut-être l'une des habitations les plus accueillantes de la ville. L'auberge comprend une taverne centrale où flambe un feu et des chambres à louer de chaque côté. Ici, vous pouvez engager Vorstag pour qu'il vous aide au cours de vos aventures, apprendre l'éloquence auprès d'Ogmund et demander à Kleppr de vous rapporter les rumeurs qu'il entend au sujet de la ville et de ses alentours. Lui et sa femme Frabbi s'entendent comme chien et chat. Fouillez les chambres pour récupérer des pièces d'équipement, quelques pièces et des livres. Continuez la Quête parallèle : La conspiration des Parjures en fouillant la seule chambre louée et verrouillée (Spécialiste) : elle appartenait à la défunte Margret. Vous trouverez un journal sur la table basse qui vous aidera à progresser.

- ◊ Acolyte : Vorstag [14/47]
- ◊ Prétendant : Vorstag [11/62]
- ◊ Commerçant (aubergiste) : Kleppr [5/15]
  - ☒ Chambre pour la nuit, nourriture
- ◊ Professeur (Éloquence - Expert) : Ogmund le Skald [2/4]
- ◊ Journal de Margret
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Maison abandonnée (verrouillée : clé requise)

Vigile Tyranus

Cette habitation est actuellement vide. Elle fut le théâtre d'un meurtre effroyable et la rumeur dit qu'elle est aujourd'hui hantée. Pour explorer ce lieu et les passages qui serpentent entre les salles indescriptibles et oubliées par le temps, la Quête des Daedra : La maison des horreurs doit être active.

- ◊ Arme unique : Masse rouillée [27/80]
- ◊ Arme unique : Masse de Molag Bal [28/80]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Salle du trésor

Thonar Sang-d'Argent — Rhiada
Betrid — Ildene et Donnel

Voici un édifice impressionnant digne d'une des familles les plus importantes de Markarth, qui dirige la Crevasse si elle tombe entre les mains des Sombrages (Thongvor habitera alors au château de Coeur-de-Roche avec Reburrus et Yngvar, tandis que Thonar, Betrid, Kolgrim et les domestiques resteront à la Salle du trésor). Ce manoir familial du clan des Sang-d'Argent est la demeure la plus sophistiquée de Markarth et fait office de banque. C'est également ici que les Parjures initient une épouvantable insurrection durant la Quête parallèle : La conspiration des Parjures. Derrière le comptoir se trouve une porte verrouillée (Expert), qui dissimule des lingots et un coffre-fort. Les domestiques logent dans les chambres au sud-est. La porte verrouillée (Apprenti) au nord-ouest mène aux appartements de Thonar.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor [E1/10]
- ◊ Gemme étrange : [8/24]
- ◊ Coffre (Expert)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

7 Maison d'Endon

Une petite maison bien aménagée où Endon et Kerah travaillent comme orfèvres avec leur fille Adara. L'un d'eux se rend au marché durant la journée pour vendre la marchandise. La boutique contient plusieurs colliers de valeur que vous pouvez voler.

- ◊ Artisanat : enclume, établi, casserole
- ◊ Vitrines (Spécialiste) (2)
- ◊ Coffre

8 Maison d'Ogmund

Une petite maison confortable où réside Ogmund, qui suit les anciens préceptes d'un skald nordique. Il joue à l'Auberge du Sang-d'Argent et annonce les nouvelles de la journée au marché.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

9 Maison de Nepos

Nepos le Nez-creux
Uaile et Morven
Tynan

Nepos gère la Mine de Cidhna et la fonderie. Il est relativement riche pour un autochtone et collabore avec les Sang-d'Argent et Madanach pendant la Quête parallèle : La conspiration des Parjures. Son foyer est composé d'une grande salle de banquet équipé de deux tables et d'une vaste cheminée devant laquelle Nepos s'assied et se réchauffe. À l'arrière de la propriété se trouvent les chambres.

- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D1/10]
- ◊ Vitrine (Apprenti)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

10 Gentilhommière de Vlindrel (maison à vendre)



Si vous devenez thane de la Crevasse (en rendant des services aux citoyens et au jarl), vous pouvez acquérir cette demeure auprès du chambellan du jarl Thongvor, Reburrus Quintilius. Consultez les Quêtes de thane pour plus d'informations. C'est une maison érigée sur une falaise, dans la partie supérieure de la ville. Les Vlindrel de Markarth étaient une famille de marchands de colodvie qui furent chassés durant la rébellion des Crevassais. Depuis, ce manoir est resté désert.

- ◊ Acolyte : Argis le Rempart [15/47]
- ◊ Prétendant : Argis le Rempart [12/62]

L'escarpement rocheux



Voici l'escarpement central qui divise la ville en deux sections : les Hauteurs au nord et les Berges au sud.

11 Tour de garde

Les soldats qui patrouillent en ville utilisent aujourd'hui cette tour dwemer, située au sommet de l'escarpement rocheux central, comme baraquements et tour de guet. Descendez l'escalier en colimaçon pour trouver la salle d'entraînement et les dortoirs.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : Glace et chitine [A1/10]
- ◊ Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit [E1/10]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

12 Temple de Dibella

Hamal
Orla et Anwen
Senna

La seconde structure principale qui surplombe l'escarpement est l'ancien Temple de Dibella. Dans son enceinte, vous trouverez un autel de Dibella, qui vous permet de recevoir une bénédiction ; l'antichambre de Sybil, où loge la grande prêtresse ; et un sanctuaire intérieur (verrouillé : Expert), réservé aux femmes. Quelques prêtresses se promènent sur les terres du temple, tandis que d'autres, à l'intérieur du sanctuaire, prient et cherchent à atteindre le recueillement sensuel, parmi elles Hamal en personne, une enchanteresse d'exception. Hormis des livres, des ingrédients et une variété de babioles, vous pouvez trouver les offrandes ci-dessous. La porte à l'extrémité du sanctuaire intérieur mène à un autel, où les prêtresses prient Dibella et font des offrandes.Sanctum leads to an altar, where Dibella's fetish is prayed to and offerings are made.

- ◊ Prétendante : Anwen [13/62]
- ◊ Prétendante : Orla [14/62]
- ◊ Prétendante : Senna [15/62]
- ◊ Professeur (Enchantement - Maître) : Hamal [2/2]
- ◊ Livre de compétence [Illusion] : 2920, dairciel, vol. 2 [A1/10]
- ◊ Autel de Dibella [3/8]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

13 Autel de Talos

Sous le joug impérial, cette chapelle relativement imposante sera désertée et "fermée", mais même les Thalmor ne se permettraient pas de profaner ce lieu, de peur d'attiser la colère des rebelles. L'autel est de nouveau accessible si les Sombrages prennent la ville. Eltrys se cache généralement ici.

- ◊ Autel de Talos [6/17]

Les Berges



Cette section de Markarth englobe la périphérie de la rivière, près de la fonderie, au sud de l'escarpement rocheux. Les travailleurs crevassais de

SAMY&DENIS

Markarth vivent ici. La plupart d'entre eux besognent à la fonderie, mais ils oeuvrent également dans d'autres quartiers en tant que femmes de chambre et domestiques. L'air, déjà pollué, est imprégné d'une légère odeur de désespoir.

14 15 Fonderie et Maison du responsable de la fonderie

Mulush gra-Shugurz

La fonderie, située au bord de la rivière, produit quantité de lingots. Au-dessus de la fonderie, à côté des marches à demi dissimulées près de la cascade, se trouve l'entrée verrouillée de la demeure de Mulush.

- ◊ Artisanat : enclume, fonderie
- ◊ Coffre
- ◊ Havresac
- ◊ Diverses pièces d'équipement

16 Le pilori et la cage à plonger

Markarth réserve une autre solution pour les personnes qui ne peuvent ou ne veulent travailler à la Mine de Cidhna pour répondre de leurs crimes. Elle se trouve devant l'entrée de la Mine, de façon à rappeler aux criminels le sort qui les attend s'ils refusent de travailler ou s'ils manquent de respect à leurs responsables. Cela peut se solder par une humiliation cuisante ou par la mort. Par chance, vous ne connaîtrez ni l'un ni l'autre : vous devrez travailler dans les Mines si vous commettez un crime dans la Châtellerie de la Crevasse !

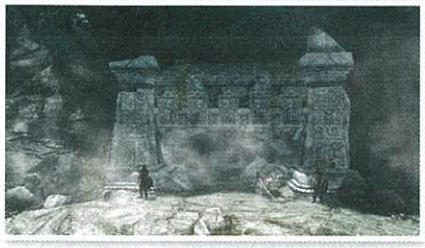
17 Les Galeries

Degaine	Eltrys	Weylin
Hathrasil	Garvey	Dryston
Omluag	Cairine	

La majeure partie des pauvres de Markarth vivent dans les Galeries, une vieille crypte composée de salles délabrées où seuls les résidents les plus démunis acceptent de vivre. Certaines salles ont subi un effondrement et les six salles restantes sont verrouillées (Novice), ce qui vous permettra d'exercer votre compétence de Crochetage. Elles contiennent toutes quelques morceaux de nourriture, hormis la chambre de Weylin, qui recèle un coffre contenant une note importante pour la Quête parallèle : La conspiration des Parjures.

- ◊ Prétendant : Omluag [16/62]
- ◊ Professeur (Furtivité - Expert) : Garvey [1/3]
- ◊ Mot de Weylin
- ◊ Coffre

18 Mine de Cidhna



Urzoga gra-Shugurz	Duach	Borkul
Madanach	Odvan	Grisvar le Malchanceux
Braig	Uraccen	

Cette mine d'argent (Cidhna signifie "argent" en dialecte crevassais) est la principale source de richesse à Markarth, ainsi qu'une prison où les criminels purgent leur peine. De nombreux prisonniers sont des Parjures, emprisonnés à vie quand les Nordiques ont repris la ville. La mine appartient au puissant clan des Sang-d'Argent.

A Porte menant à Markarth

1 Conduit d'entrée

Urzoga gra-Shugurz et les gardes des Sang-d'Argent patrouillent dans cette zone, généralement interdite aux visiteurs. La mine principale au sud ne donne plus rien et a été fermée.

2 Cellule (verrouillée : Spécialiste)

C'est ici que vous récupérez vos effets personnels et les preuves vous concernant, si vous tentez de vous évader.

- ◊ Livre de compétence [Crochetage] : Anatomie d'un verrou [B1/10]
- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Arme unique : Surin [29/80]
- ◊ Coffre à objets de prisonnier
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

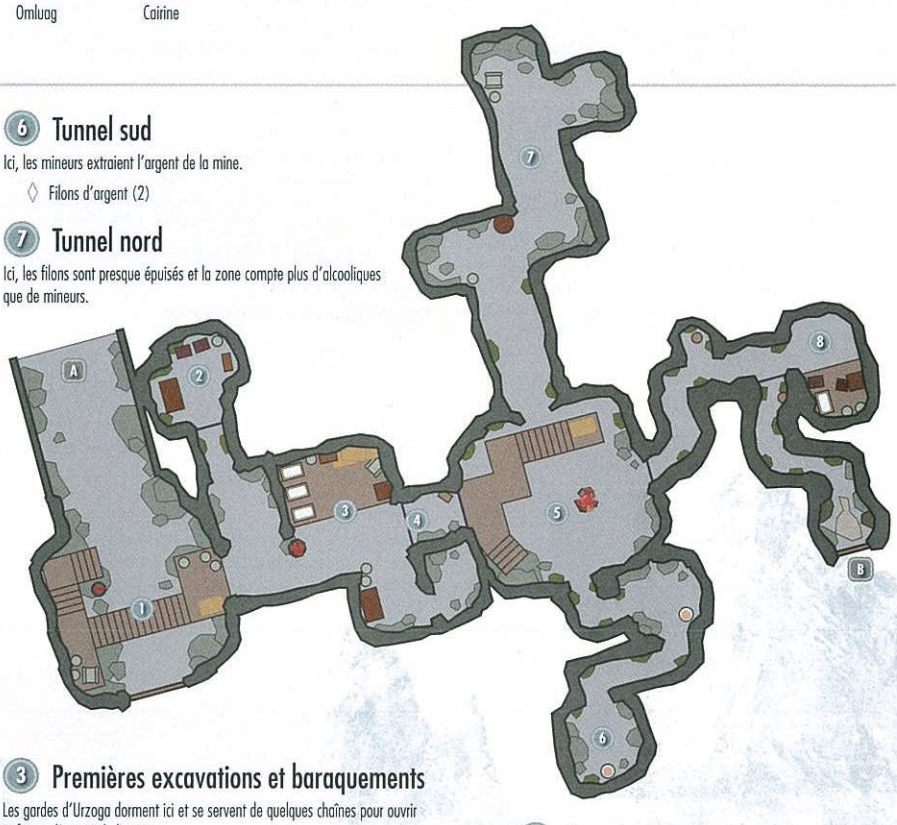
6 Tunnel sud

Ici, les mineurs extraient l'argent de la mine.

- ◊ Filons d'argent (2)

7 Tunnel nord

Ici, les filons sont presque épuisés et la zone compte plus d'alcooliques que de mineurs.



3 Premières excavations et baraquements

Les gardes d'Urzoga dorment ici et se servent de quelques chaînes pour ouvrir et fermer l'entrée de la mine.

4 Entrée de la mine (verrouillée : clé requise)

Urzoga ouvre deux portes communicantes lorsqu'elle transporte des prisonniers dans un sens ou dans l'autre. Normalement, vous n'entrez dans la prison qu'après avoir commis un crime ou terminé la Quête parallèle : La conspiration des Parjures.

5 Feu de camp

Cette grande pièce centrale communique avec l'extérieur, les deux tunnels de la mine et l'entrée des quartiers de Madanach gardés par Borkul la Bête. Un certain Uraccen se morfond généralement près du feu.

8 Quartiers de Madanach (verrouillés : clé requise)

Le chef de la résistance des Parjures se terre dans un cadre impressionnant, compte tenu de sa captivité. C'est lui le symbole de la cause des Parjures durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.

B Porte menant aux ruines de Markarth

Accessible uniquement durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.

19 Ruines de Markarth (verrouillées : clé requise)

Ces ruines, qui font partie de l'ancienne cité dwemer, se sont lentement effondrées suite aux tremblements de terre récents et passés. Personne ne s'aventure ici, en raison de l'instabilité du terrain et de la présence de monstruosités mécaniques protégeant la zone. Le seul lieu recelant des objets de valeur est une salle en ruines sur deux niveaux, où vous verrez des tuyaux et un ou deux automates dwemers montant la garde. Cette zone est utilisée durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna. Elle relie la Mine de Cidhna à Markarth (quartier des Berges).

- ◊ Objet unique : Armure des Anciennes divinités [42/112]
- ◊ Objet unique : Bottes des Anciennes divinités [43/112]
- ◊ Objet unique : Gantelets des Anciennes divinités [44/112]
- ◊ Objet unique : Casque des Anciennes divinités [45/112]
- ◊ Objet unique : Chevalière des Sang-d'Argent [46/112]
- ◊ Potions

20 Le Remède de la Vieille



Bothela Muiri

Bothela est une vieille Crevassaise qui vend des potions, des poisons et des ingrédients, dit la bonne aventure et gère la boutique la plus effrayante des Berges. Vous pouvez voler les ingrédients, mais aussi acheter un certain nombre d'objets. Un livre de compétence est caché derrière le comptoir.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Prétendante : Muiri [17/62]
- ◊ Commerçante (apothicaire) : Bothela [5/14]
- ◊ Potions, nourriture et ingrédients
- ◊ Livre de compétence [Alchimie] : Le guide de l'herboriste [C1/10]
- ◊ Objet unique : Anneau de Muiri [47/112]
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Apprenti)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

SAMY&DENIS

21 Scierie et Forge



Ghorza gra-Bagol

Tacitus Sallustius

Leur atelier surplombe les Berges, mais la forgeronne et son apprenti sont des membres respectés du personnel du château de Coeur-de-Roche et fournissent au jarl le meilleur acier de la Crevasse.

- ◊ Artisanat : forge, meule, fonderie, chevalet de tannage, établi
- ◊ Commerçante (forgeronne) : Ghorza [11/33]

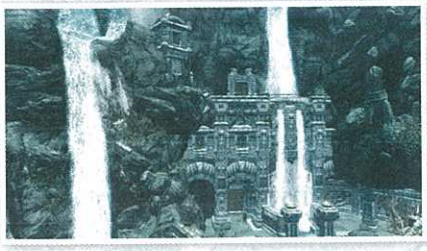
22 Nécropole (verrouillée : Spécialiste)

Frère Verulus

La Nécropole est située dans une caverne latérale accessible par les Berges ou par le château de Coeur-de-Roche (les deux portes sont verrouillées). C'est ici que sont enterrés les morts, au coeur de cryptes et de mausolées taillés dans les parois de la caverne. Frère Verulus est le prêtre d'Arkay qui supervise la Nécropole.

- ◊ Livre de compétence [Guérison] : 2920, ondepluie, vol. 4 [A2/10]
- ◊ Autel d'Arkay [5/12]

23 Château de Coeur-de-Roche



Les dirigeants de Markarth ci-dessous accordent leur loyauté aux Impériaux au début de la guerre civile.

Jarl Igmund
Raerek (chambellan)
Faleen (huscarl)
Légat Emmanuel Admand
Thongvor Sang-d'Argent
Reburrus Quintilius (chambellan)
Yngvar (huscarl)
Calcelmo (mage de la cour)
Aicantar
Anton Virane
Rondach et Voada
Forgeron : Moth gro-Bagol
Ondolemar

Jarl Igmund

Le jarl Igmund, fils de Hrolfdir et neveu de Raerek, est récemment monté sur le trône après que Hrolfdir a été tué lors d'un combat contre les Parjures. Igmund est un partisan de l'Empire (voire une marionnette, d'après certains) et ne se sépare jamais de sa cour : il mange et dort dans le château. Il siège sur le Trône élégiaque, une relique célèbre depuis plusieurs siècles dans toute la Crevasse.

Raerek (chambellan)

Il est à la fois le chambellan d'Igmund et son successeur. Il dirige la maisonnée, sert de trésorier et commande la garde du palais.

- ◊ Objet unique : Amulette de Talos gravée de Raerek [48/112]

Faleen (huscarl)

Ancienne huscarl du père d'Igmund, elle est entièrement loyale et très compétente. Après l'embuscade, elle a réussi à s'échapper en compagnie d'Igmund, gravement blessé, bien qu'elle se reproche de ne pas avoir pu faire davantage. Depuis, elle craint pour la sécurité d'Igmund et le quitte rarement des yeux.

Légat Emmanuel Admand

Les personnages suivants de Markarth prennent le pouvoir si cette châtellerie tombe pendant la guerre civile.

Thongvor Sang-d'Argent

Thongvor est le chef de la famille Sang-d'Argent, qui contrôle la majorité des richesses de Markarth. Plus intéressé par la politique et la rébellion d'Ulfric, Thongvor laisse son frère Thonar se charger des opérations commerciales.

Reburrus Quintilius (chambellan)

Reburrus Quintilius est le chambellan de Thongvor. Sa famille sert de conseillers financiers et politiques auprès de la famille Sang-d'Argent depuis plusieurs générations. Reburrus distille la sagesse de ces ancêtres avec art.

Yngvar (huscarl)

Ce gigantesque huscarl est réputé pour sa joyeuse brutalité. Totalement loyal au clan des Sang-d'Argent, il adore son métier, surtout lorsqu'il lui donne l'occasion de réduire quelqu'un en bouillie. Par ailleurs, il est étonnamment cultivé : il a étudié à l'Académie des bardes dans sa jeunesse, avant de trouver un meilleur usage de ses autres talents.

Les personnages suivants travaillent au château de Coeur-de-Roche :

Calcelmo (mage de la cour)

Calcelmo a reçu l'ordre de venir ici pour étudier les ruines dwemers qui traversent et entourent la ville. À ses yeux, ses fonctions de mage de la cour ne font que le détourner de ses recherches savantes. Il ne s'intéresse aucunement à la politique (principalement parce qu'il ignore tout de ce sujet). Il est fort dérangé par la présence des Parjures qui l'empêchent de voyager comme il l'entend. Il est secrètement amoureux de Faleen, bien qu'il ne l'ait jamais avoué à quiconque ni entrepris quoi que ce soit.

- ◊ Commerçant (sorts) : Calcelmo [9/12]

Aicantar

Aicantar est l'assistant et le neveu de Calcelmo. Il n'est guère ravi de l'intérêt de son oncle pour l'exploration de ces ruines dwemers dangereuses et préférerait qu'ils passent leur temps à étudier des sorts et des enchantements. Aicantar sait que Calcelmo aime Faleen en secret, mais ne se risquerait pas à agir directement. Faleen le terrorise et il devient nerveux à la simple idée qu'elle se trouve dans le laboratoire avec eux.

Anton Virane

Anton est un authentique Bréton de Haute-Roche dans une ville de la Crevasse, ce qui l'ennuie constamment (car tout le monde le prend pour un Crevassais). Il déteste cordialement les Crevassais. Néanmoins, comme c'est un excellent cuisinier, le jarl continue à tolérer sa bigoterie.

Rondach et Voada

Moth gro-Bagol

- ◊ Commerçant (forgeron) : Moth gro-Bagol [12/33]

Ondolemar

Ondolemar, chef des Justiciars à Markarth, résume parfaitement les raisons pour lesquelles la plupart des citoyens détestent les Thalmor. Persuadé que le Domaine finira par vaincre l'Empire, c'est un fervent partisan des Thalmor. Il ne se trouve pas ici si les Sombrages prennent la ville durant la guerre civile.

Le fort de la ville de Coeur de Roche était à l'origine une gigantesque structure dwemer, taillée par les Nains dans la paroi ouest du canyon. Calcelmo, le mage de la cour, a récemment découvert de nouvelles salles (où il a trouvé d'épouvantables monstruosités souterraines) et une profusion d'artefacts qu'il conserve dans son musée. Les dimensions et les défenses du château compensent l'instabilité dont il a souffert il y a peu.

Château de Coeur-de-Roche (intérieur) : entrée du Trône élégiaque

La première fois que vous franchissez les portes principales, vous surprenez une discussion animée entre Thongvor Sang-d'Argent et Frère Verulus à propos du culte illégal de Talos. Lorsque vous arrivez à cette immense intersection de pierre et de feu, dirigez-vous à gauche vers l'entrée de Nchuand-Zel, à droite vers le musée des Dwemers, puis avancez tout droit pour rencontrer le jarl en personne, protégé par des gardes de Markarth et des soldats du Thalmor. Le jarl Igmund siège sur le Trône élégiaque, généralement avec son chambellan ou son huscarl. Dehors, au sommet de l'escalier où Ondolemar et ses soldats aiment monter la garde, se trouvent deux tables de pierre. Un livre de compétence est posé sur celle de droite (au nord-ouest).

- ◊ Livre de compétence [Altération] : Fille de la Niben [B1/10]

Cuisines

À gauche (sud) de la salle du trône se trouvent les cuisines. Les deux chiens que vous rencontrerez ici sont massifs, mais inoffensifs. À l'intérieur, vous verrez généralement Voada et Rondac, ainsi qu'Anton Virane, un homme très soupe au lait. Sans surprise, les cuisines contiennent une grande quantité de nourriture.

Appartements du jarl (verrouillés : Spécialiste)

Igmund se repose ici, derrière la grande porte d'or à gauche (au sud-est) de la salle du trône. Si vous désirez fouiller dans ses affaires, n'oubliez pas d'examiner l'étagère de pierre qui fait face à la rivière souterraine dominant l'arrière de la chambre.

- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier [E1/10]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Forge de Coeur-de-Roche

Elle se situe à droite (au nord) de la salle du trône. Moth gro-Bagol travaille là, tandis que sa soeur Ghorza s'occupe de la forge extérieure.

- ◊ Artisanat : forge, meule, fonderie, chevalet de tannage, établi
- ◊ Prétendante : Ghorza gra-Bagol [18/62]
- ◊ Prétendant : Moth gro-Bagol [19/62]
- ◊ Commerçant (forgeron) : Moth gro-Bagol [12/34]
- ◊ Armes, tenues, divers
- ◊ Professeur (Forgeage - Spécialiste) : Ghorza [1/3]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Chambres

Vous n'avez pas l'autorisation de pénétrer dans cette zone ! À droite (au nord-ouest) se trouvent les chambres des conseillers du jarl les plus importants. La chambre de Faleen (parfois verrouillée : Spécialiste), à droite, contient une grande table à manger et une clé du Donjon de Markarth qui ouvre les deux autres portes et les appartements du jarl. La chambre du chambellan Raerek (parfois verrouillée : Spécialiste) contient une clé et ses lectures secrètes concernant Talos. À l'étage, vous découvrirez une troisième salle (parfois verrouillée : Apprenti) qui mène à la salle de guerre impériale, où le légat Emmanuel Admand supervise la guerre civile sur son territoire.

- ◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
- ◊ Clé du Donjon de Markarth (3)
- ◊ Vitrine (Novice)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Appartements des mages de Markarth

À moins que Calcelmo ne vous ait donné son accord, vous n'avez pas l'autorisation de pénétrer ici. Vous ne pouvez accéder au laboratoire ou à la tour que lorsque la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses est active, alors préparez-vous à piller les trois zones communicantes durant cette quête.

Musée des Dwemers (verrouillé : Spécialiste)

Calcemo expose dans son musée des Dwemers les artefacts qu'il a rapportés de ses explorations dans les ruines de tout Bordeciel. Seuls trois gardes protègent cette zone d'éventuels intrus. Le musée est normalement inaccessible (les gardes vous arrêtent sans ménagement si vous pénétrez ici), mais il existe différentes façons d'obtenir la permission de Calcelmo de le visiter. Consultez la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses pour plus de détails.

Le musée possède, de loin, la plus belle collection d'artefacts dwemers (armes, armures, objets et livres) de tout Bordeciel et la plus grande concentration de contenants verrouillés de tout le jeu. Vous trouverez même une petite sélection d'objets falmers. Au sud se trouve une porte (Apprenti) menant à un petit atelier qui contient une gemme étrange et un coffre verrouillé (Expert). Au nord-ouest se trouve une porte verrouillée (Spécialiste) conduisant à une réserve sur deux étages. Grimpez les marches à l'ouest pour accéder au laboratoire.

- ◊ Gemme étrange : [9/24]
- ◊ Vitrine (3)
- ◊ Vitrine (Novice) (5)
- ◊ Vitrine (Apprenti) (2)
- ◊ Vitrine (Spécialiste) (7)
- ◊ Vitrine (Expert) (14)
- ◊ Coffre (Spécialiste)
- ◊ Coffre (Expert)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Laboratoire de Calcelmo

C'est ici que Calcelmo et Aicantar vivent et conduisent leurs recherches, bien qu'ils passent la plus grande partie de leur temps dans le donjon, près de l'entrée de Nchuand-Zel. Cette zone ne vous est accessible que durant la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses. Consultez cette quête pour obtenir un guide exhaustif des événements de quête.

Le laboratoire comprend plusieurs chambres. Le sol du vestibule est maculé de flaques d'huile, contient un piège à fléchettes et a une porte que vous ne pourrez ouvrir qu'en passant par le sud-est.

- ◊ Danger ! Pièges : fléchettes, flaque d'huile
- ◊ Arme unique : Baguette d'arachnologie [30/80] (quête uniquement)

La salle du trône est composée d'une salle principale où vous verrez un trône surélevé et un garde. Des vieilleries dwemers sont éparpillées un peu partout (à moins qu'il s'agisse d'éléments de recherche ?) et vous aurez plusieurs pièges à éviter. Au nord-ouest se trouve la chambre de Calcelmo, qui contient des vitrines (Apprenti) et des parchemins à dérober. La chambre d'Aicantar et la cuisine sont situées au sud.

- ◊ Danger ! Pièges : baliste dwemer, batteuse dwemer, piège oscillant
- ◊ Vitrine (Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Vous ne pouvez pas franchir la porte de la salle du trône sans détenir la clé, que vous trouverez uniquement durant la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses.

Au-delà de la salle du trône s'étend le couloir des jets de vapeurs. Il n'y a pas grand-chose à piller, à part quelques cadavres récents ou plus anciens. La valve située au fond du couloir activera les batteuses cachées dans le sol, qui se chargeront sans difficulté des ennemis qui vous suivent.

- ◊ Danger ! Pièges : batteuse dwemer, gaz toxique

Puis, vous gagnez la salle de la statue, dont l'issue est flanquée de deux sphères dwemers. Il y a deux salles latérales. Attendez que le garde s'éloigne de la porte pour vous faufiler à travers.

Enfin, vous émergez dans un grand atelier. La valve de la cabine de commande déclenche un nombre effrayant de pièges qui décourageront même les plus vaillants des gardes. Cette zone compte deux issues et contient les objets ci-dessous.

- ◊ Danger ! Pièges : baliste dwemer, batteuse dwemer, jet de flammes
- ◊ Artisanat : autel d'enchantement
- ◊ Cible de larcin : Cube dwemer [4/7]
- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Balcon de la tour des sorciers

Le grand balcon qui couronne le château relie le laboratoire de Calcelmo à sa tour, une structure distincte de l'édifice principal. Il offre une vue imprenable de la ville. Une section de la rambarde s'est détachée, dévoilant un chemin sur la falaise qui débouche sur une cascade. Si vous devez fuir dans la précipitation, vous pourriez sauter ici...

Tour de Calcelmo (verrouillée : clé requise)

La tour (uniquement accessible pendant la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses) est constituée d'un vestibule au rez-de-chaussée et d'un bureau à l'étage. Vous y trouverez une relique de pierre massive où un texte en dwemer et en falmer est gravé sur la même dalle de granite ! Cette pierre est la clé des recherches de Calcelmo, un secret qu'il protège jalousement.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, autel d'enchantement
- ◊ Pierre de Calcelmo
- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Chimarvamidium [B1/10]
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Entrée de Nchuand-Zel



C'est généralement dans cette formidable caverne que vous trouverez Calcelmo et Aicantar, qui consacrent leur vie à l'étude de ce fort dwemer à l'importance historique sans pareille. Lorsque vous émergez depuis l'entrée située près de la salle du trône, vous vous retrouvez face à une rivière tumultueuse, divers passages incurvés et des tours circulaires (dont l'une est équipée de sièges sur lesquels vous pouvez vous asseoir pour contempler l'eau en contrebas), ainsi qu'une entrée menant à la Nécropole. L'entrée de Nchuand-Zel même est bien plus remarquable. Vous pouvez pénétrer ici avant d'avoir parlé à Calcemo (verrouillé : Spécialiste) ou après avoir obtenu la clé et accepté de tuer une grosse araignée pour lui (Objectif secondaire : Neutraliser Nimhe*).

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, autel d'enchantement

Site de fouilles de Nchuand-Zel

Donjon : cité dwemer

- Animal
- Centurion dwemer
- Sphère dwemer
- Araignée dwemer
- Falmer
- Nimhe

Dangers

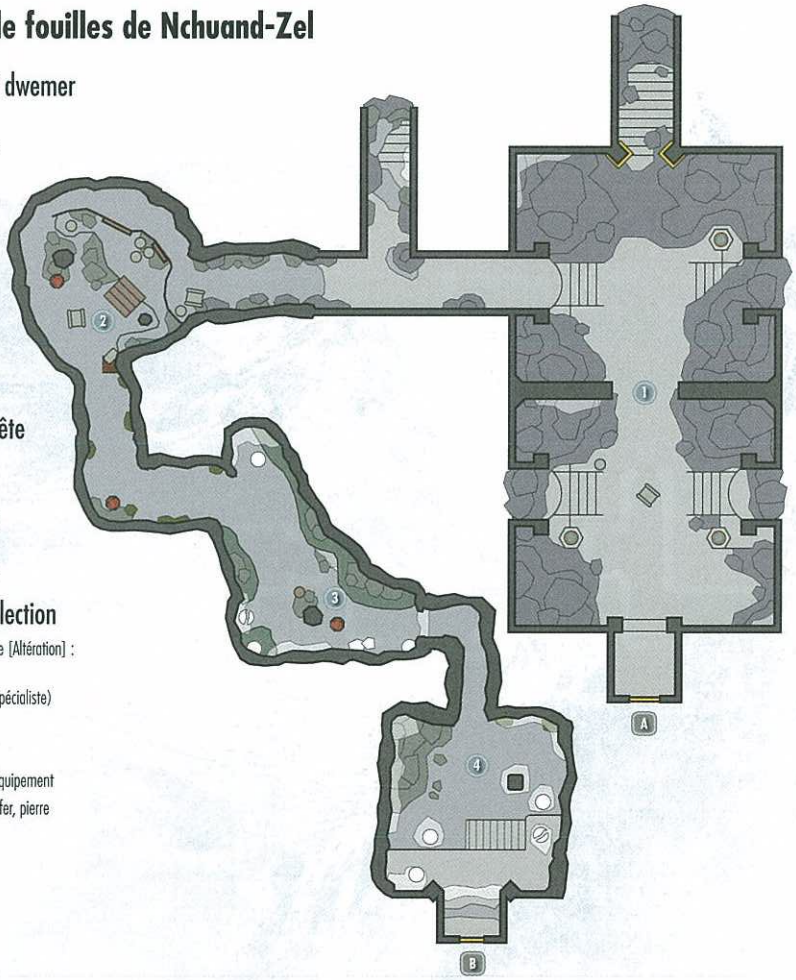
- Jets de flammes
- Pièges runiques
- Piège à lances

Objets de quête

- Notes d'Alethius
- Journal de Krag
- Journal de Stromm
- Notes d'Erj
- Journal de Staubin

Objets de collection

- Livre de compétence [Altération] : Sithis [D1/10]
- Zone verrouillée (Spécialiste)
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement
- Minerai (corindon, fer, pierre de lune)



A Porte menant au château de Coeur-de-Roche

1 Couloir d'entrée

Vous trouverez dans toute cette zone des artefacts dwemers à amasser et à revendre plus tard. Tournez à gauche (ouest) pour traverser la paroi effondrée et atteindre le lieu où le site de fouilles a été découvert.

2 Fosse d'excavation

Suivez les corniches minières de cette fosse emplie de vapeur. Prenez la potion de soin profus près du wagon avant de descendre. Vous en aurez besoin ! Essayez d'atterrir sur la stalagmite la plus proche pour descendre plus rapidement.

- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Chantiers de mine

Ils ont été entièrement envahis par les grivépeires. Tuez-les toutes, dépassez les squelettes de mineurs morts depuis longtemps et coupez les toiles d'araignées pour continuer.

- ◊ Minerai (corindon, fer)

4 Antre de Nimhe

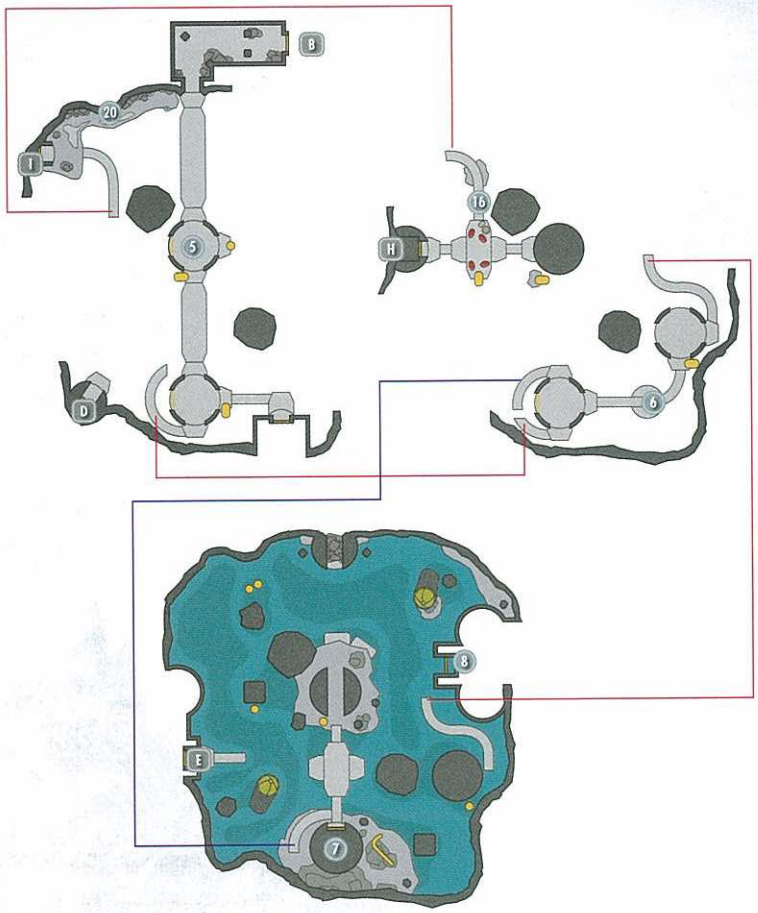
Une gigantesque grivépeire fond sur vous alors que vous atteignez le bord de la zone minière. Affrontez-la ou fuyez ! Puis, examinez le cadavre de l'Impérial nommé Alethius et lisez sa note. La Quête de donjon : L'expédition perdue commence alors. Consultez cette quête pour apprendre à mener cette exploration.

- ◊ Notes d'Alethius

B Porte menant à Nchuand-Zel

SAMY&DENIS

Nchuand-Zel



B Porte menant au site de fouilles de Nchuand-Zel

5 Passerelle supérieure (niveau supérieur)

Après avoir emprunté un petit couloir en pente, vous arrivez dans une gigantesque salle. Vous aurez quelques Falmers à affronter sur cette passerelle supérieure. Depuis la tour sud, vous pouvez descendre ou accéder aux quartiers de Nchuand-Zel par une autre passerelle. En chemin, vous trouverez un livre de compétence sur un banc décoré.

◊ Livre de compétence [Altération] : Sithis [01/10]

ASTUCE Il y a une corniche de pierre [20] sur laquelle vous pouvez sauter et grimper, si vous souhaitez explorer cette zone dans la direction opposée.

C Porte menant aux quartiers de Nchuand-Zel (niveau supérieur)

6 Passerelles inférieures (niveau inférieur)

Des rampes de pierre relient la passerelle supérieure à la section du milieu, elle-même reliée à la base de la structure submergée.

7 Porte sud (rez-de-chaussée submergé ; verrouillée : Spécialiste)

◊ Coffre

8 Porte à piston (rez-de-chaussée submergé)

◊ Potions (sous l'eau)

D Porte des quartiers de Nchuand-Zel (niveau inférieur)

Passez par les quartiers pour rejoindre une corniche autrement inaccessible.

◊ Coffre

E Porte menant à l'armurerie de Nchuand-Zel (rez-de-chaussée submergé)

H Porte quittant l'armurerie de Nchuand-Zel (niveau inférieur)

16 Passerelle de Krag

Le chercheur Krag gît sur cette passerelle tachée de sang, à proximité d'un campement. Le centurion dwemer revient à la vie en rugissant lorsque vous activez l'interrupteur du poste de contrôle.

◊ Journal de Krag

I Porte menant au poste de contrôle de Nchuand-Zel (niveau supérieur)

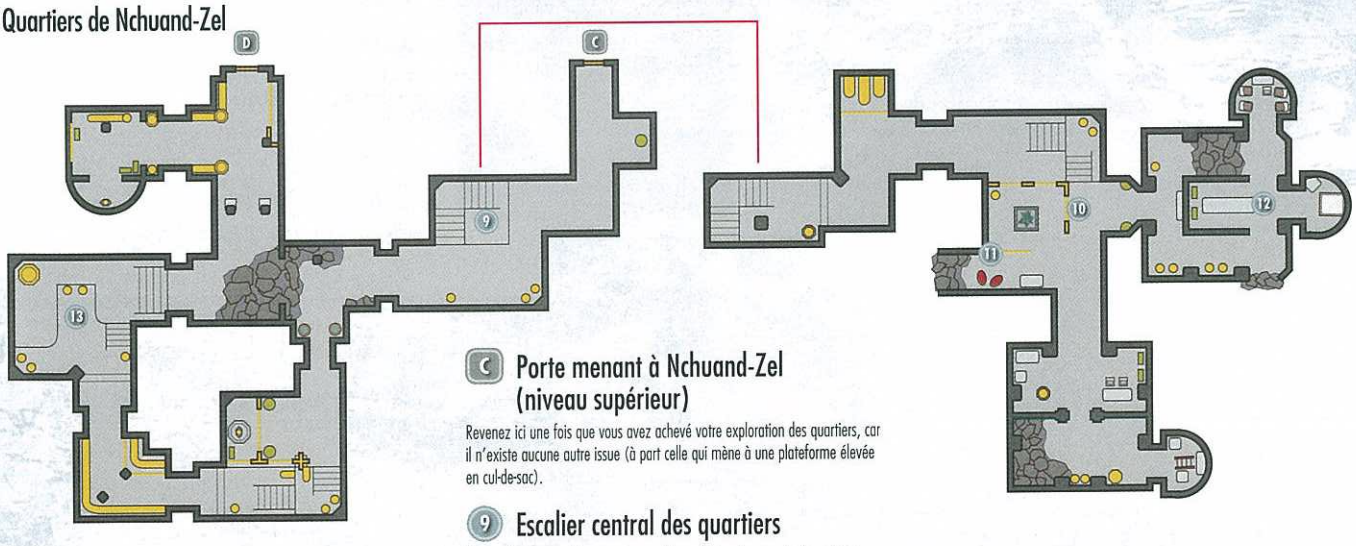
Le poste de contrôle n'est accessible que depuis cette zone, mais uniquement après avoir émergé de l'armurerie.

20 Issue par la corniche (niveau supérieur)

Les monstres mécaniques dwemers peuvent se déplacer (et attaquer les Falmers restants) si vous avez joué avec les commandes du poste de contrôle. Empruntez la corniche qui court le long de la paroi nord-ouest de cette gigantesque salle pour atteindre la sortie et fuir le site de fouilles.

◊ Minerai (pierre de lune)

Quartiers de Nchuand-Zel



C Porte menant à Nchuand-Zel (niveau supérieur)

Revenez ici une fois que vous avez achevé votre exploration des quartiers, car il n'existe aucune autre issue (à part celle qui mène à une plateforme élevée en cul-de-sac).

9 Escalier central des quartiers

Descendez ces marches pour gagner des couloirs qui serpentent au niveau inférieur, franchissez la porte [C] et descendez une autre volée d'escaliers.

SAMY&DENIS

10 Quartiers est

Accédez à cette série de salles supérieures depuis l'escalier central des quartiers. Lorsque vous atteignez la seconde volée d'escaliers ascendants, prenez garde aux pièges runiques de feu qui vous attendent au sommet. Suivez le couloir vers le sud, passez devant le corps de Stromm et examinez les cadavres des gardes impériaux de l'expédition, puis une salle de torture à l'extrémité.

◊ Danger ! Pièges runiques
◊ Diverses pièces d'équipement

11 Stromm

Fouillez le cadavre et récupérez son journal sur la table de pierre.

◊ Journal de Stromm

12 Résidences est

Accédez à cette collection de petites salles et de couloirs étroits en tournant à l'est lorsque vous êtes au sommet de l'escalier comportant des pièges runiques de feu. Dépassez les pistons pour atteindre des salles à manger, des chambres et des réserves.

◊ Diverses pièces d'équipement

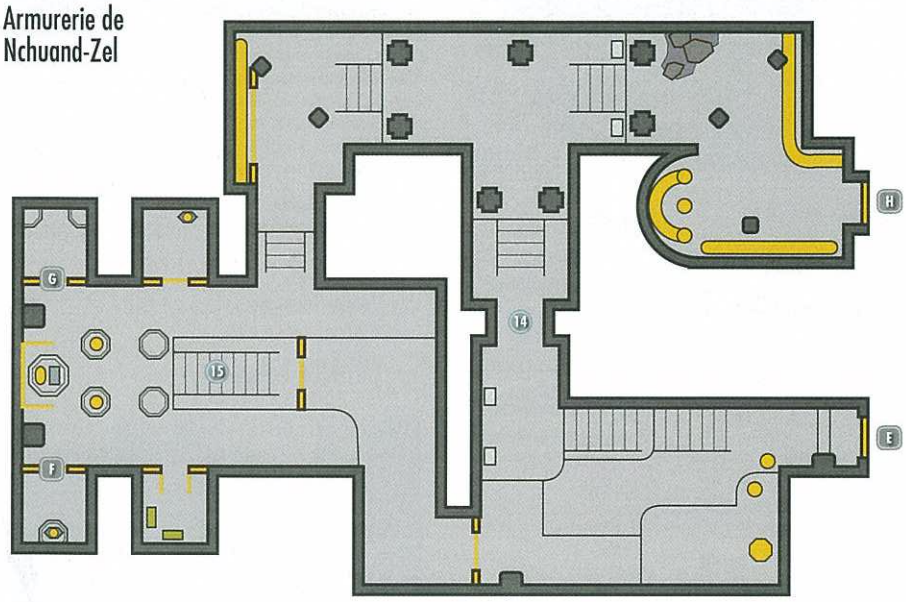
13 Salles ouest

Ces salles inférieures regorgent de Falmers ennemis. Elles vous conduisent à la porte de Nchuand-Zel et à une impasse où vous trouverez des tonneaux dwemers et un coffre.

◊ Coffre

D Porte menant à Nchuand-Zel (niveau supérieur)

Armurerie de Nchuand-Zel



E Porte menant à Nchuand-Zel (rez-de-chaussée submergé)

14 Couloirs de pierre (supérieur et inférieur)

Ils s'étendent jusqu'au centre de l'armurerie. Empruntez les rampes supérieures et tournez à droite (est) pour atteindre une issue qui vous ramènera à Nchuand-Zel [H]. En suivant le chemin supérieur, tournez à droite (ouest), puis dépassez un piège de feu et un piège à lances (regardez où vous mettez les pieds !) afin d'atteindre l'armurerie. Vous pouvez aussi suivre le chemin inférieur pour atteindre directement l'armurerie, mais vous devrez alors déverrouiller une porte au pied de l'escalier (Spécialiste).

◊ Danger ! Pièges : jet de flammes, lances

15 Armurerie et Erj

Des statues de monstres mécaniques dwemers sont figées au sommet des marches. Vous découvrez également le corps d'un Falmer et la dépouille d'Erj l'aventurier. Trois portes se trouvent à proximité. L'une d'entre elles est déverrouillée et mène à une salle contenant un coffre entouré de vases dwemers.

◊ Notes d'Erj
◊ Coffre

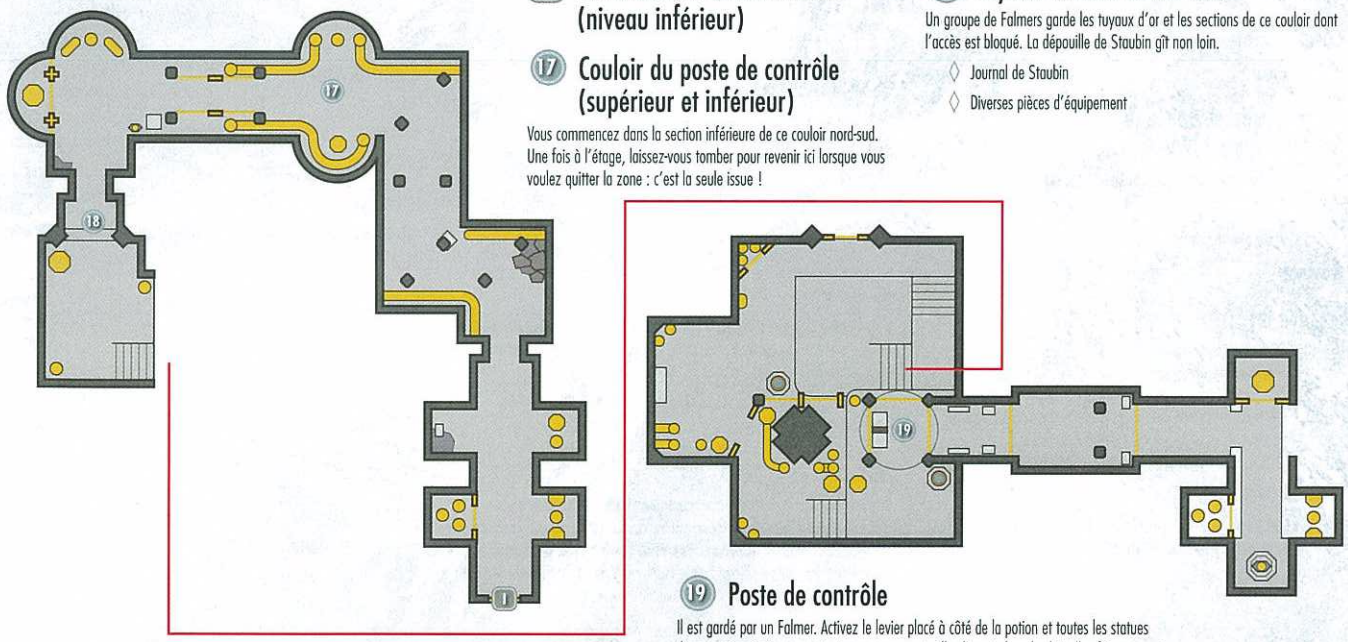
F Porte (verrouillée : Expert)

G Porte (verrouillée : Expert)

◊ Coffre

H Porte menant à Nchuand-Zel (niveau inférieur)

Poste de contrôle de Nchuand-Zel



I Porte menant à Nchuand-Zel (niveau inférieur)

17 Couloir du poste de contrôle (supérieur et inférieur)

Vous commencez dans la section inférieure de ce couloir nord-sud. Une fois à l'étage, laissez-vous tomber pour revenir ici lorsque vous voulez quitter la zone : c'est la seule issue !

18 Tuyaux falmers et Staubin

Un groupe de Falmers garde les tuyaux d'or et les sections de ce couloir dont l'accès est bloqué. La dépouille de Staubin gît non loin.

◊ Journal de Staubin
◊ Diverses pièces d'équipement

19 Poste de contrôle

Il est gardé par un Falmer. Activez le levier placé à côté de la potion et toutes les statues dwemers inanimées se mettent en mouvement. Elles livrent alors des batailles féroces contre les Falmers que vous avez laissés en vie. Rebroussez chemin.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

[5.01] Mor Khazgur



Quêtes associées

Quête parallèle : Les Mains du forgeron.

Service (activité) : Extraction de minerai* (Shuftharz)

Service : Partenaires d'entraînement* (Larak)

Niveau conseillé : 6

Habitation : forteresse orque

Bagrak

Borgakh Coeur-de-Fer (acolyte, prétendant)

Chef Larak (professeur : Parade)

Ghamorz

Gul

Olur

Sharamph (apothicaire)

Shuftharz

Services

Acolyte : Borgakh Coeur-de-Fer [16/47]

Prétendant : Borgakh Coeur-de-Fer [20/62]

Commerçante (apothicaire) : Sharamph [7/14]

Potions, nourriture et ingrédients

Professeur (Parade - Maître) : Chef Larak [1/2]

Artisanat

Laboratoire alchimique

Forge

Meule

Fonderie

Objets de collection

Sivre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier [E1/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette forteresse orque se dresse à la pointe nord-ouest de la Crevasse, aux confins de Bordeciel. Les Orques qui y vivent sont méfiants, mais le premier garde qui vous apercevra vous hèlera pour vous proposer une Quête parallèle : si vous acceptez, vous gagnerez leur confiance. Vous pouvez également tester vos talents de combattants à mains nues contre leur chef dans le cadre d'un pari amical.

Extérieur

Vous pouvez explorer la forteresse et utiliser différents postes d'enchantement, que les Orques vous portent ou non dans leur coeur. Mettez la main sur un livre d'enchantement, posé sur une étagère près de la forge.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, forge, meule, fonderie
- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier [E1/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Potions

Longère de Larak

La longère du chef orque contient de précieux objets, mais vous encourrez les foudres des autochtones si vous y entrez par effraction.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Cave de Mor Khazgur

Ouvrez la trappe à proximité de la longère de Larak pour accéder à une petite cave et mettre la main sur quelques objets de valeur.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

Mine de Mor Khazgur

On trouve dans cette petite mine exploitée par les Orques de gros filons d'orichalque.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (orichalque)

[5.02] Redoute de Noirbois



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Enclume

Forge

Meule

Établi

Dangers

Piège d'os (alarme)

Fléchettes (plaque à pression)

Pièges runiques (au sol)

Lames oscillantes (levier)

Piège oscillant (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré [C1/10]

Coffre piégé

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Un groupe de Parjures a investi cette ruine antique située au sommet d'un promontoire rocheux, à la pointe nord de la Crevasse. La redoute de Noirbois mène à une ruine nordique plus imposante se dressant au fin fond d'un val secret : Vileserre [5.03].

Extérieur

Montez jusqu'à l'escalier de pierre extérieur en éliminant les ennemis qui vous barrent la route et localisez l'entrée des ruines. Faites main basse sur les potions posées sur l'autel et dans l'appentis à proximité avant d'entrer.

- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Passages piégés

Faites attention aux gonds piégés lorsque vous ouvrez le premier coffre de l'alcôve : de longues lances risquent de jaillir de la paroi, sous le coffre, pour vous transpercer. Désarmez ce piège ou prenez le trésor par le côté.

Marchez sur la plaque à pression que vous trouverez un peu plus loin pour déclencher un piège : il suffit de franchir la porte dès que les fléchettes disparaissent.

Éliminez un premier groupe de Parjures, puis traversez au pas de course les lames oscillantes : avec un bon timing, il est possible de passer sans la moindre éraflure.

- ◊ Danger ! Pièges : lames oscillantes (levier), fléchettes (plaque à pression), coffre piégé

Salle du jugement

Derrière les lames oscillantes, vous trouverez une petite salle. Attention aux pièges runiques : faites apparaître un familier qui les déclenchera et absorbera les dégâts, ou attirez la chamane parjure située de l'autre côté et faites-la tomber dans ses propres pièges. Prenez la clé sur sa dépouille et ouvrez la porte en fer à proximité pour poursuivre l'exploration.

- ◊ Danger ! Pièges runiques (2)
- ◊ Artisanat : autel d'enchantement
- ◊ Clé de la redoute de Noirbois (Parjures)
- ◊ Potions

Sortie

Sautez par-dessus une plaque à pression pour éviter un piège cinglant lorsque vous avez franchi la porte en fer. Un piège d'os risque d'alerter les Parjures qui rôdent dans les parages, s'il en reste. Poursuivez jusqu'à une nouvelle porte et entrez dans le Val de Noirbois.

- ◊ Danger ! Piège d'os, piège oscillant (plaque à pression)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Val de Noirbois

La redoute de Noirbois donne sur un val secret niché au coeur des montagnes et dominé par une ruine plus imposante encore. Des archers parjures arpentent les remparts menant à Vileserre [5.03], la tour située à l'est du val et dominant les environs. Vous trouverez un coffre tout près de la cascade, au sud-ouest et un livre de compétence sous la tente du laboratoire alchimique. Dirigez-vous ensuite vers Vileserre, à l'est ; débarrassez-vous au passage des Parjures et emparez-vous du trésor qu'ils gardent. Reportez-vous à la Quête individuelle de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate si vous ne savez pas quelle stratégie adopter pour prendre d'assaut cette véritable forteresse.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, enclume, forge, meule, établi
- ◊ Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré [C1/10]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[5.03] Vileserre



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*

Activité de donjon

Niveau conseillé : 14

Donjon : nid d'harfreuses

Animal

Harfreuse

Sorcière

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Dangers

Bélier (plaque à pression)

Fléchettes

Jet de flammes

Piège runique

Lampe à huile

Flaque d'huile

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D1/10]

Objet unique : Armure sibylline antique [50/112]

Objet unique : Bottes sibyllines antiques [51/112]

Objet unique : Coule sibylline antique [52/112]

Objet unique : Gants sibyllins antiques [52/112]

Objet unique : Grâce du prédateur [53/112]

Arme unique : Rougépine [31/80]

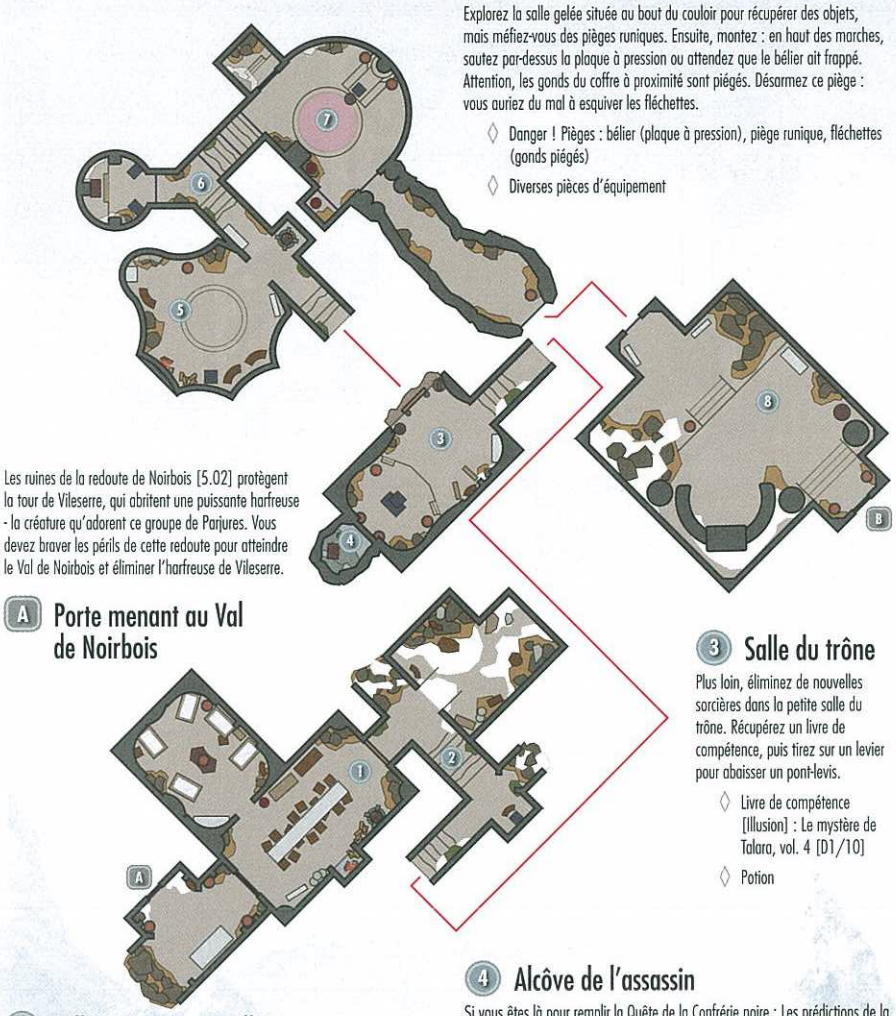
Objets spéciaux

Mur de mots : Ralenti [3/3]

Coffre(s)

Potions

SAMY&DENIS



Les ruines de la redoute de Noirbois [5.02] protègent la tour de Vileserre, qui abritent une puissante harfreuse - la créature qu'adorent ce groupe de Parjures. Vous devez braver les périls de cette redoute pour atteindre le Val de Noirbois et éliminer l'harfreuse de Vileserre.

A Porte menant au Val de Noirbois

1 Salle à manger et salles latérales

Tuez d'horribles sorcières et affrontez l'harfreuse dans les premières salles.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Escalier piégé

Explorez la salle gelée située au bout du couloir pour récupérer des objets, mais méfiez-vous des pièges runiques. Ensuite, montez : en haut des marches, sautez par-dessus la plaque à pression ou attendez que le bélier ait frappé. Attention, les gonds du coffre à proximité sont piégés. Désarmez ce piège : vous auriez du mal à esquiver les fléchettes.

- ◊ Danger ! Pièges : bélier (plaque à pression), piège runique, fléchettes (gonds piégés)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Salle du trône

Plus loin, éliminez de nouvelles sorcières dans la petite salle du trône. Récupérez un livre de compétence, puis tirez sur un levier pour abaisser un pont-levis.

- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D1/10]
- ◊ Potion

4 Alcôve de l'assassin

Si vous êtes là pour remplir la Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate, vous pouvez ouvrir cette alcôve secrète en tirant sur la poignée située derrière le trône de la salle du trône [3] (sinon, elle reste invisible). Prenez l'armure sibylline antique sur la dépouille de l'assassin et pillez le grand coffre au passage.

- ◊ Objet unique : Armure sibylline antique [50/112]
- ◊ Objet unique : Bottes sibyllines antiques [51/112]
- ◊ Objet unique : Coule sibylline antique [52/112]
- ◊ Objet unique : Gants sibyllins antiques [53/112]
- ◊ Coffre

5 Chambre de la matriarche

Restez sur vos gardes dans la salle circulaire sur laquelle donne le pont-levis : une givrépeire descend silencieusement du plafond pendant que vous l'explorez. Tuez-la et emparez-vous d'une clé importante posée près de l'âtre.

- ◊ Clé de Vileserre
- ◊ Potions

6 Croisement des deux portes

Ouvrez la porte ouest (Maître) à l'aide de la clé trouvée à [5], puis approchez du coffre gigantesque situé dans le recoin. Désarmez avec la plus grande prudence les gonds piégés ou ouvrez-le de côté pour éviter la brûlure de trois pièges de feu. Quittez le recoin et tournez une poignée au mur pour ouvrir la herse est et poursuivre votre route. Une fois la herse levée, restez quelques secondes immobile pour éviter les lances puis empruntez l'escalier.

- ◊ Danger ! Pièges : jet de flammes, lances

7 Salle de feu

Enflammez la flaque d'huile centrale à l'aide de la lampe à huile suspendue pour brûler les sorcières et l'harfreuse de cette salle. Utilisez une fois de plus la clé de [5] pour ouvrir la porte et accéder au recoin à trésor. Tirez sur la chaîne qui pend au-dessus de la flaque pour pouvoir progresser.

- ◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
- ◊ Diverses pièces d'équipement

8 Chambre ensoleillée

Cette salle est baignée d'une douce lumière émanant d'une large ouverture au plafond : il y fait donc sensiblement plus froid. Laissez-vous guider par les chants environnants qui vous mènent à un antique Mur de mots et à un nouveau Mot de puissance.

- ◊ Artisanat : autel d'enchantement
- ◊ Mur de mots : Ralenti [3/3]

B Porte menant au Val de Noirbois

Pic de Noirbois

Sortez et traversez les niveaux supérieurs de Vileserre, qui surplombent le Val de Noirbois. Affrontez l'harfreuse et les créatures qu'elle invoque pour la toute dernière fois. Mettez ensuite la main sur la dague unique en fouillant le cadavre de l'autel et ouvrez le grand coffre à proximité.

- ◊ Arme unique : Rougépine [31/80]
- ◊ Coffre

Le Val de Noirbois abrite un ultime secret. Si vous avez appris le cri Impulsion (ou si l'escalade ne vous fait pas peur), montez jusqu'aux niveaux supérieurs du Val, où se jette la cascade. Vous y trouverez une paire de bottes uniques dans un coffre.

- ◊ Objet unique : Grâce du prédateur [54/112]
- ◊ Coffre (verrouillé : Expert)

[5.04] Croisement de Gentfond



Le long de la frontière occidentale de la Crevasse, on trouve un ancien pont de pierre qui enjambe une cascade dans un cadre idyllique. Traversez-le pour découvrir, sur un petit autel, un objet semblable à un coffre : il s'agit d'un convecteur dwemer qui vous sera utile au cours d'une Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver.

Quête associée

Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : L'entreprise d'Arniel

Niveau conseillé : 8

Donjon : spécial

Objets spéciaux

Convecteur dwemer
Coffre
Diverses pièces d'équipement

[5.05] Redoute du Saut de Bruca



Ce petit campement de Parjures est a été dressé à proximité d'une grotte dans laquelle rôde un puissant chef Parjure. Décimez ces misérables et récupérez un livre de compétence posé sur une étagère. Fouillez un recoin obscur pour découvrir un grand coffre, mais méfiez-vous du piège à ours posé au sol.

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Chevalet de tannage

Dangers

Piège à ours

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Sombre tragédie
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[5.06] Bthardamz



Quêtes associées

Quête des Daedra : Le seul remède

Niveau conseillé : 16

Donjon : cité dwemer

Infecté
Sphère dwemer
Araignée dwemer
Orchendor

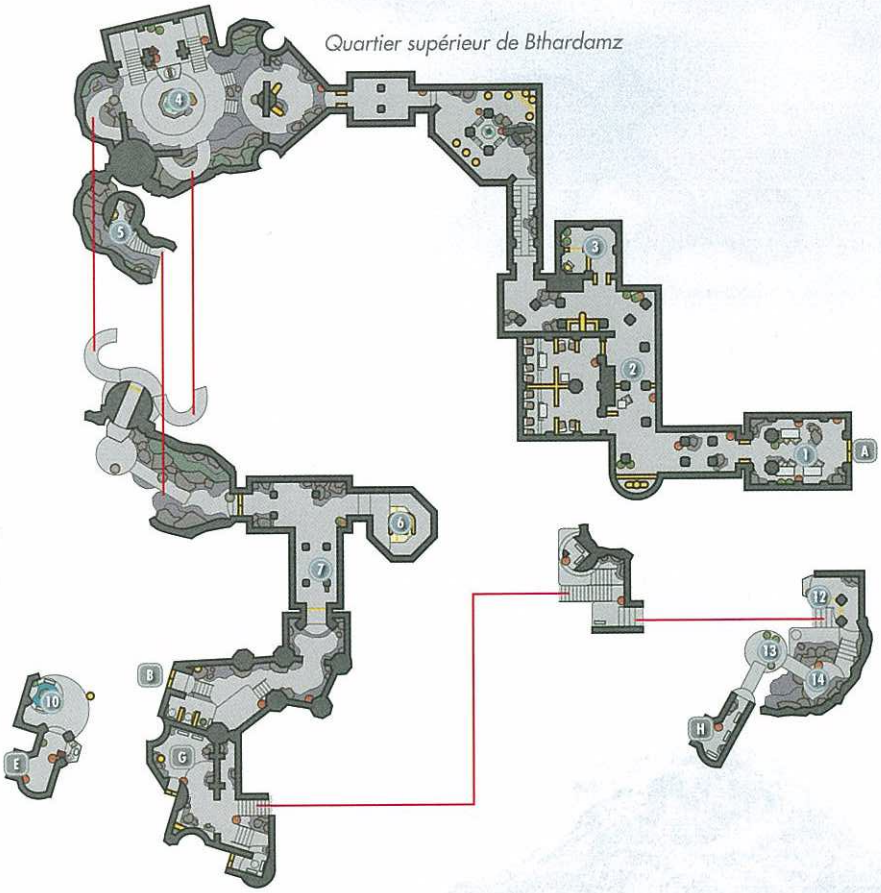
Dangers

Batteuse dwemer (plaque à pression/leviers)
Lames oscillantes (levier)

Objets de collection

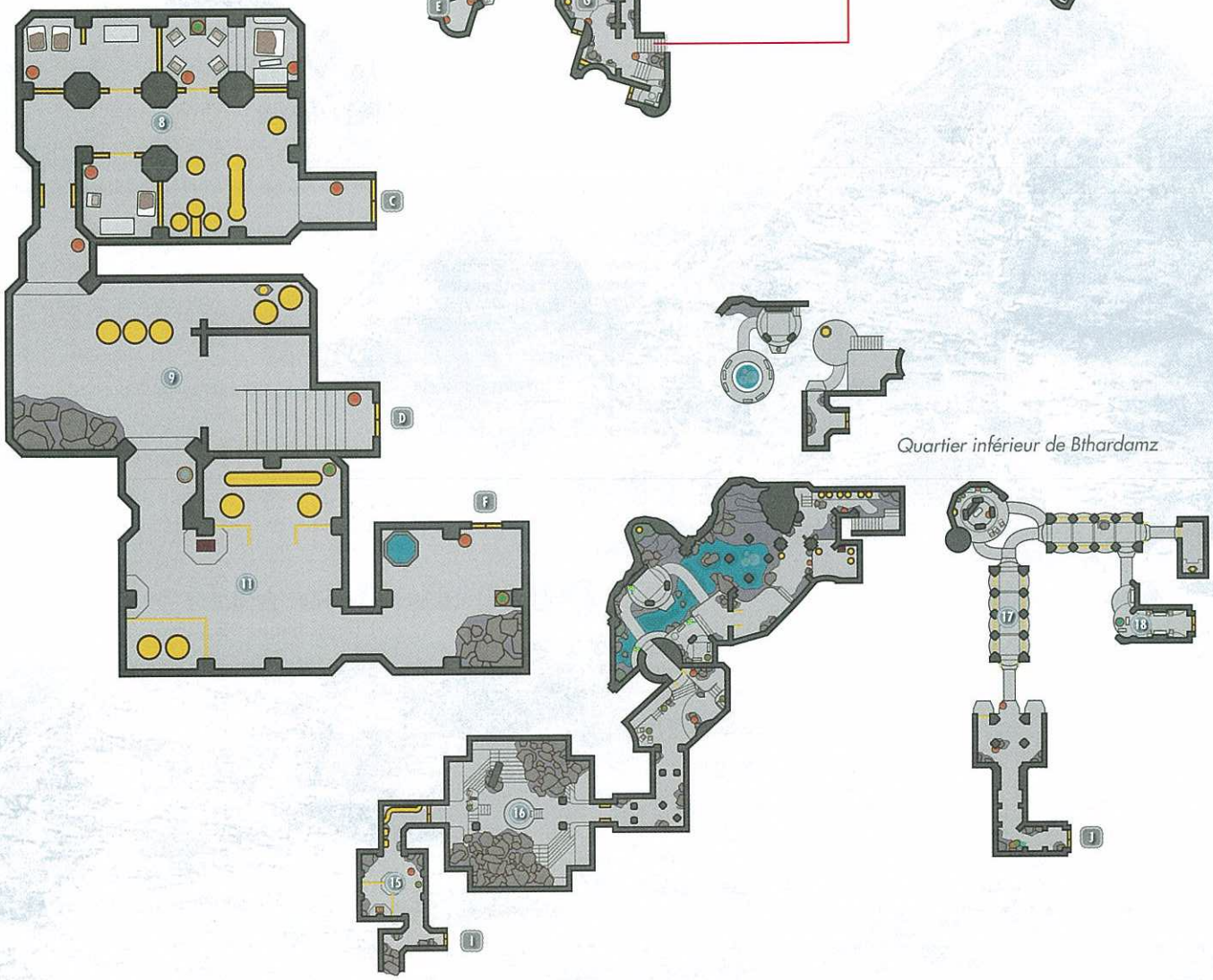
Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve
Objet unique : Parasortis [55/112]
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (or, vif-argent)

Quartier supérieur de Bthardamz



Atelier de Bthardamz

Quartier inférieur de Bthardamz



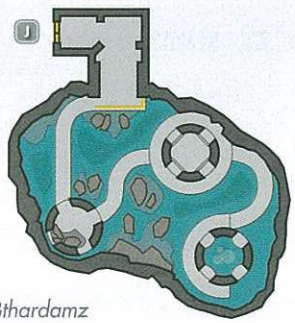
SAMY&DENIS

Cette gigantesque cité dwemer s'élève au coeur des montagnes occidentales de la Crevasse et est le théâtre d'une Quête des Daedra.

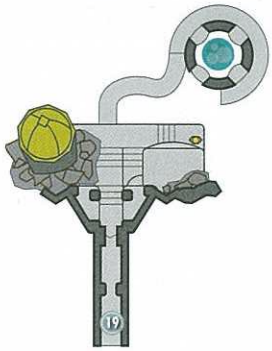
Extérieur

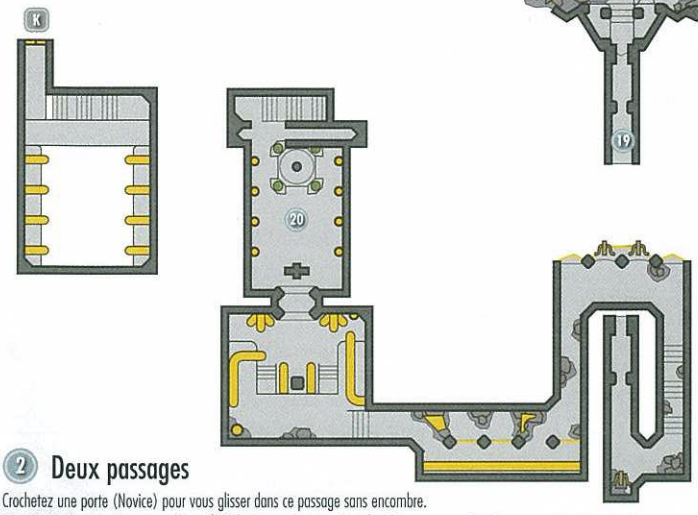
Arpentez les rues tentaculaires mais bien agencées de la ville, descendez un immense escalier et tirez sur le levier le plus éloigné pour accéder au quartier supérieur de Bthardamz. L'autre levier active un piège mortel : n'y touchez pas. Poursuivez l'exploration des ruines à ciel ouvert avant de vous aventurer à l'intérieur : gravissez alors un escalier pour découvrir deux coffres nichés près de la première tour, tout en haut. Rebroussez chemin et entrez dans le quartier supérieur pour commencer à explorer l'intérieur de la ville.

◊ Danger ! Batteuse dwemer (levier) ◊ Coffres (2)



Arcanex de Bthardamz





A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Prenez quelques objets sur les tables dans la première pièce du quartier supérieur

◊ Coffre ◊ Potion ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Deux passages

Crochetez une porte (Novice) pour vous glisser dans ce passage sans encombre. Si vous n'y parvenez pas, vous devrez faire le tour en traversant un dortoir grouillant d'Infectés.

◊ Potion

3 Réserve

Crochetez une porte (Spécialiste) pour accéder à une petite pièce où vous trouverez une potion et un coffre.

◊ Coffre ◊ Potion

4 Place publique

Tuez ou évitez un groupe d'Infectés sur le chemin de cette zone riche en cavernes, où se massent d'autres ennemis. Gravissez plusieurs escaliers pour accéder à un coffre sur le balcon nord, puis tirez sur le levier à proximité pour ouvrir la porte la plus au sud. Montez au pas de course une rampe sinueuse pour accéder à [5].

◊ Coffre

5 Passage en pente

Descendez une pente menant à une porte métallique. Pillez un coffre dissimulé au bout du chemin le plus bas avant de la franchir.

◊ Coffre

6 Salle du trésor

Rejoignez furtivement le coffre situé de l'autre côté de cette salle pour éviter d'alerter les deux sphères dwemers qui y séjournent.

◊ Coffre

7 Pente aux lames oscillantes

Évitez la plaque à pression en descendant une rampe menant à la porte de l'atelier de Bthardamz.

◊ Danger ! Batteuse dwemer (plaque à pression/levier)
◊ Potion

B Porte menant à l'atelier de Bthardamz

C Porte menant au quartier supérieur de Bthardamz

8 Quartiers des ouvriers

Des Infectés rôdent également dans l'atelier de Bthardamz. Lisez le mot posé sur la table au sud-ouest pour découvrir où se trouve l'objectif de votre quête.

9 Fosse aux araignées

Évitez d'alerter les redoutables araignées dwemers de cette salle : elles auraient tôt fait de vous déborder. Pillez le coffre dans le coin nord-est, puis gravissez l'escalier est pour retourner au quartier supérieur.

◊ Coffre

D Porte menant au quartier supérieur de Bthardamz

E Porte menant à l'atelier de Bthardamz

10 Balcon

Quittez momentanément l'atelier de Bthardamz pour piller un coffre sur ce balcon.

◊ Coffre ◊ Potion

11 Salle vaporeuse

Pillez un dernier coffre dans cette zone vaporeuse de l'atelier de Bthardamz avant de franchir la porte sud-est pour retourner au quartier supérieur.

◊ Coffre

F Porte menant au quartier supérieur de Bthardamz

G Porte menant à l'atelier de Bthardamz

12 Accès au quartier inférieur

Vous voici enfin à l'extrémité sud du quartier supérieur. Avant de gravir la première volée de marches de pierre, sautez sur les rochers sur votre droite (au sud) et poursuivez jusqu'au toit, où vous découvrirez un coffre caché. Redescendez vers l'escalier - mais explorez d'abord l'allée nord pour y trouver un autre coffre. Ensuite, montez les marches et ouvrez la porte pour entrer dans une habitation.

◊ Coffres

13 Habitation de Bthardamz

Faites une pause rapide pour piller un coffre gardé par une poignée d'Infectés. Si vous en êtes capable, ouvrez une porte (Apprenti) pour accéder à un autre coffre et à un livre de compétence. Si vous êtes suffisamment discret, vous surprendrez une conversation au cours de laquelle une Infectée affirme vouloir partir.

◊ Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve
◊ Coffres (2)

14 Escaliers et balcons

Explorez les moindres recoins de ce réseau d'escaliers et de passages pour dénicher un gisement d'or sur une corniche de pierre et un coffre caché près d'un balcon nord de la tour. Montez plusieurs rampes pour atteindre la tour la plus haute, franchir la porte sud et atteindre le quartier inférieur de Bthardamz.

◊ Coffre
◊ Minerai (or)

H Porte menant au quartier inférieur de Bthardamz

I Porte menant au quartier supérieur de Bthardamz

15 Entrée du quartier inférieur

Ouvrez une porte non verrouillée dans la toute première zone du quartier inférieur pour piller un coffre avant de franchir discrètement le passage suivant, peuplé d'araignées dwemers.

◊ Coffre

16 Amphithéâtre

Tirez sur le levier du balcon lorsque vous entrez dans cette spacieuse grotte pour tailler dans les Infectés en contrebas sans qu'ils se doutent de quoi que ce soit. Éliminez les éventuels survivants pour descendre en toute sécurité et piller le coffre central.

◊ Danger ! Batteuse dwemer (levier)
◊ Coffre

17 Grande caverne

Cette immense grotte est traversée par un torrent impétueux. Un réseau d'escaliers et de passages la relient à plusieurs tours. Utilisez la furtivité pour éviter les Infectés et les diverses sentinelles dwemer qui patrouillent dans les parages. Pillez un coffre en bois dans une des pièces inférieures, puis gravissez les marches pour explorer derrière la tour nord : vous trouverez là un petit coffre dwemer et un squelette. Revenez sur vos pas et empruntez l'escalier pour atteindre les passages conduisant au bureau de Bthardamz.

◊ Danger ! Piège : lames oscillantes (plaque à pression/levier)
◊ Coffres (2)
◊ Minerai (or)

18 Bureau de Bthardamz

Ouvrez une porte dans la première pièce du bureau pour trouver un coffre et évitez de marcher sur une plaque à pression lorsque vous rejoindrez la longue rampe. Prenez garde aux Centusphères qui sortent des canalisations au sommet de cette rampe. Une fois en haut, ouvrez une nouvelle porte et pillez un coffre. Franchissez la porte suivante pour quitter les lieux et revenir aux passages les plus élevés de l'extérieur de la Grande caverne.

◊ Danger ! Batteuse dwemer (plaque à pression)
◊ Coffres (2)

SAMY&DENIS

17 Grande caverne (second passage) (passages supérieurs)

Avant de traverser le premier passage en pente, tournez à droite et passez au-dessus du toit le plus proche, à l'est, pour trouver un trésor caché. Empruntez maintenant le passage et ouvrez la porte est pour piller un autre trésor dans une petite salle. Aventurez-vous à l'ouest et montez au sommet des rampes sinueuses pour dénicher un troisième coffre fixé au mur nord et gardé par plusieurs Infectés. Tuez-les ou abandonnez le coffre et fermez la boucle de votre itinéraire en visant le long passage souterrain menant à l'Arcanex de Bthardamz.

◊ Coffres (3)

J Porte menant à l'Arcanex de Bthardamz

K Porte menant au quartier inférieur de Bthardamz

19 Grande caverne de l'Arcanex

Si vous n'avez pas encore été frappé par la beauté de Bthardamz, vous recevrez un choc lorsque vous entrerez dans cette immense grotte baignée de soleil. Enfoncez-vous furtivement dans les profondeurs pour éviter d'alerter un groupe d'araignées et de sphères dwemers. Gravissez un escalier en colimaçon, puis traversez un passage incurvé : vous trouverez un coffre à l'est d'une volée de marches de pierre. Montez et regardez vers l'est pour découvrir un filon de vif-argent, mais prenez garde de ne pas attirer l'attention d'un puissant centurion dwemer ou d'un groupe d'araignées dwemers rôdant dans le passage sud. Ignorez les balistes que vous trouverez là, elles sont inutilisables.

◊ Coffre ◊ Minerai (vif-argent)

20 Combat contre Orchendor

Faites de votre mieux pour esquiver les patrouilles de sphères dwemer et gagnez la dernière chambre, où vous devez éliminer un puissant mage répondant au nom d'Orchendor (dans le cadre de la Quête des Daedra : Le seul remède). Prenez une clé sur son cadavre qui vous permettra d'accéder à l'élévateur situé en haut des marches et de quitter rapidement Bthardamz.

◊ Clé de l'élévateur de Bthardamz (Orchendor)

K Sortie vers Bordeciel

[5.07] Redoute de Druadach



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Enclume

Forge

Meule

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : L'arrière-garde [02/10]

Objets spéciaux

Carte de la rébellion des Crevassois

Autel d'Arkay [6/12]

Coffre

Coffre (verrouillé : Expert)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Au nord de la Crevasse se trouve un groupe de Parjures qui se sont retranchés dans une grotte peu profonde. Entrez et affrontez ces charognards : c'est tout de même l'une des plus importantes redoutes de Parjures de la région. Vous trouverez un grand coffre dans l'une des tentes ; ne manquez pas le petit coffre fermé à clé dissimulé sous la rampe est. Après la série de quêtes de La conspiration des Parjures, Madanach revient ici et dissuade les Parjures de s'en prendre à vous (si du moins il a survécu à son évasion) - attention, les autres Parjures du pays vous seront toujours hostiles. Vous trouverez un livre de compétence sur une étagère, près de la cage.

REMARQUE Vous trouverez sur une table une carte rudimentaire de la Crevasse : y sont indiquées la plupart des redoutes de Parjures. Activez-la pour que marqueurs les fassent apparaître sur votre carte du monde !

[5.08] Cratère Dent-de-Dragon



Donjon : antre de dragon

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)

Parjure

Harfreuse

Artisanat

Autel d'enchantement

Objets spéciaux

Mur de mots : Furie élémentale [2/3]

Coffre

Coffre (verrouillé : Expert)

Potions

Dans les montagnes au nord de la Crevasse, les Parjures ont établi un campement à proximité d'une tour en ruines, à moins qu'un dragon ne s'y soit installé : dans ce cas cette imposante créature sera votre unique ennemi. Tuez-le et pillez le gigantesque coffre. Vous apprendrez également un nouveau Mot de puissance grâce au Mur de mots à proximité. Entrez dans les ruines de la tour, vous y trouverez quelques potions et un coffre à crocheter à l'étage, si du moins vous en êtes capable.

[5.09] Harmugstahl



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 8

Donjon : repaire de sorcier

Aventurier

Animal

Kornalus

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Énigmes

Énigme à leviers

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner

Objets spéciaux

Autel de Julianos [3/5]

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Cette modeste forteresse a été érigée au nord de la chaîne de montagnes centrale de la Crevasse.

Grotte d'entrée

Regardez un aventurier éliminer une araignée géante dans la première grotte, puis parlez-lui : vous apprendrez que cet endroit en est habituellement infesté. Vous pouvez piller le coffre juché sur le balcon avant de rebrousser chemin.

◊ Coffre ◊ Sacoche

Grotte aux leviers

Vous finirez par trouver une salle pourvue de quatre leviers : tirez uniquement sur les deux leviers aux extrémités pour pouvoir poursuivre l'exploration.

Réserve alchimique

Si vous en êtes capable, crochetez la porte (Expert) de cette petite réserve remplie de potions et dotée d'un livre de compétence.

◊ Artisanat : laboratoire alchimique

◊ Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner

◊ Coffre

◊ Potions à foison

Laboratoire de Kornalus

Dans la pièce suivante, tuez un mage redoutable nommé Kornalus qui se livre à une étude malsaine sur les araignées. Emparez-vous d'une clé sur son cadavre, elle vous permettra d'ouvrir la porte nord de la pièce.

◊ Artisanat : autel d'enchantement

◊ Clé de Kornalus Frey (Kornalus)

◊ Potions

Quartiers de Kornalus

Videz l'énorme coffre que vous trouverez dans la petite pièce suivante, il contient de précieux objets. Touchez l'autel de forme pyramidale pour guérir de toutes vos maladies.

◊ Autel de Julianos [3/5] ◊ Coffre ◊ Potions

Grotte aux givrépeires géantes

Les deux givrépeires géantes de cette grotte sont encore plus redoutables depuis qu'elles ont été enchantées par Kornalus.

◊ Diverses pièces d'équipement

[5.10] Camp des Sombrages de la Crevasse



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Un lourd tribut

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol

Habitation : camp militaire (Sombrages)

Kottir Rouge-Fond

Intendant des Sombrages (forgeron)

Soldat Sombrage

Services

Commerçant (forgeron) : intendant des Sombrages [13/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Coffres (2)

Potions

Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Les Fils de Bordeciel ont dressé un campement dans les montagnes à l'est de la Crevasse. Profitez des différents postes d'artisanat que vous y trouverez et examinez la carte posée sur la table dans la plus grande tente pour obtenir, peut-être, de nouvelles informations géographiques. Si vos compétences de discrétions sont à la hauteur, pillez quelques coffres avant de poursuivre l'aventure.

[5.11] Refuge du menteur



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : repaire de Falmers

Animal
Falmer
Bandit

Objets de collection

Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve
Arme unique : Longmaillet [32/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette grotte de taille moyenne située au coeur des montagnes orientales de la Crevasse servait de bar et de tripot à un groupe de bandits, jusqu'au jour où ils en ont été délogés par un ennemi trop puissant pour eux : des Falmers !

Salle à manger

Faufilez-vous discrètement dans la première salle de la grotte pour assister à un combat entre bandits et Falmers. Tuez les vainqueurs. Attention, une nuée de Falmers arriveront ensuite par le nord. Prenez les quelques potions posées derrière le bar.

- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Dortoirs

Prenez quelques potions et diverses pièces d'équipement dans ces chambres donnant sur la salle à manger. Dénichez un coffre verrouillé dans la chambre au nord-ouest et crochetez la porte (Novice) au sud-ouest pour libérer un puissant bandit et vous enrichir. Un livre de compétence vous attend posé sur une haute étagère de pierre, près du coffre.

- ◊ Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Tunnels aux araignées

Tuez une féroce givrépeire dans ces tunnels couverts de toiles. Vous trouverez ensuite un coffre verrouillé dans une tente falmer. Prenez garde aux araignées qui se laissent tomber du plafond et à l'archer falmer posté sur une hauteur près de la sortie du tunnel. Pillez le coffre que garde ce dernier.

- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potions

Tanière de chaurus

Tuez une poignée de bandits mal équipés emprisonnés là et avancez jusqu'à la grande salle finale, où rôde un énorme chaurus. Pillez un coffre, prenez le Longmaillet (près du cadavre du propriétaire du bar) et rebroussez chemin. Attention : une poignée de puissants bandits vous tomberont dessus dans la salle à manger. Ils croient que vous êtes responsable du saccage de leur repaire !

- ◊ Arme unique : Longmaillet [32/80]
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[5.12] Repaire de la falaise



Niveau conseillé : 8

Habitation : camp de chasseurs

Chasseur

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir

Un chasseur solitaire s'est installé dans cette humble cabane perchée sur les falaises orientales de la Crevasse. Vous y trouverez surtout un livre de compétence.

[5.13] Cap de Pondragon



Niveau conseillé : 8

Donjon : redoute de Parjures

Parjure
Coffre (verrouillé : Novice)
Potion
Diverses pièces d'équipement

Ce campement de Parjures surplombe le célèbre Pondragon [1.17] d'Haafingar. Tuez ces dangereuses canailles et pillez le site.

[5.14] Ragnvald



Quêtes associées

Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*
Quête de donjon : Les gardiens d'Otar*

Niveau conseillé : 24

Donjon : repaire de prêtre-dragon

Draugr
Saerek gardien
Torsten gardien
Otar le Fou

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

Fléchettes (plaques à pression)
Jets de flammes (porte en fer)
Lampes à huile
Flaques d'huile
Lames oscillantes
Coffre piégé

Objets de quête

Clé au crâne de Saerek
Clé au crâne de Torsten

Objets de collection

Masque de prêtre-dragon : Otar [7/10]
Livre de compétence [Guérison] : Le mystère de Talara, vol. 2

Objets spéciaux

Mur de mots : Paix de Kyne [1/3]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Vous trouverez ces ruines antiques au sein des montagnes occidentales de la Crevasse, à l'extrémité de Bordeciel. Tuez quelques draugr sur les imposantes marches de pierre qui mènent au temple.

Temple de Ragnvald

Ce temple de pierre est silencieux : descendez l'escalier et pillez le coffre avant de rejoindre une vaste salle par un passage sinueux. Tuez deux puissants draugr, puis sautez de la passerelle et videz le coffre de la niche en contrebas. Remontez par l'escalier et dirigez-vous vers l'ouest : vous trouverez dans la pièce suivante un autre coffre et plusieurs potions çà et là.

Après avoir fouillé les cryptes et le canal en quête de deux crânes (voir les rubriques suivantes), vous affronterez un redoutable ennemi dans ce temple. Tuez-le pour débloquer l'aile ouest, où vous découvrirez un coffre verrouillé dans la niche nord et, au sud, un Mur de mots.

- ◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile
- ◊ Mur de mots : Kyne [1/3]
- ◊ Coffres (4)
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Cryptes de Ragnvald

Récoltez quelques potions dans la première salle de ces cryptes, puis tournez à droite (vers l'ouest) pour éviter les pièges du couloir de gauche. Tuez une nuée de puissants draugr dans le passage menant à la salle suivante, où repose un coffre piégé. Ouvrez-le de loin pour éviter de finir empalé par les lances qui jailliront. Gravissez ensuite les marches pour atteindre la dernière salle et son crâne spécial trônant sur le piédestal central. Prenez ce crâne pour obtenir une nouvelle Quête parallèle puis anéantissez les redoutables draugr qui émergeront des sarcophages, à l'autre bout de la salle.

- ◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile, coffre piégé, fléchettes (plaques à pression)
- ◊ Clé au crâne de Saerek
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

Canal de Ragnvald

Entrez dans cette grotte inondée et fouillez le recoin (au nord-ouest) pour y découvrir un coffre. Tirez sur un levier au sud-ouest pour abaisser un pont-levis, mais prenez garde d'ouvrir la porte en fer en restant le plus loin possible avant de le traverser, ou vous serez victime d'un piège de feu. Pillez le coffre situé dans le recoin, puis traversez le pont-levis et dirigez-vous vers le sud jusqu'à une vaste salle. Prenez le crâne posé sur le piédestal central et affrontez Torsten, son gardien, qui émerge d'un sarcophage à l'autre bout de la salle. Gravissez les marches pour piller un coffre verrouillé puis empruntez le couloir nord pour revenir à la grotte précédente. Sautez par-dessus une plaque à pression à l'entrée du couloir pour éviter d'activer un piège mortel. Ouvrez un dernier coffre près de l'Autel d'enchantement avant de rebrousser chemin jusqu'au temple.

- ◊ Danger ! Pièges : jets de flammes (porte en fer), lames oscillantes (plaque à pression)
- ◊ Artisanat : autel d'enchantement
- ◊ Clé au crâne de Torsten
- ◊ Coffres (3)
- ◊ Coffre (verrouillé : Novice) (2)
- ◊ Potion

SAMY&DENIS

[5.15] Camp impérial de la Crevasse



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitation : camp militaire impérial

Intendant impérial (forgeron)
Soldat impérial

Artisanat

Laboratoire alchimique
Enclume
Meule
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres (2)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Services

Commerçant (forgeron) : intendant impérial [14/33]
Armes, tenues, divers

Les forces impériales ont dressé un petit campement dans les montagnes à l'est de la Crevasse - mais ce site a peut-être disparu, tout dépend de la progression des Quêtes de la guerre civile. Profitez des différents postes d'artisanat que vous y trouverez et examinez la carte posée sur la table dans la plus grande tente pour obtenir, peut-être, de nouvelles informations géographiques. Vous pouvez aussi piller quelques coffres avant de poursuivre.

[5.16] Autel de Péryite



Quêtes associées

Quête des Daedra : Le seul remède

Niveau conseillé : 12

Donjon : spécial

Kesh le Propre

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Livre de compétence [Éloquence] : Le jeu de la vente [E2/10]

Cet autel atypique trône au sommet des montagnes au nord de la Crevasse. Si vous avez atteint au minimum le niveau 10, parlez à l'être solitaire qui y réside, un alchimiste nommé Kesh, pour démarrer une Quête des Daedra. Un livre de compétence est posé sur une table, près du laboratoire alchimique.

[5.17] Folpertuis



Quêtes associées

Quête du temple : Le coeur de Dibella
Objectif secondaire : Mine de Sanuarach : au secours d'Atar* (Atar ou Ainethach)
Objectif secondaire : Mine de Sanuarach : au secours d'Ainethach* (Atar ou Ainethach)

Habitation : village

Ainethach (prétendant)
Atar
Belchimac
Enmon
Lash gra-Dushnikh
Mena
Ragnar

Artisanat

Meule
Fonderies (2)

Services

Prétendant : Ainethach [21/62]

Objets de collection

Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (argent)



Cette communauté minière prospère s'étend au centre et légèrement au nord de la Crevasse. Vous explorerez ce village lorsque vous chercherez un enfant au destin important, au cours de la Quête du temple : Le coeur de Dibella.

Extérieur

Lorsque vous arrivez pour la première fois à Folpertuis, vous assistez à une dispute entre des soldats Sang-d'Argent et un certain Ainethach, propriétaire de la mine de Sanuarach. Parlez-lui ou engagez la conversation avec les soldats pour obtenir une Quête parallèle dont l'objectif sera de résoudre ce différend.

- Artisanat : meule, fonderie (2)

1 Hall de Folpertuis

Cette petite salle vaut la peine d'être forcée : elle contient un coffre et quelques piécettes.

- Zone verrouillée (Novice)
- Coffre

2 Maison d'Enmon

Entrez dans cette humble demeure, vous y trouverez plusieurs potions et un coffre.

- Zone verrouillée (Novice)
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

3 Baraquements des mineurs

Entrez par effraction dans ces baraquements pour y piller quelques coffres.

- Zone verrouillée (Novice)
- Coffres (2)
- Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

4 Mine du Ravin de Fenn

Cette petite mine d'argent est presque épuisée, mais vous pourriez mettre la main sur quelques fragments de minerai dans le recoin nord..

- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (argent)

5 Mine de Sanuarach

Des soldats Sang-d'Argent montent la garde devant cette mine plus récente : pas question qu'ils laissent qui que ce soit s'emparer du précieux minerai tant qu'Atar et Ainethach n'auront pas réglé leur différend, à Folpertuis.

- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (argent)

[5.18] Redoute de la Tour brisée



Quêtes associées

Quête du temple : Le coeur de Dibella

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Grindstone

Dangers

Éboulement (fil tendu)
Piège runique (au sol)
Piège oscillant (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : Le miroir [D1/10]
Livre de compétence [Conjuration] : Passerelles liminales

Objets spéciaux

Autel de Dibella [4/8]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Cette forteresse en piteux état se dresse dans une vallée au milieu des collines rocheuses à l'est de la Crevasse. Tant que la Quête du temple : Le coeur de Dibella est active, un groupe de Parjures y tient captif un enfant au destin important que vous devez délivrer.

Grande Salle

Dans la première salle, crochetez la porte au nord-ouest (Spécialiste) qui donne sur une réserve contenant un coffre. Franchissez ensuite la porte située en haut des marches et traversez le couloir menant à la salle suivante en évitant de marcher sur la plaque à pression.

- ◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

Tour A

Crochetez le coffre de cette salle circulaire et prenez les potions posées sur les étagères. Mettez la main sur le livre de compétence, posé sur une table du dortoir, avant de franchir la porte est : un long passage vous mènera à une autre tour.

- ◊ Livre de compétence [Parade] : Le miroir [D1/10]
- ◊ Coffre (verrouillé : Novice)
- ◊ Potions

Tour B

Tuez les Parjures de cette tour montez les marches en évitant le fil tendu. Pillez un coffre à l'étage et poursuivez votre ascension. Franchissez la porte au sommet pour accéder aux remparts supérieurs du fort.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions

Remparts extérieurs

Sortez du donjon par l'une des portes nord et explorez les remparts extérieurs, où vous attendent d'autres Parjures. Accédez au niveau supérieur par la porte située en haut des marches de la tour B, puis passez au sommet de la tour A.

- ◊ Artisanat : meule
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Potion

Tour A (niveau supérieur)

Prudence : un puissant mage parjure rôde au sommet de cette tour et un dangereux piège runique a été installé au centre de la pièce. Restez sur le côté pendant le combat. La clé que vous trouverez sur son cadavre permet d'ouvrir la cellule avoisinante et de délivrer l'enfant que vous cherchiez dans le cadre de la Quête du temple : Le coeur de Dibella. Prenez le livre de compétence posé sur la table et touchez la statue près de l'autel pour guérir de toutes vos maladies.

- ◊ Danger ! Piège runique (au sol)
- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : Passerelles liminales
- ◊ Clé de cellule de la Tour brisée (mage parjure)
- ◊ Coffre
- ◊ Autel de Dibella [4/8]
- ◊ Potions à foison

[5.19] Écuries de Markarth



Quêtes associées

Service : Livraison spéciale* (Banning)

Habitation : ferme

Banning (spécial)
Cedran (écuries)
Kibell (cocher)

Services

Acolyte : Vigile [17/47]
Commerçant (cocher) : Kibell [2/5]
Commerçant (écuries) : Cedran [2/5]
Commerçant (maître d'écurie) : Cedran [2/5]

Passez par ces belles écuries si vous souhaitez acheter une monture ou rejoindre une autre capitale par calèche. Contre 500 pièces d'or, vous pouvez tout aussi bien acheter un bon chien de guerre, Vigile, qui vous servira d'acolyte. Parlez à Banning pour en savoir plus.

[5.20] Ferme Salvius



Quêtes associées

Objectif secondaire : La lettre à Leonitus* (Rogatus Salvius)
Service (activité) : Travail des champs* (Vigdis Salvius)

Habitation : ferme

Rogatus Salvius
Vigdis Salvius

Objets de collection

Zone verrouillée (Novice)
Coffre

Cette petite ferme est juste devant les portes principales de Markarth. Parlez à Rogatus Salvius, son propriétaire, pour obtenir une nouvelle Quête parallèle. Si vous en avez le cran, entrez par effraction et emparez-vous des objets de valeur.

[5.21] Mine de Maingauche



Quêtes associées

Service (activité) : Extraction de minerai* (Skaggi Balafré)

Habitation : Mine

Adeber
Daighre
Erith
Gat gro-Shargakh (prétendant)
Pavo Attius (prétendant)
Skaggi Balafré
Sosia Tremellia
Torom (chien)
Willem

Artisanat

Fonderie

Services

Prétendant : Gat gro-Shargakh [22/62]
Prétendant : Pavo Attius [23/62]

Objets de collection

Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement
Minerai (fer)

Cette communauté minière prospère se trouve juste devant les portes de Markarth. Elle redouble d'activité depuis qu'elle a accueilli des mineurs ayant fui la Mine de Kolskeggr [5.22], envahie par des bandits parjures.

Extérieur

Discutez avec les villageois, et notamment avec Skaggi Balafré, la propriétaire de la mine, pour obtenir une Quête parallèle se déroulant plus au nord, dans une autre mine. Skaggi peut également vous acheter du minerai de fer à un prix intéressant.

- ◊ Artisanat : fonderie

Baraquements des mineurs

Si vous le souhaitez, vous pouvez piller un coffre dans ces baraquements : ce sera un butin bien mal acquis.

- ◊ Coffre

Maison de Daighre

Ces humbles mineurs vivent de peu, mais vous pouvez quand même le leur voler.

- ◊ Coffre

Maison de Skaggi

La propriétaire de cette mine ne roule pas sur l'or, mais vous pouvez vous introduire dans sa maison pour faire main basse sur ses économies si vous le souhaitez.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Coffre

Mine de Maingauche

Il reste beaucoup de minerai de fer à glaner dans les riches filons de cette mine.

- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (fer)

SAMY&DENIS

[5.22] Mine de Kolskeggr



Quêtes associées

Objectif secondaire : Kolskeggr nettoyé* (Pavo)

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Fonderie
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (or)

Cette précieuse mine a été investie par les Parjures : les mineurs se sont tous réfugiés non loin de là, dans la Mine de Maingauche [5.21]. Crochetez la porte d'entrée (facile) de la cabane si vous souhaitez mettre la main sur des pioches. Ensuite, gravissez la colline et entrez dans la mine. Tuez les derniers Parjures de la mine pour la sécuriser, ainsi que sa conséquente réserve de minerai d'or. Une fois les Parjures éliminés, les mineurs réfugiés dans la Mine de Maingauche reviendront travailler.

[5.23] Pierre de l'Amant



Niveau conseillé : 6

Donjon : spécial

Objets spéciaux

Pierre dressée : l'Amant [6/13]

Il s'agit d'un groupement de pierres dressées au sommet d'une montagne, au nord-est de Markarth. Observez la Pierre dressée centrale pour recevoir un nouveau bienfait de signe. Les joueurs placés sous le signe de l'Amant maîtriseront toutes les compétences 15 % plus rapidement. Notez bien que vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois ; activer cette pierre annulera donc le bienfait en cours (si vous en avez un).

[5.24] Grotte du Cap aveugle



Quêtes associées

Quête de donjon : Melka et Petra*

Niveau conseillé : 14

Donjon : nid d'harfreuses

Parjure
Melka

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Lampes à huile
Flaques d'huile

Énigmes

Énigme à poignées

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D1/10]
Livre de compétence [Armure légère] : Les réfugiés [E2/10]
Arme unique : Oeil de Melka [33/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette petite grotte est située au coeur de la Crevasse, non loin de la route principale. Explorez-la pour atteindre deux tours solitaires en ruines. Les Parjures, ces êtres déchus, y ont établi un repaire.

Grotte du Cap aveugle (intérieur)

Renversez une lampe suspendue pour mettre le feu aux flaques d'huile dans l'entrée de la grotte et incinérer un garde parjure. Tuez d'autres gardes dans la grande salle suivante et montez en direction d'une tour en ruines. Les forgerons devraient rester à l'affût du moindre filon de minerai. Explorez les environs pour dénicher un coffre caché et un livre de compétence avant d'entrer dans la tour. Quittez la grotte par la porte au sommet de cette tour, vous émergerez à proximité de deux autres tours.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : Les réfugiés [E2/10]
- ◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile
- ◊ Coffre

Tours du Cap aveugle

Montez au sommet de la première tour ; tuez quelques Parjures supplémentaires et pillez un coffre au passage. Franchissez le passage en hauteur pour atteindre la tour jumelle. Videz un coffre, puis entrez dans ce bastion.

- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potion

Bastion du Cap aveugle

Dans l'entrée du bastion, vous croiserez une harfreuse en cage nommée Melka. Parlez-lui pour obtenir une nouvelle Quête parallèle, puis tirez sur la chaîne à proximité pour la libérer. Elle vous servira alors de guide. Melka est capable de se défendre contre la plupart des ennemis, mais elle n'est pas invulnérable. Un peu plus loin, tournez la poignée du milieu pour ouvrir une herse. Ensuite, laissez Melka dévoiler un levier caché sur lequel vous devrez tirer pour désactiver les lames oscillantes qui fendent l'air dans le couloir suivant. Juste avant de pénétrer dans le laboratoire alchimique de Melka, vous apercevrez une poignée sur le mur. Tournez-la pour faire apparaître un passage secret où vous trouverez plusieurs urnes et un coffre. Rebroussez chemin et entrez dans la dernière salle, où vous attendent deux Parjures et une harfreuse du nom de Petra. Tuez cette dernière pour accomplir la quête de Melka et fouillez sa dépouille pour obtenir un livre de compétence. N'oubliez pas de parler à Melka (ou d'examiner son cadavre !) pour récupérer votre récompense, un bâton unique : l'Oeil de Melka.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D1/10]
- ◊ Arme unique : Oeil de Melka [33/80]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[5.25] Guet des quatre crânes



Quêtes associées

Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction

Niveau conseillé : 8

Donjon : camp de bandits

Bandit

Objets de collection

Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement

Des bandits ont investi cette petite ruine de pierres située au coeur de la Crevasse. Tuez ces vauriens et pillez le coffre qu'ils gardaient. Le piédestal spécial vous servira au cours d'une Quête de l'Académie de Fortdhiver.

[5.26] Redoute de l'Aigle carmin



Quêtes associées

Quête parallèle : Rafistolage de Fiole
Quête de donjon : La légende de l'Aigle carmin

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Laboratoire alchimique
Forge
Chevalet de tannage
Établi

Dangers

Fléchettes
Lampe à huile
Flaque d'huile
Éboulement

Objets de quête

Épée de l'Aigle carmin

Objets de collections

Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges
Arme unique : Épée de l'Aigle carmin [34/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

La redoute de l'Aigle carmin est perchée au bord du vide, sur le plateau de la toundra, à l'endroit où la roche cède la place aux profondeurs de la Crevasse. Des millénaires d'érosion ont presque entièrement détruit l'immense temple nordique qui avait été érigé là : il n'en reste que quelques escaliers et fondations. Les Parjures ont construit un camp impressionnant sur ce site, profitant de ses défenses naturelles et de sa position de force sur la Crevasse. Le chef de ce clan possède l'Épée de l'Aigle carmin, une arme antique capable de sceller la tombe du Cairn du rebelle [5.28].

Extérieur (zone inférieure)

Éliminez les gardes postés à l'entrée de la grotte et récupérez quelques potions ainsi qu'une bourse avant d'entrer.

- ◊ Potions

Temple de l'Aigle carmin

Cette grotte sinueuse mène au niveau supérieur de la Redoute de l'Aigle carmin. Évitez la flaque d'huile (ou tirez sur la lampe à huile suspendue pour l'enflammer) ; vous trouverez quelques potions près du grand brasier, et un coffre verrouillé dissimulé derrière des plantes grimpantes. Gravissez une première volée de marches : attention aux pierres qui s'éboulent et aux pièges à fléchettes. Un second coffre est caché sous l'escalier de bois menant à la sortie.

- ◊ Danger ! Pièges : fléchettes, flaque d'huile, lampe à huile, éboulement
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions

Extérieur (ascension)

Quittez la grotte du Temple de l'Aigle carmin et partez vers le sud : vous tomberez sur un coffre près d'une petite statue unique qui attire l'oeil [5.U]. Retournez à la grotte et gravissez un grand escalier de pierre pour atteindre un important campement de Parjures sur la colline. Vous trouverez un livre de compétence dans une tente, ainsi que quelques postes d'artisanat. Tuez le formidable chef des Parjures et prenez une clé spéciale sur son cadavre, sans

SAMY&DENIS

oublier son arme unique, l'Épée de l'Aigle carmin. Quand vous avez fini de fouiller le campement, ouvrez la porte de fer à proximité avec la clé et entrez dans l'une des Tours scindées [5.27]. Tirez sur une chaîne accrochée au mur pour abaisser le pont-levis : vous pourrez alors piller la tour jumelle.

- Artisanat : laboratoire alchimique, forge, chevalet de tannage, établi
- Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges
- Arme unique : Épée de l'Aigle carmin [34/80] (chef des Parjures)
- Clé de la Tour de l'Aigle carmin (chef des Parjures)
- Coffres (2)
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[5.27] Tours scindées



Quêtes associées

Quête parallèle : Rafistolage de Fiole

Donjon : redoute de Parjures

Objets de collection

Zone verrouillée (barricadée)
Coffre (verrouillé : Novice)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Ces deux tours représentent un important point de repère : visibles de n'importe quel point de la Crevasse et de la toundra, à l'ouest. Au départ, la tour est barricadée et inaccessible à cause des falaises environnantes. Pour les explorer, prenez la clé sur la dépouille du chef de la redoute de l'Aigle carmin [5.26], puis entrez dans la tour ouest située à proximité. Pillez quelques urnes, puis tirez sur une chaîne murale pour abaisser un pont-levis reliant les deux tours. Videz un coffre verrouillé dans la seconde tour, profitez de la vue splendide qui s'offre à vous au sommet des tours, puis débloquez la porte de la tour est en partant.

[5.28] Cairn du rebelle



Quêtes associées

Quête de donjon : La légende de l'Aigle carmin

Niveau conseillé : 14

Donjon : crypte draugr

Aigle carmin
Squelette

Objets de collection

Arme unique : Furie de l'Aigle carmin [35/80]
Zone verrouillée (Épée de l'Aigle carmin requise)
Coffre
Potion
Diverses pièces d'équipement

Une épée ordinaire plantée dans un cairn marque l'entrée de cette grotte isolée. Pour obtenir la légendaire lame connue sous le nom d'Épée de l'Aigle carmin, massacrez le chef Parjure que vous rencontrerez près de la Redoute de l'Aigle carmin [5.26], puis enfoncez-la dans le piédestal de la salle principale pour faire apparaître un passage secret. Entrez dans la tombe de l'Aigle carmin, puissant guerrier draugr capable de réanimer des squelettes pour vaincre ses ennemis. Détruisez-le et fouillez son cadavre, ainsi qu'un énorme coffre, pour achever la quête et faire main basse sur des objets précieux. Avant de sortir, récupérez l'Épée de l'Aigle carmin qui a s'est transformée en une arme à la puissance accrue : la Furie de l'Aigle carmin.

[5.29] Camp de Karthecime



Quêtes associées

Quête principale : Le mur d'Alduin
Quête principale : La Gorge du Monde

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Dragon
Parjure

Artisanat

Forge
Meule
Chevalet de tannage
Établi

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La danse du feu, vol. 2
Coffre
Sacoches d'apothicaire (2)
Potion
Diverses pièces d'équipement

On peut trouver ce camp de Parjures tentaculaire devant Karthecime [5.30]. C'est un endroit dangereux, mais vous devez vous y aventurer pour atteindre Karthecime et explorer le Temple d'Havreciel [5.31] dans le cadre de la quête principale. Inspectez les passerelles inférieures et les tentes pour mettre la main sur un livre de compétence. Montez sur une plateforme surélevée où vous trouverez un coffre et plusieurs postes d'artisanat. C'est également là que vous pourrez obtenir une âme de dragon au cours de la quête principale. Ensuite, escaladez les rochers à l'ouest pour trouver l'entrée d'une immense grotte menant à Karthecime.

[5.30] Karthecime



Quêtes associées

Quête principale : Le mur d'Alduin

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Dangers

Jets de flammes (plaques à pression)

Énigmes

Énigme des piliers tournoyants
Énigme des plaques à pression
Jonction souterraine : Temple d'Havreciel [5.31]
Coffres (2)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Situé à l'est de Markarth, Karthecime est une caverne que vous devrez traverser pour rejoindre le Temple d'Havreciel [5.31] au cours de la quête principale. Tuez des Parjures pour sécuriser les lieux ; vous trouverez un coffre et plusieurs potions dans le camp dressé à l'entrée. Lors de la quête principale, Esbern vous aide à résoudre une énigme simpliste dans la grotte qui suit : faites tourner les trois piliers pour qu'ils affichent le symbole de l'Enfant de dragon (un cercle). Traversez le pont-levis qui s'abaisse et gagnez une salle jonchée de plaques à pression : ne marchez que sur les plaques arborant l'Enfant de dragon pour la traverser sans encombre et atteindre la chaîne qui désactive ce piège. Poursuivez votre route en direction de la salle finale. Vous y trouverez un grand coffre et l'entrée du Temple d'Havreciel, qu'Esbern vous aidera à déverrouiller.

[5.31] Temple d'Havreciel



Quêtes associées

Quête principale : Le mur d'Alduin
Quête principale : La Gorge du Monde
Quête principale : Paarthurnax
Quête principale : Épilogue
Quête principale : Savoir ancien
Autre faction : Quête des Lames : La reconstitution des Lames*
Autre faction : Quête des Lames : La traque du dragon*
Autre faction : Quête des Lames : Tueur de dragon*
Autre faction : Quête des Lames : Recherches draconiennes*

Habitation : spécial

Delphine (Lames)
Esbern (Lames)

Jonction souterraine : Karthecime [5.30]

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses
Arme unique : Mort-dragon [36/80]

Objets spéciaux

Mur d'Alduin
Zone verrouillée (quête requise)
Coffres (10)
Diverses pièces d'équipement
Or à foison

Ce sanctuaire sacré se trouve à l'est de Markarth, mais vous ne pouvez pas y pénétrer avant la Quête principale : Le mur d'Alduin. Observez le mur central avec Esbern pour boucler cette quête et en commencer une nouvelle. Fouillez l'alcôve ouest, vous y trouverez un coffre et un livre de compétence. Ensuite, grimpez les marches et fouillez le dortoir, au nord-ouest. Vous découvrirez sept coffres supplémentaires. Explorez ensuite l'armurerie, où vous trouverez une arme unique sur une table. Quittez les lieux par l'une des portes au nord-est pour passer dans la cour extérieure et son sublime panorama. Vous aurez alors accès à l'option voyage rapide de votre carte du monde. En-dessous de la cour extérieure se trouve la rivière Karth, ainsi qu'une barque abandonnées contenant divers joyaux et des coffres.

Occupation des Lames

Les Lames ont investi le Temple d'Havreciel pour en faire leur quartier général au cours de la quête principale. Lorsque vous aurez terminé la Quête principale : Le mur d'Alduin (et aurez rejoint les Lames, puis achevé la Quête principale : Paarthurnax, ce qui signifie que vous êtes en bons termes avec eux), vous pourrez retourner voir Delphine et Esbern pour entamer les aventures suivantes :

Pendant la Quête d'autre faction : La reconstitution des Lames*, vous pouvez emmener un à trois de vos acolytes (ou mercenaires) et demander à Delphine de les entraîner pour faire d'eux des Lames. Ensuite, ils resteront à cet endroit.

Pendant la Quête d'autre faction : La traque du dragon, et après avoir permis à trois acolytes de s'entraîner, vous pourrez parler à Esbern et traquer un dragon avec ces nouvelles Lames.

Pendant la Quête d'autre faction : Tueur de dragon, vous pourrez recevoir d'Esbern une bénédiction qui vous confère un bonus de 10 % de chances de coup critique contre les dragons pendant cinq jours si vous êtes en bons termes avec les Lames.

Pendant la Quête d'autre faction : Recherches draconiennes, rapportez une écaille de dragon ou un os de dragon à Esbern pour qu'il concocte la Potion d'Esbern : ce breuvage diminue de 10 % les dégâts infligés par les attaques de dragon.

SAMY&DENIS

[5.32] Doline de Soljund



Quêtes associées

Objectif secondaire : Une nouvelle doline* (Perth)

Niveau conseillé : 6

Donjon : crypte draugr

Draugr

Perth (prétendant)

Artisanat

Fonderie

Services

Prétendant : Perth [24/62]

Dangers

Fléchettes (levier)

Lances (plaques à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Située en plein coeur de la Crevasse, cette vieille mine a récemment été envahie par des draugr et a donc cessé toute activité.

Extérieur

À l'extérieur de la mine, un certain Perth vous explique que les mineurs ont creusé trop profondément et ont accidentellement ouvert un tombeau grouillant de draugr. Ainsi débute une Quête parallèle dans laquelle vous devez exterminer les morts-vivants de la mine.

◊ Artisanat : fonderie

Maison de mineur

Entrez par effraction dans cette maison de mineur pour piller deux coffres et récupérer quelques potions.

◊ Zone verrouillée (Novice)

◊ Coffres (2)

◊ Potions

Doline de Soljund (intérieur)

Ces mines assez vastes sont infestées de morts-vivants depuis que les mineurs ont accidentellement percé un tunnel dans une crypte oubliée. Tournez à gauche au premier croisement et tuez les draugr dans ce cul-de-sac, où vous attend un livre de compétence, posé sur une table en surplomb. Revenez ensuite sur vos pas et prenez la voie de droite. Tombez dans un puits et massacrez une nuée de puissants draugr dans la salle en contrebas.

◊ Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret

◊ Potion

◊ Diverses pièces d'équipement

Tunnels draugr

Traversez ces tunnels et éradiquez au passage les draugr que vous croiserez, mais ne touchez pas au levier que vous trouverez rapidement : c'est un dangereux piège. Tirez plutôt sur les deux leviers muraux à proximité pour ouvrir la voie. Empruntez un escalier en colimaçon et évitez de marcher sur plusieurs plaques à pression. Continuez à grimper, puis examinez un recoin sombre situé à l'ouest : vous y trouverez un coffre décoré. Tuez un puissant draugr dans la vaste salle qui suit et pillez un grand coffre avant de retourner à l'entrée de la mine par un passage en hauteur.

◊ Danger ! Pièges : lances (plaques à pression), fléchettes (levier)

◊ Coffres (2)

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

[5.33] Falaise de Mornevent



Donjon : nid d'harfreuses

Parjure

Harfreuse

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Roi [B2/10]

Coffre

Gravissez la volée de marches de pierre décrépites qui ceint cette tour en ruines bâtie au sein des collines orientales de la Crevasse. Tuez de puissants Parjures et de redoutables harfreuses pour parvenir au sommet de la tour, où vous attendent un grand coffre et un livre de compétence.

[5.34] Vieux-Hroldan



Quêtes associées

Objectif secondaire : Le fantôme du Vieux-Hroldan* (Eydis/Fantôme du Vieux-Hroldan)

Habitation : auberge

Eydis (aubergiste)

Leonitus Salvius

Skuli

Services

Commerçante (aubergiste) : Eydis [7/15]

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : La bataille de Sancre Tor [A1/10]

Coffre

Coffres (verrouillés : Novice) (2)

Cette petite auberge nichée contre les collines à l'est de la Crevasse offre le gîte et le couvert aux voyageurs fatigués. Parlez à l'aubergiste pour acheter un repas ou louer une chambre, puis fouillez les lieux : vous trouverez un certain nombre de coffres à piller et un livre de compétence posé sur une table de chevet.

[5.35] Redoute de Sorceroc



Quêtes associées

Quête des Daedra : Les fragments du passé

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Chevalet de tannage

Établi

Dangers

Éboulements (fil tendu)

Objets de collection

Livre de compétence [Furtivité] : 2920, vifazur, vol. 8

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Ces ruines éparses situées dans les montagnes à la frontière occidentale de la Crevasse ont été investies par les Parjures, qui les ont fortifiées et transformées en camps militaires. Vous devez traverser la redoute de Sorceroc pour atteindre le Rocher de la mégère [5.36], dans le cadre de la Quête des Daedra : Les fragments du passé.

Extérieur

Escaladez la tour par l'extérieur en pillant un coffre et en éliminant un Parjure au passage. Franchissez l'étroit aqueduc et tuez davantage de Parjures, puis fouillez une cabane en forme de dôme pour récupérer plusieurs potions et piller un autre coffre. Prenez garde au fil tendu dans l'escalier des ruines est et continuez à monter pour atteindre le Rocher de la mégère [5.36].

◊ Danger ! Piège : éboulements (fil tendu)

◊ Artisanat : laboratoire alchimique, enclume, chevalet de tannage, établi

◊ Coffres (2)

◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)

◊ Sacoches d'apothicaire (2)

◊ Potions à foison

Ruines de la redoute de Sorceroc

Entrez dans l'édifice ouest par l'un des trois passages et explorez un petit enchevêtrement de ruines. Tuez d'autres Parjures et récupérez davantage de trésors. Cherchez la clé des cellules dans le placard à proximité. En bas des marches, vous trouverez un livre de compétence sur une table recouverte de potions et un coffre dissimulé dans un recoin sombre, au sud-est.

◊ Livre de compétence [Furtivité] : 2920, vifazur, vol. 8

◊ Clé de la prison de Sorceroc

◊ Coffre

◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)

◊ Potions

◊ Diverses pièces d'équipement

[5.36] Rocher de la mégère



Quêtes associées

Quête des Daedra : Les fragments du passé

Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons

Niveau conseillé : 14

Donjon : nid d'harfreuses

Drascua

Parjure

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

Jets de flammes (au sol)

Objets de quête

Pommeau de la Dague de Mehrunes

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner

Gemme étrange : [10/24]

SAMY&DENIS

Objets spéciaux

Mur de mots : Cri intimidant [2/3]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Pour atteindre cet avant-poste isolé des Parjures, situé au sud-ouest de la Crevasse, vous devez d'abord éliminer des hordes de Parjures assoiffés de sang dans la redoute de Sorceroc [5.35].

Rocher de la mégère (intérieur)

Pillez un coffre dans le premier passage, puis éliminez des Parjures et faites main basse sur des potions avant d'entrer dans une grande caverne. Là, un immense escalier en colimaçon donne accès à l'étage. Explorez la salle à manger (à l'ouest) : vous y trouverez un coffre, des potions et un Autel d'enchantement. Franchissez le passage suivant au pas de course pour éviter de finir incinéré par les jets de flammes que vomit le sol. Récupérez un livre de compétence dans la salle suivante et tirez sur le levier pour lever une herse dans la salle que vous venez de quitter. Revenez donc sur vos pas et empruntez les escaliers sud : une porte vous permettra de sortir.

- ◊ Danger ! Piège : jets de flammes (au sol)
- ◊ Artisanat : autel d'enchantement
- ◊ Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions

Extérieur

Gravissez l'escalier extérieur pour dénicher un autre coffre et continuez à monter : vous devez affronter Drascua, une puissante harfreuse, sur la colline. Tuez cette démone et prenez une clé sur sa dépouille, ainsi qu'un objet lié à la quête. Puis pillez un énorme coffre avant de vous approcher du Mur de mots à proximité et d'apprendre un nouveau Mot de puissance. Prenez la gemme étrange posée sur la table afin de remporter, peut-être une nouvelle Quête parallèle. Retournez à l'intérieur, dans la salle de l'escalier en colimaçon. Déverrouillez la porte au sud-est avec la clé de Drascua, puis partez à la recherche d'un troisième coffre à l'extérieur.

- ◊ Pommeau de la Dague de Mehrunes (Drascua)
- ◊ Gemme étrange : Pierre de Barenziah [10/24]
- ◊ Mur de mots : Cri intimidant [2/3]
- ◊ Clé du Rocher de la mégère (Drascua)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions

[5.37] Rivepure



Donjon : tanière

Animal

Objets de collection

Coffres (2)

Longez un ruisseau jusqu'à cette grotte inondée. Nagez rapidement vers le fond pour piller deux coffres dwemer avant de finir entre les mâchoires d'un poisson carnassier affamé.

[5.38] Dushnikh Yal



Quêtes associées

Quête parallèle : Les Mains du forgeron.
Quête parallèle : Collection d'insectes*
Objectif secondaire : L'épée de Gharol* (Gharol)
Service (activité) : Extraction de minerai* (Gharol)
Service : Partenaires d'entraînement* (Burguk)

Niveau conseillé : 6

Habitation : forteresse orque

Arob
Chef Burguk
Dulug
Ghak
Gharol (forgeronne)
Ghorbash la Main lourde (acolyte, prétendant)
Mahk
Murbul (apothicaire)
Nagrub
Oglub
Umurn

Services

Acolyte : Ghorbash la Main lourde [18/47]
Prétendant : Ghorbash la Main lourde [25/62]
Commerçante (apothicaire) : Murbul [8/14]
Potions, nourriture et ingrédients
Commerçante (forgeronne) : Gharol [15/33]
Armes, tenues, divers
Professeur (Armure lourde - Expert) : Gharol [1/3]
Professeur (Armes à une main - Maître) : Burguk [1/3]

Artisanat

Laboratoires alchimiques (2)
Forge
Meule
Fonderie
Chevalets de tannage (2)
Établi

Objets de collection

Insecte capturé : Bocal à libellule [3/5]
Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques [D2/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (orichalque)

La Crevasse compte deux longères d'orque ; une est située au loin, au sud, sur les hautes collines de la Crevasse. Comme toujours, les orques n'apprécieront pas votre présence si vous êtes un étranger. Cependant vous pouvez gagner leur confiance en terminant une Quête parallèle qu'un des orque s'octroiera lors d'une conversation.

Extérieur

Utilisez les postes d'artisanat de votre choix à l'extérieur. Vous trouverez derrière la longère du chef un coffre caché sous un escalier. Gharok, la forgeronne, vous achètera tout le minerai que vous aurez récupéré dans la mine à proximité, et à bon prix. Testez vos prouesses au combat à mains nues contre le chef dans le cadre d'un pari amical.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, forge, meule, fonderie, chevalets de tannage (2), établi
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Longère de Burguk

Si vous en avez le cran, entrez dans la longère du chef orque et pillez-la. Crochetez la trappe (Novice) et pénétrez dans la cave pour récupérer un livre de compétence ainsi qu'un bocal à libellule relevant de la Quête parallèle : Collection d'insectes. Faites le tour du tunnel pour localiser un laboratoire alchimique et un coffre verrouillé dissimulé sous les marches.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Insecte capturé : Bocal à libellule [3/5]
- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques [D2/10]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Mine de Dushnikh

Attrapez une pioche et travaillez un filon d'orichalque dans cette mine. Vous y trouverez également un coffre et deux potions.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (orichalque)

[5.39] Rocher d'Eaulointaine



Quêtes associées

Quête parallèle : Une légende interdite
Activité de donjon

Niveau conseillé : 15

Donjon : crypte draugr

Gauldur
Jyrik Gauldurson
Mikrul Gauldurson
Sigdis Gauldurson

Énigmes

Porte à énigme nordique (émeraude)
Porte à énigme nordique (ivoire)

Objets de collection

Griffe de dragon : Griffe de dragon en émeraude [5/8]
Objet unique : Amulette de Saarthal [56/112]
Coffre(s)
Potion
Diverses pièces d'équipement

Suivez la route principale à l'est de Markarth et vous finirez par atteindre un pont : levez les yeux pour observer la caverne de la cascade perchée au sommet d'une grande falaise et dissimulée sous des tourbillons d'eau. Le Rocher d'Eaulointaine est la tombe antique de l'archimage Gauldur, puissant sorcier de l'ère Première. Avant de lui rendre visite, obtenez les trois Fragments d'amulette de Gauldur pour reforger ce bijou.

Grotte d'Eaulointaine

Pour commencer, plongez pour trouver de belles pièces d'équipement et un coffre verrouillé. Un deuxième coffre se trouve sur un promontoire, à l'est de la salle : pour l'atteindre, restez devant la porte à énigme et utilisez le cri Impulsion. Ensuite, escaladez la flèche centrale et prenez la Griffe de dragon en émeraude posée sur le piédestal. Étudiez-la attentivement : vous remarquerez trois marques. Approchez de la porte à énigme à proximité et faites tourner les trois anneaux jusqu'à ce que les symboles correspondent à ceux de la griffe (ours, baleine, serpent). Examinez attentivement la serrure de la porte centrale, vous devrez y glisser votre clé pour pouvoir continuer.

- ◊ Griffe de dragon : Griffe de dragon en émeraude [5/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Passage scellé

Longez le passage scellé. Les portes s'ouvrent sur votre passage jusqu'à ce que vous vous heurtiez à une nouvelle porte à énigme. Pour la résoudre, vous aurez besoin de la Griffe en ivoire de Folgunthur [2.08]. Si vous l'avez, observez-la pour apprendre la séquence de symboles et la reproduire sur la porte (faucon, faucon, dragon) avant d'insérer la griffe. Pillez quelques urnes et prenez une potion avant de vous diriger vers l'ultime salle.

- ◊ Potion

SAMY&DENIS

Salle des amulettes

Approchez de l'autel et placez les trois Fragments d'amulette de Gauldur sur les piédestaux : vous devrez alors affronter une nouvelle fois les trois frères Gauldurson pour recevoir, à titre de récompense, l'Amulette de Gauldur reforgée (voir Quête parallèle : Une légende interdite, pour plus d'informations). Un recoin secret s'est ouvert : rebroussez chemin pour le voir et pillez le grand coffre que vous y trouverez.

- ◊ Armure unique : Amulette de Gauldur [55/112]
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[5.40] Aire d'Âprevent



Niveau conseillé : 8

Donjon : spécial

Objets de collection

- Livre de compétence [Armure lourde] : Chimarvamidium
- Coffre (verrouillé : Apprenti)
- Coffre (verrouillé : Expert)
- Diverses pièces d'équipement

Cette impressionnante tour dwemer est visible des lieues à la ronde, parmi les collines rocheuses au centre et au sud de la Crevasse. Elle n'abrite rien de dangereux et contient de nombreux biens précieux : explorez-la à l'occasion. La vue du balcon est spectaculaire.

[5.41] Grotte de Longmur



Quêtes associées

Quête des Daedra : Le goût de la mort

Niveau conseillé : 6

Donjon : crypte draugr

Draugr

Services

Acolyte : Eola [19/47]

Dangers

Coffre piégé

Objets de collection

- Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion [D1/10]
- Armure unique : Anneau de Namira [57/112]
- Zone verrouillée
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Des ruines de pierre jalonnent le chemin conduisant à cette immense grotte où se sont installés des morts-vivants. Impossible d'explorer à fond ce site tant que vous ne l'aurez pas rejoint dans le cadre de la Quête des Daedra : Le goût de la mort, au cours de laquelle vous obtiendrez un anneau unique. Terminez cette quête et Eola vous proposera de devenir votre acolyte.

A Sortie vers Bordeciel

1 Passages d'entrée

Tuez une poignée de puissants draugr au fil de l'exploration de ces passages sinueux.

2 Croisée des chemins

Pillez une urne et prenez une potion ainsi que quelques pièces d'équipement dans ces couloirs funéraires. Essayez de ne pas réveiller les morts qui y reposent.

- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Chambre à la passerelle

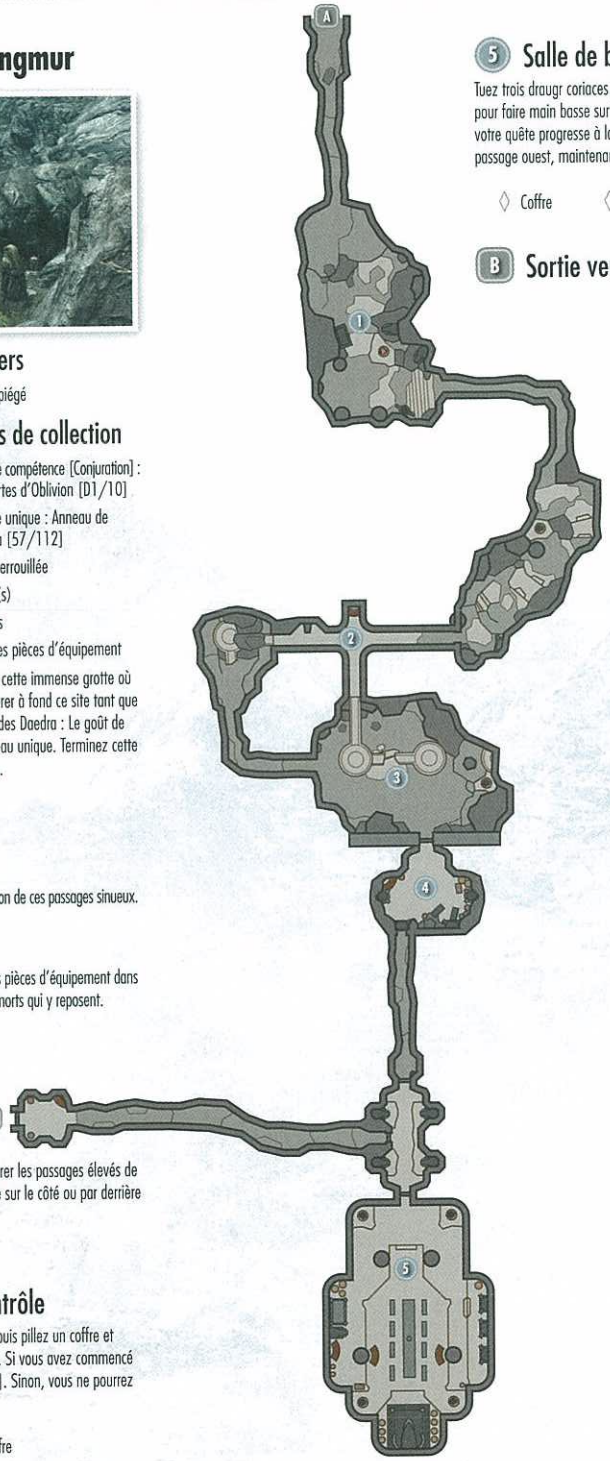
Dirigez-vous vers le sud en partant de [2] pour explorer les passages élevés de cette chambre et découvrir un coffre piégé : ouvrez-le sur le côté ou par derrière ou vous serez criblé de flèches.

- ◊ Danger ! Coffre piégé

4 Chambre du point de contrôle

Ici, tuez le draugr qui sort d'un sarcophage vertical, puis pillez un coffre et prenez un livre de compétence posé sur une étagère. Si vous avez commencé la Quête des Daedra : Le goût de la mort, allez à [5]. Sinon, vous ne pourrez pas aller plus loin.

- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion [D1/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement



5 Salle de banquet

Tuez trois draugr coriaces pour sécuriser la dernière salle, puis explorez les environs pour faire main basse sur des objets précieux. Si vous avez éliminé tous les draugr, votre quête progresse à la mort de ces trois-là : rebroussez chemin et empruntez le passage ouest, maintenant ouvert, pour retourner directement en Bordeciel.

- ◊ Coffre
- ◊ Potion

B Sortie vers Bordeciel

[5.42] Valthume



Quêtes associées

- Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*
- Quête de donjon : Les trois réceptacles

Niveau conseillé : 24

Donjon : repaire de prêtre-dragon

- Animal
- Draugr
- Hevnoraak
- Valdar

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

- Bélier (plaque à pression)
- Fléchettes (levier)
- Lampes à huile
- Flaque d'huile
- Lames oscillantes (plaque à pression)
- Piège oscillant (plaque à pression)

Énigmes

Porte à énigme nordique (Griffe de fer)

Objets de quête

Réceptacles opaques (3)

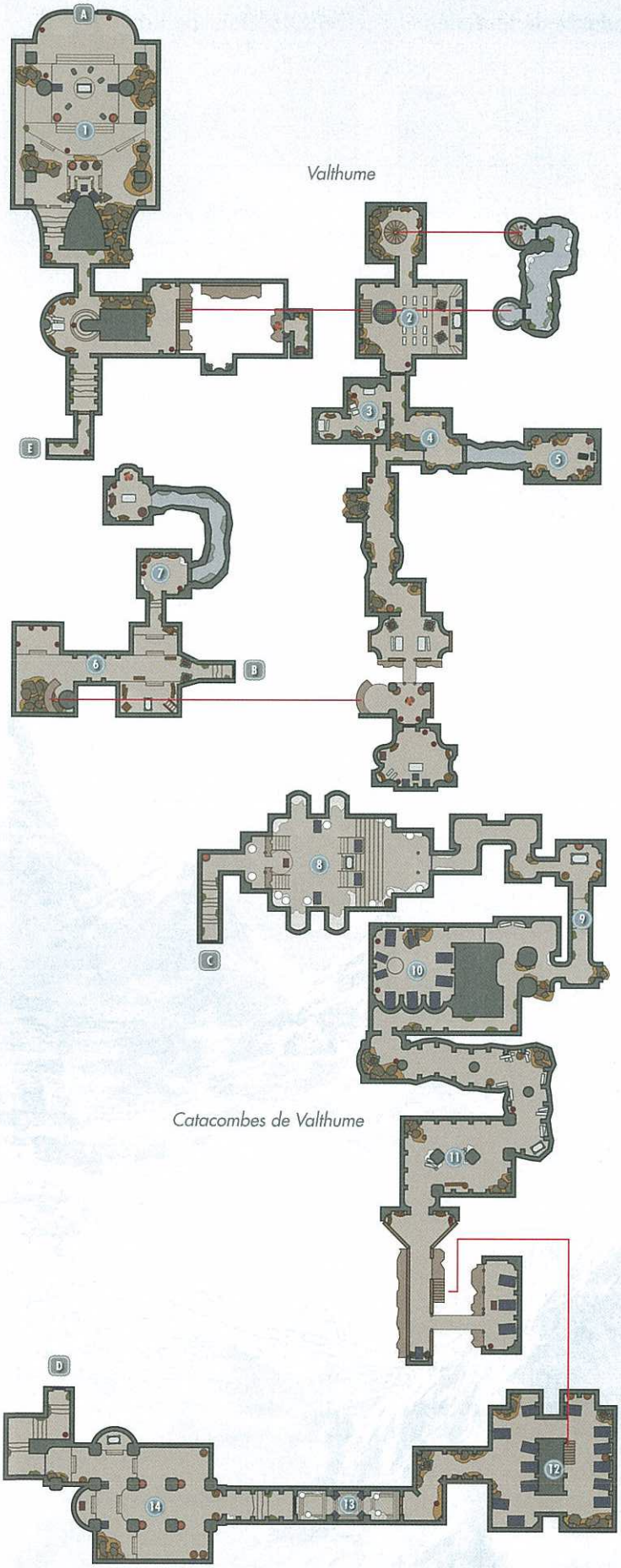
Objets de collection

- Griffe de dragon : Griffe de fer [6/10]
- Masque de prêtre-dragon : Hevnoraak [8/10]
- Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit
- Arme unique : Bâton d'Hevnoraak [37/80]

Objets spéciaux

- Mur de mots : Aura de perception [2/3]
- Coffre(s)
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS



Ce grand réseau de chambres funéraires est situé à la pointe sud-est de la Crevasse. Bravez les dangers de ces catacombes antiques pour récupérer un précieux masque de prêtre-dragon et un vrai butin.

Vestibule

C'est l'entrée des ruines. Parlez à un fantôme dénommé Valdar : il vous expliquera qu'une ancienne créature nommée Hevnoraak s'agite dans les profondeurs de ce site. Vous avez obtenu une nouvelle quête parallèle. Entrez dans Valthume.

A Porte menant au vestibule

1 Salle du trône

Vous ne trouverez pas le moindre objet dans cette salle. Dirigez-vous vers [2] et prenez garde à la plaque à pression située dans le passage sud.

- ◊ Danger ! Piège : bélier (plaque à pression)

2 Salle à la trappe

Méfiez-vous de la grande trappe au centre de cette vaste salle : elle s'ouvrira pendant que vous affronterez les puissants draugr qui la hantent. Une chute vous précipiterait dans un passage souterrain grouillant de givrépeires. Sécurisez les lieux et pillez un coffre, puis remontez les marches et effectuez deux sauts délicats sur un balcon étroit pour atteindre la corniche du spectre d'Hevnoraak. Ignorez ce dernier et videz un second coffre dans le recoin de la corniche. Si vous tombez dans le puits central, tuez un draugr et prenez sur sa dépouille la clé qui vous permettra de vous échapper.

- ◊ Clé de la cave de Valthume (draugr)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Chambres d'embaumement

Explorez ces petites pièces latérales : vous trouverez un livre de compétence sur une table.

- ◊ Danger ! Pièges : lampes à huile
- ◊ Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit
- ◊ Havresac
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Passages piégés

Méfiez-vous de l'huile qui coule dans ce passage. Placez-vous à bonne distance et renversez une lampe suspendue pour tout brûler. Ensuite, avancez en évitant de marcher sur les plaques à pression. Au bout du couloir, tournez une petite poignée pour ouvrir deux passages, vers l'est et l'ouest.

- ◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile, fléchettes (plaques à pression)

5 Salle du réceptacle 1

Tuez un formidable draugr dans cette petite salle, puis faites main basse sur le réceptacle opaque qu'il laisse derrière lui.

- ◊ Réceptacle opaque [1/3]

6 Chambre à deux niveaux

Éliminez d'autres draugr puis, si vous le souhaitez, crochetez la porte sud (Spécialiste) pour accéder à une salle contenant des potions et un coffre. Vous pouvez emprunter le passage du nord-est pour rejoindre [7] et récupérer davantage d'objets, mais ce n'est pas obligatoire. Prenez ensuite le passage inférieur, vers l'est, pour gagner les catacombes de Valthume.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

7 Passage du trésor

Tournez la poignée pour ouvrir un passage secret menant à une petite salle : vous y trouverez un coffre et un laboratoire alchimique.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte menant aux Catacombes de Valthume

C Porte menant à Valthume

8 Nid d'araignées

Prenez garde à la givrépeire géante qui descend de la première grande salle des catacombes avec ses petits. Tuez-les de votre position élevée, puis videz le coffre et les urnes à proximité avant d'ouvrir la herse située à l'autre extrémité de la salle (en tirant sur une chaîne).

- ◊ Coffre

9 Passages funéraires

Tuez les draugr et évitez de marcher sur une plaque à pression dans ce passage infesté de morts-vivants.

- ◊ Danger ! Piège : lames oscillantes (plaque à pression)

10 Salle du réceptacle 2

Tirez sur une chaîne au mur pour accéder à cette petite salle. Là, utilisez les lampes suspendues pour éliminer sans risque un puissant chevalier draugr. Prenez le deuxième réceptacle, que vous trouverez sur l'autel. Il ne vous en manque plus qu'un.

- ◊ Zone verrouillée (chaîne au mur)
- ◊ Danger ! Pièges : lampes à huile
- ◊ Réceptacle opaque [2/3]

11 Chambre funéraire

Pillez tout un tas d'urnes dans cette vaste chambre funéraire où vous attendent plusieurs puissants draugr. Sécurisez les lieux et tirez sur la chaîne au mur pour pouvoir avancer.

- ◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression)

12 Salle des sarcophages

Vous trouverez dans cette immense salle remplie de sarcophages de nombreuses urnes et un coffre.

- ◊ Coffre

SAMY&DENIS

13 Passage de la Griffe de fer

Éliminez une poignée de givrépeires, puis battez rapidement en retraite après avoir récupéré la griffe de fer posée sur le piédestal central : les statues ne tardent pas à cracher du feu. Examinez attentivement la griffe dans votre inventaire : vous constaterez qu'elle porte trois marques spéciales. Reproduisez ces marques (dragon, faucon, loup) sur la porte à énigme à proximité en faisant tourner ses trois anneaux. Ensuite, observez la serrure au centre de la porte : il faut y insérer la Griffe de fer pour qu'elle s'ouvre.

◊ Griffe de dragon : Griffe de fer [6/10]

14 Salle du réceptacle 3

Massacrez une nuée de puissants draugr, puis prenez le dernier réceptacle, posé sur le piédestal central. Laissez-vous guider par les chants environnants qui vous mènent à un Mur de mots et à un nouveau Mot de puissance. Pillez le coffre situé à proximité avant de revenir à [1]. Suivez les instructions de Valdar pour remplir cette quête : il s'agit de tuer le prêtre-dragon Hevnoraak et de s'emparer de son masque unique.

◊ Réceptacle opaque [3/3]
◊ Masque de prêtre-dragon : Hevnoraak [8/10]
◊ Arme unique : Bâton d'Hevnoraak [37/80]
◊ Mur de mots : Aura de perception [2/3]
◊ Coffre

[5.43] Morostel



Niveau conseillé : 18

Donjon : repaire de Falmers

Animal
Falmer

Artisanat

Fonderie

Dangers

Piège oscillant (fil tendu))

Objets de collection

Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit
Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement

Cette petite grotte béante se trouve à la pointe sud-est de la Crevasse. Elle abrite de redoutables Falmers. Si vous passez à proximité, bravez ses dangers pour progresser et faire main basse sur différents objets.

Grotte de Morostel

Éliminez une poignée de Falmers et de chaurus dans ce passage en spirale. À mi-chemin, emparez-vous d'un livre de compétence laissé sur un tonneau près d'un échafaudage. Crochetez deux cages (Spécialiste) dans la chambre sud pour libérer quelques animaux, mais prenez garde : le smilodon risque de s'en prendre à vous. Vous trouverez un coffre dans une tente falmer. Dirigez-vous ensuite vers le passage supérieur et la Ruche de Morostel, sans oublier de vider un autre coffre au passage.

◊ Artisanat : fonderie
◊ Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit
◊ Coffres (2)
◊ Diverses pièces d'équipement

Ruche de Morostel

Restez en retrait et déclenchez le piège relié au fil tendu dans le premier passage de la ruche. Éliminez d'autres Falmers dans la haute salle qui suit, puis plongez vider un coffre englouti. Rejoignez ensuite une nouvelle grotte, pillez un coffre et descendez tuer les puissants Falmers situés en contrebas. Continuez à descendre, videz un troisième coffre au passage et empruntez la voie la plus basse pour revenir à la Grotte de Morostel - juste à côté de son entrée.

◊ Danger ! Piège oscillant (fil tendu)
◊ Coffres (3)

[5.44] Redoute de la Vallée perdue



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure

Artisanat

Forge
Meule
Établi

Objets spéciaux

Mur de mots : Corps éthéré [3/3]
Coffres (2)
Coffre (verrouillé : Expert)
Potions
Diverses pièces d'équipement

À la frontière sud de la Crevasse, un escalier de pierre mène à des ruines antiques dominant une majestueuse cascade. Ces ruines ont été fortifiées par les Parjures et transformées en camp militaire tentaculaire. Gravissez la colline, attaquez le camp et éliminez ces charognards pour pouvoir piller les lieux. Montez ensuite au sommet de la cascade et dirigez-vous vers le sud : vous trouverez deux harfreuses essayant de ressusciter un puissant Parjure Roncecoeur. Ces ennemis ne sont pas à prendre à la légère : si l'ascension s'est déjà avérée difficile, ne les affrontez pas. Si vous vous en sentez capable, tuez ces monstruosités, puis approchez-vous du Mur de mots pour apprendre un nouveau Mot de puissance.

[5.45] Sommet du barde



Quêtes associées

Quête de donjon : Sauter d'abord, observer ensuite*

Donjon : nid d'harfreuses

Parjure
Harfreuse

Objets de collection

Coffre
Sacoche d'apothicaire
Diverses pièces d'équipement

Gravissez les collines jonchées de ruines de la redoute de la Vallée perdue [5.44] et tuez les Parjures qui vous barreront la route. Vous devez atteindre le sommet de la paisible cascade située tout au sud de la Crevasse. Profitez du paysage, puis sautez dans le petit plan d'eau. Pour éviter de vous fracasser sur les rochers, utilisez le cri Impulsion ou Corps éthéré juste avant de sauter. Vous rencontrerez alors le fantôme d'un barde qui, impressionné, fera progresser votre compétence d'Éloquence !

[5.46] Tour de Rocharceau



Niveau conseillé : 8

Donjon : nid d'harfreuses

Harfreuse

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Sithis
Coffre
Coffre (verrouillé : Apprenti)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Après avoir gravi la colline pullulant de Parjures de la redoute de la Vallée perdue [5.44] et dépassé la cascade du Sommet du barde [5.45], suivez la piste qui monte sur la colline ouest, pillez un coffre au passage et gagnez la tour isolée. Crochetez la porte située en bas des marches pour accéder à une urne funéraire et à un coffre, puis escaladez la tour. Tuez une harfreuse et emparez-vous de nouveaux objets.

[5.47] Fort Gardesol



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur de Wulfmare [E1/10]
Livre de compétence [Forgeage] : Le Dernier fourreau d'Akrash [C1/10]

Niveau conseillé : 6

Habitation : fort militaire

Parjure

Artisanat

Enclume
Établi
Forge

Objets spéciaux

Autel d'Akatosh [3/6] (seulement pendant l'occupation impériale)
Autel de Kynareth [4/6] (seulement pendant l'occupation des Parjures)
Autel de Talos [7/17] (seulement pendant l'occupation des Sombrages)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette petite forteresse située à la pointe sud-est de la Crevasse grouille littéralement de Parjures. Vous pouvez la prendre d'assaut par la porte principale (à l'ouest) ou vous infiltrer plus discrètement par différents passages, comme les égouts (au sud-ouest) menant à la zone d'appel.

Notez que Fort Gardesol constitue un point de discorde entre les Sombrages et les Impériaux lors de la série de Quêtes de la guerre civile. Vous pourriez y trouver des troupes de l'une ou l'autre de ces factions, et non des Parjures.

Extérieur

Cette forteresse est gardée par une horde de guerriers et d'archers parjures : n'essayez pas d'y entrer par la force. Restez à l'extérieur de la porte principale et éliminez les archers un par un, puis attirez les guerriers à l'extérieur et recommencez la manoeuvre. Sécurisez l'extérieur le mieux possible, entrez, prenez une potion sur la charrette et lancez-vous à l'assaut du fort, section par section.

◊ Artisanat : enclume, établi, forge
◊ Potion

SAMY&DENIS

Zone d'appel de Fort Gardesolr

Entrez en force dans la zone d'appel pour pouvoir piller de nombreux coffres. Un livre de compétence est posé sur une petite table dans l'armurerie.

- Livre de compétence [Forgeage] : Le Dernier fourreau d'Akrash [C1/10]
- Coffres (3)
- Diverses pièces d'équipement

Temple de Fort Gardesol

Cette petite salle contient un autel et un peu de nourriture. La divinité à l'honneur varie en fonction de la faction qui contrôle le fort.

- Autel d'Akatosh [3/6] (seulement pendant l'occupation impériale)
- Autel de Kynareth [4/6] (seulement pendant l'occupation des Parjures)
- Autel de Talos [7/17] (seulement pendant l'occupation des Sombrages)

Annexe de Fort Gardesol

Cette structure de trois étages contient deux coffres (tout en bas). Vous ne trouverez rien dans la cellule de l'étage intermédiaire, mais crochetez-la pour vous entraîner. Franchissez la porte de l'étage inférieur pour accéder à une zone d'artisanat.

- Coffres (2)
- Diverses pièces d'équipement
- Potion

Tour de Fort Gardesol

Pillez le coffre que vous trouverez dans le premier niveau de la tour. Vous trouverez d'autres objets à l'étage supérieur. Descendez tout en bas et sortez de la tour pour vous approcher des oubliettes.

- Coffre
- Potions
- Havresac
- Diverses pièces d'équipement

Oubliettes de Fort Gardesol

Les oubliettes se situent à l'est, de l'autre côté du mur d'enceinte. Vous ne trouverez rien d'intéressant à l'intérieur, mais un livre de compétence attend le premier qui survivra à la chute (le cri Corps éthéré vous y aidera). Utilisez la clé posée près du livre pour sortir.

- Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur de Wulfmare [E1/10]
- Clé de la prison de Fort Gardesol
- Diverses pièces d'équipement

LIEUX SECONDAIRES

[5.A] Décombres dwemers : Druadach



Des ruines dwemers oubliées par le temps trônent au bord de la rivière tumultueuse. Hormis quelques flèches, vous y trouverez un convecteur dwemer vide. Vous pouvez ajouter ce lieu comme repère.

[5.B] Tertre aux dragons : Col d'Étenvers



Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : Savoir ancien. Si vous le visitez à ce moment, le dragon ressuscité aura des chances de se trouver dans cette zone. Attaquez-le !

[5.C] Arche dwemer : Chutes d'Harmugstahl



À proximité de la chute d'eau proche d'Harmugstahl s'élève cette étrange arche, taillée dans la pierre par les Nains des temps anciens qui s'en servaient peut-être pour effectuer des cérémonies. Vous trouverez un livre de compétence posé au bord de l'autel de pierre.

- Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit

[5.D] La baigneuse imprudente



Lorsque vous traversez le chemin à l'ouest du cratère Dent-de-Dragon, dirigez-vous vers le sud-ouest à partir du carrefour pour atteindre une petite mare. Vous verrez le corps d'une femme à moitié nue, le dos criblé de flèches de Parjures. Lisez le journal de cette imprudente et prenez ses biens de valeur si vous le souhaitez.

- Journal
- Sacoche

[5.E] Un livre de bandit



Sur les dangereux sentiers montagneux qui relient Harmugstahl au confluent de la Karth, vous trouverez le cadavre d'un bandit. Tuez toutes les créatures à proximité et récupérez le livre de compétence près du corps. Si vous gagnez votre vie en exploitant le minerai, sachez qu'un filon d'argent se trouve dans les parages.

- Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr
- Minerai (argent)

[5.F] Décombres dwemers : Confluent de la Karth



Sur la rive est de la Karth, plusieurs ruines dwemers sont éparpillées parmi les genévriers, à l'ouest du camp des Sombrages de la Crevasse. Parmi elles, vous trouverez un petit coffre dwemer à piller.

- Coffre
- Minerai (fer)

[5.G] Camp de Parjures : Environs de Bthardamz



Un petit campement de Parjures, comptant deux tentes, a été attaqué il y a peu par un troll de glace, qui rôde toujours sur ce site. Il est situé près des rochers au sud de Bthardamz. Vous trouverez un livre de compétence dans l'une des tentes.

- Artisanat : chevalet de tannage
- Livre de compétence [Destruction] : L'art de la magie de guerre
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

[5.H] Le bandit ensanglanté



Le cadavre d'un bandit gît sur les affleurements rocheux à mi-chemin entre Bthardamz et Ragnvald, affalé sur le coffre qu'il protégeait vaillamment. Attendez-vous à vous faire attaquer par un animal sauvage lorsque vous ouvrirez le coffre verrouillé et fouillerez le corps.

- Coffre (verrouillé : Novice)
- Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[5.I] Tertre aux dragons : Val de Ragnvald



Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : Savoir ancien. Si vous le visitez à ce moment, le tertre sera accessible et un dragon se trouvera sûrement dans cette zone. Attaquez-le !

[5.J] Ruines dwemers : Antre de la Lucereine



Au sud-ouest de la crête où se dresse l'Autel de Péryite, s'élèvent un petit temple et des ruines extérieures. C'est là que réside une maléfique Lucereine. Tuez-la ou fuyez si vous le désirez : ce lieu ne recèle aucun objet digne d'intérêt.

[5.K] Ravine du smilodon



Les escarpements rocheux au sud de l'Autel de Péryite sont creusés par une ravine où un smilodon a été abattu à coups de flèches. Vous y trouverez diverses pièces d'équipement et le squelette d'un homme qui avait servi de festin à l'animal.

◊ Havresac
◊ Diverses pièces d'équipement

[5.L] Totem du dragon



La dépouille d'un Elfe des bois repose dans le maquis légèrement plus plat qui s'étend en contrebas de l'Autel de Péryite. Il y a du sang partout et le corps est affalé contre une colonne de pierre, vraisemblablement un totem érigé par les adorateurs du dragon d'antan. Vous pourrez trouver un diamant parmi les offrandes !

◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

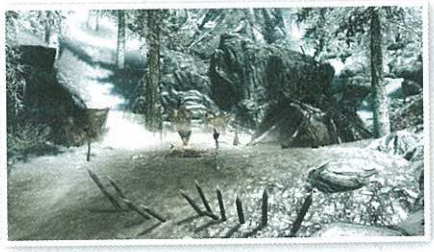
[5.M] Le mineur découvert



Dirigez-vous vers l'est à partir de la redoute de la Tour brisée. Une fois que le terrain montagneux décline sur votre gauche (nord), descendez la première ravine que vous voyez. Le squelette d'un mineur gît près d'un trio de pins.

◊ Minerai (corindon)

[5.N] Camp d'harfreuses : Escarpement de Ragnvald



Lorsque vous atteignez Ragnvald, empruntez le chemin sinueux qui progresse vers le sud (à moins que vous ne préfériez franchir la ligne des neiges éternelles) pour pénétrer dans un petit camp d'harfreuses. Des membres sanglants de chèvres sont éparpillés au sol, mais le camp est désert... jusqu'à ce que vous entriez dans une tente. Une harfreuse est de retour !

◊ Coffre

[5.O] Décombres dwemers : Sentier de la ferme Salvius



À partir de la Ferme Salvius, suivez le chemin pastoral qui part vers le nord pour découvrir ces sections de décombres dwemers. Sachez qu'il est possible qu'une Rencontre commence à votre arrivée. Parmi les pierres anciennes, sous un petit buisson, vous trouverez un coffre.

◊ Coffre

[5.P] Autel de Zénithar : Guet des quatre crânes



À l'ouest du Guet des quatre crânes, au-dessus de la colline, un étroit balcon de pierre mène à un petit autel de Zénithar. Quelques offrandes sont placées là, mais c'est surtout l'occasion de recevoir une bénédiction. Si vous faites une chute ici, vous avez de grandes chances de mourir.

◊ Autel de Zénithar [2/5]

[5.Q] Coffre dissimulé : Rivage



Près d'un plant de nirnroot, au nord-est d'une longue protubérance rocheuse dans la rivière, la rive s'élève légèrement. Là-bas, un groupe de buissons morts dissimule mal une petite dague et un coffre.

◊ Coffre (Spécialiste)
◊ Diverses pièces d'équipement

[5.R] Trésor perdu : Rivepure



Au nord de Rivepure, sur la berge sud, vous trouverez un coffre au trésor perdu à l'est du confluent des deux chutes d'eau, avant que la dernière ne cascade en direction du pont.

◊ Coffre

[5.S] Camp de Parjures : Rivière d'Eaulointaine



En partant du Rocher d'Eaulointaine, suivez la route à l'ouest jusqu'à ce que vous aperceviez ce petit campement de Parjures sur la colline au sud. Lorsque vous approchez, deux soldats (des Impériaux ou des Sombrages, suivant la faction qui contrôle la Crevasse) attaquent le campement. Joignez-vous à l'assaut et ils vous remercieront pour votre aide. Ensuite, fouillez les quatre tentes et les cadavres. Vous trouverez un livre de compétence dans une des tentes, dans un seau.

◊ Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit
◊ Coffre
◊ Sacoche
◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[5.T] Tertre aux dragons : Falaises de Karthecime



Quête associée : Quête principale : Le mur d'Alduin

Ce tertre est initialement scellé. Il s'ouvre quand la Quête principale : Le mur d'Alduin commence. Si vous vous rendez sur place, vous verrez le dragon ressuscité tourner dans le ciel au-dessus de vous. Vous pouvez l'affronter sur la falaise ou l'attirer vers le campement des Parjures voisin à la redoute de Karthecime.

[5.U] Autel du Crevassais : Redoute de l'Aigle carmin



Sur un promontoire, parmi les rochers et les broussailles au sud-est (et en contrebas) de la redoute de l'Aigle carmin, se trouvent les ruines d'un trône ainsi qu'un coffre et un nid d'oiseau.

◊ Coffre

[5.V] Camp des amants



Les corps de deux personnes, attaquées par un animal sauvage, gisent dans ce camp isolé. Tuez la bête et fouillez le corps de Karan pour obtenir un journal. Il semble qu'elle s'était enfuie avec son amant, Talvur. Le journal indique la présence d'un trésor à proximité. Fouillez la souche derrière la tente pour trouver un havresac et quelques objets.

Si vous quittez le camp et revenez plus tard, vous découvrirez que quelqu'un d'autre (le père de Karan, peut-être ?) est passé par là ; le camp a été nettoyé, les corps enterrés et un Autel de Mara érigé pour commémorer leur amour.

◊ Autel de Mara [4/5]
◊ Havresac
◊ Sacoche d'apothicaire
◊ Diverses pièces d'équipement

[5.W] Coffre au trésor des rapides



À l'ouest du Vieux-Hroldan, après la chute d'eau, là où la rivière accélère et où une petite île s'est formée autour des rapides, vous trouverez un coffre au trésor verrouillé.

◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)

[5.X] Tertre d'Âprevent



À partir de Dushnikh Yal, suivez le chemin au sud qui vire à l'est, puis dirigez-vous à gauche au carrefour au sommet d'une colline, vers un ancien tertre récemment créé. Au fond, vous trouverez quelques bras squelettiques tendus et un coffre.

◊ Coffre

[5.Y] Camp de Parjures : Passage de Morostel



Empruntez le chemin sinueux qui part de la route principale, près de la rivière, en direction de Morostel. Vous tomberez sur deux adversaires dans un petit camp de Parjures, sur la falaise. Affrontez-les ou dépassez-les furtivement.

[5.Z] Autel de Dibella : Pont du Vieux-Hroldan



Traversez le pont qui enjambe la rivière tumultueuse. Vous pouvez vous arrêter pour recevoir une bénédiction à l'Autel de Dibella situé près de la route. Il y aura peut-être d'autres pèlerins ; les chasseurs se reposent souvent ici. Volez les offrandes si vous le souhaitez, mais assurez-vous qu'il n'y ait pas de chasseurs à proximité : à leurs yeux, c'est un sacrilège.

◊ Autel de Dibella [5/8]

[5.AA] Ruines du genévrier



Si vous suivez la piste de terre qui serpente à travers le sud de la Crevasse, vous pouvez trouver cette petite ruine perchée près du bord de la falaise. Fouillez les débris pour trouver un coffre et un livre de compétence. Les beaux jours, la vue depuis la falaise est magnifique... mais regardez bien où vous mettez les pieds.

◊ Livre de compétence [Enchantement] : Précis d'enchantement
◊ Coffre

[5.AB] Escarpement de Rocharceau



Dans les collines à l'est de Valthume, vous pouvez trouver cette tanière creusée dans les montagnes. En approchant, vous verrez deux trolls qui se battent pour ce territoire. Laissez-les s'affronter, puis tuez le survivant avant qu'il n'ait pu récupérer. Frofnir Tueur-de-Trolls, au patronyme bien ironique, gît dans cette tanière. Fouillez son corps désarticulé et vous trouverez l'arme parfaite pour tuer des trolls !

◊ Arme unique : Tueur-de-Trolls [38/80]



SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 6 : BLANCHERIVE



PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

La Châtellerie de Blancherive, qui doit son nom à la forteresse située à l'est de sa vaste toundra, est la plus centrale de toutes les châtelleries. Les routes y sont nombreuses et bien entretenues ; de plus, la visibilité est excellente dans ces plaines. Cette région encadrée par les montagnes de la Crevasse, à l'ouest, Hjaalmarche et le Clos au nord et Épervine au sud, s'avère très plate. Cependant, son extrémité sud-est est dominée par l'immense Gorge du Monde, le point culminant de Tamriel. C'est là que les voyageurs viennent en nombre pour gravir les Sept mille marches menant jusqu'au Haut Hrothgar, foyer de la mystérieuse tribu des Grises-barbes.

Routes et chemins

Blancherive est sans aucun doute l'une des châtelleries les mieux équipées en matière de routes : à l'ouest, ses voies principales permettent d'accéder très facilement à la Crevasse ; au nord, une route suit la frontière et traverse la ville de Rorikbourg avant de remonter vers Pondragon. Les plaines de la toundra regorgent de tertres étranges et de camps de géants à explorer ; son centre est dominé par Fort Mauriart. La route qui passe là permet de partir vers le nord, de gravir les montagnes et de gagner le terrible Labyrinthe de Hjaalmarche. Plus loin à l'est, on trouve Blancherive, l'écumante Rivière blanche et la ville de Rivebois, à la frontière sud séparant la région de celle d'Épervine. Une autre route part vers le nord et les régions sauvages du Clos ; une autre encore contourne les contreforts situés au nord de la Gorge du Monde avant de suivre la Vallée de la Rivière blanche d'Estemarche. Et bien que le départ des Sept mille marches qu'empruntent les pèlerins pour accéder au sommet de la Gorge du Monde se trouve à Fort-Ivar (dans la Brèche), la montagne elle-même est sur le domaine de Blancherive. Attention, seuls les aventuriers maîtrisant un Thu'um (cri) assez puissant pour impressionner les Grises-barbes du Haut Hrothgar seront autorisés à poursuivre leur ascension jusqu'au sommet.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [14/47]
- Commerçants [22/133]
  - Apothicaire [1/12]
  - Archerie [1/3]
  - Aubergiste [3/15]
  - Cocher [1/5]
  - Forgeron [6/33]
  - Joaillier [0/2]
  - Maître d'écurie [1/5]
  - Receleur [1/10]
  - Spécial [0/3]
  - Tavernier [1/5]
  - Vendeur (articles généraux) [3/19]
  - Vendeur (sorts) [1/12]
  - Vendeur (vivres) [3/9]
- Maisons à vendre : [1/5]
- Prétendants : [13/62]
- Professeurs de compétences : [8/50]
  - Alchimie : [1/3]
  - Altération : [0/3]
  - Archerie : [2/3]
  - Armes à deux mains : [1/2]
  - Armes à une main : [2/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [1/3]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [0/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [1/3]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [1/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Parade : [1/2]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [12/80]
- Cartes au trésor : [1/11]
- Gemmes étranges : [5/24]
- Griffes de dragon : [0/10]
- Insectes capturés : [0/5]
- Larcins : [1/7]
- Livres de compétence : [22/180]
  - Alchimie : [2/10]
  - Altération : [0/10]
  - Archerie : [2/10]
  - Armes à deux mains : [2/10]
  - Armes à une main : [2/10]
  - Armure légère : [1/10]
  - Armure lourde : [1/10]
  - Conjuration : [1/10]
  - Crochetage : [0/10]
  - Destruction : [1/10]
  - Éloquence : [1/10]
  - Enchantement : [2/10]
  - Forgeage : [1/10]
  - Furtivité : [2/10]
  - Guérison : [1/10]
  - Illusion : [2/10]
  - Parade : [1/10]
  - Vol à la tire : [0/10]
- Masques des prêtres-dragons : [0/10]
- Objets uniques : [2/112]

Objets spéciaux

- Autels : [10/69]
  - Akatosh : [1/6]
  - Arkay : [1/12]
  - Dibella : [0/8]
  - Julianos : [1/5]
  - Kynareth : [1/6]
  - Mara : [0/5]
  - Stendarr : [1/5]
  - Talos : [3/17]
  - Zénithar : [2/5]
- Murs de mots : [2/42]
  - Allégeance animale : [0/3]
  - Aura de perception : [0/3]
  - Corps éthéré : [0/3]
  - Cri de glace : [0/3]
  - Cri intimidant : [0/3]
  - Déferlement : [0/1]
  - Désarmement : [0/3]
  - Furie élémentale : [0/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [0/3]
  - Paix de Kyne : [1/3]
  - Ralenti : [0/3]
  - Souffle ardent : [1/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Tourmente : [0/3]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre du Rituel

POSTES D'ARTISANAT : BLANCHERIVE

✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Blancherive (Fort-Dragon) [6.00]	Rivebois (Auberge du Géant endormi) [6.27]
☐	Autel d'enchantement	Blancherive (Fort-Dragon) [6.00]	Rivebois (Auberge du Géant endormi) [6.27] (après la Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent)
☐	Enclume ou forge	Blancherive (La Guerrière) [6.00]	Rivebois (Extérieur) [6.27]
☐	Casserole et broche	Blancherive (La Guerrière) [6.00]	Rivebois (Extérieur) [6.27] (après la Quête principale : Avant la tempête)
☐	Meule	Blancherive (La Guerrière) [6.00]	Rivebois (Extérieur) [6.27]
☐	Fonderie	Blancherive (La Guerrière) [6.00]	—
☐	Chevalet de tannage	Blancherive (La Guerrière) [6.00]	Rivebois (Extérieur) [6.27]
☐	Billot	Blancherive (Épicerie Belethor) [6.00]	Rivebois (Extérieur) [6.27]
☐	Établi	Blancherive (La Guerrière) [6.00]	Rivebois (Extérieur) [6.27]



SAMY&DENIS

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 40 : la capitale, Fort-Dragon et 38 lieux importants

[6.00] Capitale de châtellerie : Blancherive
[6.00] Fort-Dragon
Jarl : Balgruuf le Grand
[6.01] Cabane de Lund
[6.02] Rorikbourg
[6.03] Redoute de la Falaise au serpent
[6.04] Camp impérial de Blancherive
[6.05] Tanière de l'escroc
[6.06] Monument de Gjukar
[6.07] Grotte du Croc cassé
[6.08] Camp de l'Arbre endormi
[6.09] Vif de Rannveig
[6.10] Chaumière de Drelas
[6.11] Donjon de Vertesource
[6.12] Cairn des poussiéreux
[6.13] Repos d'Hamvir
[6.14] Refuge de Redoran
[6.15] Fort Mauriart
[6.16] Camp de la Lune silencieuse
[6.17] Camp du Cours dormant
[6.18] Bassin de Mornevent
[6.19] Tour de guet ouest
[6.20] Écuries de Blancherive
[6.21] Ferme de Pelagia
[6.22] Hydromellerie d'Hydrhonning
[6.23] Ferme de Sillonfrais
[6.24] Ferme des Guerriers-Nés
[6.25] Tour de Blanchevue
[6.26] Observatoire de la Rivière blanche
[6.27] Rivebois
[6.28] Grotte du Scintillant
[6.29] Château de Clairlande
[6.30] Mornhiver
[6.31] Pierre du Rituel
[6.32] Camp des Sombrages de Blancherive
[6.33] Tours de Valtheim
[6.34] Ombrenoire
[6.35] Rocher de Guldun
[6.36] Tombeau d'Hillgrund
[6.37] Haut Hrothgar
[6.38] Gorge du Monde

LIEUX SECONDAIRES

Total - 24 points d'intérêt

[6.A] Autel d'Akatosh : Rorikbourg
[6.B] Tertre aux dragons : Résurrection de Rorikbourg
[6.C] Le trépas de l'alchimiste
[6.D] Le chasseur et la proie
[6.E] Autel de Zénithar : Anneau de rochers
[6.F] Étang nauséabond
[6.G] Autel de Zénithar : Bastion croulant
[6.H] Roi des vasards
[6.I] Autel de Stendarr : Les deux piliers
[6.J] Squelette englouti : Contreforts de Mauriart
[6.K] Tertre aux dragons : Résurrection du grand cercle
[6.L] Ruines aux piliers énigmatiques
[6.M] Falaise du nécromancien
[6.N] Coffret sanglant : Camp de l'Arbre endormi
[6.O] Tertre aux dragons : Montagne solitaire
[6.P] Coffre du squelette : Mauriart
[6.Q] L'homme du lac : Bassin de Mornevent
[6.R] Repaire de contrebandiers : Blancherive
[6.S] Camp avancé de Blancherive
[6.T] Autel de Talos : Vallée de la Rivière blanche
[6.U] Camp de chasseurs : Collines de la Rivière blanche
[6.V] Pont de rondins
[6.W] Poste en ruine et Puits de la Lucereine
[6.X] Les Sept mille marches

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : BLANCHERIVE



Quêtes associées

Initiation à l'artisanat : alchimie* (Arcadia)
Initiation à l'artisanat : enchantement* (Farengar Feu-Secret)
Initiation à l'artisanat : forge* (Adrianne Avenicci)
Objectif secondaire : Amulette d'Arkay d'Andurs* (Anders)
Objectif secondaire : Du sel pour Arcadia* (Arcadia)
Objectif secondaire : Malmener Braith* (Lars Guerrier-Né)
Objectif secondaire : Rumeurs (La Jument pavoisée)
Objectif secondaire : Une grande épée pour un grand homme* (Adrianne Avenicci)
Objectif secondaire : Vol de bière argonienne* (Breniun)
Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Anoriath
Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*
Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive
Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive
Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
Quête de la Guilde des voleurs : Découragement
Quête de thane : Thane de Blancherive*
Quête des Compagnons : Dette de sang
Quête des Compagnons : Gloire funèbre
Quête des Compagnons : La Main d'argent
Quête des Compagnons : Prenez les armes.
Quête des Compagnons : Pure vengeance
Quête des Compagnons : Une question d'honneur
Quête des Daedra : La Porte murmurante
Quête des Daedra : Une nuit mémorable
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Une amnistie méritée
Quête du temple : Les bienfaits de la nature
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (x3)
Quête individuelle des Compagnons : Au coeur de la cible
Quête individuelle des Compagnons : Criminel en fuite
Quête individuelle des Compagnons : Extermination animale (I)
Quête individuelle des Compagnons : Extermination animale (II)
Quête individuelle des Compagnons : Héritage de famille
Quête individuelle des Compagnons : La défense de Bordeciel
Quête individuelle des Compagnons : Le vol des plans
Quête individuelle des Compagnons : Les chercheurs de dragons
Quête individuelle des Compagnons : Les totems d'Hircine
Quête individuelle des Compagnons : Mercenariat
Quête individuelle des Compagnons : Mission de sauvetage
Quête individuelle des Compagnons : Pureté
Quête individuelle des Compagnons : Récupération
Quête parallèle : Porté disparu
Quête parallèle : Un moment de besoin
Quête principale : Avant la tempête
Quête principale : La saison éternelle
Quête principale : L'art de la Voix
Quête principale : Le déchu
Quête principale : Le repaire du monstre
Quête principale : L'élévation du dragon
Quête principale : Tertre des chutes tourmentées
Service (activité) : Coupe de bois* (Hulda)
Service (activité) : Le don de la charité* (Brenuin)
Service : Partenaires d'entraînement* (Uthgerd)
Service : Recherche d'objet rare* (Ysolda)
Service : Récupération d'objet (camp de bandits)* (Amren)
Service : Une bonne discussion* (Carlotta Valentia)

Habitation : capitale de châtellerie (majeure)

Artisanat

Autel d'enchantement
Chevalet de tannage
Établi
Fonderie
Forge
Forgeciel
Laboratoires alchimiques (2)
Meules (2)

Services

Acolyte : Aela la Chasseuse [23/47]
Acolyte : Athis [24/47]
Acolyte : Farkas [25/47]
Acolyte : Jenassa [20/47]
Acolyte : Lydia [22/47]
Acolyte : Njada Bras-de-Pierre [26/47]
Acolyte : Ria [27/47]
Acolyte : Torvar [28/47]
Acolyte : Uthgerd l'Inflexible [21/47]
Acolyte : Vilkas [29/47]
Commerçant (archerie) : Elrindir [2/3]
Commerçant (articles généraux) : Belethor [6/19]
Commerçant (forgeron) : Eorlund Grisetoison [18/33]
Commerçant (forgeron) : Ulfberth Ours-Guerrier [17/33]
Commerçant (sorts) : Farengar Feu-Secret [10/12]
Commerçant (vivres) : Anoriath [6/9]
Commerçante (apothicaire) : Arcadia [7/12]
Commerçante (articles généraux) : Fralia Grisetoison [9/25]
Commerçante (aubergiste) : Hulda [8/15]
Commerçante (forgeronne) : Adrianne Avenicci [16/33]
Commerçante (vivres) : Carlotta Valentia [5/9]
Maison à vendre : Douce Brise [3/5]
Prétendant : Athis [31/62]
Prétendant : Farkas [32/62]
Prétendant : Torvar [35/62]
Prétendant : Vilkas [36/62]
Prétendante : Aela la Chasseuse [30/62]
Prétendante : Jenassa [26/62]
Prétendante : Lydia [29/62]
Prétendante : Njada Bras-de-Pierre [33/62]
Prétendante : Ria [34/62]
Prétendante : Uthgerd l'Inflexible [27/62]
Prétendante : Ysolda [28/62]
Professeur (Alchimie - Expert) : Arcadia [2/3]
Professeur (Archerie - Expert) : Aela la Chasseuse [1/3]
Professeur (Armes à deux mains - Maître) : Vilkas [1/2]
Professeur (Armes à une main - Expert) : Athis [3/3]
Professeur (Armes à une main - Spécialiste) : Amren [2/3]
Professeur (Armure lourde - Maître) : Farkas [2/3]
Professeur (Forgeage - Maître) : Eorlund Grisetoison [2/3]
Professeur (Guérison - Maître) : Danica Pure-Source [3/3]
Professeur (Parade - Expert) : Njada Bras-de-Pierre [2/2]

Objets spéciaux

Autel d'Arkay [7/12]
Autel de Kynareth [5/6]
Autel de Talos [8/17]
Guerre civile : carte de Bordeciel
Livre de comptes

Objets de collection

Arme unique : Espadon de Balgruuf [39/80]
Arme unique : Lame d'ébonite [41/80]
Arme unique : Wuuthrad [40/80]
Coffre
Diverses pièces d'équipement
Gemme étrange : [11/24]
Gemme étrange : [12/24]
Gemme étrange : [13/24]
Livre de compétence [Alchimie] : Le guide de l'herboriste [C2/10]
Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2 [B1/10]
Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir [C2/10]
Livre de compétence [Armure lourde] : Le récit d'Hallgerd [C1/10]
Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve [D2/10]
Livre de compétence [Enchantement] : Précis d'enchantement [D2/10]
Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit [E1/10]
Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes [B1/10]
Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit [C1/10]
Objet unique : Amulette d'Arkay d'Andurs [58/112]
Potions à foison

SAMY&DENIS

Contexte : vue d'ensemble

Blancherive est considérée comme la plus "pure" des cités nordiques de Bordeciel. Depuis des siècles, ses habitants mènent une vie simple et austère, dans le respect des anciennes traditions. Avec sa palissade de pierre et de bois et sa position stratégique lui offrant une vue imprenable sur les plaines alentour, la ville possède des défenses efficaces mais résolument archaïques. Vendeaume a beau être la base principale des Sombrages dans la guerre civile, c'est Blancherive qui incarne le mieux les valeurs chères aux Nordiques de la province.

Blancherive est située à la limite est de sa châtellerie, une immense toundra venteuse et glacée occupant le centre de la province. Elle est construite autour de Jorrvaskr, le siège des Compagnons ; pendant des siècles, ce bâtiment est resté le seul sur la montagne. Aujourd'hui, Blancherive est devenue une grande ville, mais elle conserve néanmoins le charme d'un simple petit village nordique.

L'imposante forteresse de Fort-Dragon domine le paysage aux abords de Blancherive. Son histoire remonte à l'ère Première, à l'époque où le roi Olaf le Borgne a vaincu le grand dragon Numinex dans un duel de Thu'ums au sommet du mont Anthor avant de le ramener captif au village. C'est suite à cet évènement devenu légendaire que cette glorieuse forteresse fut reconstruite et renommée pour servir de cage à la bête, dont la tête orne aujourd'hui encore la Grande Salle.



Principales zones d'intérêt

1 Portes de la ville et pont-levis

Le chemin de pierre qui serpente de la porte extérieure jusqu'au pont-levis et à l'entrée principale a été conçu pour tenir les malandrins en échec. Le pont-levis est baissé et vous servira pendant les Quêtes de la guerre civile.

Quartier des plaines



Tout visiteur commence par découvrir ce quartier, nommé ainsi car il est le plus bas des trois et donc le plus proche des plaines qui s'étendent à l'extérieur de la ville. Il regroupe les principaux marchands locaux et abrite la place du marché.

2 Porte principale et baraquements (ouest)

Persuadez les gardes, soudoyez-les ou montrez-vous simplement assez insistant pour gagner accès à Blancherive la première fois que vous atteignez ces portes. Vous trouverez une petite caserne et des guerriers alik'r (Quête parallèle : Un moment de besoin) au bout du pont. Explorez le canal qui passe sous le pont ou la plateforme juchée sur le toit de la caserne si vous le souhaitez. Celle-ci ne contient pas grand-chose, juste un peu de nourriture et quelques poteries à voler.

◊ Coffre

3 Le Chasseur ivre



Anoriath Elrindir Nazeem Ahlam

Le Chasseur ivre est une boutique de chasse spécialisée unique en son genre. Vous y trouverez des arcs, des flèches, des tenues, des armures et tout le nécessaire pour traquer le gibier de Bordeciel. Mais l'établissement fait aussi office de petite taverne et propose différentes boissons alcoolisées à ses clients, notamment un vin bosmer spécial. La boutique est tenue par les frères Anoriath et Elrindir. La mercenaire Jenassa est aussi une habituée des lieux. Il y a aussi un livre de compétence derrière le comptoir. Fouillez la chambre du fond, au rez-de-chaussée, pour trouver deux coffres. L'unique chambre de l'étage ne contient qu'un coffre vide.

◊ Acolyte : Jenassa [20/47]
◊ Prétendante : Jenassa [26/62]
◊ Commerçant (archerie) : Elrindir [2/3]
  ○ Armes, tenues, nourriture
◊ Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2 [B1/10]
◊ Livre de comptes
◊ Coffre (Apprenti)
◊ Coffre

4 Maison de Severio Pelagia

Severio Pelagia

Severio Pelagia, le propriétaire de la Ferme de Pelagia située juste à l'extérieur des murs de Blancherive, vit dans cette maison nichée au-dessus du marché. Hormis une casserole et quelques délicieux bonbons au caramel, cette résidence de plain-pied composée de trois pièces ne contient vraiment rien d'intéressant.

◊ Marque noire : "Butin"

SAMY&DENIS

5 Marché

Carlotta Valentia Brenuin Fralia Grisetoison

Avec la Jument pavoisée, le marché est le lieu de rassemblement le plus populaire de Blancherive. Il est fermé la nuit. Pendant la journée, les différents étals proposent de nombreux articles, y compris des fruits et des légumes frais. Ces étals sont tenus par Carlotta Valentia (fruits et légumes), Fralia Grisetoison (babioles et bijoux) et Anoriath (viande fraîche).

- Commerçante (vivres) : Carlotta Valentia [5/9]
- Nourriture
- Commerçant (vivres) : Anoriath [6/9]
- Nourriture
- Commerçante (articles généraux) : Fralia Grisetoison [6/19]
- Tenues, divers

6 La Jument pavoisée



Hulda Mikael Sinmir
Saadia Uthgerd l'Inflexible

La Jument pavoisée est à la fois une taverne et une auberge proposant des boissons fraîches, de la nourriture et un âtre toujours chaud et accueillant. Son emblème est une jument majestueuse portant une bannière. Hulda, la patronne, adore raconter l'histoire de cet animal héroïque. Quand le roi nordique qui la montait est mort au combat, elle a continué à porter son étendard pour inspirer ses guerriers et les conduire à la victoire. L'établissement est composé d'une grande salle centrale et d'une cuisine latérale ; vous trouverez un livre de compte et un coffre-fort près de la broche. Une petite chambre et un bureau sont situés à l'arrière de la grande salle ; c'est là que se règlent certaines affaires douteuses. Enfin, deux escaliers conduisent aux chambres à coucher.

- Marque noire : "Butin"
- Acolyte : Uthgerd l'Inflexible [21/47]
- Prétendante : Uthgerd l'Inflexible [27/62]
- Commerçante (aubergiste) : Hulda [8/15]
- Chambre pour la nuit, nourriture
- Rumeurs
- Livre de compétence [Armure lourde] : Le récit d'Hallgerd [C1/10]
- Livre de comptes
- Coffre (Apprenti)
- Coffres (2)

7 Baraquements (est)

Ces baraquements font le lien entre le Quartier des plaines et Fort-Dragon. C'est ici que vous ressortirez après votre incarcération. La trappe dans l'alcôve latérale donne sur le donjon de Fort-Dragon.

- Vitrine (Novice)
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

8 Le Chaudron d'Arcadia



Arcadia

Arcadia est l'apothicaire de Blancherive. Elle vend des potions et des ingrédients de toutes sortes, et sa boutique est certainement la plus respectée de toutes celles non tenues par des Nordiques. Elle est de plus un excellent professeur d'Alchimie. Fouillez le bureau à l'arrière pour découvrir un livre de compétence. La porte verrouillée (Spécialiste) près du laboratoire donne sur une petite pièce sous les escaliers contenant un coffre. Vous trouverez une casserole à l'étage, ainsi qu'un balcon surplombant la boutique.

- Marque noire : "Butin"
- Artisanat : laboratoire alchimique
- Commerçante (apothicaire) : Arcadia [7/12]
- Potions, nourriture, ingrédients, livres
- Professeur (Alchimie - Expert) : Arcadia [2/3]
- Livre de compétence [Alchimie] : Le guide de l'herboriste [C2/10]
- Coffre
- Potions à foison

9 Maison d'Ysolda

Ysolda

La jeune servante Ysolda vit dans cette maison et y confectionne des objets artisanaux qu'elle revend aux caravanes khajiits. Elle espère pouvoir économiser assez pour se payer un jour sa propre boutique. L'édifice est modeste, fermé à clé et ne contient rien d'intéressant, si ce n'est un bol d'énormes patates.

- Marque noire : "Vide"
- Prétendante : Ysolda [28/62]

10 Épicerie Belethor



Belethor

Le Bosmer Belethor achète et revend un peu de tout, et possède toute une collection d'objets à la valeur toute relative. Tomates fraîches ou crânes de troll, vous trouverez forcément quelque chose à voler ici. Ne ratez surtout pas le livre de compétence qui vous attend bien sagement sur l'une des étagères. Vous découvrirez une cuisine à l'arrière, ainsi qu'un balcon, un lit, un registre et un coffre en haut des escaliers.

- Marque noire : "Butin"
- Commerçant (articles généraux) : Belethor [7/19]
- Tenues, potions, nourriture, livres, divers
- Livre de compétence [Éloquence] : Biographie de la Reine-louve [D2/10]
- Livre de comptes
- Coffre (Apprenti)

11 Maison d'Olava la Délicate

Olava la Délicate

En plus d'être voyante, Olava mène une vie d'ermite. Elle quitte rarement sa demeure, qu'elle garde le plus souvent fermée à clé. Hormis la gemme spirituelle insignifiante et le matériel de divination posés sur la petite table, cette maison ne contient strictement rien de valeur.

- Coffre

12 Douce Brise (maison à vendre)



Cette résidence est inoccupée. Si vous devenez thane de Blancherive (en terminant la Quête principale : L'élévation du dragon), vous pourrez l'acheter auprès du chambellan Proventus Avenicci. Consultez la section relative aux Quêtes de thane pour plus d'informations.

- Acolyte : Lydia [22/47]
- Prétendante : Lydia [29/62]

13 La Guerrière

Adrianne Avenicci
Ulfberth Ours-Guerrier



À la fois lieu de résidence et boutique d'Adrianne Avenicci, La Guerrière dispose de plusieurs postes de forgeage, toujours pratique si vous possédez la maison voisine, ou même si vous êtes juste de passage. Adressez-vous à Ulfberth Ours-Guerrier pour vos achats (ou à Adrianne, elle vend elle aussi des objets). Une porte derrière le comptoir donne sur la cuisine et une sortie latérale. Il n'y a rien à l'étage.

- Artisanat : forge, meule, fonderie, chevalet de tannage, établi
- Commerçante (forgeronne) : Adrianne Avenicci [16/33]
- Armes, tenues, divers
- Commerçant (forgeron) : Ulfberth Ours-Guerrier [17/33]
- Armes, tenues, divers
- Arme unique : Espadon de Balgruuf [39/80]
- Diverses pièces d'équipement

Quartier des vents



La majorité des bâtiments résidentiels (y compris la salle des banquets de Jorrvaskr) sont regroupés dans ce quartier, qui doit son nom aux puissants vents de montagne qui soufflent constamment sur ses rues.

SAMY&DENIS

14 15 Vermidor et Temple de Kynareth

Danica Pure-Source Jenssen l'acolyte Maurice Jondrelle

Le Temple de Kynareth est un grand bâtiment de bois doté d'une salle de prière centrale. Danica Pure-Source et Jenssen l'acolyte utilisent leurs sorts de guérison pour soulager tous les pèlerins malades et épuisés qui viennent les voir. Sur les côtés, vous trouverez un bureau contenant un coffre et des livres (notamment un livre de compétence, sur une étagère), ainsi qu'une salle d'attente dont le coffre-fort a déjà été vidé. Les visiteurs se font un peu moins nombreux depuis que l'ancien Vermidor se flétrit.

- ◊ Professeur (Guérison - Maître) : Danica Pure-Source [3/3]
- ◊ Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit [E1/10]
- ◊ Autel de Kynareth [5/6]
- ◊ Coffre (vide)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

16 17 Maison d'Heimskr et Autel de Talos

Heimskr

Cette demeure ne contient rien d'important ni de précieux ; Heimskr en a fait un lieu de culte clandestin.

- ◊ Autel de Talos [8/17]

18 Jorrvaskr

Héraut : Kodlak Blancrin

Le Cercle : Aela la Chasseuse ; Farkas, frère de Vilkas ; Vilkas, frère de Farkas et Skjor le balafré

Membres : Athis, Njada Bras-de-Pierre, Ria, Torvar, Vignar le Vénéré

Domestique : Tilma la Sauvage

Forgeron : Eorlund Grisetoison

Jorrvaskr est la glorieuse salle de banquet qui sert de quartier général à la compagnie de mercenaires des Compagnons depuis des générations. D'après la légende, c'est le plus ancien de tous les bâtiments de Blancherive, et il siégeait autrefois seul sur la montagne ; le reste de la ville se serait construit peu à peu autour de lui, au fil de siècles. Jorrvaskr est un lieu d'honneur et de courage, et marcher dans cette salle revient à clamer : "Je suis un guerrier, et je mourrai comme j'ai vécu... au combat !" C'est ici que vous pourrez rejoindre les Compagnons et devenir un frère ou une soeur d'armes. L'extérieur du bâtiment comporte deux grandes portes à l'avant, ainsi qu'une zone d'entraînement et de repas à l'arrière.

À l'intérieur, le niveau principal est dominé par la vaste salle de banquet et sa cheminée. Un livre de compétence repose sur une étagère près du sol. Au fond de la salle, vous trouverez une petite zone d'entraînement, dont les murs sont parcourus d'étagères chargées de livres et de nourriture. La porte à l'extrémité nord donne sur une chambre à coucher et son coffre. Les escaliers à l'extrémité sud mènent aux logements. Des fragments de Wuuthrad sont accrochés au mur ; cette arme puissante appartenait au fondateur, Ysgramor. Fouillez les appartements de Kodlak Blancrin pour trouver une gemme étrange correspondant à la Quête parallèle : Tous les moyens sont bons.

- ◊ Acolyte : Aela la Chasseuse [23/47]
- ◊ Acolyte : Athis [24/47]
- ◊ Acolyte : Farkas [25/47]
- ◊ Acolyte : Njada Bras-de-Pierre [26/47]
- ◊ Acolyte : Ria [27/47]
- ◊ Acolyte : Torvar [28/47]
- ◊ Acolyte : Vilkas [29/47]
- ◊ Prétendante : Aela la Chasseuse [30/62]
- ◊ Prétendant : Athis [31/62]
- ◊ Prétendant : Farkas [32/62]
- ◊ Prétendante : Njada Bras-de-Pierre [33/62]
- ◊ Prétendante : Ria [34/62]
- ◊ Prétendant : Torvar [35/62]
- ◊ Prétendant : Vilkas [36/62]
- ◊ Professeur (Archerie - Expert) : Aela la Chasseuse [1/3]
- ◊ Professeur (Parade - Expert) : Njada Bras-de-Pierre [2/2]
- ◊ Professeur (Armure lourde - Maître) : Farkas [2/3]
- ◊ Professeur (Armes à une main - Expert) : Athis [3/3]
- ◊ Professeur (Armes à deux mains - Maître) : Vilkas [1/2]
- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Le récit d'Hallgerd [C1/10]
- ◊ Gemme étrange : [11/24]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Logements

Le couloir principal qui s'étend vers le nord commence par un dortoir destiné aux nouvelles recrues. Tout au bout, les quatre dernières chambres sont réservées aux membres du Cercle. Lisez le livre de compétence rangé dans la vitrine. Une des chambres contient également un petit bar ! Les appartements privés de Kodlak sont au bout du couloir, et contiennent des objets rares à voler :

- ◊ Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir
- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir [C2/10]
- ◊ Gemme étrange : [11/24]
- ◊ Coffres (3)

19 Forgeciel et Basse-forge



La Forgeciel est la forge impressionnante utilisée par Eorlund Grisetoison pour fabriquer ses armes, ses armures et ses boucliers exceptionnels. Elle doit son nom au fait qu'elle a été construite à l'extérieur, sur une montagne et donc près du ciel. Elle est immense et plutôt ouvragée, chose rare pour ce genre d'installation. Ses concepteurs sont allés jusqu'à lui donner la forme d'un aigle aux ailes déployées. Eorlund se fera un plaisir de vous entraîner et de vous vendre ses articles, à condition que vous soyez membre des Compagnons.

- ◊ Artisanat : Forgeciel, meule
- ◊ Commerçant (forgeron) : Eorlund Grisetoison [18/33]
  - ○ Armes, tenues, divers
- ◊ Professeur (Forgeage - Maître) : Eorlund Grisetoison [2/3]
- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier
- ◊ Arme unique : Wuuthrad [40/80]

Sous la Forgeciel s'étend la mystérieuse Basse-forge, où ceux admis dans le Cercle des Compagnons doivent se soumettre au rituel du sang. Elle n'est accessible que dans le cadre de la série de Quêtes des Compagnons. Vous pouvez aussi venir ici pour livrer ou utiliser des totems ; consultez les quêtes commençant à la page 164 pour plus d'informations.

20 Maison Grisetoison

Olfina Grisetoison

Avulstein Grisetoison

La Maison Grisetoison est le lieu de résidence d'Eorlund Grisetoison et de ses enfants. C'est une maison solide et spacieuse, qu'il a lui-même bâtie il y a 35 ans. À l'extérieur, un petit enclos abrite une vache. À l'intérieur, le rez-de-chaussée comprend une alcôve d'entrée, une salle à manger avec cheminée et la chambre d'Avulstein. Vous trouverez des livres et divers objets de valeur (généralement des colliers) dans les deux chambres à l'étage. En raison de divergences d'opinions sur la guerre civile, les relations se sont dégradées entre les Grisetoison et les Guerriers-Nés, alors que ces deux clans avaient toujours été alliés avant le début du conflit. La rumeur prétend qu'Olfina Grisetoison et Jon Guerrier-Né sont amoureux, mais leurs familles ne voient pas cette union d'un très bon oeil.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Coffres (4)

21 Maison d'Uthgerd

Cette maison appartient à la violente guerrière nordique qui vous défie à la bagarre dans la Jument pavoisée. La porte est verrouillée, mais une fois à l'intérieur, vous trouverez de la poterie, un coffre et une petite collection de livres sous l'escalier. Un coffre vide et une vitrine bien garnie vous attendent à l'étage.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

22 Maison d'Amren

Amren Braith

Cette maison est rattachée à celle d'Uthgerd. En général, Armen se promène dans les rues du Quartier des vents, mais sa femme Saffir et sa fille Braith sont souvent présentes. Il y a vraiment très peu à voler ici.

- ◊ Marque noire : "Danger"
- ◊ Professeur (Armes à une main - Spécialiste) : Amren [2/3]

23 Maison de Carlotta Valentia

Mila Valentia

Carlotta Valentia vit ici avec sa fille Mila. Vous trouverez des potions dans une des chambres à l'étage, ainsi qu'un livre de compétence coincé entre le lit et la table de nuit.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Précis d'enchantement [D2/10]

24 Maison du clan Guerrier-Né

Olfrid Guerrier-Né Idolaf Guerrier-Né Alfhild Guerrier-Né

Bergritte Guerrier-Né Jon Guerrier-Né Lars Guerrier-Né

Cette grande maison abrite trois générations du vaste clan des Guerriers-Nés. Cette famille, propriétaire de la ferme du même nom située à l'extérieur de la ville, est installée à Blancherive depuis des siècles. Ses liens avec Bordeciel et l'ancienne tradition nordique sont incontestables. Les membres du clan affichent ouvertement leur soutien pour l'Empire dans la guerre civile. Cette prise de position a créé un fossé entre eux et les Grisetoison, avec qui ils avaient toujours entretenu des rapports amicaux.

La porte principale est verrouillée (Novice), mais la porte arrière est généralement ouverte. Le rez-de-chaussée est dominé par une grande salle pourvue d'une table et d'une broche. La chambre d'Olfrid, au nord-ouest, contient différents objets de valeur (notamment un livre de compétence). La porte verrouillée (Spécialiste) donne sur un petit bureau contenant des livres et une Missive impériale, utile dans la Quête parallèle : Porté disparu. La petite chambre à l'opposé contient quelques livres intéressants. Deux autres chambres et un balcon vous attendent en haut des escaliers.

- ◊ Marque noire : "Protégé"
- ◊ Missive impériale
- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : La bataille de Sancre Tor
- ◊ Potions

25 Nécropole

Andurs

La nécropole de Blancherive est en bâtiment en bois d'un seul étage au plafond élevé faisant office de mausolée. Le rez-de-chaussée regroupe les quartiers d'Andurs (vous y trouverez de nombreux livres ainsi qu'une petite collection de crânes) et un autel consacré à Arkay, auquel les habitants de Blancherive adressent leurs prières. Examinez l'une des cryptes pour trouver une gemme étrange près du pied d'un squelette. Elle correspond à la Quête parallèle : Tous les moyens sont bons.

- ◊ Objet unique : Amulette d'Arkay d'Andurs [58/112]
- ◊ Gemme étrange : [12/24]
- ◊ Autel d'Arkay [7/12]
- ◊ Coffre

SAMY&DENIS

Catacombes de Blancherive

Ces catacombes sont utilisées depuis des générations et contiennent les dépouilles de certains des membres les plus illustres de la province. Un cimetière est également présent à l'extérieur.

◊ Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit [C1/10]

Quartier des nuées



Le Quartier des nuées est le plus petit des trois. Il porte ce nom car il est situé au sommet de la montagne sur laquelle Blancherive est construite, et se trouve donc plus près des nuages que les autres. Il est dominé par la forme imposante de Fort-Dragon.

26 Fort-Dragon



Les personnages suivants de Blancherive sont fidèles à l'Empire au début de la guerre civile.

Jarl Balgruuf le Grand

Balgruuf estime que Bordeciel devrait rester une province impériale. C'est un problème pour bon nombre d'habitants persuadés du contraire. Balgruuf incarne tout ce qu'il y a de meilleur chez les Nordiques, mais soutient la présence de l'Empire sur leurs terres ! Cette dichotomie a déjà conduit certains contestataires anti-empire de Blancherive à revoir un peu leur position. Après tout, si Balgruuf le Grand est du côté des Impériaux, alors ils sont peut-être la clé du futur de Bordeciel. Balgruff est aussi très proche de son jeune frère Hrongar.

Hrongar

Hrongar est le frère cadet de Balgruuf, il a un caractère assez belliqueux. Il pense que son frère devrait contrôler les forces impériales et chasser tous les Sombrages de la châtellerie. Quand il n'est pas occupé à conseiller le jarl (dans des discussions parfois houleuses), il s'entraîne à l'épée et à la hache contre les gardes de la ville.

Frothar

Dagny

Nelkir

Farengar Feu-secret (mage de la cour)

Farengar sert le jarl par obligation. Loin d'apprécier l'Empire, il se désintéresse néanmoins totalement de la guerre civile. Il consacre son énergie à ses recherches magiques et à l'Académie de Fortdhiver. Tant qu'il est libre de maintenir son laboratoire et de poursuivre ses travaux, il se moque éperdument de savoir ce que pense Balgruuf.

Proventus Avenicci (chambellan)

Proventus ne fait que dire à Balgruuf ce qu'il souhaite entendre. C'est un politicien dans toute sa splendeur. En d'autres termes, il est totalement incompétent dans son rôle de chambellan. Il ne doit son succès et le maintien de sa position qu'à sa fille Adrianne, une tacticienne brillante qui lui souffle tout ce qu'il doit dire au jarl.

Irileth (huscarl)

Irileth est une huscarl plutôt atypique : c'est une femme, une Dunmer et elle manque clairement de muscle. Mais elle n'en est pas moins redoutablement efficace. En réalité, c'est un assassin, elle a été formée à Morrowind par le Morag Tong. Elle a rencontré Balgruuf il y a quelques années, et ils sont rapidement devenus bons amis et compagnons d'aventures.

Commandant Caius

Les personnages suivants prennent le contrôle de Blancherive si la châtellerie tombe aux mains des Sombrages pendant la guerre civile..

Jarl Vignar Grisetoison

Vignar a servi comme général dans la Légion impériale pendant la Grande guerre. Il s'est installé à Blancherive pour finir ses jours en paix aux côtés de son frère, le célèbre forgeron Eorlund Grisetoison. De par sa grande expérience de soldat, Vignar occupe une place d'honneur parmi les Compagnons, et son avis est toujours très apprécié. Confronté à la guerre civile, Vignar a choisi de tourner le dos à l'Empire. Il est furieux contre son ancienne patrie pour avoir cédé face au Domaine Aldmeri, et estime que la province de Bordeciel devrait être indépendante, comme elle l'était dans l'ancien temps. Quand les Sombrages prennent le contrôle de Blancherive, ils misent sur sa sagesse et son expérience et le nomment jarl de la châtellerie.

Brill (chambellan)

Brill était un aventurier, mais la hache d'un draugr a mis brutalement fin à sa carrière il y a quelques années. Traumatisé par cet échec, il s'est mis à passer tout son temps à la taverne. C'est là que Vignar et lui sont devenus amis. Vignar l'a recueilli chez lui, et il n'en est plus jamais reparti.

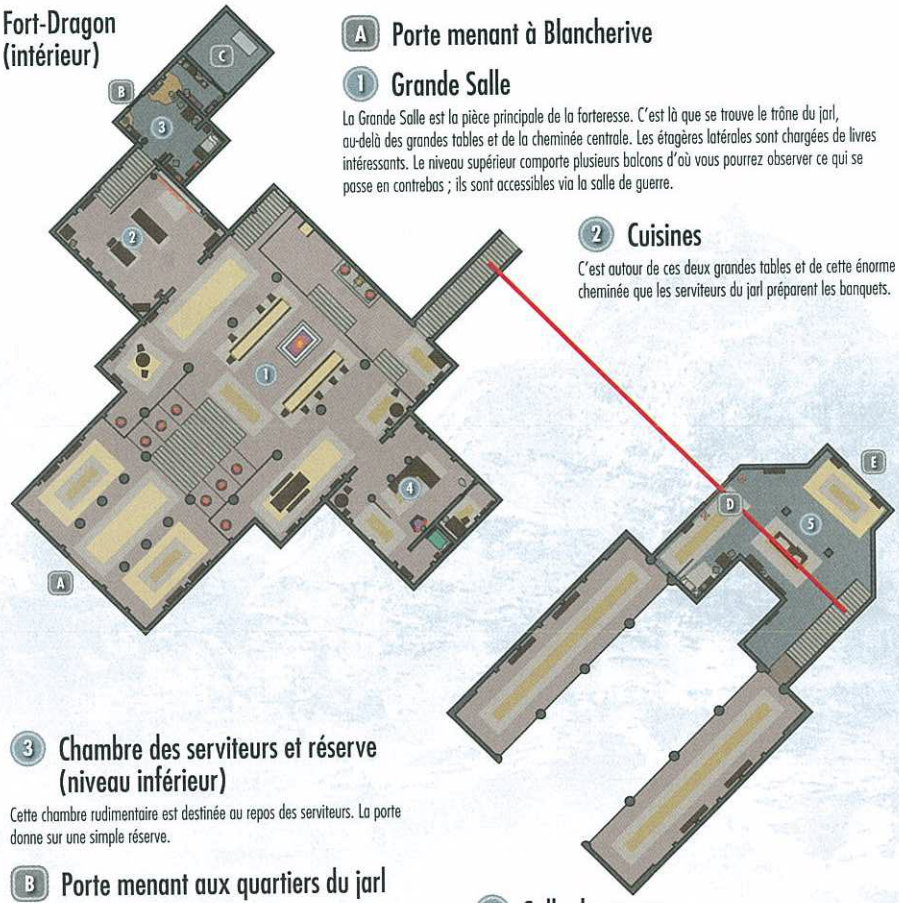
Olfina Grisetoison (huscarl)

Quand Vignar est nommé jarl de Blancherive, il choisit sa nièce Olfina pour tenir le rôle d'huscarl. Têtue et déterminée, la jeune femme accepte sans hésiter et jure de défendre son oncle au péril de sa vie.

Sinmir

Fort-Dragon est la majestueuse forteresse de Blancherive. Elle est entièrement construite en bois finement ouvragé, dans le style des grandes longères nordiques d'antan. D'un point de vue visuel et politique, elle est le point focal de la ville. Et comme toutes les forteresses de capitale, elle remplit différentes fonctions essentielles. Un pont splendide permet d'accéder à sa grande porte. L'entrée du donjon se trouve sur le côté.

Fort-Dragon (intérieur)



A Porte menant à Blancherive

1 Grande Salle

La Grande Salle est la pièce principale de la forteresse. C'est là que se trouve le trône du jarl, au-delà des grandes tables et de la cheminée centrale. Les étagères latérales sont chargées de livres intéressants. Le niveau supérieur comporte plusieurs balcons d'où vous pourrez observer ce qui se passe en contrebas ; ils sont accessibles via la salle de guerre.

2 Cuisines

C'est autour de ces deux grandes tables et de cette énorme cheminée que les serviteurs du jarl préparent les banquets.

3 Chambre des serviteurs et réserve (niveau inférieur)

Cette chambre rudimentaire est destinée au repos des serviteurs. La porte donne sur une simple réserve.

B Porte menant aux quartiers du jarl

C Vieille porte en bois (clé requise)

Cette porte étrange est scellée de l'intérieur. Consultez la Quête des Daedra : La Porte murmurante pour plus d'informations.

4 Quartiers de Farengar

C'est dans ce laboratoire que le mage Farengar prépare ses potions et conduit ses recherches sur le mystérieux retour des dragons. Sa chambre et une petite bibliothèque se trouvent derrière son bureau.

◊ Artisanat : laboratoire alchimique, autel d'enchantement
◊ Commerçant (sorts) : Farengar Feu-Secret [10/12]
◊ Tenues, parchemins, livres, divers
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

5 Salle de guerre

C'est ici que le jarl et ses conseillers discutent des affaires d'État, penchés sur la carte de la guerre civile près des étagères chargées de livres. Un légat impérial travaille également ici quand c'est nécessaire.

◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
◊ Vitrine (Apprenti)
◊ Diverses pièces d'équipement

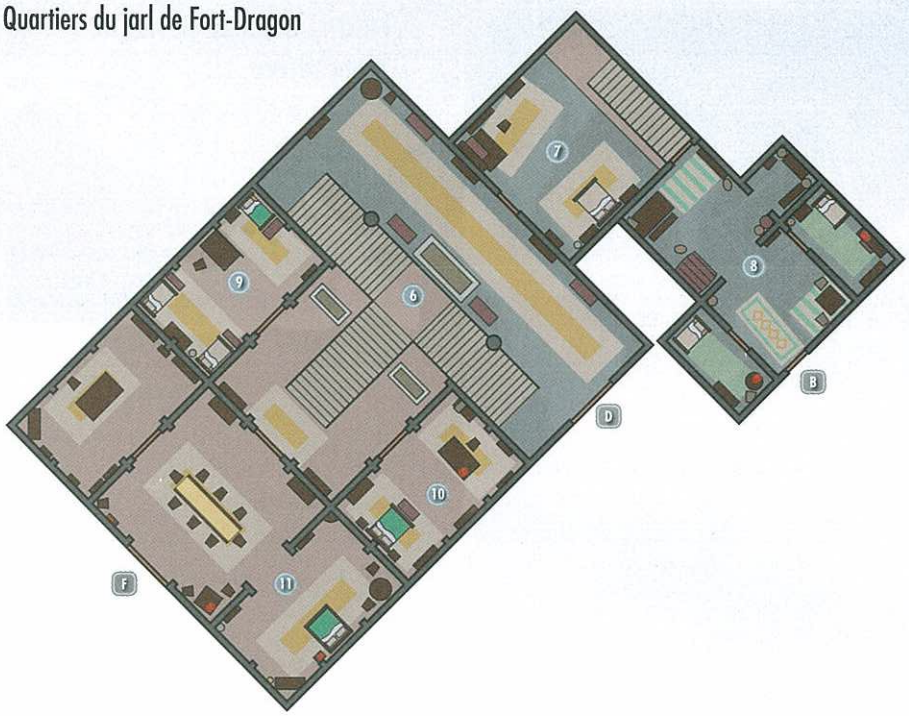
D Porte menant aux quartiers du jarl

E Porte menant à Fort-Dragon, Grand porche

Tenez-vous sur le grand porche pour profiter d'une vue exceptionnelle sur l'est de Bordeciel. La légende raconte qu'il y a bien longtemps, un dragon fut capturé ici même. Qui sait, l'histoire pourrait bien se répéter ? Consultez la Quête principale pour plus d'informations.

SAMY&DENIS

Quartiers du jarl de Fort-Dragon



Si vous entrez dans les quartiers privés du jarl sans y avoir été invité, vous serez promptement expulsé et sanctionné d'une amende, voire pire. Néanmoins, vous pouvez y trouver une gemme étrange correspondant à la Quête parallèle : Tous les moyens sont bons.

- ◊ Arme unique : Lame d'ébonite [41/80]
- ◊ Gemme étrange : [13/24]

D Porte menant à Fort-Dragon

6 Corridor et escalier

- ◊ Vitrines (Apprenti) (3)
- ◊ Vitrine (Maître)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

7 Chambre de Proventus Avenicci

Ne manquez pas la vitrine. En général, elle contient quelque chose de valeur.

- ◊ Vitrine (Spécialiste)
- ◊ Coffre

8 Quartiers des domestiques

Fianna et Gerda se reposent généralement ici, dans de petites chambres à l'écart du cellier et de la réserve de vin.

- ◊ Coffre

B Porte menant à Fort-Dragon

9 Chambre des enfants

C'est ici que dorment les trois enfants du jarl : Nelkir, Dagny et Frothar.

- ◊ Coffres (3)

10 Chambre de Hrongar

Le frère du jarl dort ici. Les étagères du bureau sont chargées de livres.

11 Chambre du jarl

Trois pièces sont reliées entre elles ici : une salle à manger, une chambre à coucher et un bureau rempli de livres.

- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes [B1/10]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

F Porte menant à Blancherive

Sortez pour vous retrouver sur un étroit balcon fermé d'un parapet dominant l'ensemble de Blancherive.

Donjon de Fort-Dragon

Bloc

Arn

Le donjon sert de prison mais abrite également une partie de la garde de la ville. Les coffres contenant vos affaires se trouvent dans l'entrée. Vous pouvez y récupérer vos biens confisqués directement après avoir servi votre peine, mais ils sont également accessibles depuis la grille d'égout située juste derrière. Le bloc principal contient des cellules de chaque côté (Verrouillées : Spécialiste, sauf si liées à une quête), et la porte à l'autre bout donne sur Fort-Dragon. La cellule à l'ouest est particulièrement intéressante : elle offre un confort tout à fait singulier à ses occupants ; c'est en fait là que sont enfermées les personnalités importantes, le plus souvent après une bagarre d'ivrognes. Un dénommé Arn est emprisonné ici, mais seulement une fois que vous avez terminé la Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Une amnistie méritée.

- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Coffre à objets de prisonnier

Catacombes

Les catacombes s'étendent sous les geôles. Vous pouvez les explorer après vous être évadé de votre cellule. Regagnez la petite salle centrale, où vous pourrez escalader une échelle et grimper des fûts pour atteindre les coffres contenant vos effets personnels. Ensuite, ouvrez la porte barrée (Expert) ou laissez-vous tomber pour atteindre une échelle menant aux [7] baraquements (est), dans le Quartier des plaines.

LIEUX PRINCIPAUX

[6.01] Hutte de Lund



Niveau conseillé : 12

Donjon : tanière

Animal

Objets de collection

Coffre(s)
Potions

Des animaux féroces ont saccagé cette petite cabane. Fouillez le cadavre du pauvre Lund ainsi que son coffre pour vous emparer de ses dernières possessions.

[6.02] Rorikbourg



Quêtes associées

- Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
- Quête de la guerre civile : Falsification
- Quête des Daedra : Une nuit mémorable
- Quête parallèle : Un moment de besoin
- Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge du Fruit gelé)
- Objectif secondaire : Érik le Massacreur* (Érik)
- Service (activité) : Travail des champs* (Reldith)
- Service (activité) : Travail des champs* (Lemkil)

Habitation : village

- Britte
- Ennis
- Érik le Massacreur (acolyte, prétendant)
- Jouane Manette
- Lemkil
- Mralki (aubergiste)
- Reldith
- Rorik
- Sissel

Services

- Acolyte : Érik le Massacreur [30/47]
- Prétendant : Érik le Massacreur [37/62]
- Commerçant (aubergiste) : Mralki [9/15]
- Logement et nourriture
- Rumeurs de quête

Artisanat

- Chevalet de tannage
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

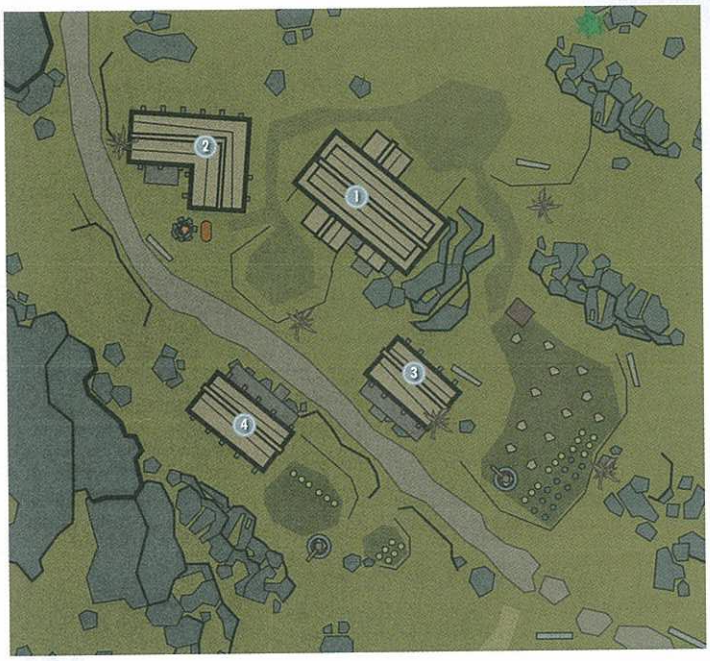
SAMY&DENIS

Cette petite communauté fermière est située dans l'ouest de Blancherive, près de la frontière avec la Crevasse. Une auberge confortable propose le gîte et le couvert aux voyageurs fatigués.

Extérieur

Les récoltes à piller ne manquent pas autour du village, mais vous ne trouverez rien d'autre d'intéressant. Parlez à Érik dans les champs pour recevoir une Quête parallèle que vous pouvez terminer sur place.

Artisanat : chevalet de tannage



1 Auberge du Fruit gelé

Cette petite auberge propose le gîte et le couvert à des prix très raisonnables.

◊ Coffre

2 Manoir de Rorik

Le fondateur de Rorikbourg vit dans des conditions très modestes. Prenez tout de même le temps de piller sa demeure, cela en vaut la peine.

◊ Coffres (2) ◊ Potion ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Ferme de Fourvache

Pénétrez dans cette ferme sans vous faire remarquer et videz les deux coffres qui s'y trouvent.

◊ Zone verrouillée (Novice) ◊ Coffres (2) ◊ Potions

4 Ferme de Lemkil

Cette humble demeure ne contient qu'un seul coffre, mais c'est toujours ça de pris si vous réussissez à entrer discrètement.

◊ Zone verrouillée (Novice) ◊ Coffre

[6.03] Redoute de la Falaise au serpent



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 14

Donjon : redoute de Parjures

Parjure
Harfreuse

Artisanat

Autel d'enchantement
Forge
Chevalet de tannage
Établi

Dangers

Bélier (plaque à pression)
Fléchettes (plaque à pression)
Lances (fil tendu)
Piège oscillant (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets [E1/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Partager une frontière avec la Crevasse n'est pas sans inconvénient. Les Parjures ont établi un camp impressionnant dans les plaines de l'ouest de Blancherive.

Extérieur

Massacrez la horde de Parjures qui se jettent sur vous pour défendre le camp, puis pillez leurs tentes.

◊ Artisanat : forge, chevalet de tannage, établi
◊ Coffre
◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
◊ Havresac
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

Redoute de la Falaise au serpent (intérieur)

Trois pièges mortels vous attendent dans l'entrée de ces ruines. Évitez la plaque à pression au pied des escaliers (elle déclenche un piège à fléchettes), sautez par-dessus le fil tendu qui suit (piège à lances) avant de contourner une seconde plaque à pression juste derrière (piège oscillant). Tuez l'archer parjure et descendez les escaliers, en prenant soin d'éviter une dernière plaque à pression (piège bélier) en bas des marches. Tuez d'autres Parjures et une dangereuse Harfreuse dans la chambre principale, puis ouvrez la porte verrouillée (Spécialiste) sous la plateforme pour accéder à une petite pièce contenant un coffre. Placez un objet quelconque (livre, etc.) sur la plaque à pression présente sur l'autel pour ouvrir un passage vers le niveau supérieur. Vous trouverez un livre de compétence posé sur un Autel d'enchantement dans la salle suivante, ainsi qu'un énorme coffre. Un bouton dans le mur permet d'ouvrir la porte de sortie.

◊ Danger ! Pièges : bélier (plaque à pression), lances (fil tendu), piège oscillant (plaque à pression), fléchettes (plaque à pression)
◊ Artisanat : autel d'enchantement
◊ Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets [E1/10]
◊ Coffre
◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

[6.04] Camp impérial de Blancherive



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitation : camp militaire impérial

Intendant impérial (forgeron)
Soldat impérial

Services

Commerçant (forgeron) : intendant impérial [19/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique
Enclume
Meule
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffre
Potions
Diverses pièces d'équipement

Des vétérans de l'Empire ont établi un camp sur ce site. Toutefois, son existence dépend de votre progression dans la série de Quêtes de la guerre civile. Commercez avec l'intendant et n'hésitez pas à utiliser ses différents postes d'artisanat. Examinez la carte sur la table dans la plus grande tente pour peut-être obtenir de nouvelles informations géographiques.

[6.05] Tanière de l'escroc



Quêtes associées

Quête parallèle : Un moment de besoin

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Bandit
Kematu
Alik'r

Dangers

Pièges à ours

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : Crépuscule sur Sentinelle [D1/10]
Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

De hauts rochers à l'est de Rorikbourg marquent l'entrée de cette vaste grotte souterraine. Pendant la Quête parallèle : Un moment de besoin, elle sert de base d'opérations au clan Alik'r. Le reste du temps, elle est occupée par des bandits. Testez vos talents contre le garde ivre à l'extérieur avant de tenter votre chance sous la surface.

Caverne ensoleillée

Éliminez un bandit dans la première caverne, puis grimpez pour découvrir un coffre sur un rebord ensoleillé.

◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Caverne ardente

Tuez encore quelques bandits de plus dans la caverne suivante, puis récupérez les potions et videz la sacoche posée sur une caisse dans le coin.

◊ Sacoche ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

Réfectoire

Tenez-vous prêt à combattre, d'autres bandits peuvent surgir du passage nord. Lorsque vous revenez dans cette salle, en empruntant le promontoire menant des dortoirs à la caverne de la cascade, récupérez un livre de compétence posé sur une caisse.

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Crépuscule sur Sentinelle [D2/10]

◊ Potion

Dortoir

Pillez un coffre en chemin avant d'entrer dans cette caverne plongée dans la pénombre ; un livre de compétence vous attend sur l'une des couchettes.

◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur

◊ Coffre

Caverne de la cascade

Évitez les deux pièges à ours en rejoignant cette caverne humide, où se cache le redoutable chef des bandits. Tuez-le pour pouvoir piller l'énorme coffre en toute tranquillité, puis suivez simplement le chemin pour revenir à votre point de départ, la première caverne.

◊ Danger ! Pièges à ours ◊ Coffre ◊ Potion

[6.06] Monument de Gjukar



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Quête du temple : Le livre d'amour

Donjon : spécial

Ruki

Objet de collection

Diverses pièces d'équipement

Niveau conseillé : 12

Un petit cercle de rochers se dresse sur les plaines de l'ouest de Blancherive. Le pilier de pierre central est assez haut pour être visible de très loin. Faites un détour par ce sanctuaire paisible pour récupérer des pièces d'équipement de qualité. Pendant la Quête du temple : Le livre d'amour, vous devrez venir ici pour aider deux âmes perdues à se retrouver.

[6.07] Grotte du Croc cassé



Niveau conseillé : 6

Donjon : antre de vampire

Squelette

Vampire

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de Talara, vol. 4 [D2/10]

Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1

Coffre

Coffre (verrouillé : Spécialiste)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette grotte peu profonde vous attend dans les plaines de l'ouest de Blancherive. Elle sert de refuge à un puissant vampire et à quelques squelettes. Cherchez dans le coin sud-est de la première caverne pour découvrir un coffre verrouillé, puis empruntez le passage ouest vers une zone de repos gardée par un autre vampire ; elle contient un gros coffre et des postes d'artisanat. Vous trouverez un livre de compétence sur l'étagère métallique près de l'Autel d'enchantement ainsi qu'un autre posé près du laboratoire alchimique.

[6.08] Camp de l'Arbre endormi



Quêtes associées

Quête de donjon : Le secret de l'Arbre endormi*

Donjon : camp de géant

Géant

Mammouth

Ulag

Objets de quête

Sève de l'Arbre endormi

Coffre

Un groupe de géants s'est installé sur ce site isolé, peut-être attiré par l'étrange lueur d'un arbre poussant au bord d'une mare vaporeuse. Cet arbre est pourvu d'un robinet que vous pouvez tourner pour obtenir un peu de sève de l'arbre endormi, une substance rare capable d'accroître votre santé... au prix de certains effets secondaires. Vous ne pouvez vous servir qu'une seule fois, et devrez attendre plusieurs jours avant de pouvoir vous servir à nouveau. Entrez ensuite dans la caverne proche pour affronter un dernier géant et découvrir le cadavre d'un Orque nommé Ulag. Lisez la note qu'il portait pour obtenir une nouvelle Quête parallèle, consistant à vendre la sève de l'arbre endormi à Ysolda de Blancherive.

[6.09] Vif de Rannveig



Quêtes associées

Quête parallèle : Tous les moyens sont bons

Niveau conseillé : 8

Donjon : repaire de sorcier

Sild le Sorcier

Fantôme subjugué

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr [B1/10]

Gemme étrange : [14/24]

Objets spéciaux

Mur de mots : Paix de Kyne [2/3]

Coffres(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

Un sorcier maléfique nommé Sild force un groupe de fantômes à défendre ces ruines antiques. Commencez par éliminer ou éviter ceux qui rôdent à l'extérieur et passez par la grande porte pour accéder à une vieille crypte. Gravir les marches à l'extérieur des ruines vous permettra de rejoindre le Col de Gelroche [2.12], à Hjaalmarche.

Vif de Rannveig (intérieur)

Un silence de mort règne dans la première caverne de la crypte. Empruntez le passage nord pour rejoindre la chambre suivante, en éliminant un fantôme et en récupérant quelques potions en chemin. Un coffre géant vous nargue à l'autre bout de cette caverne. Attention, évitez la grande trappe au sol juste devant lui ! Le coffre se révèle vide, mais vous pouvez néanmoins apprendre un nouveau mot de puissance sur le Mur de mots à proximité. Sortez par le nord et suivez un long escalier pour atteindre les passages supérieurs. Actionnez un levier pour ouvrir la herse au niveau inférieur ; vous pouvez passer par là pour trouver Sild, qui attend toujours que vous (ou un autre aventurier imprudent) tombiez dans la fosse. Avant de redescendre, continuez d'explorer ces passages pour trouver un coffre verrouillé dans une alcôve surélevée.

◊ Mot de puissance : Paix de Kyne [2/3]

◊ Coffre

◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)

◊ Coffre (verrouillé : Expert)

◊ Potions

Fosse de Sild

Si vous êtes passé à travers la trappe près du Mur de mots, vous vous retrouvez dans une cage fermement verrouillée. Le sorcier Sild se moque de vous de l'autre côté des barreaux. Profitez de son orgueil pour lui voler sa clé (vous pouvez aussi crocheter directement la serrure, ou trouver une autre clé dans la sacoche d'un de ses assistants posée près de la cage). Une fois libre, tuez ce mage dément avant de récupérer différentes potions, un livre de compétence et une gemme étrange relevant d'une Quête individuelle de la Guilde des voleurs. Prenez ensuite la porte au sud et montez les escaliers pour atteindre un coffre et la sortie.

◊ Artisanat : laboratoire alchimique

◊ Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr [B1/10]

◊ Gemme étrange : [14/24]

◊ Clé du Vif de Rannveig (Sild le Sorcier)

◊ Coffre

◊ Potions à foison

[6.10] Chaumière de Drelas



Niveau conseillé : 12

Donjon : repaire de sorcier

Drelas

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Coffre(s)

Potions à foison

Cette chaumière est la demeure d'un mage solitaire nommé Drelas, qui vous attaquera sans préambule si vous osez entrer. Cela en vaut la peine, car il a accumulé un grand nombre de potions et d'ingrédients.

SAMY&DENIS

[6.11] Donjon de Vertesource



Quêtes associées
Quête du temple : Le livre d'amour

Donjon : tanière
Animal

Artisanat
Chevalet de tannage
Coffre (verrouillé : Spécialiste)
Diverses pièces d'équipement

Le chasseur devient parfois la proie dans les étendues sauvages de l'ouest de Blancherive. Un animal sauvage a massacré un bûcheron imprudent dans son propre campement. Vengez le malheureux en tuant la bête, puis délestez-le de ses dernières possessions.

[6.12] Cairn des poussiéreux



Quêtes associées
Quête des Compagnons : Une question d'honneur
Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : crypte draugr
Animal
Draugr
Main d'argent

Artisanat
Laboratoire alchimique

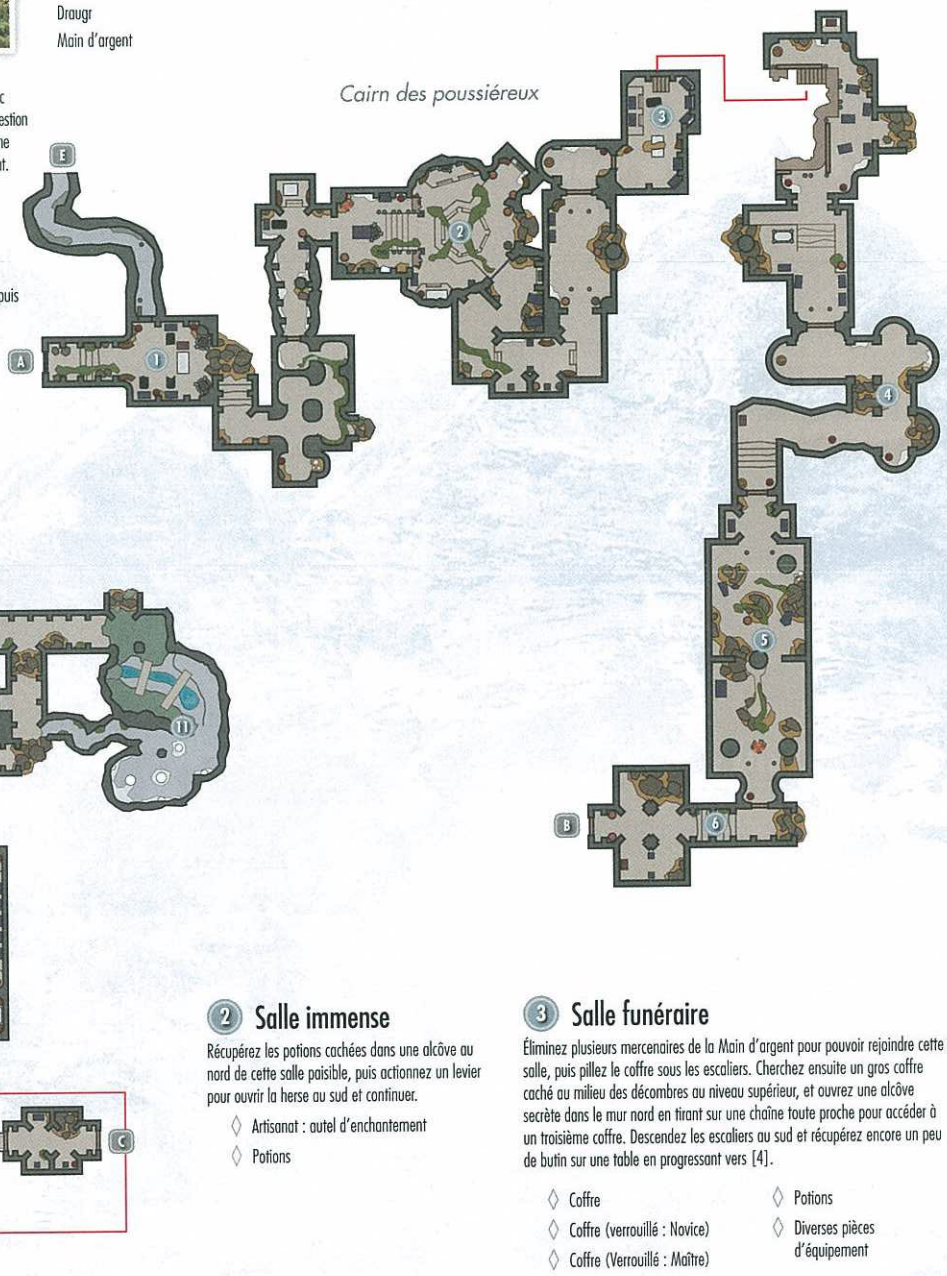
Dangers
Fléchettes (plaque à pression)

Objets de quêtes
Fragment de Wuuthrad

Objets de collection
Livre de compétence [Armes à deux mains] : La bataille de Sancre Tor [A2/10]

Objets spéciaux
Mur de mots : Souffle ardent [1/2]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Gravissez la colline au nord-ouest de la capitale de Blancherive pour découvrir d'anciennes ruines creusées directement dans le sommet. Vous devrez venir ici avec votre frère ou votre soeur d'armes au cours de la Quête des Compagnons : Une question d'honneur pour retrouver un fragment de Wuuthrad, la hache d'Ysgramor. Seule une toute petite partie du Cairn des poussiéreux peut être explorée avant cet évènement.



A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée
Prenez le livre de compétence sur la table au centre de cette première salle, puis videz le coffre avant de continuer.

- Livre de compétence [Armes à deux mains] : La bataille de Sancre Tor [A2/10]
- Coffre (verrouillé : Novice)

2 Salle immense
Récupérez les potions cachées dans une alcôve au nord de cette salle paisible, puis actionnez un levier pour ouvrir la herse au sud et continuer.

- Artisanat : autel d'enchantement
- Potions

3 Salle funéraire
Éliminez plusieurs mercenaires de la Main d'argent pour pouvoir rejoindre cette salle, puis pillez le coffre sous les escaliers. Cherchez ensuite un gros coffre caché au milieu des décombres au niveau supérieur, et ouvrez une alcôve secrète dans le mur nord en tirant sur une chaîne toute proche pour accéder à un troisième coffre. Descendez les escaliers au sud et récupérez encore un peu de butin sur une table en progressant vers [4].

- Coffre
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

4 Passages délabrés

Ces passages sont gardés par un puissant mercenaire de la Main d'argent et plusieurs draugr. Ne ratez pas le coffre verrouillé en approchant de [5].

- Coffre (verrouillé : Spécialiste)

5 Salle en ruines

De puissants mercenaires de la Main d'argent vous attendent dans cette vaste salle remplie de débris. Vous pouvez atteindre la bourse sur le rebord sud en grimpant sur une pierre à proximité.

6 Accès à la crypte

Évitez la plaque à pression en descendant.

- Danger ! Piège : fléchettes (plaques à pression)
- Coffre

B Porte menant à la Crypte des poussiéreux

C Porte menant au Cairn des poussiéreux

7 Chambre à la passerelle

Vous arrivez juste à temps pour assister à un combat acharné entre la Main d'argent et les draugr. Laissez-les s'entretuer et achevez les vainqueurs avant de traverser vers [8].

8 Passage en boucle

Pillez l'unique coffre sur votre chemin en suivant ce passage pour revenir vers [7].

- Coffre

9 Salle d'embaumement

Pillez le coffre caché sous l'escalier en bois de cette pièce, puis ouvrez la porte à proximité pour découvrir un lot de potions.

- Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- Potions

7 Chambre à la passerelle (second passage)

Pillez un coffre au rez-de-chaussée de cette salle, puis fouillez le coffre à proximité pour trouver une clé permettant d'ouvrir la porte nord.

- Clé du Cairn des poussiéreux (coffre)
- Coffre

10 Laboratoire

Utilisez le laboratoire alchimique si vous le souhaitez, et ouvrez la porte verrouillée (Novice) pour accéder à un placard contenant une potion.

- Artisanat : laboratoire alchimique
- Potion

11 Nid d'araignées et cascade

Affrontez une givrépeire géante et sa progéniture, avant de massacrer le draugr qui attend dans le passage détrempé.

12 Salle au Mur de mots

Apprenez un nouveau mot de puissance sur le Mur de mots au fond de cette salle, puis pillez le gros coffre et récupérez le fragment de Wuuthrad sur la table pour faire progresser la quête. Attention, de puissants draugr émergent des sarcophages alentour dès que vous vous emparez du fragment, et vous n'avez pas d'autres choix que de tous les tuer. Ils vous attaquent par vagues, alors prenez votre temps. Vous pouvez descendre de la zone surélevée et passer par-dessus l'autel pour garder vos distances si c'est nécessaire. Une fois le dernier draugr éliminé, un passage s'ouvre vers le Cairn des poussiéreux.

- Fragment de Wuuthrad
- Mur de mots : Souffle ardent [1/2]
- Coffre
- Potions

D Passage vers le Cairn des poussiéreux

E Passage vers la crypte des poussiéreux

[6.13] Repos d'Hamvir



Niveau conseillé : 6

Donjon : crypte draugr

- Draugr
- Squelette

Objet de collection

- Coffre (verrouillé : Maître)

Suivez la route centrale de Blancherive jusqu'à son extrémité nord pour trouver ce cimetière maudit. Éliminez tous les morts-vivants pour purifier le site avant de piller son énorme coffre (attention, il est verrouillé).

[6.14] Refuge de Redoran



Quêtes associées

- Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

- Bandit
- Chien

Dangers

- Piège à ours
- Piège d'os (alarme)

Objets de collection

- Livre de compétence [Furtivité] : 2920, vifazur, vol. 8 [A2/10]
- Carte au trésor IV [4/11]
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Cette petite grotte située non loin de la route principale au coeur de Blancherive sert de refuge à un groupe de bandits impitoyables. Ouvrez le coffre verrouillé dans la première caverne avant de rejoindre celle du fond, où le chef des malfrats vous attend. Attention au piège à ours posé juste devant le gros coffre ! Ouvrez le coffre sur le côté pour récupérer, entre autres, une précieuse carte au trésor.

[6.15] Fort Mauriart



Quêtes associées

- Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Agnis

Niveau conseillé : 6

Habitation : fort militaire

- Agnis
- Bandit
- Soldat (Sombrage/Impérial, selon votre allégeance pendant la guerre civile)

Artisanat

- Forge
- Chevalet de tannage
- Établi

Dangers

- Pièges à ours
- Piège à masse (fil tendu)
- Flaque d'huile

Objets de collection

- Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste [C1/10]
- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Près du coeur de Blancherive se dresse une imposante forteresse infestée de brigands. Ce fort est un point de conflit entre les Sombrages et les Impériaux au cours de la guerre civile, et peut donc aussi être occupé par des soldats d'une de ces deux factions. Une vieille servante affable nommée Agnis vit également sur les lieux ; c'est une cible pour la Confrérie noire.

Extérieur

Faites le ménage à l'extérieur du fort avant d'explorer consciencieusement les lieux pour découvrir un coffre oublié près d'un tas de foin à l'est, ainsi qu'une potion et une bourse près du poste d'observation ouest. Vous pouvez ouvrir la grille verrouillée pour entrer discrètement dans le fort. La tour nord contient un autre coffre.

- Artisanat : forge, chevalet de tannage, établi
- Coffre
- Potion

Fort Mauriart (intérieur)

L'intérieur du fort est constitué de trois tours à plusieurs niveaux. Videz le coffre au niveau principal de la tour centrale et évitez le fil tendu et les multiples pièges à ours en descendant vers son niveau inférieur. Prenez ensuite le passage vers la tour nord, éliminez les ennemis en montant vers le niveau supérieur et discutez un peu avec Agnis. Pour finir, rejoignez la tour sud et montez les escaliers pour trouver un gros coffre et un livre de compétence.

- Danger ! Pièges : pièges à ours, flaque d'huile, piège à masse (fil tendu)
- Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste [C1/10]
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Prison de Fort Mauriart

Éliminez tous ceux qui vous barrent la route pour atteindre un coffre au fond de la prison. À moins de vouloir développer votre maîtrise du crochetage, inutile d'ouvrir les cellules : elles ne contiennent rien d'intéressant.

- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

[6.16] Camp de la Lune silencieuse



Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

- Bandit

Artisanat

- Forge
- Meule
- Établi

SAMY&DENIS

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde [B1/10]
Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère
Arme unique : Masse de fer lunaire [42/80]
Arme unique : Épée de fer lunaire [43/80]
Arme unique : Hache de fer lunaire [44/80]
Arme unique : Masse d'acier lunaire [45/80]
Arme unique : Épée d'acier lunaire [46/80]
Arme unique : Hache d'acier lunaire [47/80]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Ces ruines antiques situées à la frontière nord de Blancherive sont devenues le repaire d'un groupe de bandits sanguinaires. Attention, leurs armes infligent des dégâts de feu supplémentaires, mais seulement la nuit. L'enchantement de la Lune silencieuse peut être appris et appliqué ensuite à d'autres armes !

Extérieur

Éliminez les gardes, puis grimpez les marches extérieures pour atteindre une petite enceinte où rôdent d'autres bandits. Pillez l'énorme coffre si vous êtes capable de crocheter sa serrure, puis mettez la main sur deux livres de compétence. Utilisez enfin les postes d'artisanat si nécessaire avant de redescendre et d'entrer dans le Camp de la Lune silencieuse.

- Artisanat : forge, meule, établi
- Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde [B1/10]
- Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Maître)
- Diverses pièces d'équipement

Camp de la Lune silencieuse (intérieur)

Tuez les bandits et videz le coffre dans ces ruines exiguës. Si possible, ouvrez la porte verrouillée (Spécialiste) pour accéder à une salle de stockage contenant des potions et un autre coffre. Empruntez ensuite l'échelle centrale pour retourner à l'extérieur et piller un coffre jusque-là inaccessible.

- Coffres (2)
- Potions à foison

[6.17] Camp du Cours dormant



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Bandit

Artisanat

Forge
Meules (2)
Chevalets de tannage (2)

Dangers

Piège à ours
Piège d'os (alarme)
Lampes à huile
Flaque d'huile
Éboulement (plaque à pression)
Coffre piégé

Objets de collection

Arme unique : Hache du braconnier [49/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (fer)

Des bandits ont établi un camp impressionnant juste au nord de Blancherive. C'est un très bon endroit pour obtenir du minerai de fer tôt dans le jeu, si le forgeage vous intéresse.

Extérieur

Prenez garde de ne pas tomber dans la fosse juste à l'est du camp... des pieux acérés mettraient aussitôt fin à votre aventure. Cherchez sous les escaliers en bois pour trouver deux coffres, mais méfiez-vous du coffre piégé près des potions ! Reculez et placez-vous sur la droite quand vous l'ouvrez pour éviter une masse, ou commencez par crocheter le déclencheur attaché au coffre pour désarmer le piège.

- Danger ! Coffre piégé
- Artisanat : meule, chevalet de tannage
- Coffre (verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Camp du Cours dormant (intérieur)

Faites attention à la plaque à pression quand vous entrez dans la mine au centre du camp. Tuez un bandit et fouillez son corps pour récupérer une clé permettant d'ouvrir la porte suivante. Le chef des malfrats vous attend dans la grande caverne juste derrière. Entrez discrètement et faites tomber les lampes pour faire un carnage. Fouillez ensuite la salle pour découvrir des potions et deux coffres. Évitez le piège à ours et la lampe suspendue dans le passage menant à la sortie. Un bandit sera peut-être présent sur les lieux ; il est occupé à affûter une hache unique, appelée la hache du braconnier, qui confère un bonus de dégâts contre les animaux.

- Danger ! Pièges : piège à ours, lampes à huile, piège d'os, flaque d'huile, éboulement (plaque à pression)
- Artisanat : forge, meule, chevalet de tannage
- Arme unique : Hache du braconnier [48/80]
- Clé de la Mine du Cours dormant (bandit)
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement
- Minerai (fer)

[6.18] Bassin de Mornevent



Niveau conseillé : 2

Donjon : camp de géant

Géant
Mammouth

Objet de collection

Coffre (verrouillé : Expert)

Deux géants ont établi leur campement au coeur de Blancherive, où ils s'occupent d'un troupeau de féroces mammouths. Tuez ces brutes et leurs bêtes pour sécuriser les lieux. Essayez de crocheter le coffre verrouillé (Expert) pour tirer le maximum de ce site.

[6.19] Tour de guet ouest



Quêtes associées

Quête principale : L'élévation du dragon

Donjon : antre de dragon

Dragon (seulement pendant la Quête principale)
Garde de Blancherive

Cette haute tour se dresse à l'ouest de la capitale de Blancherive. Elle est surveillée par les gardes de la châtellerie. Assez tôt dans la quête principale, un dragon vous attaque ici... c'est d'ailleurs votre tout premier combat contre l'une de ces puissantes créatures. Exploitez les atouts défensifs de la tour pour venir à bout de ce redoutable adversaire.

[6.20] Écuries de Blancherive



Quêtes associées

Quête parallèle : Un moment de besoin

Habitation : ferme

Bjorlam (cocher)
Skulvar Sable-Lame (maître d'écurie)

Services

Commerçant (cocher) : Bjorlam [3/5]
Commerçant (maître d'écurie) : Skulvar Sable-Lame [3/5]

Objets spéciaux

Livre de comptes
Coffre
Coffre (verrouillé : Expert)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Passez par les écuries au sud de la capitale de Blancherive (pendant la journée) si vous souhaitez acheter une monture ou rejoindre une autre capitale de la province par calèche. Vous pouvez aussi crocheter la porte (Novice) et piller le bâtiment.

[6.21] Ferme de Pelagia



Quêtes associées

Quête des Compagnons : Prenez les armes.
Service (activité) : Travail des champs* (Severio Pelagia)

Habitation : ferme

Nimriel
Severio Pelagia
Potion

Un moulin attire l'attention sur cette ferme pittoresque située juste au sud de la capitale de Blancherive. Ces pauvres gens ne possèdent pas grand-chose... autant les laisser tranquilles.

SAMY&DENIS

[6.22] Hydromellerie d'Hydrhonning



Quêtes associées

Quête de la Guilde des voleurs : Découragement

Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Larcins*

Niveau conseillé : 8

Habitation : spécial

Animal

Hamelyn

Mallus Maccius

Sabjorn (vivres)

Ragnard Crocvenin

Services

Commerçant (receleur) : Mallus Maccius [5/10]

Commerçant (vivres) : Sabjorn [6/12]

Nourriture

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Pièges à ours

Piège à masse (fil tendu)

Objets de quêtes

Clé de l'hydromellerie d'Hydrhonning (Sabjorn)

Poison (Sabjorn)

Billet à ordre

Objets de collection

Cible de larcin : Carafe d'hydrhonning [5/7]

Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner [A1/10]

Livre de compétence [Furtivité] : Trois voleurs E2/10

Coffres

Potions

Diverses pièces d'équipement

La célèbre hydromellerie de Blancherive est située juste au sud-est de la capitale. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant autour, mais vous aurez droit à votre dose de drame et d'intrigues une fois à l'intérieur !

Hydromellerie d'Hydrhonning (intérieur)

Parlez à Sabjorn dans l'hydromellerie pour acheter différents produits. Vous aurez besoin de clés spéciales pour accéder au sous-sol et au bureau à l'étage, clés que vous obtiendrez dans le cadre de la Quête de la Guilde des voleurs : Découragement. La plupart des objets de valeur se trouvent dans le bureau, notamment une note et un livre de compétence sur les tables, ainsi qu'un coffre bien protégé par un verrou (Expert - aucune clé ne viendra vous aider à l'ouvrir). Vous y trouverez également l'un des sept larcins requis par l'une des Quêtes individuelles de la Guilde des voleurs.

- Cible de larcin : Carafe d'hydrhonning [5/7]
- Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner [A1/10]
- Clé de l'hydromellerie d'Hydrhonning (Sabjorn)
- Poison (Sabjorn)
- Billet à ordre
- Coffre (verrouillé : Maître)
- Diverses pièces d'équipement

Sous-sol de l'hydromellerie

Veillez à éviter les pièges à ours pendant que vous exterminez les ragnards qui infestent le sous-sol, un des objectifs de la Quête de la Guilde des voleurs : Découragement. Attention, les ragnards Crocvenin peuvent vous empoisonner. Déclenchez le fil tendu en restant le plus loin possible pour éviter la masse pendue au plafond. Étonnamment, un mage dément rôde dans la caverne qui suit ; tuez-le avant d'empoisonner le nid de ragnards à proximité, puis lisez son journal (vous pouvez le récupérer sur son cadavre) pour découvrir ses motivations. N'oubliez pas de piller le coffre avant de continuer vers la brasserie

- Danger ! Pièges à ours, piège à masse (fil tendu)
- Artisanat : laboratoire alchimique
- Livre de compétence [Furtivité] : Trois voleurs E2/10
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Potions

Brasserie d'Hydrhonning

Vous ne pouvez accéder à la brasserie qu'en empruntant le passage dans le sous-sol. La porte principale est toujours verrouillée. Montez les escaliers et pillez le coffre avant de verser le poison dans la cuve. Quittez ensuite la salle grâce à la clé accrochée au mur près de la porte.

- Coffre (verrouillé : Apprenti)
- Clé de la salle de brassage

[6.23] Ferme de Sillonfrais



Habitation : ferme

Wilmuth

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit [E2/10]

Coffre

Diverses pièces d'équipement

Ce petit domaine est composé d'une ferme, d'un moulin et d'un petit champ de blé. Crochetez la porte (Novice) pour entrer dans le bâtiment et vous servir dans le coffre qu'il contient si vous le souhaitez. Vous trouverez aussi un livre de compétence posé sur une commode.

[6.24] Ferme des Guerriers-Nés



Quêtes associées

Service (activité) : Travail des champs* (Alfhild Guerrier-Né)

Habitation : ferme

Alfhild Guerrier-Né

Gwendolyn

Objet de collection

Diverses pièces d'équipement

Récoltez les cultures d'Alfhild Guerrier-Né et elle vous paiera généreusement pour votre travail. Si vous n'êtes pas du genre à vous casser le dos sous le soleil de Bordeciel, crochetez la porte de la ferme (Novice) et récupérez les bourses qui se trouvent à l'intérieur.

[6.25] Tour de Blanchevue



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : spécial

Garde de Blancherive

Objets de collection

Coffre

Coffre (verrouillé : Novice)

Les gardes de Blancherive occupent cette petite tour située sur la route juste au nord de la ville. Des bandits tentent de la prendre d'assaut la première fois que vous vous en approchez. Plongez dans la mêlée et essayez de prêter main-forte aux gardes. Dépouillez vos victimes avant d'escalader les ruines de la tour ouest pour trouver un coffre. Vous pouvez aussi tenter de piller le coffre verrouillé et le râtelier d'armes au sol, mais sachez que les gardes vous arrêteront s'ils vous voient. N'oubliez pas d'écouter les dernières rumeurs locales avant de repartir.

[6.26] Observatoire de la Rivière blanche



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Bandit

Hajvarr Poing-de-Fer

Ulfr l'Aveugle

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Objet unique : Mains de fer [59/112]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ce petit repaire de bandits se trouve juste à l'est de la capitale de Blancherive, de l'autre côté de la Rivière blanche. Traversez la petite grotte pour vous retrouver face au chef des bandits, qui semble préférer la fraîcheur de l'air de la montagne.

Extérieur

Éliminez les gardes postés à l'extérieur et pillez le coffre avant d'entrer.

- Coffre (verrouillé : Novice)

Observatoire de la Rivière blanche (intérieur)

Un garde aveugle est assis juste à l'entrée de la grotte ; il appelle des renforts si vous le menacez. Mentez-lui pour passer sans encombre et continuez vers le niveau supérieur. Éliminez ou évitez les bandits dans la zone-dortoir qui suit, puis videz le coffre à côté du placard avant de monter à l'étage, où vous trouverez un laboratoire alchimique. Des bandits se sont amusés à maltraiter un loup dans la caverne suivante ; libérez l'animal pour qu'il attaque ses tourmenteurs. Empruntez ensuite la rampe sinueuse pour atteindre un passage élevé donnant sur le cap de la Rivière blanche.

- Artisanat : laboratoire alchimique
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Cap

Vous émergez de la grotte sur ce surplomb rocheux où vous attend le chef des bandits, Hajvarr Poing-de-Fer. Tuez ce redoutable adversaire pour pouvoir dépouiller son cadavre et vider le coffre à proximité. Profitez un instant de la vue avant de partir.

- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement
- Objet unique : Mains de fer [59/112]

SAMY&DENIS

[6.27] Rivebois



Quêtes associées

Quête principale : Avant la tempête
Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent
Quête principale : Une Lame dans l'ombre
Quête principale : Immunité diplomatique
Quête principale : Coincé dans la Souricière
Quête principale : Le mur d'Alduin
Quête principale : Paarthurnax
Quête parallèle : La Griffe d'or
Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge du Géant endormi)
Objectif secondaire : Triangle amoureux : au secours de Sven* (Sven)
Objectif secondaire : Triangle amoureux : la trahison de Sven* (Sven)
Objectif secondaire : Triangle amoureux : au secours de Faendal* (Faendal)
Objectif secondaire : Triangle amoureux : la trahison de Faendal* (Faendal)
Service (activité) : Coupe de bois* (Hod)
Service (activité) : À boire pour les ivrognes* (Embry)
Initiation à l'artisanat : Forge* (Alvor)
Initiation à l'artisanat : Alchimie* (Orgnar)

Habitation : village

Alvor (forgeron)
Camilla Valerius (prétendante)
Delphine (aubergiste)
Dorthe
Embry
Faendal (acolyte, professeur : Archerie)
Frodnar
Gerdur
Hilde
Lucan Valerius (vendeur d'articles généraux)
Orgnar (tavernier)
Sylvo (chien)
Sigrid
Sven (acolyte)

Artisanat

Laboratoire alchimique
Forge
Meules (2)
Chevalets de tannage (2)
Établi

Objet de collection

Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Services

Acolyte : Faendal [31/47]
Acolyte : Sven [32/47]
Prétendante : Camilla Valerius [38/62]
Commerçant (tavernier) : Orgnar [1/5]
Nourriture, ingrédients
Commerçant (forgeron) : Alvor [20/33]
Armes, tenues, divers
Commerçant (articles généraux) : Lucan Valerius [8/19]
Armes, tenues, potions, parchemins, nourriture, livres, divers
Commerçante (aubergiste) : Delphine [10/15]
Chambre et repas
Rumeurs
Professeur (Archerie - Spécialiste) : Faendal [2/3]



Nichée dans la vallée de l'est de Blancherive, cette petite communauté de bûcherons est le premier village que vous êtes encouragé à visiter après votre évasion d'Helgen [8.32]. Les villageois sont accueillants et vous aideront dans vos débuts d'aventurier.

Extérieur

Parlez aux villageois pour en apprendre un peu plus sur Rivebois. Alvor peut vous vendre des armes et des armures, mais aussi vous confier une quête parallèle au cours de laquelle vous devrez utiliser sa forge.

◊ Artisanat : forge, meule (2), chevalet de tannage (2), établi
◊ Diverses pièces d'équipement

1 Auberge du Géant endormi

Adressez-vous à Delphine pour louer une chambre pour la nuit, ou à Orgnar pour acheter des vivres. Demandez à utiliser son laboratoire alchimique pour obtenir un Objectif secondaire. Le barde Sven a également un Objectif secondaire à vous confier, concernant l'Académie des bardes. Delphine possède une salle secrète sous l'auberge, contenant deux coffres, un laboratoire alchimique, un autel d'enchantement et de nombreux objets en vrac. Vous pourrez y accéder une fois que vous aurez gagné sa confiance dans la Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent.

◊ Artisanat : laboratoire alchimique
◊ Coffres (3)
◊ Diverses pièces d'équipement

2 Marché de Rivebois

Parlez un peu avec Lucan Valerius, le propriétaire de cette modeste boutique, pour recevoir une Quête parallèle impliquant de retrouver la Griffe d'or qui lui a récemment été dérobée. Jetez ensuite un oeil à son inventaire bien fourni.

◊ Coffre
◊ Coffre (verrouillé : Novice) (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

3 Maison d'Alvor et Sigrid

Si vous avez suivi Hadvar hors d'Helgen, vous serez bien accueilli chez Alvor et Sigrid. Leur maison contient quelques objets dignes d'être volés, si c'est là le genre d'aventurier que vous voulez être...

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

4 Maison de Faendal

Cet Elfe rusé a amassé plusieurs objets de valeur qui valent vraiment la peine d'être volés, à condition de ne pas vous faire prendre au passage !

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

5 Maison d'Hod et Gerdur

Si vous avez suivi Ralof hors d'Helgen, parlez à Gerdur et vous serez alors libre de dormir chez elle chaque fois que vous le souhaitez.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffres (2)
◊ Potion

6 Maison de Sven et Hilde

Sven et Hilde ne possèdent pas grand-chose, mais libre à vous de voler le peu qu'ils ont.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[6.28] Grotte du Scintillant



Niveau conseillé : 18

Donjon : repaire de Falmers

- Animal
- Centurion dwemer
- Falmer

Dangers

- Piège oscillant (fil tendu)

Objets de quête

- Lame d'ébonite
- Coffre(s)
- Diverses pièces d'équipement

Cette grotte assez vaste se trouve au pied des montagnes au nord-est de la capitale de Blancherive.

Grotte du Scintillant (intérieur)

Tuez l'énorme givrépeire dans la première caverne humide, et faites attention au fil tendu au bout du passage permettant de rejoindre la caverne suivante. Celle-ci contient une tente et un archer falmer, que vous devrez aussi tuer. Suivez ensuite le passage supérieur, en éliminant un second Falmer et en pillant un coffre étrange en chemin vers la caverne centrale.

- ◊ Piège oscillant (fil tendu)
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Caverne du Scintillant

Éliminez d'autres Falmers dans la première salle, et fouillez une tente pour trouver un coffre avant de descendre au fond de la caverne. Massacrez le chaurus qui rôde dans le passage menant à la seconde salle, où un autre chaurus vous attend. Pillez le coffre abandonné près de l'entrée du passage suivant, conduisant à d'anciennes ruines dwemer oubliées. Elles sont gardées par un puissant Falmer et un centurion dwemer, que vous devrez éliminer avant de pouvoir vider un dernier coffre. Prenez ensuite le passage est pour revenir à l'entrée de la grotte

- ◊ Coffres (3)

[6.29] Château de Clairlande



Quêtes associées

- Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus
- Quête parallèle : Tous les moyens sont bons
- Activité de donjon

Niveau conseillé : 8

Donjon : repaire de sorcier

- Animal
- Mages
- Atronachs
- Orthorn

Artisanat

- Laboratoire alchimique
- Enclume
- Autel d'enchantement
- Établi

Dangers

- Pièges à ours
- Fléchettes
- Pièges runiques

Objets de quête

- Livre : Fragment : Artaeum
- Livre : La Nuit des larmes
- Livre : Le dernier roi des Ayleids

Objets de collection

- Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion [D2/10]
- Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique
- Gemme étrange : [15/24]

Objets spéciaux

- Autel de Julianos [4/5]
- Autel de Talos [9/17]

Objets de collection

- Coffre(s)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement



Cette forteresse délabrée perdue dans les montagnes au nord-est de Blancherive est devenue un refuge de mages renégats et de nécromanciens.

Si vous venez dans le cadre de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus, le contexte des lieux change considérablement. La porte d'entrée est verrouillée, ce qui vous oblige à passer par la tour latérale et à faire un long détour par les cachots. Les niveaux supérieurs du fort, initialement scellés, sont accessibles. Et de nombreux évènements uniques rythment votre progression. La description suivante n'est valable que si vous êtes là pour la quête ; dans le cas contraire, vous serez plus libre dans votre exploration des lieux, et la plupart des évènements détaillés ci-dessous seront remplacés par des combats contre des mages et leurs familiers.

Quoi qu'il en soit, commencez par éliminer les gardiens à l'extérieur, puis escaladez les falaises pour atteindre le toit du premier niveau ; un coffre vous attend du côté est.

- ◊ Coffre (verrouillé : Novice)

SAMY&DENIS

A Sortie vers Bordeciel

1 Salles inondées

Traversez les deux premières salles inondées en prenant soin d'éviter les pièges à ours. Dans la seconde salle, un mage lance sa horde de givrépeires contre vous. Tuez ces araignées et leur maître avant de continuer.

- ◊ Danger ! Pièges à ours
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Recoin à trésor

Évitez la plaque à pression alors que vous progressez dans le couloir pour rejoindre cette petite pièce contenant un coffre.

- ◊ Danger ! Piège : fléchettes (plaques à pression)
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Bloc A

Déclenchez le dangereux piège runique à l'aide d'un sort à distance avant d'entrer dans cette petite prison gardée par un mage puissant. Libérez les vampires enfermés en crochetant les serrures de leurs cellules ou en actionnant les leviers près du mage. Ils vous aideront à le combattre avant d'aller affronter ses acolytes dans la pièce suivante et de s'enfuir.

- ◊ Danger ! Piège runique (au sol)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Bloc B

Dès que vous entrez dans cette pièce, un mage actionne un levier pour libérer deux loups qui se jettent sur vous. Massacrez-les, puis actionnez le levier du milieu pour libérer Orthorn, qui se propose de vous aider à trouver les livres que vous cherchez. Ouvrez la porte en bois (Apprenti) et pillez la réserve qui se trouve derrière.

- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Champ de tir

Un mage est occupé à entraîner quelques adeptes dans cette salle, ce qui vous donne une belle occasion d'attaquer par surprise.

- ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Cave

Éliminez les nécromanciens et les squelettes qui jaillissent des sarcophages alentour. Pillez ensuite un coffre dans une pièce fermée au bout du corridor avant d'emprunter la sortie proche pour rejoindre le niveau principal du Château de Clairlande.

B Porte menant au Château de Clairlande

C Porte menant aux cachots du Château de Clairlande

7 Chapelle

Éliminez les mages et la créature invoquée qui occupent cette pièce avant de vous emparer du livre de compétence. Si les animaux ou les pièges du château vous ont infligé des maladies, trouvez l'autel de Talos enfoui dans les décombres et activez-le pour vous soigner avant de continuer.and activate it to heal yourself before continuing on.

- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion [D2/10]
- ◊ Autel de Talos [9/17]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

8 Vestibule

Faites le tour du vestibule et frayez-vous un chemin vers le niveau supérieur, en éliminant les deux mages et la créature invoquée qui vous barrent la route. La salle côté est ne contient rien d'intéressant, hormis un petit groupe de mages. Entrez plutôt dans la salle ouest pour découvrir plusieurs postes d'artisanat, du butin et une gemme étrange pour la Quête parallèle : Tous les moyens sont bons.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, enclume, autel d'enchantement, établi
- ◊ Gemme étrange : [15/24]
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

9 Bibliothèque

Tuez ou évitez les deux mages présents dans cette bibliothèque circulaire. Un livre de compétence et une potion sont posés sur les tables centrales.

- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

10 Chambres à coucher

Vous devrez affronter un mage puissant et un Atronach de feu avant de pouvoir vider le coffre dans la pièce sud et la sacoche dans la pièce ouest. Ouvrez la porte verrouillée (Spécialiste) pour accéder à une grande chambre contenant un autel et un coffre fermé à clé. Continuez vers la salle de rituel, sans oublier de prendre les parchemins et les potions sur l'étagère voisine... vous allez en avoir besoin.

- ◊ Autel de Julianos [4/5]
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Sacoche
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

D Porte menant à la salle de rituel de Clairlande

Salle de rituel

Le chef des mages vous attend dans la salle de rituel du château ; elle se présente à vous comme "l'Invocatrice". Négociez avec elle pour obtenir les livres que vous cherchez. Vous pouvez la persuader de vous les donner, ou proposer de lui céder Orthorn en échange. Si vous réussissez, prenez les livres et revenez sur vos pas pour quitter le château.

Si vous décidez de l'affronter, elle invoque des Atronachs et utilise un sort de téléportation pour se déplacer à travers la pièce et esquiver vos attaques. Consultez la section de ce guide consacrée à la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus, pour venir à bout de cette adversaire difficile. Une fois victorieux, récupérez une clé sur son cadavre pour pouvoir accéder à la salle au trésor. Passez ensuite par la trappe qui s'y trouve pour retourner directement au vestibule et quitter enfin ce terrible endroit.

- ◊ Livre : Fragment : Artaeum
- ◊ Livre : La Nuit des larmes
- ◊ Livre : Le dernier roi des Ayleids
- ◊ Clé de la salle de rituel de Clairlande (l'Invocatrice)
- ◊ Coffre
- ◊ Sacoche
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

E Trappe menant au vestibule

F Sortie vers Bordeciel

G Porte menant aux cachots du Château de Clairlande

H Porte menant au Château de Clairlande

[6.30] Mornhiver



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Donjon : tanière

Animal

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor [E1/10]

Arme unique : Arc de Froki [49/80]

Cette petite grotte se trouve directement au nord de la plus majestueuse des montagnes de Blancherive, la Gorge du Monde [6.38]. Elle servait autrefois de repaire à un groupe de bandits, mais une paire de féroces prédateurs ont depuis investi les lieux. Tuez ces créatures et dépouillez les corps de leurs victimes. Un arc unique et un livre de compétence sont posés sur un tonneau, au fond de la grotte.

[6.31] Pierre du Rituel



Donjon : spécial

Nécromancien

Squelettes

Niveau conseillé : 6

Objets spéciaux :

Pierre dressée : Pierre du Rituel [7/13]

Sur la route à l'est de Blancherive, une série de marches de pierre conduit à un petit promontoire. Éliminez le nécromancien et les squelettes qui occupent les lieux, puis examinez l'étrange pierre couverte de runes pour recevoir un nouveau bienfait de signe. Si vous êtes déjà placé sous le signe du Rituel, vous pouvez réanimer tous les corps alentour pour qu'ils combattent à vos côtés pendant un jour entier. Essayez donc avec le mage que vous venez de tuer ! Notez bien que vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois ; activer cette pierre annulera donc le bienfait en cours (si vous en avez un).

[6.32] Camp des Sombrages de Blancherive



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitation : camp militaire (Sombrages)

Hjornskar Casse-Tête

Intendant des Sombrages (forgeron)

Soldat Sombrage

Services

Commerçant (forgeron) : intendant des Sombrages [21/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Coffre

Potions

Diverses pièces d'équipement

Une bande de Sombrages intrépides a établi ce camp au pied de la Gorge du Monde [6.38], la plus imposante des montagnes de Blancherive. Commercez avec l'intendant si vous le souhaitez, et profitez des différents postes d'artisanat. N'oubliez pas d'examiner la carte sur la table dans la plus grande tente pour peut-être obtenir de nouvelles informations géographiques.

[6.33] Tours de Valtheim



Niveau conseillé : 6

SAMY&DENIS

Donjon : camp de bandits

Bandit

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Coffre piégé

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2 [B2/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (fer)
Minerai (corindon)

Un large groupe de bandits a pris le contrôle de ces tours jumelles qui dominent la route, et extorquent un droit de passage à tous les voyageurs. Ceux qui refusent ou sont incapables de payer doivent affronter leur colère.

Tour sud

Attention, le coffre qui se trouve dans cette tour est piégé. Tenez-vous accroupi et le plus loin possible avant de l'ouvrir pour éviter la masse suspendue, ou utilisez vos talents de crocheteur pour désarmer le déclencheur attaché au coffre.

- Danger ! Coffre piégé
- Potions

Tour nord

Traversez l'étroite passerelle qui relie les deux tours pour atteindre la tour nord, où vous devrez éliminer d'autres bandits. Lisez le livre sur la table de chevet au niveau supérieur pour améliorer votre compétence Archerie. Vous trouverez quelques filons de minerai en suivant le chemin qui part de cette tour vers le nord.

- Artisanat : laboratoire alchimique
- Livre de compétence [Archerie] : La flèche noire, vol. 2 [B2/10]
- Coffres (2)
- Potions
- Minerai (fer)
- Minerai (corindon)

[6.34] Ombrenoire



Niveau conseillé : 6

Donjon : tanière

Animal

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques
Coffre
Potion
Diverses pièces d'équipement

Des ossements massifs marquent l'entrée de cette modeste grotte située à la frontière est de Blancherive. Explorez les premiers passages et cavernes en éliminant les créatures qui vous barrent la route. Suivez le torrent jusqu'à une cascade et prenez la potion et le livre de compétence à proximité. Récupérez la bourse dans le passage menant à la caverne suivante, où un énorme coffre vous tend les bras.

[6.35] Rocher de Guldun



Niveau conseillé : 24

Donjon : camp de géant

Géant

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf
Coffre

Des géants ont dressé un camp dans l'extrême est de Blancherive. Tuez deux de ces brutes si vous en êtes capable, puis entrez dans leur caverne pour récupérer l'or et les objets précieux contenus dans un coffre. Vous trouverez également un livre de compétence posé sur un rocher voisin.

[6.36] Tombeau d'Hillgrund



Quêtes associées

Quête de donjon : Culte ancestral

Niveau conseillé : 6

Donjon : crypte draugr

Draugr
Golldir
Vals Veran

Dangers

Fléchettes (plaque à pression)
Piège à masse (porte)
Flaque d'huile

Objets de collection

Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Ces petites ruines funéraires se trouvent à la frontière est de Blancherive, juste à l'ouest de la Rivière blanche. Les habitants de la région y enterrent toujours leurs êtres chers.

Extérieur

Avant d'entrer dans la tombe, escaladez la pente rocailleuse juste derrière pour trouver un coffre caché. Pénétrez ensuite dans l'enceinte extérieure et parlez à un homme troublé nommé Golldir. Acceptez de l'aider à affronter un nécromancien, un certain Vals Veran, pour recevoir une nouvelle quête. Golldir vous ouvre alors la porte de la crypte

- Coffre (verrouillé : Expert)
- Potion

Tombeau d'Hillgrund (intérieur)

Suivez Golldir dans la crypte, il tient à vous accompagner. Attention à la première porte du passage d'entrée, elle est piégée par une masse. Enflammez la flaque d'huile derrière la seconde porte pour tuer facilement un puissant draugr (vous pouvez aussi éviter la créature endormie). Pillez le coffre poussiéreux en chemin vers une salle maculée de sang, où repose la dépouille de la tante de Golldir. Prenez la porte ouest et pillez le coffre oublié au milieu des décombres. Faufilez-vous ensuite dans l'étroit passage qui suit en évitant les plaques à pression pour ne pas réveiller le draugr endormi.

Vous trouverez un second coffre avant d'atteindre une salle remplie de draugr. Tirez sur la chaîne près du glyphe d'ours pour révéler un passage secret. Suivez-le et ouvrez la porte verrouillée (Apprenti) pour accéder à une petite alcôve à trésor. Ouvrez ensuite la grande porte nord pour rejoindre enfin la vaste salle où vous attend Vals Veran. Éliminez cet odieux nécromancien pour venger Golldir et obtenir la clé de la porte voisine. Pillez le coffre et récupérez du butin sur le chemin de la sortie. Golldir vous offrira une petite récompense si vous lui parlez une fois à l'extérieur, et acceptera de devenir votre acolyte si c'est là votre souhait.

- Danger ! Pièges : flaque d'huile, piège à masse (porte), fléchettes (plaque à pression)
- Clé de la crypte du Tombeau d'Hillgrund (Vals Veran)
- Coffres (2)
- Coffre (verrouillé : Novice)
- Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- Coffre (verrouillé : Expert)
- Sacoche d'apothicaire
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[6.37] Haut Hrothgar



Quêtes associées

Quête principale : L'art de la Voix
Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent
Quête principale : La Gorge du Monde
Quête principale : Savoir ancien
Quête principale : Le déchu
Quête principale : La saison éternelle
Quête principale : Épilogue
Autre faction : Quête des Grises-barbes : Révélations des Murs de mots*

Niveau conseillé : 8

Habitation : spécial

Arngeir
Borri
Einarth
Wulfgar

Objet de collection

Zone verrouillée (quête requise)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Cet ancien monastère est perché sur la plus haute montagne de Bordeciel, la Gorge du Monde [6.38]. Le Haut Hrothgar est le domaine des Grises-barbes, les légendaires maîtres de la Voix. Plusieurs quêtes importantes passent par ce monastère, mais vous ne pourrez pas y accéder avant d'avoir atteint la Quête principale : L'art de la Voix..

Haut Hrothgar (intérieur)

Parlez aux Grises-barbes pour avancer dans vos quêtes. Un grand nombre de potions et d'ingrédients sont éparpillés à l'intérieur du monastère, mais tout ce que vous prendrez sera perçu comme un vol.

- Potions à foison

Cour du Haut Hrothgar

Ressortez par n'importe laquelle des portes nord pour atteindre la cour glaciale du Haut Hrothgar. Les escaliers au sud-est conduisent au sommet, mais un violent blizzard bloque le passage jusqu'à la Quête principale : La Gorge du Monde.

Admirez la vue depuis la saillie nord, puis poussez votre cri "Forme éthérée" et sautez dans le vide... pour le plaisir ! Entrez dans la tour pour découvrir d'autres vues époustouflantes sur Bordeciel.

SAMY&DENIS

[6.38] Gorge du Monde



Quêtes associées

Le trépas d'Alduin

Quête principale : Paarthurnax

Quête principale : Épilogue

Quête parallèle : Rafistolage de Fiole

Autre faction : Quête des Grises-barbes : Méditations sur les Mots de puissance*

Niveau conseillé : 10

Donjon : antre de dragon

Paarthurnax

Objets de quête

Neige

Objets de collection

Arme unique : Hache ébréchée [50/80]

Minerai (malachite)

Point culminant de Bordeciel, la Gorge du Monde trône au sommet des immenses montagnes de l'est de Blancherive, la chaîne qui marque la frontière avec la châtellerie voisine d'Estemarche. Ce site grandiose joue un rôle essentiel dans l'histoire de l'Enfant de dragon. C'est aussi là que vous pourrez trouver la neige spéciale qui ne fond jamais, un ingrédient requis par la quête de la Fiole blanche.

Mais après avoir fait tout ce chemin, pourquoi s'arrêter si près du but ? Poursuivez votre ascension sur la pente rocailleuse pour atteindre le plus haut sommet de la montagne et admirer toute la province qui s'étend sous vos pieds. Un filon de malachite se trouve juste sous la cime et la roche renferme un peu plus haut une pioche unique, une belle récompense après tant d'efforts.

LIEUX SECONDAIRES

[6.A] Autel d'Akatosh : Rorikbourg



Au nord du village, un petit amas de pierres polies par le temps domine le sommet de cette colline surplombant Rorikbourg. Sur son flanc ouest se trouvent un autel d'Akatosh ainsi qu'un livre.

◊ Autel d'Akatosh [4/6]

[6.B] Tertre aux dragons : Résurrection de Rorikbourg



Quête associée : Quête principale : Le mur d'Alduin

Quête associée : Quête principale : Savoir ancien

Ce tertre aux dragons est initialement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : Le mur d'Alduin, une fois en route pour le Temple d'Havreciel. Après cette étape, mais avant que vous ne commenciez à chercher le Parchemin des Anciens, Alduin apparaît et ressuscite le dragon Nahagliiv. Alduin est intouchable ; il ramène son frère à la vie et disparaît dans les cieux. Affrontez rapidement Nahagliiv ou il attaquera Rorikbourg et détruira le village. Vous pouvez également l'attirer jusqu'à la ville et demander aux gardes de faire diversion pour faciliter le combat.

[6.C] Le trépas de l'alchimiste



Suivez le ruisseau depuis le Camp de la Pierre parlante jusqu'à atteindre une cascade. Sur le contrefort rocheux bordant le bassin, vous trouverez la dépouille d'un alchimiste. Délestez son cadavre d'une nirnroot et d'autres objets de valeur..

[6.D] Le chasseur et la proie



Dans les montagnes près de la Chaumière de Drelas, vous trouverez la dépouille d'un chasseur. Abattez le dangereux prédateur à ses côtés, puis délestez le cadavre de ses objets de valeur.

[6.E] Autel de Zénithar : Anneau de rochers



À l'ouest de la Tanière de l'escroc se trouve un cercle de mégalithes. Un petit autel de Zénithar, pourvu de quelques offrandes, a été érigé contre la plus imposante de ces pierres.

◊ Autel de Zénithar [3/5]

[6.F] Étang nauséabond



À l'ouest et légèrement au sud de la Tanière de l'escroc se trouve un petit étang, où gisent le squelette d'un mammouth et le cadavre d'un bandit, la main encore tendue vers une nirnroot poussant au bord. Fouillez la dépouille et récoltez alentours les ingrédients dont vous avez besoin.

[6.G] Autel de Zénithar : Bastion croulant



Au nord de la Grotte du Croc cassé se trouvent les ruines d'une fortification. Un petit autel à Zénithar ainsi que quelques offrandes y sont encore visibles. Sautez par-dessus les rochers derrière les ruines pour atteindre un coffre caché sous la voûte surplombant l'autel.

◊ Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5

◊ Autel de Zénithar [4/5]

◊ Coffre (verrouillé : Novice)

◊ Sacoche

[6.H] Roi des vasards



Quête associée : Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

À l'ouest de la Grotte du Croc cassé, à proximité de la route principale, se trouve un petit étang grouillant de vasards, ainsi qu'une énorme carcasse de vasard. Si vous vous demandez à quoi ressemblerait un combat contre ce genre de créature, alors revenez ici lors des épreuves sacrées de Kyne et affrontez l'esprit gardien du vasard. Près de l'étang se trouve une niche rocheuse tachée de sang, ainsi qu'un vieux squelette et quelques objets épars.

◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[6.I] Autel de Stendarr : Les deux piliers



Au sud de la Tanière de l'escroc, deux colonnes nordiques et une dalle constituent les derniers vestiges de cette ancienne structure, depuis longtemps vouée aux caprices du temps. Un petit autel de Stendarr y a été établi. Vous y trouverez un livre de compétence. Certaines offrandes pourraient vous intéresser.

- Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets
- Autel de Stendarr [3/5]
- Coffre

[6.J] Squelette englouti : Contreforts de Mauriart



Sur les contreforts au nord du Camp de l'Arbre endormi, une étrange vision s'offre à vous : le squelette d'un mammouth enfermant un squelette humain. Il n'y a rien d'autre ici que cette curiosité.

[6.K] Tertre aux dragons : Résurrection du grand cercle



Quête associée

Quête principale : Immunité diplomatique

Quête principale : Le mur d'Alduin

Ce tertre aux dragons est normalement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : Immunité diplomatique, une fois en route pour Solitude. Après cette étape, mais avant que vous ne partiez pour le Temple d'Havreciel, Alduin apparaît et ressuscite le dragon Vuljotnaak. Alduin est intouchable ; il ramène son frère à la vie et disparaît dans les cieux. En revanche, vous pouvez tuer Vuljotnaak et absorber son âme.

[6.L] Ruines aux piliers énigmatiques



Sur le chemin cahoteux menant au Camp de l'Arbre endormi se trouve un ensemble de mégalithes ainsi que trois piliers nordiques proposant une énigme. Associez les animaux aux glyphes des gravats entourant chaque pilier en les alignant, afin d'ouvrir une trappe où vous trouverez un coffre.

- Coffre

[6.M] Falaise du nécromancien



Ce promontoire rocheux est surplombé d'un autel antique. Gravissez la colline depuis son flanc est et appréciez le spectacle : deux squelettes ont tué les nécromanciens qui les ont ressuscités. Pourfendez ces traîtres, puis récupérez des objets sur les cadavres ou à proximité.

- Diverses pièces d'équipement

[6.N] Coffret sanglant : Camp de l'Arbre endormi



À l'est du second chemin menant au Camp de l'Arbre endormi se trouve un fourré. Cherchez des traces de sang séché au sol, ainsi qu'un coffre.

- Coffre (Apprenti)

[6.O] Tertre aux dragons : Montagne solitaire



Quête associée : Quête principale : Le mur d'Alduin

Ce tertre aux dragons est normalement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : Le mur d'Alduin. Si vous le visitez pendant ou après cette étape de la Quête principale, le dragon ressuscité volera probablement en cercles au-dessus de ce lieu. Abattez-le et absorbez son âme.

[6.P] Coffre du squelette : Mauriart



Dans l'éboulis surplombant l'étang au nord-ouest de Fort Mauriart se trouve un taillis. Sous l'un de ses arbres se cache un squelette, toujours agrippé au coffre qu'il convoitait.

- Coffre (Apprenti)

[6.Q] L'homme du lac : Bassin de Mornevent



Au nord-est du Bassin de Mornevent se trouve un petit lac voilé par le brouillard. Les os d'un bras sortent de l'eau, une épée toujours à la main. Récupérez-la, puis cueillez éventuellement la nirnroot à proximité.

- Diverses pièces d'équipement

[6.R] Repaire de contrebandiers : Blancherive



Au pied des falaises de la frontière nord de Blancherive se trouve un repaire de bandits, dont deux membres vous attaqueront si vous approchez. Vous y trouverez des trésors à foison, dont une cargaison de skooma, un livre de compétence et un cheval que vous pouvez voler. Faites attention lorsque vous ouvrez le coffre, car les autres membres de la bande reviennent pour vous tendre un piège !

- Livre de compétence [Vol à la tire] : Aevar Chante-Pierre
- Coffre (Spécialiste)
- Potions

SAMY&DENIS

[6.S] Camp avancé de Blancherive

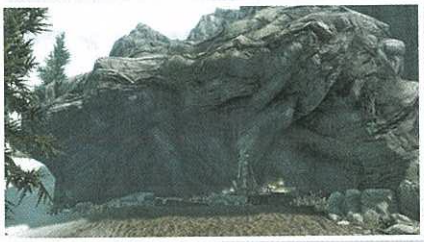


Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive
Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive

Au début de l'assaut sur Blancherive, Galmar Rudepoing rassemble ses hommes pour une allocution avant de se lancer dans cette bataille épique (menée par vos fantassins et vos catapultes) sur cette forteresse rangée du côté des Impériaux.

[6.T] Autel de Talos : Vallée de la Rivière blanche



Quêtes associées : Services : Travaux pour les jarls : Élisif la Juste

Sur un promontoire au nord de la Rivière blanche, vous trouverez un autel de Talos caché sur un surplomb. Recevez sa bénédiction si vous le désirez, avant de vous servir parmi les offrandes. Le jarl Élisif la Juste de Solitude vous enverra auprès de cet autel reculé afin d'offrir la Corne de guerre de son époux Torygg à Talos. Mais une fois près de l'autel, attendez-vous à tomber dans l'embuscade de deux membres du Thalmor ! Ils attaqueraient visiblement tous les fidèles en pèlerinage.

- Autel de Talos [10/17]
- Sacoche
- Diverses pièces d'équipement

[6.U] Camp de chasseurs : Collines de la Rivière blanche



Si les Sombrages prennent le contrôle de Blancherive, un petit groupe de chasseurs établira son camp sur ce plateau, s'emparant ainsi de l'endroit où se trouvait le Camp des Sombrages de Blancherive [6.32].

[6.V] Pont de rondins



En traversant la gorge où coulent les rapides, au sud du Tombeau d'Hillgrund, se trouve un énorme arbre déraciné. Un bandit ou deux tenteront probablement de vous attaquer par surprise. Mettez-vous à couvert et décochez-leur quelques flèches : les voir plonger dans la rivière est un spectacle des plus réjouissants. Au nord-ouest du pont, vous trouverez un coffre et un livre de compétence dissimulés derrière une vieille souche.

- Livre de compétence [Illusion] : Le procès des arts noirs
- Coffre

[6.W] Poste en ruine et Puits de la Lucereine



Sur le chemin sinueux dans les contreforts orientaux de la Gorge du Monde, près du Sombreflot, se trouvent les vestiges d'un ancien péage impérial. L'endroit est désert, si l'on fait abstraction du vacarme d'une Lucereine sortie du puits pour apparaître au-dessus de la colline. Vous trouverez un livre de compétence dans ces ruines, posé sur un grand panier tressé.

- Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier

[6.X] Les Sept mille marches



Pour atteindre le Haut Hrothgar, les pèlerins doivent gravir les Sept mille marches, un trajet débutant près du village de Fort-Ivar, à La Brèche. Sur le chemin se trouvent dix autels racontant l'histoire des Grises-barbes et de la voix. Lisez les tablettes des dix autels pour recevoir la bénédiction unique de la voix du ciel (les animaux ne vous attaquent ou ne vous fuient pas pendant une journée). Libre à vous de répéter ce pèlerinage pour réactiver la bénédiction.

- Voix du ciel



SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 7 : ESTEMARCHE





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

Estemarche fait partie des plus vieilles châtelleries de Bordeciel. Sa capitale, Vendeaume, est située dans le nord-est de la province, non loin de l'embouchure de la Rivière blanche. Elle est la seule ville de taille conséquente dans cette région résolument rurale, dont le terrain volcanique limite la productivité et le développement. D'immenses bassins sulfureux couvrent la majeure partie des terres, dont la faible altitude est en net contraste avec celles de la Brèche et de la Gorge du Monde. La plupart des habitants sont rassemblés au nord, autour des murs de granite de Vendeaume, où Ulfric Sombrage prépare sa révolte contre l'Empire.

Routes et chemins

Les voyageurs apprécieront le réseau de routes bien entretenues qui relient Vendeaume à Fortdhiver au nord, traversent Blancherive et le Clos à l'ouest, puis rejoignent la Brèche au sud. Le Sombreflot et la Rivière blanche se rejoignent sur ce territoire et constituent un élément de repère fort utile. Ces deux cours d'eau fusionnent ensuite avec la rivière Yorgrim au niveau du pont de Vendeaume avant de passer par Fortdhiver pour se jeter dans la Mer des Fantômes, au nord-ouest du Col de Dunmeth. L'est de cette châtellerie (et de Bordeciel) est dominé par ce col, un des rares passages à travers les Monts Velothi ; cette chaîne de montagne infranchissable s'étend vers le sud jusque dans la Brèche, et cache entre autres la forteresse orque de Narzulbur et les ruines dwemer de Mzulft. Au sud, les Arquebrumes et les contreforts abrupts de la Brèche dominent le paysage, tandis qu'un terrain rocailleux s'étend vers l'ouest et le sud-ouest jusqu'aux pieds de la Gorge du Monde. Le coeur d'Estemarche est une zone hostile au relief accidenté, remplie de bassins sulfureux et de camps de géants.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [6/47]
- Commerçants : [15/133]
  - Apothicaire [1/12]
  - Archerie [0/3]
  - Aubergiste : [2/15]
  - Cocher [1/5]
  - Forgeron [3/33]
  - Joaillier [0/2]
  - Maître d'écurie [1/5]
  - Receleur [1/10]
  - Spécial [0/3]
  - Tavernier [1/5]
  - Vendeur (articles généraux) [3/19]
  - Vendeur (sorts) [1/12]
  - Vendeur (vivres) [1/9]
- Maisons à vendre : [1/5]
- Prétendants : [13/62]
- Professeurs de compétences : [7/50]

Objets de collection

- Armes uniques : [4/80]
- Cartes au trésor : [4/11]
- Cibles de larcins : [0/7]
- Gemmes étranges : [4/24]
- Griffes de dragon : [0/10]
- Insectes capturés : [0/5]
- Livres de compétence : [22/180]
  - Alchimie : [1/10]
  - Altération : [2/10]
  - Archerie : [1/10]
  - Armes à deux mains : [1/10]
  - Armes à une main : [0/10]
  - Armure légère : [1/10]
  - Armure lourde : [2/10]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [1/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [1/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [1/3]
  - Armure lourde : [1/3]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [1/3]
  - Éloquence : [1/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Parade : [0/2]
  - Vol à la tire : [1/3]
  - Conjuration : [1/10]
  - Crochetage : [1/10]
  - Destruction : [1/10]
  - Éloquence : [1/10]
  - Enchantement : [1/10]
  - Forgeage : [3/10]
  - Furtivité : [1/10]
  - Guérison : [0/10]
  - Illusion : [1/10]
  - Parade : [2/10]
  - Vol à la tire : [2/10]
- Masques des prêtres-dragons : [0/10]
- Objets uniques : [5/112]

Objets spéciaux

- Autels : [8/69]
  - Akatosh : [1/6]
  - Arkay : [1/12]
  - Dibella : [2/8]
  - Julianos : [1/5]
  - Kynareth : [0/6]
  - Mara : [0/5]
  - Stendarr : [0/5]
  - Talos : [3/17]
  - Zénithar : [0/5]
- Murs de mots : [1/42]
  - Allégeance animale : [0/3]
  - Aura de perception : [0/3]
  - Corps éthéré : [0/3]
  - Cri de glace : [0/3]
  - Cri intimidant : [0/3]
  - Déferlement : [0/1]
  - Désarmement : [0/3]
  - Furie élémentale : [0/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [0/3]
  - Paix de Kyne : [0/3]
  - Ralenti : [0/3]
  - Souffle ardent : [0/2]
  - Souffle glacé : [1/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Tourmente : [0/3]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre de l'Atronach

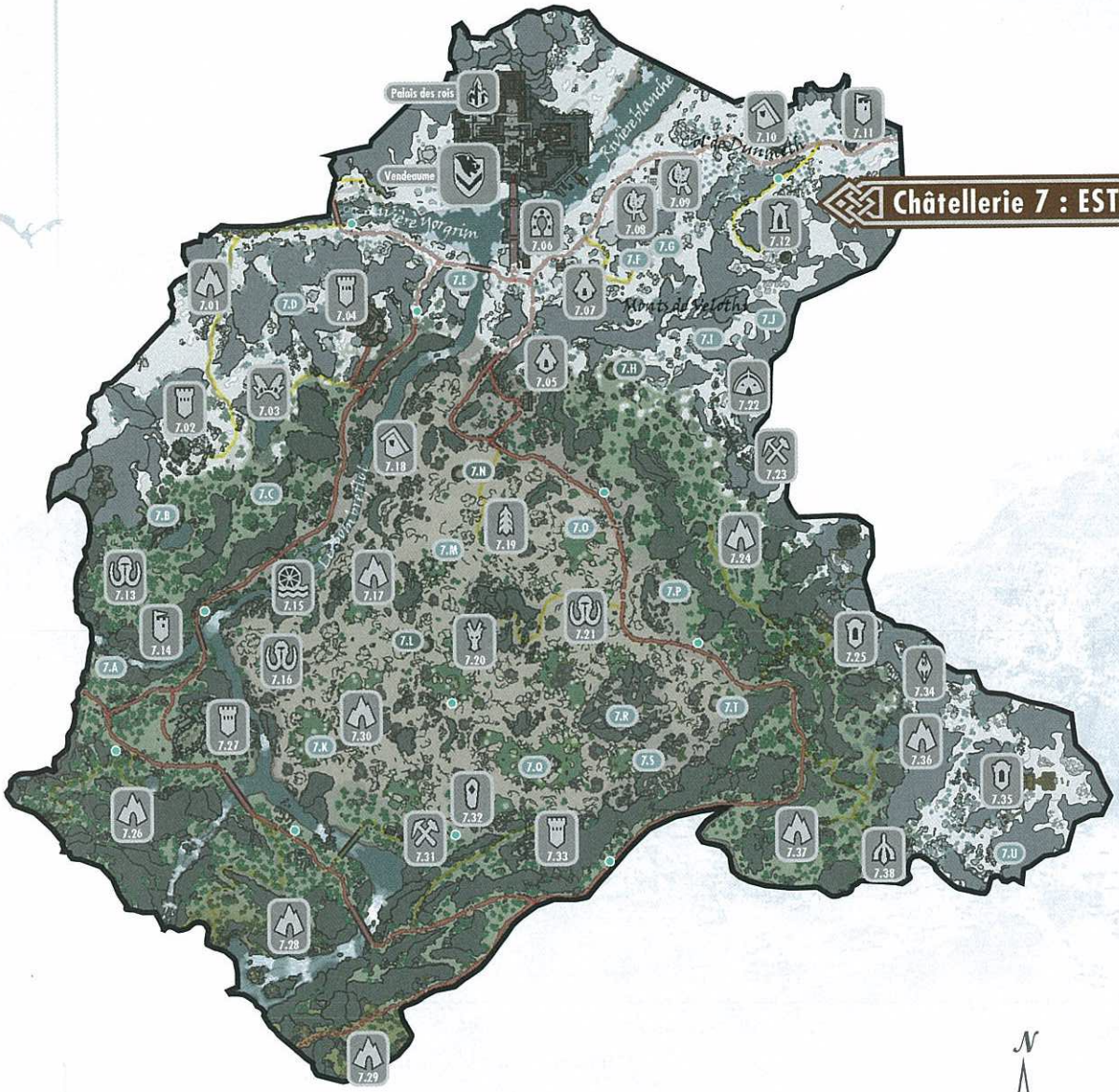
POSTES D'ARTISANAT : ESTEMARCHE

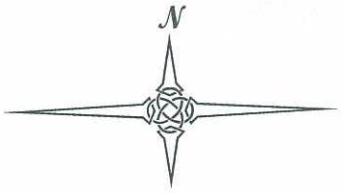
✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Vendeaume (La Fiole blanche) [7.00]	Narzulbur (extérieur) [7.22]
☐	Autel d'enchantement	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Vendeaume (Palais des rois : Chambre de Wuunferth le Mort) [7.00]
☐	Enclume ou forge	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Mine de Dévinoir (extérieur) [7.23]
☐	Casserole et broche	Vendeaume (Auberge du Candelâtre) [7.00]	Vendeaume (Maison du clan Brise-Bouclier) [7.00]
☐	Meule	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Mine de Dévinoir (extérieur) [7.23]
☐	Fonderie	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Mine de Dévinoir (extérieur) [7.23]
☐	Chevalet de tannage	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Narzulbur (extérieur) [7.22]
☐	Billot	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Narzulbur (extérieur) [7.22]
☐	Établi	Vendeaume (place du marché) [7.00]	Mine de Dévinoir (extérieur) [7.23]



SAMY&DENIS

Châtellerie 7 : ESTEMARCHE





SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 40 : la capitale, le Palais des rois et 38 lieux importants

- [7.00] Capitale de châtellerie : Vendeaume
- [7.00] Palais des rois
  - Jarl : Ulfric Sombrage
- [7.01] Grotte des Collines murmurantes
- [7.02] Gibet
- [7.03] Étang de l'Oeil de Mara
- [7.04] Morvunskar
- [7.05] Bosquet de Kyne
- [7.06] Écuries de Vendeaume
- [7.07] Ferme Brandevin
- [7.08] Ferme Hlaalu
- [7.09] Ferme des baies de givre
- [7.10] Poste du traître
- [7.11] Répit des réfugiés
- [7.12] Sanctuaire de Boéthia
- [7.13] Rocher de Berceroc
- [7.14] Prison abandonnée
- [7.15] Scierie de Méliflot
- [7.16] Camp du Bras cassé
- [7.17] Grotte de Cronvangr
- [7.18] Cabane de la rive
- [7.19] Bosquet de Sorbrume
- [7.20] Crête de l'ossuaire
- [7.21] Camp de Soufflecrevasse
- [7.22] Narzulbur
- [7.23] Mine de Dévinoir
- [7.24] Côte de Bourberoc
- [7.25] Mzulft
- [7.26] Cachette du Couteau perdu
- [7.27] Fort Amol
- [7.28] Passe du Sombreflot
- [7.29] Grotte de Brisejambe
- [7.30] Sanctuaire du Primarbor
- [7.31] Gué du Sombreflot
- [7.32] Pierre de l'Atronach
- [7.33] Arquebrumes
- [7.34] Camp impérial d'Estemarche
- [7.35] Kagrenzel
- [7.36] Grotte de la Crique pierreuse
- [7.37] Grotte de Rocaxe
- [7.38] Ansilvund

LIEUX SECONDAIRES

Total - 21 points d'intérêt

- [7.A] Hutte de Lorenz le Chanceux
- [7.B] Autel de Talos : Étang de Berceroc
- [7.C] Pierres de l'Oeil de Mara
- [7.D] Tanière du troll de glace : Collines murmurantes
- [7.E] Autel de Talos : Gardien de Vendeaume
- [7.F] Camp de chasseurs : Plateau de Vendeaume
- [7.G] Camp avancé de Vendeaume
- [7.H] Tertre aux dragons : Résurrection du Bosquet de Kyne
- [7.I] Camp de chasseurs : Col de Dunmeth
- [7.J] Tanière d'animaux sauvages : Col de Dunmeth
- [7.K] Camp de chasseurs : Bassins sulfureux
- [7.L] Tertre aux dragons : Steppes de l'ossuaire
- [7.M] Autel d'invocation de Cronvangr
- [7.N] Tertre aux dragons : Côte de Sorbrume
- [7.O] Bassin sulfureux de Sorbrume
- [7.P] Camp de chasseurs : Côtes de Soufflecrevasse
- [7.Q] Folie d'Arquebrumes
- [7.R] Autel d'Akatosh : Butte de Soufflecrevasse
- [7.S] Le Géant mélancolique
- [7.T] Tertre aux dragons : Contreforts de Mzulft
- [7.U] Camp de chasseurs : Pentes de Kagrenzel

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : VENDEAUME



Quêtes associées

- Objectif secondaire : De l'obscurcine pour le Mort* (Hillevi Cruellemer)
- Objectif secondaire : L'ombre de Malborn* (Malborn)
- Objectif secondaire : Règlements d'équipage* (Kjar)
- Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge du Candelâtre)
- Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort
- Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence
- Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
- Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages
- Quête de la guerre civile : Falsification
- Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive
- Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard
- Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol
- Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume
- Quête de la guerre civile : La Couronne d'os
- Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
- Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
- Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd
- Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
- Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive
- Quête de thane : Thane d'Estemarche*
- Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Les Ombres de l'Automne
- Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (x2)
- Quête parallèle : Du sang sur la glace
- Quête parallèle : La Fiole blanche
- Quête parallèle : Rafistolage de Fiole
- Quête parallèle : Résistance à l'Est
- Quête principale : La saison éternelle
- Service (activité) : À boire pour les ivrognes (Brond)
- Service (activité) : À boire pour les ivrognes (Torbjorn Brise-Bouclier)
- Service (activité) : Le don de la charité* (Angrenor l'Honorable)
- Service (activité) : Le don de la charité* (Silda l'Invisible)
- Service : Livraison spéciale* (Adonato Leotelli)
- Service : Partenaires d'entraînement* (Rolff)
- Service : Recherche d'objet rare* (Torbjorn Brise-Bouclier)
- Service : Récupération d'objet (camp de bandits)* (Shahvee)
- Service : Récupération d'objet (grotte)* (Oengul Durenclume)
- Service : Tueur de bandits* (Brunwulf Libre-Hiver)
- Service : Un tout petit vol de rien du tout* (Marche-à-l'ombre)
- Service : Une bonne discussion* (Explore-les-Marais)
- Service : Une toute petite effraction de rien du tout* (Revyn Sadri)

Habitation : capitale de châtellerie (Majeure)

Artisanat

- Autel d'enchantement
- Chevalets de tannage (3)
- Établis (2)
- Fonderie
- Forge
- Laboratoires alchimiques (2)
- Meules (2)

Services

- Acolyte : Adelaisa Vendicci [34/47]
- Acolyte : Calder [36/47]
- Acolyte : Stenvar [35/47]
- Commerçant (apothicaire) : Nurelion [8/12]
- Commerçant (articles généraux) : Aval Atheron [9/19]
- Commerçant (articles généraux) : Revyn Sadri [11/19]
- Commerçant (forgeron) : Oengul Durenclume [22/33]
- Commerçant (sorts) : Wuunferth le Mort [11/12]
- Commerçant (tavernier) : Ambarys Rendar [2/5]
- Commerçante (articles généraux) : Niranye [10/19]
- Commerçante (aubergiste) : Elda Primaube [11/15]
- Commerçante (receleuse) : Niranye [5/10]
- Commerçante (vivres) : Hillevi Cruellemer [8/9]
- Maison à vendre : Hjerim [4/5]
- Prétendant : Angrenor l'Honorable [41/62]
- Prétendant : Calder [46/62]
- Prétendant : Explore-les-Marais [39/62]
- Prétendant : Quintus Navale [44/62]
- Prétendant : Revyn Sadri [45/62]
- Prétendant : Stenvar [42/62]
- Prétendante : Shahvee [40/62]
- Prétendante : Viola Giordano [43/62]
- Professeur (Armes à deux mains - Expert) : Torbjorn Brise-Bouclier [2/2]
- Professeur (Armure légère - Spécialiste) : Explore-les-Marais [1/3]
- Professeur (Armure lourde - Spécialiste) : Hermir Coeurfort [3/3]
- Professeur (Destruction - Spécialiste) : Wuunferth le Mort [3/3]
- Professeur (Éloquence - Spécialiste) : Revyn Sadri [3/4]
- Professeur (Vol à la tire - Expert) : Silda l'Invisible [1/3]

Objets de collection

- Gemme étrange : [16/24]
- Gemme étrange : [17/24]
- Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner [A2/10]
- Livre de compétence [Armure légère] : Glace et chitine [A2/10]
- Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf [E2/10]
- Livre de compétence [Conjuration] : 2920, soufflegivre, vol. 10 [A1/10]
- Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique [A2/10]
- Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5 [A2/10]
- Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge [D2/10]
- Livre de compétence [Illusion] : Le procès des arts noirs [E1/10]
- Livre de compétence [Parade] : Le miroir [D2/10]
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur [D1/10]
- Objet unique : Amulette du nécromancien [62/112]
- Objet unique : Bague en or de Viola [60/112]
- Objet unique : Étrange amulette [61/112]

Objets spéciaux

- Autel d'Arkay [8/12]
- Autel de Talos [11/17]
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement
- Guerre civile : carte de Bordeciel
- Livre de comptes
- Potions à foison

SAMY&DENIS



Contexte : vue d'ensemble

Vendeaume se trouve sur la rive nord de la Rivière blanche, offrant une vue impressionnante avec ses grands murs de pierre couverts par les glaces. Les voyageurs y pénètrent par un majestueux pont gelé conduisant à la porte principale, mais c'est le grand palais d'Ysgramor (désormais connus sous le nom de Palais des rois), dominant tous les bâtiments de la ville, qui coupe réellement le souffle. La ville s'étend à flanc de colline vers le nord en plusieurs strates. Son palais culmine au plus haut point de la ville, ce qui le rend d'autant plus visible et saisissant. Les rues couvertes de neige donnent à la ville un côté d'autant plus autarcique ; le ciel est toujours blanc ou nuageux et un puissant blizzard s'abat sur la ville avec une régularité inquiétante.

Les habitants de Vendeaume vivent dans ces rues enneigées et ces allées glacées, non sans une certaine tension. Ils ont eu matière à réflexion ces derniers jours, car Bordeciel est désormais en proie à une guerre civile et le jarl Ulfric Sombrage mène la rébellion contre l'Empire. Les Elfes noirs du Quartier gris sont de plus en plus désabusés. Les dragons sont réapparus et menacent de détruire tout Bordeciel. Et comme si tout cela ne suffisait pas, un mystérieux tueur arpente les rues enneigées de Vendeaume la nuit : on compte déjà trois victimes.

Principales zones d'intérêt

Extérieur et quais



Les quais, situés à l'extérieur des remparts sud-est de la ville, constituent l'économie secondaire de Vendeaume. Les marchands y reçoivent des matières premières et d'autres biens de tout l'Empire, puis réexpédient des produits transformés et des matières premières exclusives à Bordeciel. Les quais de Vendeaume comptent également l'unique succursale de la Compagnie de l'Empire oriental en dehors de Solitude. La plupart des travailleurs des quais sont des Argoniens d'une grande pauvreté vivant sur place, dans une vaste résidence délabrée connue sous le nom de foyer argonien. Ils constituent la plus basse classe sociale de Vendeaume et le quartier des quais est considéré comme leur domaine.

1 Portes de la ville et pont

Les larges portes de Vendeaume constituent l'entrée principale de la ville. Le pont menant à ces portes depuis les écuries est protégé par un parapet, globalement en mauvais état, mais offrant une vue plutôt dégagée sur l'inquiétante enceinte. Vous pouvez accéder à la partie intérieure du pont (qui abrite des baraquements) pour récupérer un livre de compétence posé sur une table. Vous pouvez ensuite redescendre vers les quais par la droite du pont, près de la porte.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : Glace et chitine [A2/10]

2 Compagnie de l'Empire oriental

Orthus Endario

Adelaisa Vendicci (une fois la Quête parallèle : Résistance à l'Est commencée)

La Compagnie de l'Empire oriental est la célèbre entreprise impériale de transport maritime dont l'influence s'étend dans tout Tamriel. Il y a quelques années, la Compagnie a tenté une première incursion en Bordeciel en établissant un comptoir et un centre de transport maritime à Vendeaume. L'organisation y est florissante, concurrençant directement celle du clan Brise-Bouclier, dont les locaux sont désormais fermés. Vous pouvez les rouvrir dans le cadre de la Quête parallèle : Résistance à l'Est, auquel cas l'activité reprendra.

- ◊ Acolyte : Adelaisa Vendicci [34/47]
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Spécialiste)

3 Bureau des Brise-Bouclier

Petit immeuble où les Brise-Bouclier gèrent leurs opérations de transport maritime. Suvaris Atheron s'occupe de l'accueil où il reçoit les clients. À l'arrière se trouve une réserve où l'on stocke les archives, dont un journal faisant état d'une alliance clandestine entre les Brise-Bouclier et les pirates (Quête parallèle : Résistance à l'Est).

- ◊ Journal de Suvaris Atheron
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Spécialiste)

4 Foyer argonien

Shahvee

Pieds-dans-l'Eau

Explore-les-Marais

Neetrenaza

Le foyer argonien est un bâtiment qui évoque une prison situé sur les quais gelés de Vendeaume. Il sert de logement communal aux Argoniens travaillant sur les quais. C'est sans aucun doute le bâtiment le plus insalubre de tout Vendeaume, d'autant qu'il est à l'extérieur des gigantesques remparts protecteurs de la ville.

- ◊ Prétendant : Explore-les-Marais [39/62]
- ◊ Prétendante : Shahvee [40/62]
- ◊ Professeur (Armure légère - Spécialiste) : Explore-les-Marais [1/3]
- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur [D1/10]
- ◊ Havresac

5 Entrepôt

Vieil entrepôt ne contenant que des tonneaux et des caisses légèrement moisies.

- ◊ Havresac

6 Quais et le Vent du nord

Kjar

Dalan Merchad

Le quai principal où les Argoniens chargent et déchargent le bois et utilisent les chevalets de tannage est aussi le point d'amarrage du Vent du nord. Le capitaine Kjar et son second Dalan Merchad sont à bord de ce navire, à planifier leur prochaine expédition dans la Mer des Fantômes. Les escaliers situés entre le foyer argonien et l'entrepôt mènent à un autre chevalet de tannage et à une entrée secondaire de la ville, la porte est.

- ◊ Artisanat : meule, chevalet de tannage, établi

SAMY&DENIS

Intérieur

Quartier des pierres



Le Quartier des pierres est le quartier central de Vendeaume, celui que les visiteurs découvrent en premier en entrant par la porte principale de la ville. On y trouve la place du marché, ainsi que les échoppes et les auberges principales.

1 Porte sud

Rolff Rudepoing Angrenor l'Honorable

Une fois passée la porte principale, quelques marches de pierre et une large rue mènent à l'Auberge du Candelâtre. Rolff Rudepoing y rumine des propos racistes envers Suvaris Atheron, une Elfe noire que son larbin, Angrenor l'Honorable, convoite. Cette détestable tension raciale entre en conflit avec la spectaculaire architecture nordique de cette merveilleuse cité fortifiée.

2 Porte est

Cette porte vous permet d'accéder rapidement aux quais et d'arriver à proximité de la frontière du Quartier gris.

3 Maison de Niranye

Niranye

Derrière son étal du marché du Quartier des pierres, Niranye vend un peu de tout : de l'hydromel Roncenoir de Faillaise, du poisson arrivé des quais, des fruits et des légumes qu'elle doit acheter à un fournisseur extérieur, ainsi que diverses babioles. Sa maison est humble, mais ingénieusement arrangée. Les Ombres de l'Automne ont installé leur quartier général derrière une paroi secrète, dans le cellier de sa maison (verrou Expert). Consultez la Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Les Ombres de l'Automne pour plus d'informations.

- ◊ Coffre de Niranye (Expert)
- ◊ Havresac

4 Auberge du Candelâtre



Elda Primaube Susanna la Fielleuse
Adonato Leotelli Nils

L'Auberge du Candelâtre est l'auberge de la ville, mais pour les habitants de Vendeaume, elle représente bien plus que cela. C'est un endroit chaleureux, confortable et sûr, où tous les problèmes du monde extérieur disparaissent dans l'hydromel bien frais. L'auberge tire son nom du gigantesque âtre dont le feu est constamment entretenu. Au-dessus du foyer se trouve une bougie allumée il y a 150 ans, lorsque l'auberge n'était encore qu'une résidence privée, pour marquer la mort du grand guerrier Vundheim ; depuis ce jour, la bougie ne s'est jamais éteinte.

- ◊ Acolyte : Stenvar [35/47]
- ◊ Prétendant : Angrenor l'Honorable [41/62]
- ◊ Prétendant : Stenvar [42/62]
- ◊ Prétendante : Viola Giordano [43/62]
- ◊ Commerçante (aubergiste) : Elda Primaube [11/15]
  - ○ Chambre pour la nuit, nourriture
  - ○ Rumeurs
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Livre d'Adonato
- ◊ Coffre (Spécialiste)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Bazar des curiosités



Calixto Corrium

Le Bazar des curiosités est un bâtiment unique en Bordeciel. Il s'agit d'une résidence privée, mais elle est constituée d'un ramassis de bizarreries rassemblées par sa propriétaire, Calixto Corrium, sur une période d'environ vingt ans. Les objets que l'on y trouve, comme des ingrédients, peuvent être aussi uniques que d'origine douteuse (comme la Cuillère à soupe d'Ysgramor). La visite ne vous coûtera que deux pièces d'or. Calixto possède une clé ouvrant le coffre dans la petite niche située en hauteur.

- ◊ Coffre de Calixto (clé requise)
- ◊ Clé de Calixto
- ◊ Livre du destin
- ◊ Pipeau du danseur
- ◊ Cuillère à soupe d'Ysgramor
- ◊ Havresac
- ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Maison de Brunwulf Libre-Hiver

Brunwulf Libre-Hiver Cette coquette maison appartient à Brunwulf Libre-Hiver, héros de guerre nordique. En plus de quelques livres, vous y trouverez quelques objets de peu de valeur et une potion.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Diverses pièces d'équipement

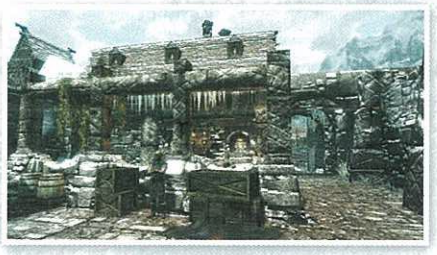
7 Résidence Aretino

Aventus Aretino

Aurélia Aretino vivait avec son jeune fils Aventus dans la Résidence Aretino avant d'être sauvagement assassinée dans une allée sombre de Vendeaume, il y a quelques semaines. La demeure est depuis fermée à clé, mais on dit en ville (entre autres depuis une discussion entre Idesa Sadri et Grimvar Cruellemer sous une corniche de la maison) que le jeune Aventus y serait revenu après s'être échappé de l'orphelinat Honorem, et serait devenu fou de chagrin. C'est la seule explication aux bruits étranges provenant de la maison. Consultez la Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence pour plus d'informations. Dans la maison, vous trouverez un livre de compétence caché derrière une étagère.

- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Une trahison hypothétique [A2/10]

8 Quartiers des forgerons



Oengul Durenclume
Hermir Coeurfort

Vous trouverez dans le quartier des forgerons de Vendeaume la résidence personnelle d'Oengul, dans laquelle sont disséminés armes et livres. À l'extérieur sont disposés des appareils de forgeage, à proximité de la place du marché. Vous trouverez un billot dans l'allée menant à la porte sud.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Artisanat : forge, meule, fonderie, chevalet de tannage, établi
- ◊ Commerçant (forgeron) : Oengul Durenclume [22/33]
  - ○ Armes, tenues, divers
- ◊ Professeur (Armure lourde - Spécialiste) : Hermir Coeurfort [3/3]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

9 Marché

Hillevi Cruellemer
Aval Atheron

La place du marché regroupe les étals et les échoppes proches du quartier des forgerons et de La Fiole blanche. En journée, lorsque le marché est ouvert, les étals vendent divers produits, des armures aux fruits et légumes frais.

- ◊ Commerçante (vivres) : Hillevi Cruellemer [8/9]
  - ○ Nourriture
- ◊ Commerçant (articles généraux) : Aval Atheron [9/19]
  - ○ Armes, tenues, potions, nourriture, livres, divers
- ◊ Commerçante (receleuse) : Niranye [5/10]
- ◊ Commerçante (articles généraux) : Niranye [10/19]
  - ○ Armes, tenues, potions, nourriture, livres, divers

10 La Fiole blanche



Nurelion Quintus Navale

La Fiole blanche est l'échoppe de l'apothicaire de Vendeaume : on y trouve toutes sortes de potions et d'agents alchimiques. Elle tire son nom d'un objet légendaire, la Fiole blanche, un flacon à potions fait de neige infusée par magie. Celui-ci renouvellerait n'importe quel liquide contenu, une fois consommé ou vidé, en l'espace d'une journée. En vérité, la Fiole blanche est bien réelle et hautement convoitée par le propriétaire de l'établissement et alchimiste en résidence, Nurelion, qui a récemment découvert où elle se trouvait... Quoi qu'il en soit, vous trouverez un livre de compétence derrière le comptoir.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Prétendant : Quintus Navale [44/62]
- ◊ Commerçant (apothicaire) : Nurelion [8/12]
  - ○ Potions, nourriture, ingrédients, livres
- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Le procès des arts noirs [E1/10]
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Spécialiste)
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

11 Nécropole

Helgird

La Nécropole de Vendeaume est une imposante structure de pierre servant à la fois de mausolée et d'autel à Arkay. La première chambre dans laquelle on pénètre est l'autel, où chacun vient prier à sa guise. Mais le reste du bâtiment, ainsi que les catacombes en contrebas, renferment des générations de cadavres nordiques. Helgird, une prêtresse d'Arkay, gère la totalité du site. À l'extérieur, on accède au cimetière en traversant la voie principale de la ville ; il est le théâtre d'un meurtre sinistre ouvrant la Quête parallèle : Du sang sur la glace.

- ◊ Autel d'Arkay [8/12]
- ◊ Havresac

SAMY&DENIS

12 Temple de Talos

Lortheim

Jora Vol-au-voeu

Le Temple de Talos est immense et unique. C'est le seul Temple de Talos encore intact de tout Bordeciel, conséquence directe de la guerre civile faisant actuellement rage. Ici, les habitants de Vendeaume, une ville aux mains des Sombrages, sont entièrement libres d'adorer Talos. Vous pouvez obtenir une bénédiction à l'autel et les prêtres dorment dans l'alcôve située juste derrière : vous y trouverez un grand nombre de livres susceptibles de piquer votre curiosité.

- Autel de Talos [11/17]

Quartier gris



Le nom de Quartier gris vient de la majorité d'Elfes noirs constituant sa population. Il était autrefois appelé "Quartier des neiges", mais c'était il y a bien longtemps. Pour les Elfes, ce nouveau nom symbolise le mépris, la cruauté et la discrimination dont ils sont victimes. Ils sont fermement convaincus que les Nordiques de Vendeaume les détestent car ils les considèrent depuis toujours comme des étrangers.

- Objet unique : Bague en or de Viola [60/112]

13 Maison de Belyn Hlaalu

Belyn Hlaalu

C'est la demeure de Belyn Hlaalu, propriétaire de la Ferme Hlaalu, située à l'extérieur des remparts, vers le sud. La maison est bien tenue, et vous y trouverez un coffre et un livre de compétence dans un recoin sombre à l'étage.

- Marque noire : "Butin"
- Livre de compétence [Conjuration] : 2920, soufflegivre, vol. 10 [A1/10]
- Coffre
- Havresac
- Potion

14 Résidence Atheron

Faryl Atheron

Suvaris Atheron

Cette imposante bâtisse est la demeure des Atheron, une famille d'Elfes noirs dont les membres travaillent avec acharnement pour Vendeaume depuis presque trois générations. Les Atheron sont cependant las d'être considérés comme des citoyens de seconde zone et exercent une grande influence dans la communauté des Elfes noirs de Vendeaume.

- Potions

15 Club de la Nouvelle Gnisis



Ambarys Rendar

Malthyr Elenil

Le Club de la Nouvelle Gnisis rassemble en société les Elfes noirs de Vendeaume. Les clients peuvent y boire et échanger des histoires, mais on n'y loue pas de chambre. Ambarys, le propriétaire, a peu d'estime pour les Nordiques (surtout si l'on considère la manière dont ils traitent ses frères Elfes) et a ainsi mis une arrière-salle à la disposition de la faction impériale de Bordeciel, qui en a fait son quartier général. Le bâtiment compte trois étages : au sommet se trouvent les chambres ainsi qu'un livre de comptes. Au sous-sol, vous trouverez un livre de compétence coincé entre des tonneaux, sous les escaliers.

- Commerçant (tavernier) : Ambarys Rendar [2/5]
  - Nourriture
  - Rumeurs
- Livre de compétence [Alchimie] : Un jeu au dîner [A2/10]
- Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge [D2/10]
- Livre de comptes
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

16 Les occasions de Sadri



Revyn Sadri

Les occasions de Sadri est un mont-de-piété dont le propriétaire, Revyn Sadri, achète et vend absolument de tout, à l'exception des biens qu'il sait être volés. Vous trouverez un livre de compétence sur les étagères du comptoir.

- Prétendant : Revyn Sadri [45/62]
- Commerçant (articles généraux) : Revyn Sadri [11/19]
  - Armes, tenues, potions, nourriture, livres, divers
- Professeur (Éloquence - Spécialiste) : Revyn Sadri [3/4]
- Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5 [A2/10]
- Livre de comptes
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement



Valunstrad

En ancien nordique, Valunstrad signifie "avenue des vaillants". C'est le plus ancien quartier de Blancherive, dont les bâtiments sont les plus vastes de toute la ville. On y trouve l'antique et majestueux Palais des rois.

17 Maison du clan Brise-Bouclier

Torbjorn Brise-Bouclier

Tova Brise-Bouclier

Nilsine Brise-Bouclier

Les Brise-Bouclier sont établis à Vendeaume depuis des générations. Ils vivent de leurs rentes, issues de l'industrie portuaire locale et, de mémoire d'habitant, aucun d'entre eux n'a jamais eu besoin de travailler (ce qui alimente largement la jalousie et les moqueries de nombreux citoyens). Ils contrôlent encore une bonne partie du commerce, mais en ont confié la gestion à leur superviseur Suvaris Atheron et aux travailleurs du foyer argonien. La famille a récemment attiré la sympathie de ses concitoyens lorsque l'une de ses membres, Friga, la soeur jumelle de Nilsine, a été assassinée par le mystérieux tueur hantant les rues de Vendeaume.

- Marque noire : "Butin"
- Professeur (Armes à deux mains - Expert) : Torbjorn Brise-Bouclier [2/2]
- Gemme étrange : [16/24]
- Havresac
- Diverses pièces d'équipement

18 Hjerim (maison à vendre)



Cette habitation est actuellement vide et n'a pas été occupée depuis longtemps. En langue nordique, son nom signifie "maison de gel". Si vous devenez thane de Vendeaume (en rendant des Services aux citoyens et au jarl), vous pourrez l'acquérir auprès de Jorleif, le chambellan du jarl Ulfric Sombrage. Consultez les Quêtes de thane pour plus d'informations.

- Acolyte : Calder [36/47]
- Prétendant : Calder [46/62]
- Objet unique : Étrange amulette [61/112]

19 Maison du clan Cruellemer

Torsten Cruellemer

Grimvar Cruellemer

Chant-onirique

C'est la demeure des Cruellemer, une famille nordique aussi appréciée que respectée. Les époux Torsten et Hillevi s'occupent de la Ferme des baies de givre et élèvent leur jeune fils dans l'idée d'en faire l'héritier de l'entreprise familiale. Comme on peut s'y attendre, la maison est richement meublée et d'une propreté irréprochable.

- Marque noire : "Protégé"
- Havresac
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

20 Maison de Viola Giordano

Viola Giordano

Cette grande maison est la résidence de Viola Giordano, une noble Impériale assez âgée venue en Bordeciel il y a plusieurs années avec (feu) son époux, un capitaine de la Légion impériale. Sa maison est remplie de nourriture et de livres.

- Marque noire : "Butin"
- Coffres (2)
- Potions

Palais des rois



Les personnages de Vendeaume suivants mènent la rébellion des Sombrages au début de la guerre civile.

Ulfric Sombrage (jarl)

Ulfric Sombrage est le chef des Sombrages, le groupe qui tente de libérer Bordeciel du joug de l'Empire. Il se bat dans les légions impériales pendant la Grande guerre contre le Domaine Aldmeri, il y a 20 ans, et se distingue dans la bataille de la Cité impériale mettant fin à la guerre par le Traité de l'Or Blanc. En 176, il est l'un des personnages clé de l'incident de Markarth. Peu après, il fonde les Sombrages (initialement un groupe clandestin luttant contre l'interdiction du culte de Talos). Il devient jarl de Vendeaume après la mort de son père Hoag en 183.

SAMY&DENIS

En 201, il tue le haut-roi de Bordeciel dans la salle du trône du Palais bleu de Solitude, après l'avoir accusé d'être plus un serviteur de l'Empire qu'un véritable Nordique (l'assassinat était fondé sur le soutien du haut-roi à la politique de l'Empire visant à interdire le culte de Talos). Une réponse étonnamment prompte et efficace de l'Empire (probablement secrètement aidée par les informateurs du Thalmor) mène à son arrestation et à celle de ses camarades. Après avoir échappé à la mort à Helgen, il regagne son trône. Aussi fougueux qu'impétueux, c'est un leader né cependant dépourvu du sang-froid des grands tacticiens militaires. Il croit sa cause légitime (il n'a rien d'un opportuniste) même si la probabilité de devenir roi de Bordeciel flatte sans conteste son égo surdimensionné.

Galmar Rudepoing (huscarl)

Guerrier nordique émérite, Galmar n'a pas perdu sa vigueur malgré son âge et continue de servir Ulfric comme il servait autrefois son père. Bras droit et huscarl du jarl, il est aussi l'un de ses plus fidèles alliés et occupe le poste de commandant sur le champ de bataille.

Jorleif (chambellan)

Jorleif est un excellent conseiller, surtout en cette période mouvementée. Ulfric écoute attentivement son avis et apprécie tout spécialement la franchise de cet homme ainsi que sa vision réaliste du conflit.

Capitaine Vendermite

Citoyen parmi les plus respectés de Bordeciel, le capitaine Vendermite a fait fortune sur des bateaux de commerce, à parcourir les rivières et les côtes de Bordeciel. Ces jours aventureux sont maintenant derrière lui, mais sa nature autoritaire et dirigiste est demeurée intacte et les habitants de Vendeaume le tiennent en grand respect pour sa vision objective et pondérée du conflit. Ce sont ces qualités qui ont poussé Brunwulf Libre-Hiver à le nommer chambellan lorsqu'il a pris ses fonctions de jarl suite à une invasion réussie de Vendeaume par les forces impériales pendant la guerre civile.

Wuunferth le Mort (Mage de la cour)

Mage de cour frêle et âgé, Wuunferth n'en est pas moins un sorcier extrêmement puissant et réellement obsédé par la quête effrénée de pouvoir. Les habitants de Vendeaume sont convaincus qu'il a vendu son âme à quelque Daedra, ou qu'il n'est pas totalement humain, d'où le sobriquet de "le Mort". Pour sa part, Ulfric ne l'apprécie pas spécialement et se méfie de sa magie, tout en respectant les grands pouvoirs de l'homme et leur usage éventuel durant la guerre civile.

◊ Objet unique : Amulette du nécromancien [62/112]

Sifnar Fer-Bouillant

Silda l'Invisible

◊ Professeur (Vol à la tire - Expert) : Silda l'Invisible [1/3]

Les personnages de Vendeaume suivants prennent le contrôle de la ville si la châtellerie tombe pendant la guerre civile.

Jarl Brunwulf Libre-Hiver

La réputation de Brunwulf et son aisance naturelle à mener les hommes suffirait à faire de lui le choix de l'Empire pour remplacer Ulfric au poste de jarl, mais l'amour et le respect de sa population en font un choix d'autant plus judicieux. Brunwulf n'a aucune patience pour ceux qui sont enclins aux préjugés et ce trait de caractère sied tout à fait aux vues cosmopolites de l'Empire. De toute évidence, Brunwulf renoncera à nommer un huscarl : s'il pense pouvoir se défendre lui-même, il refusera que quiconque risque sa vie pour lui.

Capitaine Vendermite (chambellan)

Lorsque Brunwulf est nommé jarl, il appelle le capitaine Vendermite à le rejoindre au poste de chambellan. Du temps où il sillonnait les mers, le capitaine a gagné ses galons en menant la barre avec fermeté et en gérant ses ressources avec intelligence. Brunwulf compte sur ces mêmes qualités pour guérir la ville et la châtellerie des maux que leur a infligé la guerre.

Palais des rois : rez-de-chaussée

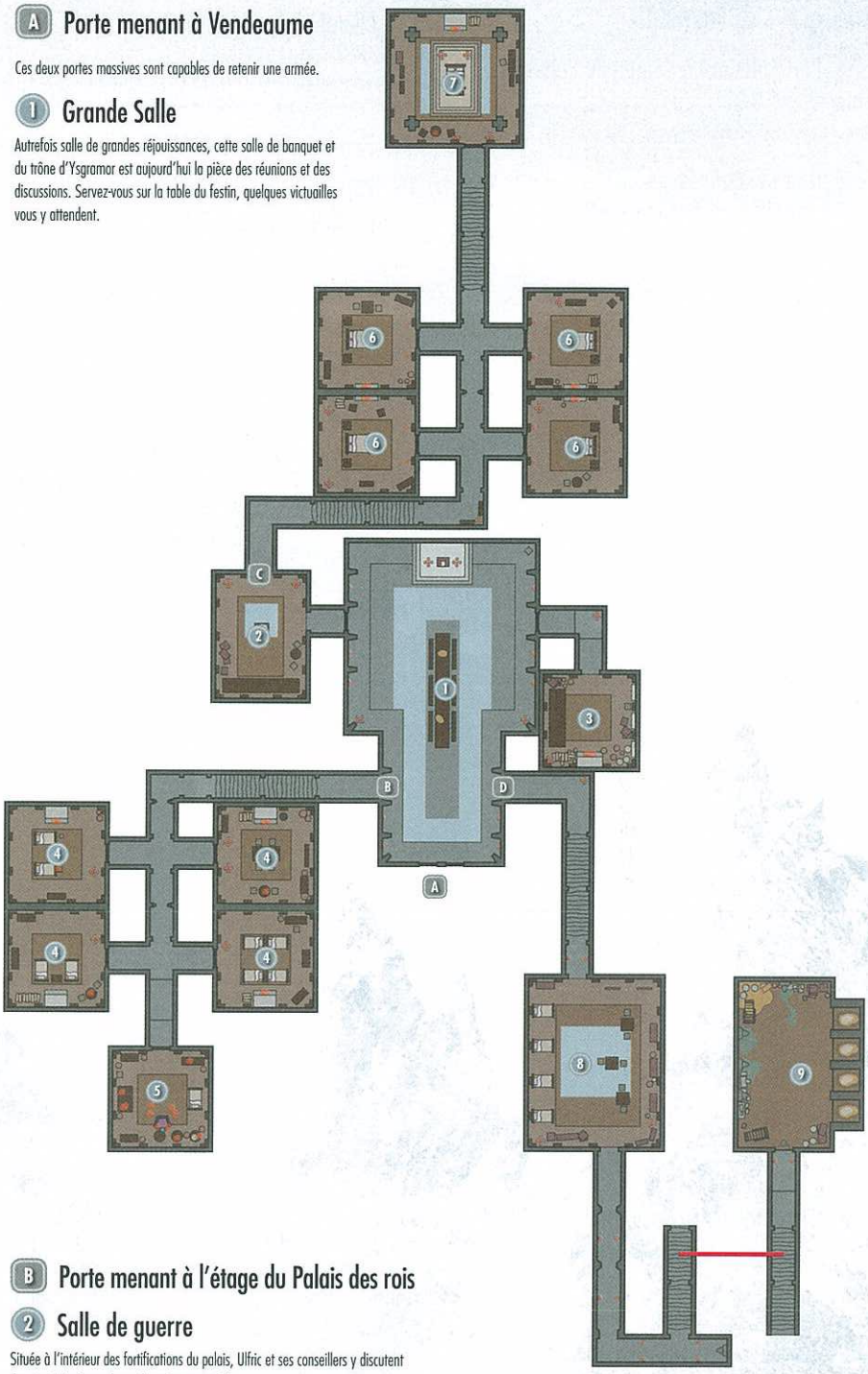
Le Palais des rois est une vieille forteresse de pierre constituant aujourd'hui le donjon de la ville. De nos jours, ce château fait office de quartier général pour les Sombrages, sous la direction du jarl Ulfric, qui siège sur l'ancien trône d'Ysgramor. Le Palais des rois est donc devenu le centre des forces pro-nordiques dans la guerre civile.

A Porte menant à Vendeaume

Ces deux portes massives sont capables de retenir une armée.

1 Grande Salle

Autrefois salle de grandes réjouissances, cette salle de banquet et du trône d'Ysgramor est aujourd'hui la pièce des réunions et des discussions. Servez-vous sur la table du festin, quelques victuailles vous y attendent.



B Porte menant à l'étage du Palais des rois

2 Salle de guerre

Située à l'intérieur des fortifications du palais, Ulfric et ses conseillers y discutent des stratégies à employer dans la guerre civile.

◊ Guerre civile : carte de Bordeciel

◊ Diverses pièces d'équipement

C Porte menant à l'étage du Palais des rois

3 Cuisines

C'est ici que l'on prépare les mets destinés au château.

D Porte menant aux baraquements de Vendeaume

Étage du Palais des rois

B Porte menant au Palais des rois

4 Quartiers privés

Ces quatre pièces de l'étage sont destinées aux invités du jarl. Vous trouverez quelques livres dignes d'intérêt dans la chambre située au nord-est.

◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf [E2/10]

5 Chambre de Wuunferth le Mort

Le mage de la cour vit ici. Il détient une certaine quantité de parchemins et de livres que vous pouvez acheter et des ingrédients que vous pouvez voler.

◊ Artisanat : laboratoire alchimique, autel d'enchantement

◊ Commerçant (sorts) : Wuunferth le Mort [11/12]

○ Tenues, parchemins, livres, divers

◊ Professeur (Destruction - Spécialiste) : Wuunferth le Mort [3/3]

◊ Gemme étrange : [17/24]

◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Étage du Palais des rois II

C Porte menant à l'étage du Palais des rois

On accède à cette pièce par la salle de guerre.

6 Quartiers privés

Ces quatre pièces de l'étage sont destinées aux invités du jarl.

7 Chambre du jarl Ulfric Sombrage

Le plus grand lit de tout Vendeaume vous accueille, ainsi que quelques ouvrages poussiéreux. Un livre de compétence est posé sur une table, recouvert en partie par un autre ouvrage.

Livre de compétence [Parade] : Le miroir [D2/10]

D Porte menant aux baraquements de Vendeaume (ou Salle sanglante)

8 Baraquements de Vendeaume

Les quartiers des gardes de la ville. Remarquez le coffre situé dans l'angle.

- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Coffre à objets de prisonnier

9 Prison de Vendeaume

En cas d'incarcération à Vendeaume, sachez qu'il n'existe aucune sortie secrète, à la différence des autres prisons de capitales. Crochetez la serrure (Spécialiste) et affrontez le garde, ou purgez votre peine.

LIEUX PRINCIPAUX

[7.01] Grotte des Collines murmurantes



Quêtes associées

Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Les Ombres de l'Automne

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Bandit (uniquement avant la quête)

Ombres de l'Automne (uniquement durant la quête)

Objets de collection

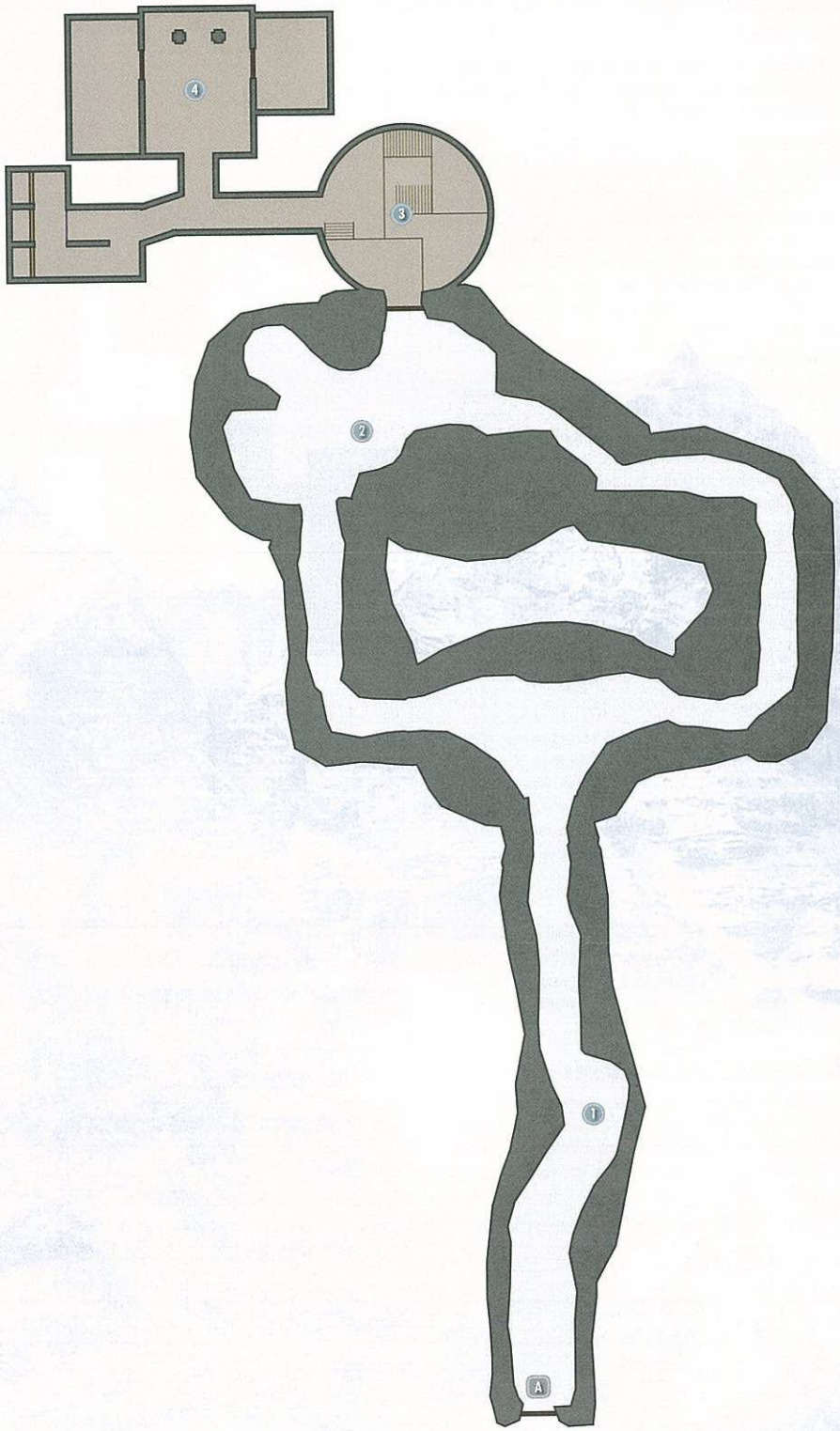
Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses

Objet unique : Médaillon de Fjotli [63/112]

Coffres

Potions

Diverses pièces d'équipement



Cette petite grotte de bandits se trouve dans les montagnes au nord-ouest d'Estemarche. Débarrassez-vous des hommes gardant l'extérieur avant d'y entrer.

A Sortie vers Bordeciel

1 Tunnel d'entrée

En descendant le tunnel enneigé menant à la grotte, prenez quelques objets de valeur posés sur une table.

- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Caverne au feu de camp

Tuez les bandits rencontrés en chemin, avant d'atteindre cette caverne où plusieurs autres bandits gardent un coffre près du feu.

- ◊ Coffre

3 Entrée du repaire et geôles

Pillez l'entrée du repaire et trouvez le coffre caché dans l'alcôve près du couloir suivant.

- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions

4 Repaire des bandits

Un puissant bandit vous attend à l'extrémité de la grotte. Pillez les lieux après avoir débarrassé la zone de tout ennemi, puis brûlez la bannière, comme la quête le requiert. Prenez le livre de compétence sur une étagère dans la chambre où se trouve également un coffre, puis revenez sur vos pas pour sortir.

- ◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses
- ◊ Coffre
- ◊ Havresac
- ◊ Potion

SAMY&DENIS

[7.02] Gibet



Quêtes associées

Quête des Compagnons : La Main d'argent

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Animal
Main d'argent
Loup-garou

Artisanat

Chevalets de tannage (2)
Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit
Livre de compétence [Forgeage] : Le Dernier fourreau d'Akrash [C2/10]

Dangers

Piège oscillant (plaque à pression)
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

Un groupe de bandits portant le nom de Main d'argent contrôle une petite forteresse le long de la frontière nord-ouest d'Estemarche. Vous traversez ce fort au cours de la Quête des Compagnons : La Main d'argent.

Extérieur

Tuez les gardes postés à l'extérieur, puis fouillez les étages supérieurs du fort pour y trouver un coffre situé dans une petite tour.

◊ Coffre

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Tirez sur la chaine de cette pièce pour ouvrir la voie.

◊ Diverses pièces d'équipement

2 Réfectoire

Tuez de nouveaux membres de la Main d'argent dans cette pièce contenant un coffre. La porte ouest étant condamnée, dirigez-vous vers le sud.

◊ Coffre ◊ Potions Diverses pièces d'équipementr

3 Couloir et escaliers

Éliminez un ragnard en chemin vers l'étage supérieur et évitez la dalle piégée en haut des marches : elle déclenche un piège.

◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression)

4 Geôles

Éliminez les bandits de la Main d'argent gardant des loups-garous. Si vous l'osez, crochetez la serrure (Spécialiste) de la geôle pour libérer les bêtes et les affronter.

◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Escaliers sud et couloir

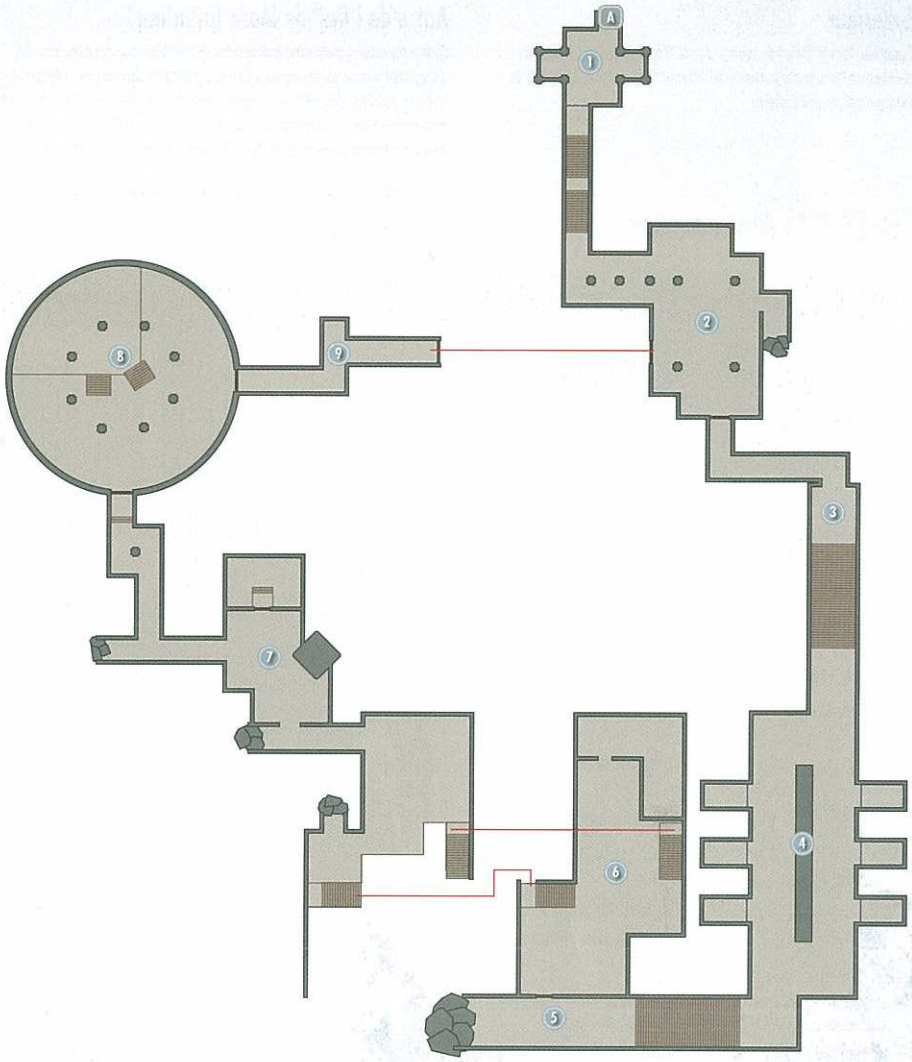
Le principal objet digne d'intérêt est un havresac contenant des objets de valeur.

◊ Havresac ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Grande Salle

Tuez de nouveaux membres de la Main d'argent pour sécuriser la Grande Salle, puis explorez les moindres recoins de l'étage inférieur pour y découvrir un grand coffre doté d'une serrure assez difficile à ouvrir. Vous trouverez également un livre de compétence sur une table, à l'extrémité nord de la salle.

◊ Artisanat : chevalets de tannage (2) ◊ Potions
◊ Livre de compétence [Armes à une main] : L'importance de l'endroit ◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Coffre (verrouillé : Maître)



7 Foyer et dortoirs

Un feu crépitant domine la première pièce de cette zone. Vous trouverez un livre de compétence sur une table près du foyer. Crochetez la porte (Spécialiste) au nord pour accéder aux dortoirs regorgeant d'objets de valeur.

◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le Dernier fourreau d'Akrash [C2/10]
◊ Coffre
◊ Potions

8 Chambre circulaire

Tuez les derniers bandits avant de vider la pièce et de rebrousser chemin pour sortir.

◊ Artisanat : chevalets de tannage (3)
◊ Coffre
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

9 Couloir de la porte condamnée

Récupérez un arsenal d'armes de valeur dans ce couloir, puis débloquez la porte du fond pour quitter les lieux.

Havresac
Diverses pièces d'équipement

[7.03] Étang de l'Oeil de Mara



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : antre de vampire

Animal
Vampire

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur de Wulfmare [E2/10]
Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement

Ce petit étang lugubre se trouve à l'ouest d'Estemarche, au nord des plus importantes sources chaudes de la châtellerie. Le nom de l'étang vient de la petite île visible en son centre qui, vue du ciel, ressemble à un oeil.

SAMY&DENIS

Extérieur

Exterminez le petit groupe de vasards près de "l'oeil" central de l'étang, puis cherchez sur l'île une trappe menant à l'Antre de l'Oeil de Mara. Les abords de l'étang n'ont pas grand intérêt.

Antre de l'Oeil de Mara (intérieur)

Cette petite caverne souterraine était autrefois le repaire de contrebandiers, mais elle a depuis été investie par des ennemis bien plus horrifiants : des vampires. Éliminez ces créatures maudites, puis pillez les nombreux objets de valeur des lieux. Vous y trouverez entre autres un livre de compétence dans une petite caisse, parmi d'autres ouvrages. Inutile de crocheter la serrure de la cage, car vous n'y trouverez rien d'intéressant.

- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur de Wulfmare [E2/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[7.04] Morvunskar



Quêtes associées

Quête des Daedra : Une nuit mémorable

Niveau conseillé : 8

Donjon : repaire de sorcier

Mage
Naris le Mauvais

Artisanat

Forge
Chevalet de tannage
Établi

Dangers

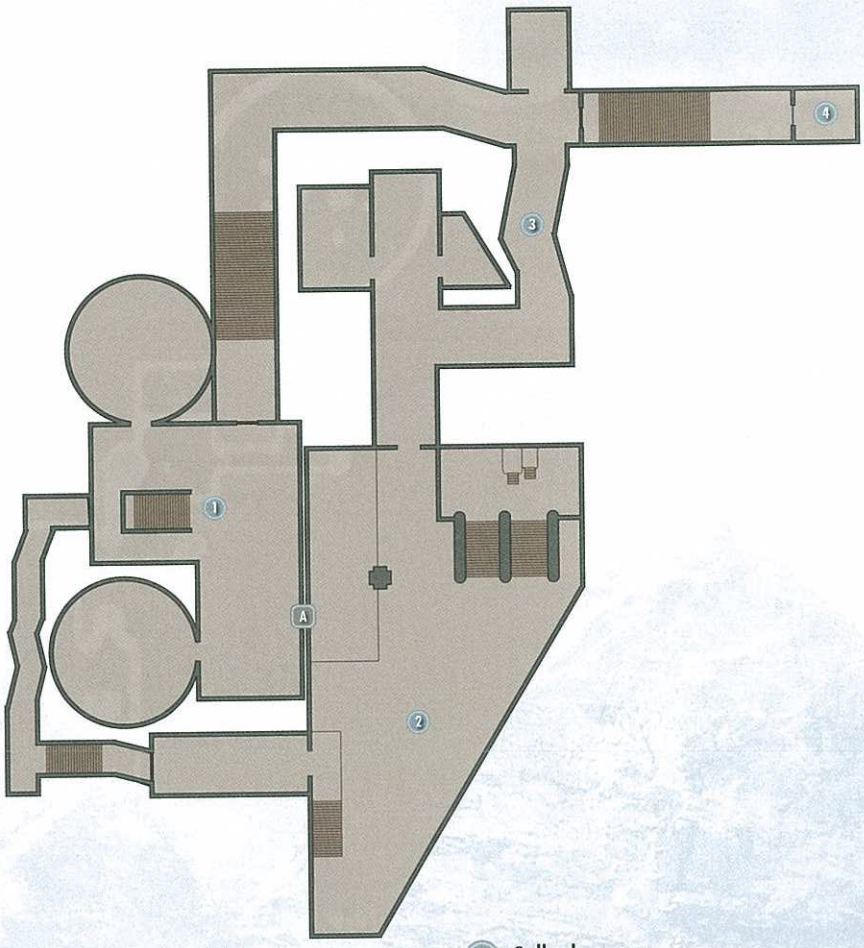
Piège oscillant (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3
Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim [A2/10]
Arme unique : Rose sanghine [51/80]

Objets spéciaux

Autel de Dibella [6/8]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement



Des mages ennemis pratiquent leurs arts maléfiques dans cette morne forteresse, que vous visitez au cours de la Quête des Daedra : Une nuit mémorable. Exterminez le groupe de mages gardant l'entrée avant de pénétrer les lieux. Les abords extérieurs de la forteresse ne présentent rien d'intéressant.

A Sortie vers Bordeciel

1 Poste d'artisanat

Les opportunités d'artisanat sont nombreuses dans cette première partie de Morvunskar. Réfléchissez à deux fois avant d'y engager le combat contre les mages, car le bruit des heurts pourrait attirer l'attention des renforts. Vous trouverez un livre de compétence sur une table.

- ◊ Artisanat : forge, chevalet de tannage, établi
- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim [A2/10]
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Chambre du chef des mages

Depuis [1], empruntez les escaliers pour atteindre cette vaste pièce et collecter un peu d'or en chemin. Éliminez le puissant mage, puis pillez les nombreuses richesses du grand coffre situé au sommet des escaliers.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions

3 Couloirs et dortoirs

Débarrassez-vous de nouveaux mages, puis fouillez leurs couchettes pour y trouver des objets de valeur. Touchez l'autel situé dans les quartiers nord pour guérir instantanément toute maladie contractée.

- ◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression)
- ◊ Autel de Dibella [6/8]
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Salle de torture

Crochetez la porte nord-ouest de Morunskar et tuez le mage se trouvant dans la pièce suivante (où vous pouvez récupérer un livre de compétence sur une étagère). Tirez le levier pour accéder à la geôle et y détrousser les cadavres calcinés.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

[7.05] Bosquet de Kyne



Quêtes associées

Quête principale : Une Lame dans l'ombre
Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge du Bois tressé)
Objectif secondaire : Du sel pour la Tisseuse de pierre* (Dravynea la Tisseuse de pierre)
Service (activité) : Coupe de bois* (Ganna Uriel)
Service (activité) : Extraction de minerai* (Kjeld)
Service : Une bonne discussion (Iddra)
Service : Récupération d'objet (grotte)* (Roggi)

Habitation : village

Dravynea la Tisseuse de pierre (prétendante, professeur : Altération)
Ganna Uriel
Gemma Uriel
Iddra (aubergiste)
Kjeld le Jeune
Roggi Barbe-Nouée (acolyte, prétendant)
Soldat Sombrage

SAMY&DENIS

Services

Acolyte : Roggi Barbe-Nouée [37/47]

Prétendante : Dravynea la Tisseuse de pierre [47/62]

Prétendant : Roggi Barbe-Nouée [48/62]

Commerçante (aubergiste) : Iddra [12/15]

- Logement et nourriture
- Rumeurs

Professeur (Altération - Expert) : Dravynea [3/3]

Artisanat

Fonderie

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure [B2/10]

Coffre(s)

Potion

Diverses pièces d'équipement

Minerai (malachite)

Une petite balade au sud de Vendeaume vous fera découvrir une communauté de mineurs dotée d'une auberge et d'une mine. Vous visitez le Bosquet de Kyne lorsque vous cherchez des dragons au cours de la Quête principale.

Extérieur

Coupez du bois à côté de l'auberge ou faites fondre du minerai près de la mine.

- ◊ Artisanat : fonderie
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Auberge du Bois tressé

Dans l'auberge, discutez avec les locaux pour recueillir quelques rumeurs menant à diverses Quêtes parallèles. Commercez avec Iddra si l'envie vous en prend ou louez une chambre si vous avez besoin de repos.

- ◊ Coffres (2)

Mine de Brûlevapeur

La mine du Bosquet de Kyne se situe au sommet de la colline surplombant l'Auberge du Bois tressé. À l'intérieur, une femme du nom de Ganna Uriel vous achètera tout le bois que vous avez coupé. Vous pouvez également creuser les filons visibles sur les parois et au sol à l'aide d'une pioche pour en extraire de la malachite. Vous trouverez un livre de compétence sur une table, au croisement des tunnels.

- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure [B2/10]
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (malachite)

[7.06] Écuries de Vendeaume



Habitation : ferme

Alfarinn (cocher)

Arivanya

Ulundil (maître d'écurie)

Services

Commerçant (cocher) : Alfarinn [4/5]

Commerçant (maître d'écurie) : Ulundil [4/5]

Objets spéciaux

Livre de comptes

Coffre (Expert)

Potion

Les écuries de Vendeaume se trouvent au sud de la capitale d'Estemarche. L'accès à ce bâtiment isolé est restreint par une serrure (Novice), mais des services intéressants vous sont proposés aux abords. Entrez par effraction dans le bâtiment et tentez d'ouvrir le coffre.

[7.07] Ferme Brandevin



Quêtes associées

Service (activité) : Travail des champs* (Bolfrida Brandevin)

Habitation : ferme

Bolfrida Brandevin

Faryl Atheron

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Fille de la Niben [B2/10]

Coffre

Potion

Cette ferme pittoresque se trouve au sud de Vendeaume. Récoltez du blé et d'autres ingrédients à l'extérieur, puis entrez dans le corps de ferme et revendez son blé à Bolfrida pour 5 pièces d'or le ballot.

[7.08] Ferme Hlaalu



Quêtes associées

Service (activité) : Travail des champs* (Belyn Hlaalu)

Habitation : ferme

Adisla

Belyn Hlaalu

Objets de collection

Coffre

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette petite ferme, propriété d'un Elfe noir nommé Belyn Hlaalu, se trouve au sud-est de Vendeaume. Vous pouvez récolter du blé à l'extérieur, mais il vous faudra crocheter la serrure (Novice) pour pénétrer dans le corps de ferme et le piller.

[7.09] Ferme des baies de givre



Quêtes associées

Service (activité) : Travail des champs* (Tulvur)

Habitation : ferme

Tulvur

Tiber (chien)

Objets de collection

Coffre

Potion

Cette humble ferme se trouve au sud-est de la capitale d'Estemarche. Un chien de garde du nom de Tiber garde le bâtiment fermé à clé.

[7.10] Poste du traître



Quêtes associées

Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Niveau conseillé : 5

Donjon : camp de bandits

Bandit

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La danse du feu, vol. 2 [A2/10]

Carte au trésor VII [5/11]

Coffre (verrouillé : Novice)

Coffre (verrouillé : Maître)

Diverses pièces d'équipement

Un petit groupe de bandits s'est réfugié dans une auberge à l'abandon située dans le Nord-est d'Estemarche. Vous trouverez une carte au trésor dans le coffre du rez-de-chaussée, ainsi qu'un livre de compétence sur l'étagère d'un placard. Escaladez ensuite les rochers à l'ouest du bâtiment, contournez le toit et atteignez le premier étage autrement inaccessible pour trouver un autre coffre.

[7.11] Répit des réfugiés



Donjon : tanière

Animal

Objet de collection

Coffre (verrouillé : Spécialiste)

Ce poste reculé, situé à la frontière nord-est d'Estemarche, le long de la route du Nord menant à Morrowind, est constitué d'une tour en ruines et d'un cimetière sans prétention. Un livre trouvé au pied du panneau voisin en dit peu sur l'histoire de ce lieu.

[7.12] Sanctuaire de Boéthia



Quêtes associées

Quête des Daedra : L'appel de Boéthia

Niveau conseillé : 12

Habitation : spécial

Adepte de Boéthia

Prêtresse de Boéthia

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

SAMY&DENIS

Objets de collection

Arme unique : Lame du sacrifice [52/80]

Potions

La Quête des Daedra : L'appel de Boéthia commence à la découverte de ce temple des plus singuliers, situé dans le Nord-est d'Estemarche. Adressez-vous à la Prêtresse de Boéthia pour en savoir plus sur son culte et progresser dans votre quête. Observez les fidèles pratiquer le combat à l'épée sur le terrain d'entrainement et remarquez le Pilier du Sacrifice érigé au sommet des marches enneigées. Celui-ci aura son importance un peu plus loin dans la quête, après avoir attiré ici une malheureuse victime.

[7.13] Rocher de Berceroc



Donjon : camp de géant

Géant

Objets de collection

Coffre

Havresac

Potions

Diverses pièces d'équipement

Un monstrueux géant a élu domicile près de ces énormes rochers. L'un d'entre eux semble s'être décroché et avoir écrasé une pauvre âme : videz le havresac encore intact de la malchanceuse victime, tombé à proximité des restes squelettiques d'un pied, pour y récupérer quelques objets de valeur.

[7.14] Prison abandonnée



L'entrée de cette prison en ruines est visible depuis la route longeant la frontière occidentale d'Estemarche (traversez les rapides pour y arriver).

Niveau conseillé : 6

Donjon : spécial

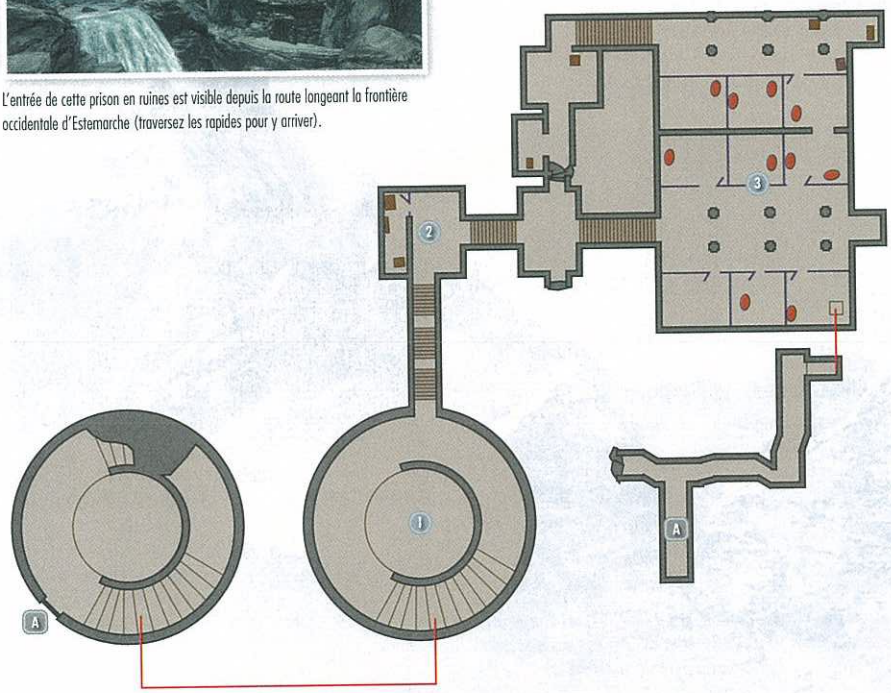
Fantôme

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir

Coffre(s)

Diverses pièces d'équipement



A Sortie vers Bordeciel

1 Salle inondée

Collectez quelques poignées de mousse, c'est tout ce que contient cette salle, puis empruntez le passage inférieur menant à [2].

2 Bureau des gardes

Quelques objets de valeur vous attendent dans le petit bureau des gardes ; vous y trouverez une note fournissant quelques informations sur ce qui s'est probablement passé ici.

◊ Diverses pièces d'équipement

3 Cellules

Fouillez les squelettes pour y trouver de nombreux objets de valeur. Prenez la clé de la prison abandonnée sur une table et utilisez-la pour ouvrir les geôles. Vous trouverez un coffre au nord, ainsi qu'un livre de compétence juste à côté. Passez ensuite par la trappe située dans la geôle au sud-est pour rejoindre un tunnel d'égouts, qui vous ramènera à l'extérieur.

◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir

◊ Clé de la prison abandonnée

◊ Coffre (verrouillé : Maître)

◊ Diverses pièces d'équipement

[7.15] Scierie de Méliflot



Quêtes associées

Service (activité) : Coupe de bois* (Gilfre)

Habitation : scierie

Gilfre (prétendante)

Services

Prétendante : Gilfre [49/62]

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir [D2/10]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Le temps semble passer plus lentement dans cette pittoresque scierie située le long de la Rivière blanche, dans la partie ouest d'Estemarche, juste au nord de son embranchement avec le Sombreflot.

Extérieur

Vous pouvez entrer dans la scierie et débiter quelques planches pour Gilfre, ou empoigner une hache de bûcheron et couper du bois que vous lui revendrez par la suite contre quelques pièces.

◊ Diverses pièces d'équipement

Maison de Gilfre

Entrer par effraction dans l'humble demeure de Gilfre vaut son pesant d'or : ce comportement peu scrupuleux vous rapportera une belle somme, quelques potions et un livre de compétence (posé sur une petite table).

◊ Zone verrouillée (Novice)

◊ Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir [D2/10]

◊ Coffre

◊ Potions

Maison de l'ouvrier

Inutile d'entrer par effraction dans cette maison d'ouvrier : la porte est ouverte. Pénétrez le logis, videz-le de ses richesses et ressortez aussitôt.

◊ Coffres (3)

◊ Potions

SAMY&DENIS

[7.16] Camp du Bras cassé



Donjon : camp de géant

Géant

Objet de collection

Coffre

Deux redoutables géants ont installé leur campement le long des collines au sud-ouest d'Estemarche. Si affronter des géants n'est jamais une sage idée, vous pouvez en retirer une belle contrepartie ainsi qu'une certaine expérience en débarrassant ce campement de ses habitants. Encore faut-il en avoir les épaules. Si ces brutes sont trop fortes pour vous, essayez de vider leur coffre puis de filer à l'anglaise avant qu'ils ne s'en aperçoivent.

[7.17] Grotte de Cronvangr



Quêtes associées

Activité de donjon

Objets de collection

Coffres
Potions

Niveau conseillé : 6

Donjon : antre de vampire

Animal
Vampire

Diverses pièces d'équipement

Tout près du coeur d'Estemarche, d'énormes sacs d'oeufs couverts d'épaisses toiles d'araignée entourent l'entrée d'une inquiétante grotte de vampires.

Grotte de Cronvangr (intérieur)

La première caverne de la grotte grouille de givrépeires. Cherchez le bouton le long de la paroi et appuyez dessus pour ouvrir une porte dissimulée. Engagez-vous dans la bataille contre une petite bande de vampires dans une pièce secrète, puis videz le coffre qu'ils gardent. Quittez ce repaire et continuez d'éliminer les givrépeires à mesure que vous vous enfoncez dans la grotte. Videz le coffre englouti lorsque vous avez atteint le fond, puis poursuivez vers le repaire.

- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Repaire de Cronvangr

Exterminez de nouvelles givrépeires en avançant dans les étroits passages du repaire. Vous atteindrez rapidement une vaste caverne, où une monstrueuse araignée descend du plafond pour vous attaquer. Anéantissez-la et videz le coffre à proximité, puis avancez pour boucler votre visite et retrouver la sortie.

- ◊ Coffre

[7.18] Cabane de la rive



Quêtes associées

Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste
Carte au trésor III [6/11]
Coffre (verrouillé : Apprenti)
Diverses pièces d'équipement

Niveau conseillé : 6

Donjon : tanière

Animal

Comme son nom l'indique, c'est une petite cabane abandonnée sur une berge de la Rivière blanche, au centre d'Estemarche. Si vous arrivez à pourfendre le féroce animal y ayant élu domicile, vous pourrez vider le coffre à loisir et récupérer la carte au trésor qui s'y trouve ! Vous trouverez également un livre de compétence parmi d'autres ouvrages.

[7.19] Bosquet de Sorbrume



Quêtes associées

Quête des Daedra : Une nuit mémorable

Objets de quête

Alliance

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : Réponse au discours de Béro
Coffre (verrouillé : Expert)

Niveau conseillé : 14

Donjon : nid d'harfreuses

Sorcière

La forêt centrale d'Estemarche abrite une cruelle sorcière vivant dans une petite cabane. Si vous réussissez à vous débarrasser de cette jeteuse de sorts, essayez d'ouvrir le coffre qu'elle gardait jalousement. Vous visitez ce site à la recherche d'un anneau perdu au cours de la Quête des Daedra : Une nuit mémorable. Vous trouverez également un livre de compétence sous le lit.

[7.20] Crête de l'ossuaire



Donjon : antre de dragon

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)
Squelette

Objets spéciaux

Mur de mots : Souffle glacé [3/3]
Coffre (verrouillé : Expert)

En plein coeur d'Estemarche, une poignée de vulgaires squelettes garde le lugubre sommet d'une colline, où gisent entassés de longs ossements animaux. Si vous avez terminé la Quête principale : L'élévation du dragon, affrontez le monstrueux dragon, puis suivez le chant pour trouver un Mur de mots, qui vous permettra d'apprendre un nouveau Mot de puissance. Si possible, ouvrez le coffre tout proche pour obtenir une fructueuse récompense.

[7.21] Camp de Soufflecrevasse



Donjon : camp de géant

Animal
Géant
Mammouth

Objets de collection

Coffre
Coffre (verrouillé : Spécialiste)
Havresac
Potion

Un géant a établi un campement près du coeur d'Estemarche. Attaquez-le depuis la crête nord pour prendre l'avantage. Videz un premier coffre, puis trouvez-en un autre, accompagné d'un havresac, parmi les débris d'un chariot khajiit. Méfiez-vous des animaux sauvages nichés dans le chariot !

[7.22] Narzulbur



Quêtes associées

Quête parallèle : Les Mains du forgeron.
Service (activité) : Extraction de minerai* (Dushnamub)
Service : Partenaires d'entraînement* (Mauhulakh)

Niveau conseillé : 6

Habitation : forteresse orque

Bolar
Chef Mauhulakh
Urog
Yatul

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf
Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Artisanat

Laboratoire alchimique
Chevalet de tannage

Nichée dans les montagnes formant la frontière orientale d'Estemarche, cette petite communauté minière orque tente de prospérer en exploitant l'ébonite de la Mine de Dévinoir.

Extérieur

Les Orques ne sont pas chaleureux envers les étrangers, mais ils ne vous attaqueront pas ni ne vous chasseront. Adressez-vous aux villageois pour éventuellement gagner une nouvelle quête, propice à vous faire accepter parmi eux.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, chevalet de tannage
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Atelier alchimique

La compétence Crochetage de niveau Expert est nécessaire pour entrer dans l'atelier alchimique de Narzulbur, où il conserve une belle collection de potions et d'ingrédients.

- ◊ Zone verrouillée (Expert)
- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Potions à foison

Longère de Mauhulakh

Vous trouverez dans cette longère un âtre crépitant ainsi que différents aliments et un endroit où dormir. Un livre de compétence est posé sur une table, recouvert en partie par d'autres ouvrages.

- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Les chevaliers des Neuf
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Coffre (verrouillé : Maître)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Cave de Mauhulakh

La cave renferme quelques objets intéressants, dont un coffre verrouillé (Spécialiste). Vous y trouverez également un livre de compétence sur une étagère.

- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Chanson de Hrormir
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)

[7.23] Mine de Dévinoir



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 8

Habitation : mine

Bor
Dushnamub (forgeron)
Gadba gro-Largash
Mogdurz
Mul gro-Largash

Services

Commerçant (forgeron) : Dushamub [23/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Forge
Meule
Fonderie
Établi

Dangers

Flaque d'huile

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde [B2/10]
Diverses pièces d'équipement
Minerai (ébonite)

Cette petite mine se trouve dans les montagnes orientales d'Estemarche, au sud de la forteresse orque de Narzulbur. Un forgeron de grand talent travaille à proximité et une grande variété de minerai libre d'exploitation est disponible à l'intérieur de la mine. C'est la seule véritable mine d'ébonite de Bordeciel.

Extérieur

Adressez-vous au forgeron orque travaillant juste à l'entrée de la mine pour lui acheter un arsenal d'armes et d'armures plus élaborées. Le forgeron propose également des matières premières et vous achètera tous les minerais recueillis dans la mine voisine. N'hésitez pas non plus à faire usage du poste de forgeage si le coeur vous en dit. Si vous comptez utiliser la fonderie, vous devrez au préalable trouver une pelle dans la mine. Il y a également un livre de compétence dans la hutte à ciel ouvert, près de l'entrée de la mine.

- ◊ Artisanat : forge, meule, fonderie, établi
- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde [B2/10]

Mine de Dévinoir (intérieur)

Vous trouverez de nombreux outils dans cette mine orque : haches de bûcheron, pioches et pelles. Scrutez les parois et le sol pour y trouver des filons d'ébonite et creusez-les pour en retirer le précieux minerai que vous revendrez ensuite ou utiliserez pour fabriquer armes et armures.

- ◊ Danger ! Piège : flaque d'huile
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (ébonite)

[7.24] Côte de Bourberoc



Niveau conseillé : 6

Donjon : repaire de sorcier

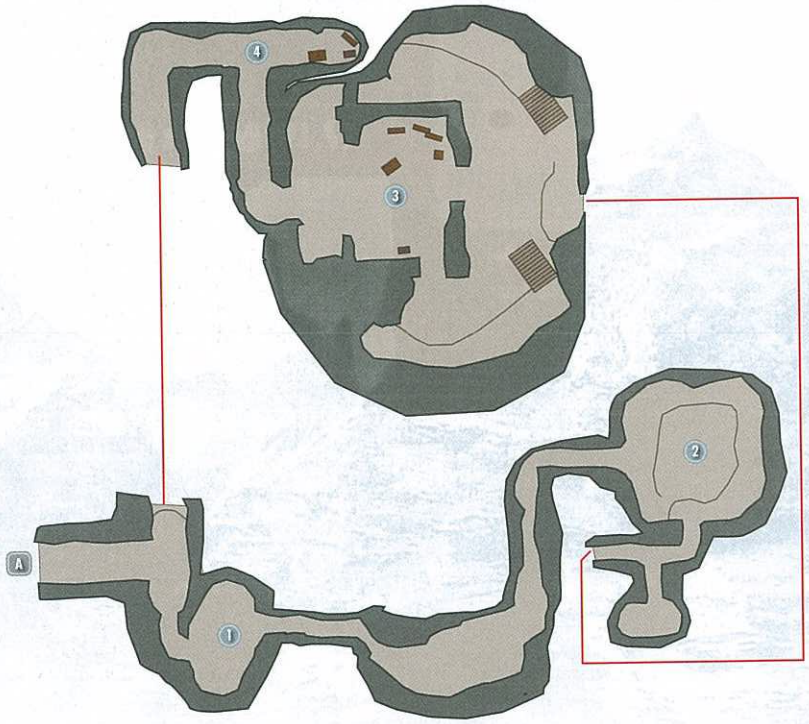
Atronach
Mage

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire [E2/10]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement



De dangereux mages habitent cette petite grotte, située au pied de la chaine de montagnes orientales d'Estemarche. Avant d'entrer, emparez-vous de la gemme spirituelle sur le site des rituels.

A Sortie vers Bordeciel

1 Poste d'alchimie

Tuez le mage solitaire dans la première petite caverne de la grotte, puis recueillez quelques objets utiles au-dessus du laboratoire alchimique voisin. Méfiez-vous des Atronachs et des mages qui vous attendent dans le tunnel suivant.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Potion
- ◊ Sacoche d'apothicaire

2 Salle des livres

Un long tunnel vous conduit jusqu'à cette salle, où vous trouverez des outils d'extraction et quelques gemmes spirituelles, cachés parmi un tas de vieux livres. Prenez la direction du sud, vers les dortoirs, pour y récupérer une potion et vider un coffre, en chemin vers la pièce suivante.

- ◊ Coffre
- ◊ Potion

3 Salle centrale

Débarrassez-vous de nouveaux mages et Atronachs au coeur de cette gigantesque caverne avant d'explorer les corniches au nord et au sud, où vous trouverez des potions et d'autres objets de valeur. Il y a également un livre de compétence sur une table.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, autel d'enchantement
- ◊ Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire [E2/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

4 Sortie

Un dernier mage vous attend dans le passage final, qui vous ramène à proximité de l'entrée de la grotte.

- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

[7.25] Mzulft



Quêtes associées

Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible

Niveau conseillé : 16

Donjon : cité dwemer

Chaurus
Sphère dwemer
Araignée dwemer
Falmer
Paratus Decimius

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Pistons dwemers (plaque à pression)
Éboulement (fil tendu)
Lances (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire

Objets spéciaux

Sphère armillaire dwemer
Minerai (pierre de lune)
Zone verrouillée (quête requise)
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Cet important réseau mécanique de fabrication dwemer est enfoui dans les montagnes orientales d'Estemarche. La porte qui y donne accès restera impénétrable tant que vous n'aurez pas obtenu la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible.

A Sortie vers Bordeciel

1 Couloir d'entrée

Ce couloir ne présente rien de particulier, mais méfiez-vous des pièges déclenchés par les plaques à pression. Des araignées dwemers vous attendent un peu plus loin dans le passage.

◊ Danger ! Piège : lances (plaque à pression)
◊ Potions

2 Salle du trésor 1

Anéantissez de nouvelles araignées dwemers, puis crochetez une serrure (Spécialiste) pour accéder à une salle au trésor, située au nord et gardée par une sphère dwemer.

◊ Coffre
◊ Potion

3 Caverne ensoleillée

Repérez un objet de valeur caché dans un angle de cette pièce doucement éclairée par la lumière du jour. Si vous avez emporté une pioche, vous pouvez extraire de la pierre de lune du filon présent dans cette pièce.

◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Minerai (pierre de lune)

4 Salles des chaurus

De dangereuses créatures appelées chaurus vous attendent dans ces deux petites cavernes. Méfiez-vous du fil tendu dans la salle qui relie ces deux cavernes. Si vous vous sentez d'humeur travailleuse, extrayez à nouveau la pierre de lune.

◊ Danger ! Piège : éboulements (fil tendu)
◊ Havresac
◊ Minerai (pierre de lune)

5 Réserve 1

De multiples sphères dwemers gardent cette petite pièce, dotée d'une porte décorée et d'une réserve. Crochetez la serrure pour accéder aux quelques menus objets de la réserve.

SAMY&DENIS

6 Salle du trésor 2

Frayez-vous un chemin jusqu'à l'étage inférieur et crochetez une serrure (Spécialiste) pour ouvrir la porte et accéder au coffre de cette étrange pièce.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions

7 Salle aux araignées

Avancez avec précaution le long de la corniche gauche de cette vaste pièce : des dalles piégées déclenchent des pistons dwemers capable de vous envoyer dans la fosse centrale, infestée d'araignées.

- ◊ Danger ! Piège : piston dwemer (plaques à pression)

B Porte menant à la Brasserie de Mzulft

C Porte menant Mzulft

8 Entrée de la brasserie

Débarrassez-vous du Falmer très agile vous attendant dans ce large couloir, qui revêt peu d'intérêt en lui-même.

9 Réserve 2

Combattez de nouveaux Falmers à mesure que vous progressez vers cette salle. Ne perdez pas de temps à crocheter la porte ouest (Expert) : la réserve qu'elle protège ne contient rien d'autre que des bouts de ferraille.

- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

10 Passage souterrain

N'oubliez pas les étranges coffres lorsque vous traversez ce conduit.

- ◊ Coffres (2)
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Potion

11 Caverne luisante

Récoltez les nombreux champignons luisants, projetant une étrange lueur sur ces deux cavernes. Vous pourrez également obtenir des oeufs de chaurus en inspectant les différents sacs d'oeufs.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

12 Salle du trésor 3

Crochetez la serrure (Expert) afin de récupérer une clé importante, ainsi que le butin d'un coffre et un livre de compétence.

- ◊ Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire
- ◊ Clé de la salle de Mzulft
- ◊ Coffre

13 Salle du trésor 4

Crochetez la serrure (Spécialiste) de cette porte décorée pour accéder à la salle du trésor gardée par un chaurus.

- ◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

14 Salle du trésor 5

- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Novice)
- ◊ Potions à foison

Attention : les trésors de grande valeur de cette vaste salle sont gardés par de nombreux Falmers. Crochetez la serrure (Expert) dans l'angle sud-ouest pour accéder à une petite salle au trésor.

D Porte menant à la Cathédrale de Mzulft

E Porte menant à la Brasserie de Mzulft

15 Grande Salle

Cette immense salle grouille de Falmers. Combattez-les pour sécuriser la zone, puis crochetez la serrure (Expert) pour accéder à la niche contenant le trésor. Pour ouvrir la porte ouest, vous devez utiliser la clé qui se trouve dans un coffre situé dans la salle des machines à l'est. Un Marchombre falmer possède un cristal focalisant, nécessaire pour le lieu [18].

- ◊ Cristal focalisant
- ◊ Coffres (3)

16 Salle des machines

Une sphère dwemer garde l'entrée de cette salle. Ouvrez le coffre pour récupérer la clé de l'observatoire de Mzulft.

- ◊ Clé de l'observatoire de Mzulft
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

17 Salle verrouillée

L'accès à cette salle vous est impossible sans la clé de l'observatoire de Mzulft. La porte menant à [18] est elle aussi fermée : Paratus Decimius l'ouvrira quand vous lui aurez rapporté le cristal focalisant. La porte de sortie des ruines se trouve ici, mais vous ne pouvez y accéder qu'après avoir résolu l'énigme du lieu [18].

- ◊ Havresac

18 Salle de la sphère armillaire

Cette vaste salle contient un gigantesque et mystérieux mécanisme dwemer. Vous aurez besoin de Paratus Decimius pour résoudre cette énigme, ainsi que de votre connaissance des sorts de feu et de glace. Consultez la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible pour en savoir plus.

- ◊ Sphère armillaire dwemer

F Sortie vers Bordeciel

[7.26] Cachette du Couteau perdu



Des bandits ont installé une formidable cachette dans cette grotte inondée. Progressez dans les entrailles de la Grotte du Couteau perdu pour atteindre la Cachette du Couteau perdu.

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Animal
Bandit

Artisanat

Meule
Casserole

Dangers

Piège d'os (alarme)
Éboulement (fil tendu)

Objets de collection

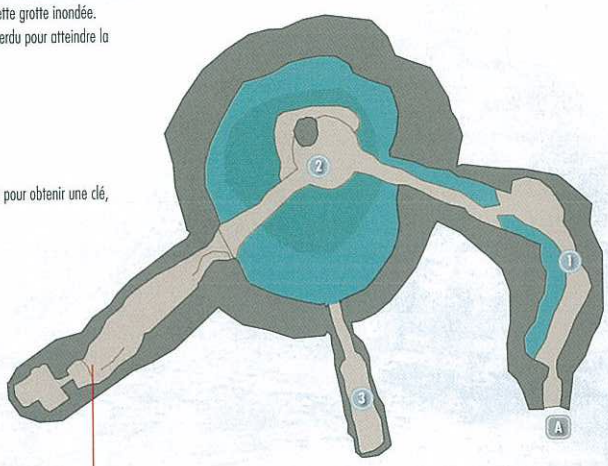
Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques
Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie [E1/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

A Sortie vers Bordeciel

1 Tunnel d'entrée

Tuez les bandits postés à l'extrémité du tunnel d'entrée pour obtenir une clé, récupérée sur l'un des cadavres.

- ◊ Clé de la cage du Couteau perdu (bandit)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

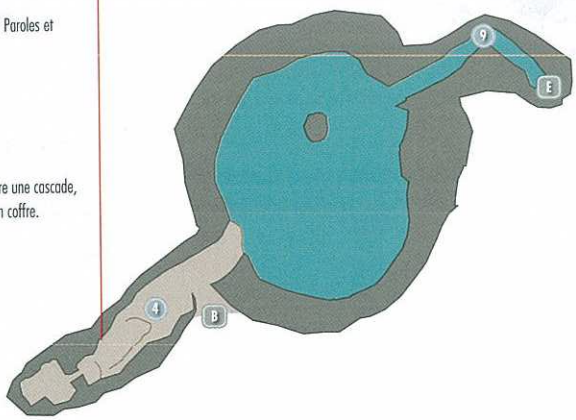


2 Caverne inondée

D'autres bandits patrouillent au centre de la grotte ; des archers tireront leurs flèches depuis les chemins de ronde situés en hauteur. Un livre de compétence se trouve sur une table, sur le promontoire central.

- ◊ Danger ! Piège d'os (alarme)
- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie [E1/10]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Grotte du Couteau perdu



3 Tunnel de la cascade

Empruntez un passage souterrain secret, caché derrière une cascade, depuis [2] pour rejoindre un petit tunnel contenant un coffre.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

4 Tunnel ouest

Ce tunnel mène à la Cachette du Couteau perdu. Vous y trouverez de nouveaux bandits et un dangereux piège déclenché par un fil tendu. Passez la réserve de l'étage supérieur au peigne fin pour y trouver un coffre.

- ◊ Danger ! Piège : éboulements (fil tendu)
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

B Chemin menant à la Cachette du Couteau perdu

C Chemin menant à la Grotte du Couteau perdu

5 Entrée de la cachette

Passez discrètement près des gardes occupés à discuter, puis glissez-vous derrière l'échafaudage pour y découvrir un coffre caché.

- ◊ Coffre
- ◊ Potion

6 Baraquements ouest

Attention, de nombreux bandits vous attendent dans les baraquements de pierre situés à l'ouest.

- ◊ Diverses pièces d'équipement

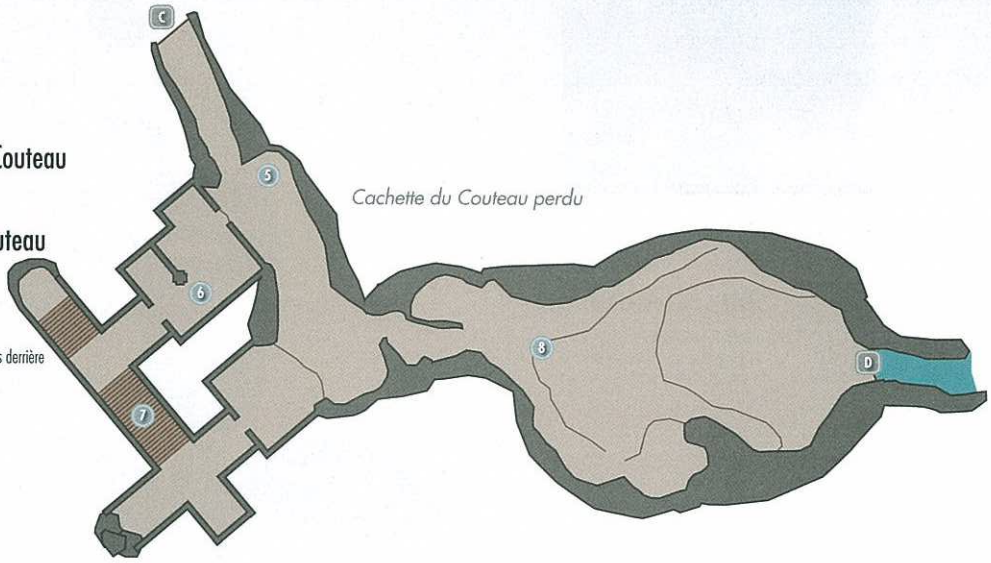
7 Couloirs ouest

Éliminez de nouveaux bandits et récupérez leur butin dans ces pièces. Un autre livre de compétence se trouve sur une table, en haut des escaliers.

- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Orsinium et les Orques
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipemen

8 Salle des cages

En entrant dans cette salle, sautez dans la cascade pour y découvrir un tunnel secret doté d'un grand coffre fermé à clé. Le tunnel conduit vers plusieurs cages et un groupe de bandits. Ouvrez les cages grâce à la clé trouvée sur le premier bandit (vous pouvez également la trouver sur l'un des bandits de cette salle). Videz un autre coffre bien garni.



Cachette du Couteau perdu

- ◊ Danger ! Piège d'os (alarme)
- ◊ Artisanat : meule
- ◊ Clé de la cage du Couteau perdu (bandit)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Coffre (verrouillé : Maître)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

D Chemin menant à la Grotte du Couteau perdu

E Chemin menant à la Cachette du Couteau perdu

9 Promontoire est

Débarrassez-vous de quelques bandits supplémentaires, puis videz le coffre sur le chemin du retour, après avoir quitté la Cachette du Couteau perdu.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[7.27] Fort Amol



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol

Niveau conseillé : 6

Habitation : fort militaire

Mage (avant la guerre civile)
Soldat (Impérial/Sombrage, suivant l'avancée de la guerre civile)

Artisanat

Laboratoire alchimique
- ◊ Autel d'enchantement

Forge

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure

Objets spéciaux

Autel de Julianos [5/5]
Coffre(s)
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Cette forteresse de taille moyenne est en proie à des mages malfaisants, qui seront chassés au début de la guerre civile. Les forces de l'Empire et des Sombrages se battront pour prendre Fort Amol. Un mur d'enceinte en ruines vous permet de vous infiltrer par l'est.

Extérieur

Sécurisez l'extérieur du fort avant d'explorer ses espaces intérieurs plus restreints. Un autel dédié à Julianos se trouve sur la forge.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique, forge
- ◊ Autel de Julianos [5/5]
- ◊ Coffres (2)

Fort Amol (intérieur)

Tuez de nouveaux mages et fouillez les moindres recoins des salles du fort Amol pour y dénicher des objets de valeur. Ne manquez pas le livre de compétence posé sur une étagère, près de l'autel d'enchantement.

- ◊ Artisanat : autel d'enchantement
- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Prison Débarrassez-vous des mages postés à l'entrée de la prison, puis pillez les lieux.

- ◊ Potion

SAMY&DENIS

[7.28] Passe du Sombreflot



Quêtes associées

Objectif secondaire : Évacuation d'Argonien* (Derkeethus)

Niveau conseillé : 18

Donjon : repaire de Falmers

Animal
Derkeethus (acolyte)
Falmer

Services

Acolyte : Derkeethus [38/47]

Dangers

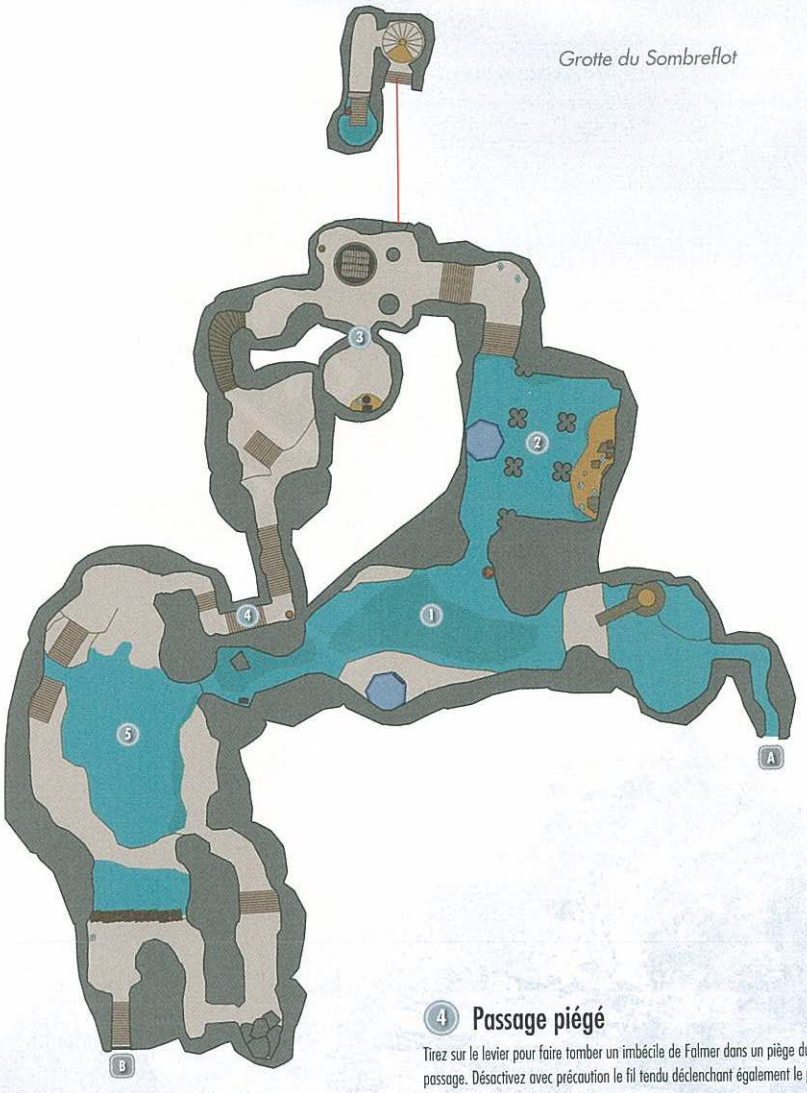
Piège oscillant (levier/fil tendu)

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armes
Coffres
Potions

La rivière de cette passe coule au creux des montagnes septentrionales de La Brèche. Un malheureux Argonien du nom de Derkeethus s'y est retrouvé pris au piège.

NOTE Ce guide part du pied des montagnes pour vous faire prendre de la hauteur. Il est cependant également possible d'y entrer par le sommet et de faire le chemin en descendant.



A Sortie vers Bordeciel

1 Caverne de la cascade

Videz le coffre et éliminez les Falmers rencontrés en chemin vers cette première et vaste salle inondée. Videz le coffre falmer près de la cascade avant de poursuivre par le passage au nord.

- Coffres (2)

2 Nid de chaurus

Débarrassez-vous des chaurus, puis fouillez les gravats à l'est pour y trouver de nouvelles urnes et un autre coffre.

- Coffre (verrouillé : Apprenti)

3 Fosse

Tuez un puissant Falmer pour obtenir la clé et libérer un personnage non hostile du nom de Derkeethus, qui vous demande de l'aider à s'évader de la grotte (ce qui vous rapporte une Quête parallèle). Tirez le levier dans l'angle nord-est de la salle pour faire apparaître un passage secret menant à deux coffres situés dans une fosse inondée, en dessous.

- Artisanat : autel d'enchantement
- Acolyte : Derkeethus [38/47]
- Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armes
- Clé de la fosse du Sombreflot (urne funéraire)
- Clé du chaman (Falmer)
- Coffres (3)
- Potion

4 Passage piégé

Tirez sur le levier pour faire tomber un imbécile de Falmer dans un piège du passage. Désactivez avec précaution le fil tendu déclenchant également le piège lors de votre progression vers [5].

- Danger ! Piège oscillant (levier/fil tendu)
- Potions

5 Caverne des rapides

Débarrassez-vous des nombreux Falmers que vous rencontrerez dans cette vaste salle. Gravissez les corniches situées à l'ouest pour trouver un passage obscur au-dessus de la cascade sud, où vous découvrirez un coffre. Utilisez les corniches sud pour atteindre le passage menant à l'extérieur, mais prenez garde au fil tendu au travers de l'entée.

- Danger ! Piège oscillant (fil tendu)
- Coffre

B Sortie vers Bordeciel

[7.29] Grotte de Brisejambe



Niveau conseillé : 14

Donjon : nid d'harfreuse

Animal
Strix
Sorcière

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement

Dangers

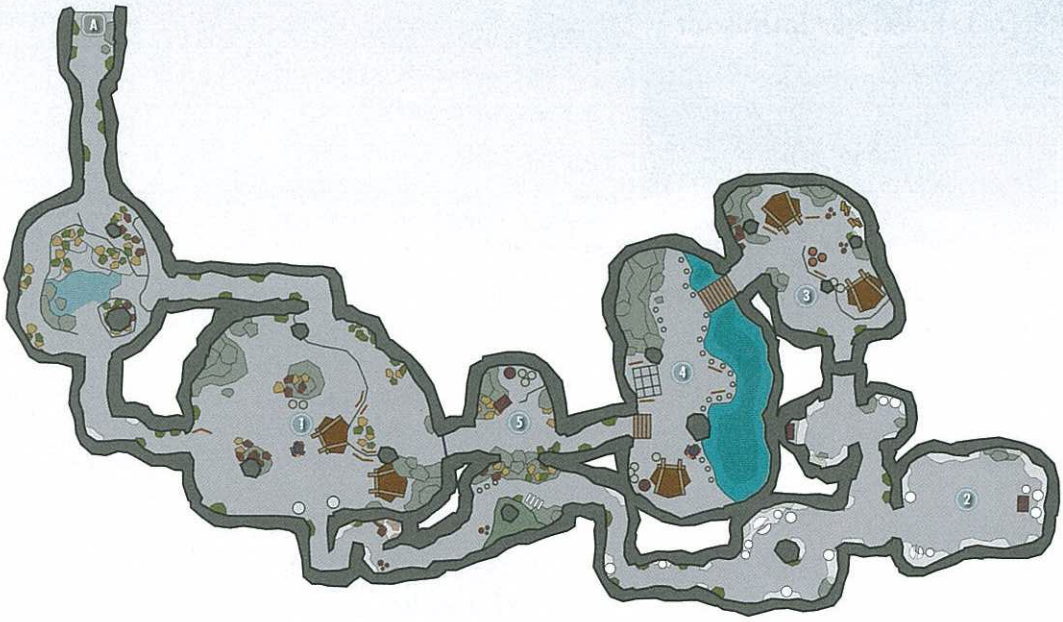
Piège magique

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Cette grotte de taille moyenne se trouve à la base nord des montagnes septentrionales de La Brèche et abrite des bêtes et des sorcières malveillantes. .



A Sortie vers Bordeciel

1 Caverne de troll

Éliminez les ragnards dans la première haute salle de la grotte, puis avancez jusqu'à cette vaste caverne, où rôdent des sorcières peu avares de leurs sorts et un prédateur affamé. Videz le coffre caché sous une tente et pillez le contenu d'une boite posée au sommet d'un rocher, puis empruntez le passage au sud en direction de [2], affrontez un troll en chemin et récupérez la gemme spirituelle posée au sommet du piédestal pour l'empêcher de vous envoyer des Stalactites.

- ◊ Danger ! Piège magique
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Nid d'araignée géante

Éliminez les givrépeires en chemin vers cette caverne couverte de toiles d'araignées où une givrépeire géante descend du plafond pour se nourrir.

- ◊ Coffre

3 Grotte de la strix

Éliminez de nouvelles araignées en chemin vers cette caverne, où une strix vous attend. Récupérez le livre de compétence posé sur un tonneau à l'intérieur de la tente.

- ◊ Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau
- ◊ Potions

4 Caverne du canal

Débarrassez-vous de la strix et de l'harfreuse de cette caverne où coule un canal. Vous pouvez libérer le spriggan de la geôle (Novice) dans laquelle il est enfermé, car celui-ci affrontera les ennemis à votre place. Il n'y a aucun objet de valeur dans l'eau.

- ◊ Artisanat : autel d'enchantement

5 Cache

Pillez le coffre géant en chemin vers la sortie de la grotte, alors que vous regagnez la première haute salle.

- ◊ Artisanat : laboratoire alchimique
- ◊ Coffre

[7.30] Sanctuaire du Primarbor



Quêtes associées

Quête du temple : Les bienfaits de la nature

Niveau conseillé : 8

Donjon : bosquet de spriggans

Asta
Sond
Spriggan

Objet de collection

Livre de compétence [Guérison] : Le mystère de Talara, vol. 2

Cette grotte à l'ouverture béante se trouve sur le territoire austral d'Estemarche. L'intérieur est constitué d'une gigantesque caverne baignée de lumière. Vous trouverez un livre de compétence posé contre un petit tas de pierres, près du chemin vers la cascade. Une femme du nom d'Asta vous parle d'une arme puissante capable d'agir sur les racines du grand arbre de la caverne, le Primarbor, bloquant le chemin vers la merveille en question. Vous reviendrez ici avec l'arme nécessaire au cours de la Quête du temple : Les bienfaits de la nature.

[7.31] Gué du Sombreflot



Quêtes associées

Service (activité) : Extraction de minerai* (Verner Saute-Roc)
Service : Livraison spéciale* (Sonda Drenim)
Service : Tueur de bandits* (Annekke)

Habitation : village

Annekke Saute-Roc (acolyte)
Derkeethus (prétendant)
Hrefna
Sondas Drenim (prétendant)
Soldat Sombrage
Tormir
Verner Saute-Roc

Artisanat

Fonderie

Services

Acolyte : Annekke Saute-Roc [39/47]
Prétendant : Derkeethus [50/62]
Prétendant : Sondas Drenim [51/62]

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Chimarvamidium [B2/10]
Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement
Minerai (corindon)

Ce pittoresque village s'érige à cheval sur les deux rives de la large et courte cascade du Sombreflot, à la limite sud d'Estemarche. Un ancien pont de pierre, vestige des temps anciens, traverse la rivière.

Extérieur

Adressez-vous à un vieux mineur du nom de Sondas Drenim pour obtenir une nouvelle Quête parallèle. Si vous ne le trouvez pas au dehors, il se trouve sans doute à l'intérieur de la mine toute proche.

- ◊ Artisanat : fonderie

Maison de Verner et Annekke

Vous devez crocheter la porte du corps de ferme pour y entrer, mais les lieux ne cachent rien d'intéressant.

- ◊ Zone verrouillée (Spécialiste)
- ◊ Coffre

Mine de Doroc

La mine située près de la Passe du Sombreflot n'est pas bien grande, car les travailleurs locaux ne l'ont exploitée que quelques années durant. Emparez-vous d'une pioche et creusez les filons de corindon courant le long des murs, puis vendez le minerai à Verner Saute-Roc, qui vous dédommagera pour vos efforts. Vous trouverez un livre de compétence sur un tonneau, au bout du tunnel.

- ◊ Livre de compétence [Armure lourde] : Chimarvamidium [B2/10]
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Minerai (corindon)

SAMY&DENIS

[7.32] Pierre de l'Atronach



Niveau conseillé : 6

Objets spéciaux

Pierre dressée : Pierre de l'Atronach [8/13]

Une pierre antique gravée de symboles étranges se trouve sur une petite éminence, le long de la frontière sud d'Estemarche. Touchez cette pierre pour gagner la bénédiction de l'Atronach. Ceux placés sous le signe de l'Atronach absorbent la magie des sorts qui leur sont lancés et sont dotés d'une réserve de magie plus vaste, mais restaurée plus lentement.

[7.33] Arquebrumes



Quêtes associées

Quête de donjon : Oublier Fjola*

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Christer

Bandit d'Arquebrumes

Chef des bandits (Fjola)

Objets de quête

Alliance de Fjola

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Livre de compétence [Armure lourde] : Le récit d'Hallgerd

Objet unique : Alliance de Fjola [64/112]

Coffres

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette imposante forteresse de pierres s'élève à la frontière australe d'Estemarche, à courte distance des montagnes longeant la limite nord de La Crevasse. Un groupe de bandits a pris le contrôle du fort et vous devez leur régler leur compte.

Extérieur

Dispersez le groupe de bandits défendant l'extérieur du fort, puis tirez le levier pour abaisser le pont-levis et avancez pour pénétrer la première des trois tours.

Tour nord

À l'intérieur de la tour, adressez-vous à un certain Christer pour obtenir une nouvelle Quête parallèle, ainsi qu'une clé de grande importance ouvrant la porte voisine. Atteignez l'étage supérieur, puis grimpez à l'échelle et utilisez à nouveau la clé pour sortir. (Inutile d'ouvrir la geôle de l'étage, elle ne contient rien d'intéressant.)

- Clé d'Arquebrumes (Christer)
- Artisanat : laboratoire alchimique
- Coffre
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- Diverses pièces d'équipement

Tour ouest

Ouvrez le coffre verrouillé avant de pénétrer la seconde tour du fort. De nouveaux bandits vous attendent à l'intérieur, dont un relativement puissant. Essayez d'atteindre l'étage supérieur et poursuivez votre chemin par la haute porte.

- Coffre (verrouillé : Apprenti)
- Sacoche d'apothicaire
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Tour est

Dans cette dernière tour, vous rencontrez le chef des bandits. À votre plus grand étonnement, il s'agit de Fjola, l'épouse disparue de Christer. Fjola refuse de vous accompagner : vous devez donc la tuer sur place ou retourner voir Christer pour lui annoncer la mauvaise nouvelle. Fjola est une puissante ennemie, mais elle porte sur elle de nombreux objets de valeur : la tuer en vaut donc la peine. Acceptez d'abord de l'aider, et vous pourrez non seulement la tuer, mais aussi terminer la quête en remettant à Christer l'alliance de sa défunte épouse. N'oubliez pas de récupérer le livre de compétence posé sur une commode dans cette tour.

- Objet unique : Alliance de Fjola [64/112] (Fjola)
- Livre de compétence [Armure lourde] : Le récit d'Hallgerd
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[7.34] Camp impérial d'Estemarche



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol

Habitation : camp militaire impérial

Soldat impérial

Intendant impérial (forgeron)

Services

Commerçant (forgeron) : intendant impérial [24/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Coffres (2)

Diverses pièces d'équipement

Un petit groupe de soldats impériaux a osé établir son camp au pied des cimes orientales d'Estemarche. Adressez-vous à l'intendant pour consulter sa sélection d'armes et armures. Examinez chacun des sites stratégiques de la carte marqués par un drapeau afin de gagner éventuellement de nouvelles informations. Vous remarquerez que l'existence de ce campement est liée au statut de la compagne de la guerre civile.

[7.35] Kagrenzel



Quêtes associées

Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : repaire de Falmers

Falmer

Dangers

Éboulements (à proximité)

Jonction souterraine : Grotte de la Crique pierreuse [7.36]

Objets spéciaux

Orbe étrange

Coffre(s)

Perché au sommet des montagnes orientales d'Estemarche, un temple oublié de tous s'élève à la frontière même de Bordeciel. Faites le tour de la mystérieuse structure et pénétrez-y par l'est. Touchez l'étrange orbe présent dans le temple qui vous projettera dans une caverne inondée, bien plus loin en contrebas.

Caverne inondée

Trouvez le coffre verrouillé (Expert) caché dans les eaux profondes et l'autre coffre posé sur la terre ferme. Empruntez l'étroit passage vous ramenant au pont près duquel vous êtes passé en tombant, puis éliminez les Falmers sortant d'ouvertures percées dans les parois. Traversez le pont et suivez le chemin pour redescendre vers la Grotte de la Crique pierreuse [7.36]. Il vous est impossible de retourner au temple à partir de ce point.

- Danger ! Piège : éboulements (à proximité)
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Expert)

[7.36] Grotte de la Crique pierreuse



Quêtes associées

Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Autre faction : Quête de l'Académie des bardes : Le luth de Finn

Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons

Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Bandit

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège à masse (fil tendu)

Jonction souterraine : Kagrenzel [7.35]

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Le mystère de la princesse Talara, vol. 4

Carte au trésor X [7/11]

Gemme étrange : [18/24]

Coffre

Coffre (verrouillé : Apprenti)

Potions à foison

Cette grotte inondée se trouve derrière un petit étang, au pied des montagnes orientales d'Estemarche. Entrez par un passage latéral, tuez un bandit montant la garde, puis coupez de loin le fil tendu pour éviter le piège à masse qu'il déclenche. Éliminez la puissante mage dans sa cachette et récupérez la carte au trésor sur son cadavre. Vous trouverez également un livre de compétence dans cette zone, ainsi qu'une gemme étrange en rapport avec la Quête parallèle de la Guilde des voleurs : La Couronne de Barenziah. Videz le grand coffre, puis continuez jusqu'à l'extrémité de la grotte, où vous attend un autre coffre verrouillé. La Grotte de la Crique pierreuse est reliée à Kagrenzel [7.35], mais le passage à sens unique ne conduit que de Kagrenzel à la Grotte de la Crique.

SAMY&DENIS

[7.37] Grotte de Rocaxe



Niveau conseillé : 6

Donjon : camp de bandits

Animal Bandit Tavernier Joueur

Danger

Piège à ours

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1 [E2/10]
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette grotte se trouve dans les collines au sud-est d'Estemarche, près de l'endroit où la route principale conduit vers la Brèche.

Extérieur

Débarrassez-vous du bandit montant la garde à l'extérieur de la grotte. Vous pouvez également ouvrir les cages des lupus, totalement inoffensifs.

◊ Artisanat : chevalet de tannage

Entrée et repaire du joueur

Tuez un autre bandit dans le passage d'entrée de la grotte, puis infiltrez-vous dans la salle suivante pour écouter un groupe de joueurs. Tuez-les et trouvez sur la dépouille du tavernier la clé ouvrant la zone des paris. Le puissant bandit essayant de défendre les joueurs porte également sur lui une clé, ouvrant les cages que vous avez remarquées dehors, ainsi que celles situées au fond de la grotte. Trouvez l'autre grand coffre dans la dernière salle, mais faites attention au piège à ours installé juste devant. Il y a également un livre de compétence derrière le bar.

◊ Danger ! Piège à ours
◊ Livre de compétence [Crochetage] : La Reine-louve, vol. 1 [E2/10]
◊ Clé de la Grotte de Rocaxe (tavernier)
◊ Clé de la cage de Rocaxe (bandit)
◊ Coffres (verrouillés : Apprenti) (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

[7.38] Ansilvund



Quêtes associées

Quête parallèle : Tous les moyens sont bons
Quête de donjon : Un amour par-delà la mort*

Niveau conseillé : 8

Donjon : repaire de sorcier

Atronach
Draugr
Fjori
Holgeir
Lu'ah Al-Skaven
Mage

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement
Créateur d'enchantement

Dangers

Fléchettes (plaques à pression du piédestal)
Piège à masse (fil tendu)
Jets de flammes (plaques à pression)
Lampes à huile
Flaque d'huile
Sol montant
Éboulement (fil tendu)
Lames oscillantes (plaques à pression/levier)
Piège oscillant (plaques à pression)

Énigmes

Piliers nordiques

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2
Arme unique : Phantasme [53/80]
Gemme étrange : [19/24]
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

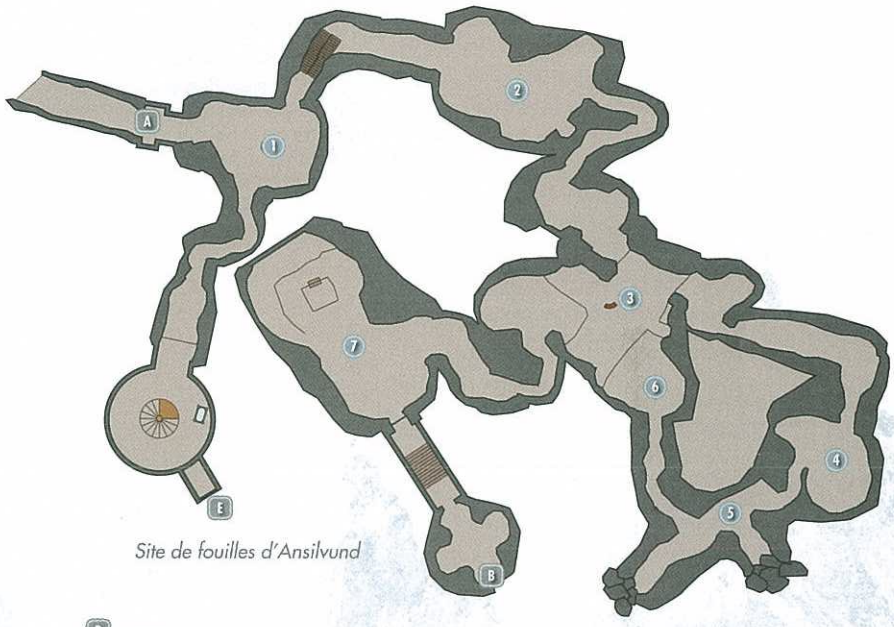
Située à l'extrémité sud-est d'Estemarche, cette crypte récemment exhumée s'enfonce profondément sous les montagnes orientales de Bordeciel. On y trouve encore quelques fragments de l'histoire de deux amants enterrés ici, Fjori et Holgier.

Extérieur

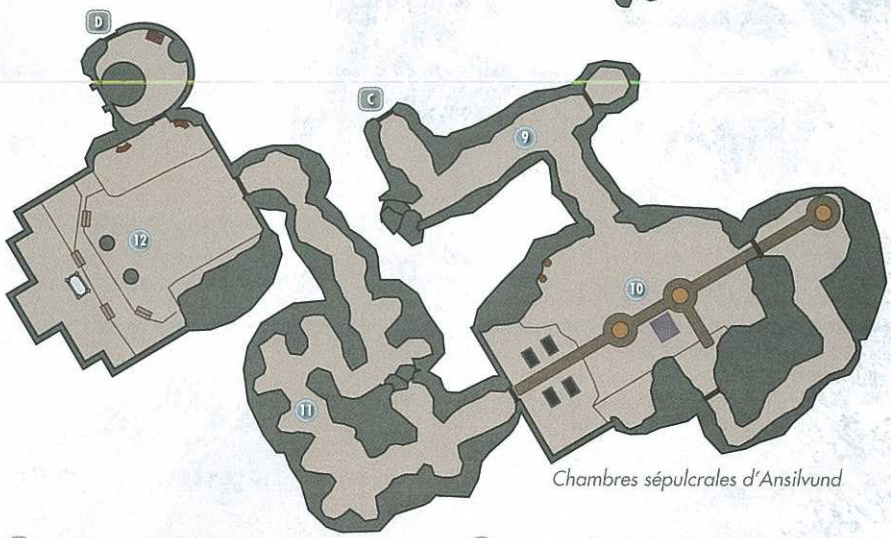
Débarrassez-vous du mage et récupérez quelques objets avant de pénétrer dans le site de fouilles.

◊ Artisanat : laboratoire alchimique
◊ Coffre (verrouillé : Apprenti)
◊ Potions

A Sortie vers Bordeciel



Site de fouilles d'Ansilvund



Chambres sépulcrales d'Ansilvund

1 Entrée

Récoltez quelques potions et outils d'extraction qui pourraient vous être utiles en chemin vers cette première salle, où vous attend un puissant Draugr. Aventurez-vous dans le passage inférieur pour éliminer éventuellement un autre Draugr avant d'emprunter le sentier supérieur conduisant vers [2].

◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

2 Petite salle de fouilles

Un mage surveille deux Draugr ensorcelés, contraints d'effectuer les fouilles, déplorant la basse besogne qui lui a été attribuée. Essayez d'utiliser la lampe pendue au plafond et la flaque d'huile à l'extrémité de la salle. Videz le coffre verrouillé situé sur les échafaudages en quittant [1].

◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
◊ Coffre (verrouillé : Novice)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

3 Salle du promontoire nordique

En entrant dans la caverne, ouvrez le coffre et faites attention au fil tendu dans le passage suivant. Une voix lugubre vous y attire, marquant le début d'une nouvelle Quête parallèle. Pillez les cadavres de draugr en chemin vers [4].

- Danger ! Pièges : piège à masse (fil tendu), lampe à huile
- Coffre (verrouillé : Apprenti)
- Potions

4 Grotte de l'enchantement

D'autres mages sont massés dans cette petite salle, où vous trouverez différents ingrédients et aliments.

- Artisanat : autel d'enchantement
- Lampes à huile

5 Salle des draugr

La voix se fait à nouveau entendre lorsque vous pénétrez cette salle : elle appelle les morts à se relever pour vous affronter.

6 Salle du plateau mobile

Attention : tout le centre de cette pièce s'élève si vous marchez dessus, vous projetant contre des piques mortelles sortant du plafond. Évitez le centre de la salle au moment de la traverser.

- Danger ! Piège : sol montant

3 Salle du promontoire nordique (second passage)

Traversez les passerelles surélevées pour atteindre ce lieu, où vous trouverez quelques potions intéressantes posées sur une petite table. Vous trouverez un petit coffre sur la plateforme de bois surplombant la zone par laquelle vous avez pénétré cette salle. Un autre draugr ensorcelé s'affaire à creuser près d'un grand échafaudage au-dessus de la porte permettant de poursuivre votre progression.

- Lampes à huile
- Potions

7 Énigme des piliers

Lorsque vous approchez de cette vaste salle, méfiez-vous du fil tendu. Vous voilà face à un draugr, un mage et un Atronach de feu. Après le combat, résolvez l'énigme en faisant pivoter la rangée supérieure des piliers nordiques afin d'aligner les symboles qu'ils présentent avec la rangée de glyphes cachés près du sol (de gauche à droite : serpent, faucon, baleine, serpent). Vous avez peut-être déjà pu voir la solution dans le livre Fjori et Holgier. La porte sud s'ouvre à vous ; évitez la dalle piégée lorsque vous traversez la passerelle ou les flammes vous dévoreront. Videz le coffre en chemin vers les chambres sépulcrales d'Ansilvund.

- Danger ! Jet de flammes (plaque à pression), éboulement (fil tendu)
- Coffre
- Potions

B Porte menant aux chambres sépulcrales d'Ansilvund

C Porte menant au site de fouilles d'Ansilvund

8 Passage des lames oscillantes

Évitez les nombreuses dalles piégées de ce premier passage : marcher sur l'une d'entre elles entraine l'activation d'une série de lames oscillantes dans la salle adjacente. Crochetez la serrure (Spécialiste) au bout de ce couloir pour accéder à un petit recoin où vous attendent un coffre fermé et un levier. Si vous avez déclenché les lames oscillantes, tirez le levier pour les désactiver.

- Danger ! Lames oscillantes (plaques à pression/levier)
- Coffre (verrouillé : Maître)

9 Salle de la clé

Cette salle infestée de draugr compte également plusieurs pièges. Évitez les dalles piégées situées au centre ou les flammes vous rôtiront. Retirez également avec précaution l'objet posé sur le piédestal voisin, car ce geste déclenche une nuée de flèches tirées depuis le mur situé derrière vous (restez sur le côté pour éviter les dégâts). En vous emparant de la clé posée sur le piédestal le plus éloigné, vous réveillerez un groupe de draugr. La clé en vaut cependant la peine, car elle ouvre les portes supérieures, dont les serrures (Expert) sont difficiles à crocheter. Une fois de retour dans la salle principale, empruntez directement le passage surélevé pour éviter les pièges.

- Danger ! Pièges : fléchettes (plaque à pression de piédestal), jet de flammes (plaques à pression), lampe à huile, piège oscillant (plaques à pression)
- Clé d'Ansilvund
- Coffre
- Coffre (verrouillé : Spécialiste)
- Diverses pièces d'équipement

10 Passage de la trappe

Éliminez de nouveaux draugr et récupérez quelques potions lorsque vous traversez cette zone. Évitez le sol montant à l'endroit où le passage s'élargit, et tenez-vous près du mur le plus éloigné lorsque vous ôtez les objets du piédestal, dans l'alcôve voisine, pour éviter les flèches tirées depuis le mur. Vous trouverez un livre de compétence sur un autre piédestal (sans piège, pour une fois).

- Danger ! Pièges : fléchettes (plaque à pression de piédestal), sol montant
- Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2
- Potions

11 Salle illuminée

C'est là que vous attend Lu'ah Al-Skaven et vous arrivez pile pour interrompre son rituel démoniaque. Lu'ah réussit cependant à rappeler à la vie deux puissants draugr : essayez de toucher les nombreuses lampes suspendues dans la caverne pour infliger des dégâts supplémentaires à ces dangereux ennemis. Tuez Lu'ah pour mettre fin à votre Quête parallèle et libérer les âmes de Fjori et Holgeir, qui vous laissent une arme unique en remerciement. Utilisez la clé trouvée sur le cadavre de Lu'ah pour ouvrir la porte de l'étage supérieur et vider l'un des derniers coffres, en chemin vers la surface.

- Danger ! Pièges : lampes à huile
- Artisanat : laboratoire alchimique, créateur d'enchantement
- Arme unique : Phantasme [53/80]
- Gemme étrange : [19/24]
- Clé de Lu'ah (Lu'ah Al-Skaven)
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

D Porte menant au site de fouilles d'Ansilvund

E Porte menant aux chambres sépulcrales d'Ansilvund

LIEUX SECONDAIRES

[7.A] Hutte de Lorenz le Chanceux



Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Juste en-dessous de la cascade, près de la prison abandonnée sur la Rivière blanche se trouvent les restes d'une hutte, démolie par la chute d'un arbre. Son occupant, à qui la chance ne semble pas avoir souri cette fois-ci, a lui aussi été écrasé par l'arbre. Il porte sur lui une carte au trésor. Vous trouverez un autel dédié à Dibella dans l'un des coins intacts de la cabane.

- Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste
- Carte au trésor IX [8/11]
- Autel de Dibella [7/8]

[7.B] Autel de Talos : Étang de Berceroc



Sur un affleurement rocheux situé au nord-est du Rocher de Berceroc, un étang borde un Autel de Talos inconnu des Impériaux. Gravissez les vieux mégalithes nordiques et priez un instant si vous le souhaitez ; vous trouverez parmi les offrandes un coffre, un livre de compétence et divers équipements.

- Livre de compétence [Armure lourde] : 2920, mi-l'an, vol. 6
- Autel de Talos [12/17]
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

[7.C] Pierres de l'Oeil de Mara



Au sud de l'Étang de l'Oeil de Mara, dans les broussailles et la rocaille, se trouve un groupe de mégalithes. Faites attention aux spriggans rôdant dans le coin, car ils vous attaqueront à vue.

[7.D] Tanière du troll de glace : Collines murmurantes



Partez vers le nord depuis l'Étang de l'Oeil de Mara et traversez la limite des neiges éternelles pour atteindre le sommet des Collines murmurantes, où vous trouverez un redoutable troll de glace gardant sa tanière. Le repaire est vide, mais à l'extérieur, un drapeau flottant dans les airs indique deux filons de minerai.

- Minerai (corindon, or)

[7.E] Autel de Talos : Gardien de Vendeaume



Atteignez depuis le sud cet autel situé sur le flanc d'une colline escarpée : vous y trouverez les marches menant jusqu'à la statue de Talos, surplombant le pont et

SAMY&DENIS

les écuries de Vendeaume en contrebas. Vous trouverez un autel permettant de recevoir une bénédiction et diverses offrandes à emporter avec vous. Le cadavre d'un agent du Thalmor git sur le sentier menant à la statue, aux côtés de l'arme enchantée responsable de sa mort.

◊ Autel de Talos [13/17] ◊ Diverses pièces d'équipement

[7.F] Camp de chasseurs : Plateau de Vendeaume



À moins que la Légion impériale n'assiège Vendeaume, ce plateau est occupé par un camp de chasseurs. En approchant, vous voyez soudain un troll de glace surgir sur la crête. Les chances des chasseurs sont faibles face à une telle bête et votre aide sera la bienvenue (vous pouvez sinon les regarder mourir). Dépouillez leurs cadavres et fouillez le camp pour en retirer quelques objets de valeur. Sachez toutefois que les survivants se retourneront contre vous si vous volez leurs biens (la gratitude n'est pas donnée à tout le monde). Un livre de compétence se trouve sous l'un des appentis.

◊ Livre de compétence [Armure légère] : Glace et chitine

◊ Coffre (Apprenti)

◊ Diverses pièces d'équipement

[7.G] Camp d'assaut de Vendeaume



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume

À la fin de la guerre civile, si vous avez rejoint le camp des Impériaux, l'assaut sur Vendeaume commence ici ; la majorité des catapultes ont été installées en cet endroit même pour bombarder la ville. Le général Tullius rassemble ses hommes pour une allocution avant de se lancer dans une bataille épique sur cette forteresse Sombrage.

[7.H] Tertre aux dragons : Résurrection du Bosquet de Kyne



Quête associée : Quête principale : Une Lame dans l'ombre

Ce tertre aux dragons est normalement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : Une Lame dans l'ombre, lorsque vous arrivez avec Delphine et assistez à la résurrection de Sahloknir, enterré ici, par Alduin. Alduin lui-même est intouchable ; il ramène ses frères à la vie et disparaît dans les cieux. Affrontez Sahloknir et absorbez son âme pour poursuivre la quête.

[7.I] Camp de chasseurs : Col de Dunmeth



À mi-chemin de ces pentes enneigées exceptionnellement escarpées se trouve un petit camp de chasseurs où l'on peut se reposer au coin du feu. Les chasseurs resteront amicaux jusqu'à ce que vous tentiez de les voler. Un drapeau en lambeaux indique la proximité de ce camp.

◊ Artisanat : chevalet de tannage ◊ Havresac

[7.J] Tanière d'animaux sauvages : Col de Dunmeth



Quelques animaux sauvages grognent après vous au sommet de ces pentes enneigées et incroyablement escarpées. Le drapeau en lambeaux à mi-chemin de la côte est un bon repère. La tanière ne contient aucun objet de valeur, mais elle offre une vue sur l'Autel de Boéthia.

[7.K] Camp de chasseurs : Bassins sulfureux



À l'ouest et légèrement au sud du Sanctuaire du Primarbor, vous trouverez un groupe de chasseurs se baignant dans un bassin d'eau sulfurée. Le camp comprend quelques tentes et des équipements épars, ainsi qu'un livre de compétence sur la petite table au tonnelet. Les chasseurs resteront amicaux, à moins que vous ne tentiez de dérober leurs biens. On dirait que le vin coule à foison ici !

◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le Coeur de Cherim

◊ Diverses pièces d'équipement

[7.L] Tertre aux dragons : Crête de l'ossuaire



Quête associée : Quête principale : L'élévation du dragon

Ce tertre aux dragons est normalement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : L'élévation du dragon. Si vous le visitez pendant ou après cette étape de la Quête principale, le tertre sera ouvert et vide. Une fois la quête terminée, un dragon apparaîtra au sommet de la Crête de l'ossuaire [7.20] toute proche ; il l'a sans doute préférée au tertre.

[7.M] Autel d'invocation de Cronvangr



Le bouillonnement de l'eau sulfurée a provoqué l'effondrement d'une ancienne entrée nordique et l'autel sacrificiel est actuellement en proie aux éléments. Observez les nécromanciens tentant d'invoquer un golem sur le bloc de pierre.

[7.N] Tertre aux dragons : Bosquet de Sorbrume



Quête associée : Quête principale : L'art de la Voix

Ce tertre aux dragons est normalement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : L'art de la Voix, lorsque vous vous entraînez auprès des Grises-barbes. Si vous revenez pendant ou après cette étape de la Quête principale, le tertre sera ouvert et vide. Le dragon invoqué aura disparu.

[7.O] Bassin sulfureux de Sorbrume



Attendez-vous à trouver quelques mammouths et un géant se prélassant dans les eaux chaudes et sulfurées du bassin, situé juste à l'est du Bosquet de Sorbrume. Approchez doucement ou tuez-les à distance.

SAMY&DENIS

[7.P] Camp de chasseurs : Côtes de Soufflecrevasse



Sur les pentes situées à l'est du Camp de Soufflecrevasse se trouve un camp de chasseurs habilement dissimulé. Vous y trouverez probablement deux aventuriers et leurs chevaux, ainsi qu'un mammouth fraîchement abattu dont on a découpé la viande et les défenses. Vous trouverez un livre de compétence sur une caisse, près du chariot.

- Livre de compétence [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor

[7.Q] Folie d'Arquebrumes



Les vestiges d'une petite fortification depuis longtemps abandonnée à l'eau sulfurée abritent maintenant trois squelettes. Ils reprennent vie à votre arrivée, attaquez-les donc avant qu'ils n'aient regagné toute leur mobilité. Les seuls trésors que vous trouverez là sont ceux que portent les squelettes sur eux.

[7.R] Autel d'Akatosh : Butte de Soufflecrevasse



Sur la butte rocheuse située au sud du camp de Soufflecrevasse se trouvent un ensemble de mégalithes, un autel dédié à Akatosh et un livre de compétence. Faites attention aux tas d'ossements : ils reforment des squelettes lorsque vous approchez !

- Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau
- Autel d'Akatosh [5/6]

[7.S] Le Géant mélancolique



Un mammouth a rendu l'âme à l'extrémité est d'un petit bassin d'eau sulfurée et un géant déprimé se tient près du cadavre. Vous pouvez attaquer ou contourner doucement ce personnage mélancolique.

[7.T] Tertre aux dragons : Contreforts de Mzulft



Quête associée : Quête principale : L'élévation du dragon

Ce tertre aux dragons est normalement condamné. Il s'ouvre au cours de la Quête principale : L'élévation du dragon ; si vous revenez pendant ou après cette étape de la Quête principale, le tertre sera ouvert et vide.

[7.U] Camp de chasseurs : Pentes de Kagrenzel



Sur les dangereuses pentes menant à Kagrenzel se trouve un petit camp de chasseurs, habité par deux hommes intrépides bravant les caprices météorologiques. Vous y trouverez un petit filon de corindon à exploiter, ainsi qu'un livre de compétence posé sur un tonneau, près de l'une des tentes.

- Livre de compétence [Archerie] : Père de la Niben
- Minerai (corindon)



SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 8 : ÉPERVINE





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

La châtellerie située le long de la frontière sud séparant Bordeciel de Cyrodiil est connue sous le nom d'Épervine. Sa capitale porte le même nom et la deuxième plus grande ville de la châtellerie se nomme Helgen ; celle-ci a récemment subi une attaque de dragon et une évasion de prisonnier. Avant d'être détruite, cette ville très visitée constituait un carrefour important sur les contreforts des montagnes de Jerall et était considérée comme la "porte de Bordeciel". À mesure que l'on progresse vers le nord, le relief montagneux et accidenté du sud laisse place à des plaines ponctuées de forêts de pins. Bien que d'apparence tranquille pour le novice, ces forêts sont très primaires et truffées d'ennemis (animaux sauvages ou pire encore) guettant derrière le moindre tronc. Les habitants d'Épervine n'en demeurent pas moins un groupe de fermiers et de bûcherons raisonnablement prospères, grâce à l'abondance d'eau fraîche fournie par le Lac Ilinalta, le plus grand réservoir d'eau de Bordeciel.

Routes et chemins

Épervine compte parmi les châtelleries les plus fréquentées, par ses grands axes comme par ses sentiers secondaires. Le lac est un excellent point de repère. Au nord, on trouve les collines saillantes de la Brisure (ces pics enneigés dominés par le Tertre des chutes tourmentées qui surplombent la source de la Rivière blanche), ainsi que le village de Rivebois, appartenant à la châtellerie voisine de Blancherive. En partant vers l'est, vous braverez le blizzard des montagnes de Jerall, les attaques de bandits dans les hauts cols montagneux ainsi que les grottes battues par les vents de la Honte d'Haemar. Au sud s'élèvent les montagnes de Jerall ; ces rochers escarpés et glacés empêchent l'accès à de nombreuses localités et il est quasiment impossible d'en sortir vivant sans arme ou sans magie. Cela dit, ces étendues sauvages accueillent toujours des chasseurs obstinés comme Angi, déterminés à vivre leur vie comme ils l'entendent. Vers l'ouest, les forêts de pins laissent la place à la pierraille et à des rochers plus escarpés encore, où vous entendrez les hurlements de colère des Parjures habitant La Crevasse. Vous y trouverez également des accès aux entrailles de la terre depuis longtemps oubliés des hommes, comme le légendaire Mausolée du crépuscule.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [0/47]
- Commerçants : [7/133]
  - Apothicaire : [2/12]
  - Archerie : [0/3]
  - Aubergiste : [1/15]
  - Cocher : [0/5]
  - Forgeron : [3/33]
  - Joaillier : [0/2]
  - Maître d'écurie : [0/5]
  - Receleur : [0/10]
  - Spécial : [0/3]
  - Tavernier : [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [1/19]
  - Vendeur de sorts : [0/12]
  - Vendeur de vivres : [0/9]
- Maisons à vendre : [0/5]
- Prétendant(e)s au mariage : [0/62]
- Professeurs : [3/50]
  - Alchimie : [1/3]
  - Altération : [0/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [1/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Conjuration : [1/3]
  - Crochetage : [0/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [0/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Furtivité : [0/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Parade : [0/2]
  - Vol à la tire : [0/3]

Objets de collection

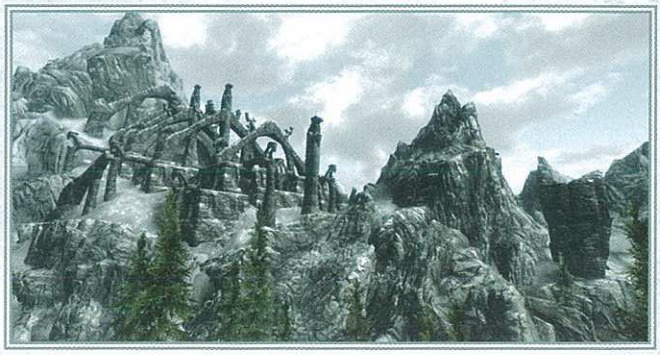
- Armes uniques : [7/80]
- Cartes au trésor : [3/11]
- Gemmes étranges : [3/24]
- Griffes de dragon : [1/10]
- Insectes capturés : [0/5]
- Larcins : [0/7]
- Livres de compétence : [29/180]
  - Alchimie : [2/10]
  - Altération : [2/10]
  - Archerie : [3/10]
  - Armes à deux mains : [1/10]
  - Armes à une main : [1/10]
  - Armure légère : [2/10]
  - Armure lourde : [0/10]
  - Conjuration : [3/10]
  - Crochetage : [0/10]
  - Destruction : [2/10]
  - Éloquence : [1/10]
  - Enchantement : [3/10]
  - Forgeage : [2/10]
  - Furtivité : [1/10]
  - Guérison : [1/10]
  - Illusion : [2/10]
  - Parade : [2/10]
  - Vol à la tire : [1/10]
- Masques des prêtres-dragons : [0/10]
- Objets uniques : [16/112]

Objets spéciaux

- Autels : [6/69]
  - Akatosh : [1/6]
  - Arkay : [3/12]
  - Dibella : [0/8]
  - Julianos : [0/5]
  - Kynareth : [0/6]
  - Mara : [0/5]
  - Stendarr : [0/5]
  - Talos : [2/17]
  - Zénithar : [0/5]
- Murs de mots : [5/42]
  - Allégeance animale : [1/3]
  - Aura de perception : [0/3]
  - Corps éthéré : [0/3]
  - Cri de glace : [0/3]
  - Cri intimidant : [0/3]
  - Désarmement : [0/3]
  - Force implacable : [1/1]
  - Furie élémentale : [1/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [1/3]
  - Paix de Kyne : [0/3]
  - Ralenti : [0/3]
  - Souffle de feu : [1/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Tourmente : [0/3]
- Pierres dressées : [4/13]
  - Pierre de la Dame
  - Pierre du Guerrier
  - Pierre du Mage
  - Pierre du Voleur

POSTES D'ARTISANAT : ÉPERVINE

✓	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Cabane d'Anise (Intérieur) [8.19]	Sanctuaire de la Confrérie noire [8.22]
☐	Autel d'enchantement	Cabane d'Anise (Intérieur) [8.19]	Sanctuaire de la Confrérie noire [8.22]
☐	Enclume ou forge	Épervine (Maison de Lod) [8.00]	Sanctuaire de la Confrérie noire [8.22]
☐	Casserole et broche	Épervine (Maison de Lod) [8.00]	Scierie Mi-lune (Intérieur) [8.11]
☐	Meule	Épervine (Maison de Lod) [8.00]	Sanctuaire de la Confrérie noire [8.22]
☐	Fonderie	Mine de Bilegulch (Extérieur) [8.01]	—
☐	Chevalet de tannage	Épervine (Maison de Lod) [8.00]	Scierie Mi-lune [8.11]
☐	Billot	Blancherive (longère du jarl) [7.00]	Scierie Mi-lune [8.11]
☐	Établi	Épervine (Maison de Lod) [8.00]	Sanctuaire de la Confrérie noire [8.22]



SAMY&DENIS

Châtellerie 8 : ÉPERVINE
Montagnes de Jerall
Lac Ilinalta
Épervine
N

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 44 : la capitale et 43 lieux importants

[8.00] Capitale de châtellerie : Épervine
Jarl : Siddgeir
[8.01] Mine de Bilegulch
[8.02] Gorge de Scindepierre
[8.03] Coven de Glenmoril
[8.04] Camp impérial d'Épervine
[8.05] Grotte de Vertemousse
[8.06] Repos du chasseur
[8.07] Crête de Tranchelame
[8.08] Mausolée du crépuscule
[8.09] Tour de Brumaille
[8.10] Bosquet immortel
[8.11] Scierie Mi-lune
[8.12] Grotte du bouffi
[8.13] Col de la Brisure - Nord
[8.14] Col de la Brisure - Sud
[8.15] Abysse d'Ilinalta
[8.16] Pierre de la Dame
[8.17] Baiser de Secunda
[8.18] Tertre des chutes tourmentées
[8.19] Cabane d'Anise
[8.20] Fort de Casscorne
[8.21] Cairn de Halldir
[8.22] Sanctuaire de la Confrérie noire
[8.23] Ruines de la route
[8.24] Tour de guet d'Épervine
[8.25] Bastion d'Hurlevent - Nord
[8.26] Bastion d'Hurlevent - Sud
[8.27] Tour d'Ombrepic
[8.28] Gardepins
[8.29] Camp d'Angi
[8.30] Les Pierres gardiennes
[8.31] Mine de Rougebraise
[8.32] Helgen
[8.33] Cap Célestal sud
[8.34] Cap Célestal nord
[8.35] Rocher orphelin
[8.36] Camp des Sombrages d'Épervine
[8.37] Honte d'Haemar
[8.38] Passage d'Osfroid
[8.39] Ascension des Anciens
[8.40] Trône sanglant
[8.41] Grotte de Griseau
[8.42] Fort Néograd
[8.43] Sanctuaire de Méridion

LIEUX SECONDAIRES

Total - 36 points d'intérêt

[[8.A] Tertre aux dragons : Crête de Bilegulch
[8.B] Cercle de Fungus : Crête de Bilegulch
[8.C] Camp de chasseurs : Gorge de Scindepierre
[8.D] L'infortuné marchand
[8.E] Tour renversée : Bois de Tranchelame
[8.F] Caravane en feu : Bosquet immortel
[8.G] Autel d'Akatosh : Vallée du crépuscule
[8.H] Camp de pêcheurs : Lac Ilinalta
[8.I] Épave de bateau de pêche : Lac Ilinalta
[8.J] Tombeau de l'Elfe noir
[8.K] Camp d'alchimistes : Forêt immortelle
[8.L] Tertre aux dragons : Forêt immortelle
[8.M] Autel sacrificiel : Forêt immortelle
[8.N] Grotte de l'ours : Cairn de Halldir
[8.O] Lune d'argent : Lac Ilinalta
[8.P] Bosquet sépulcral nordique
[8.Q] Île du pêcheur : Lac Ilinalta
[8.R] Tertre creux : Lac Ilinalta
[8.S] L'émeraude indigeste
[8.T] Folie de Rivebois
[8.U] Tanière d'animaux sauvages : Affleurement de Gardepins
[8.V] Autel du sorcier : Lac Ilinalta
[8.W] Camp de chasseurs : Les Pierres gardiennes
[8.X] Camp de bandits : Contreforts d'Ilinalta
[8.Y] Autel de Talos : Contreforts d'Ilinalta
[8.Z] Camp de bandits : Suspension céleste
[8.AA] Pont de bandits : Gardepins
[8.AB] Camp de bandits : Hauteurs de Gardepins
[8.AC] Camp de chasseurs : Crête de Gardepins
[8.AD] Cabane du prospecteur : Crête de d'Osfroid
[8.AE] Camp de bandits : Falaises d'Helgen
[8.AF] Les réfugiés malmenés
[8.AG] Massacre de la caravane khajiit
[8.AH] Tanière d'animaux sauvages : Larme de l'orphelin
[8.AI] Tertre aux dragons : Pics sanglants
[8.AJ] Le squelette sans tête

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : ÉPERVINE



Quêtes associées

Initiation à l'artisanat : Alchimie* (Zaria)
Objectif secondaire : Il était une fois, un Thalmor...* (Runil)
Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge du Mort de soif)
Objectif secondaire : Vighar le vampire* (Dengeir de Stuhn)
Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Helvard
Quête des Daedra : Un Daedra pour ami
Quête des Daedra : Un soir au clair de lune
Quête du thane : Thane d'Épervine*
Service (activité) : travail des champs* (Mathies)
Service : Livraison spéciale* (Thadgeir)
Service : recherche d'objet rare* (Jarl Siddgeir)
Service : récupération d'objet (grotte)* (Runil)
Service : travaux pour les jarls* (Jarl Siddgeir)
Service : une toute petite effraction de rien du tout* (Dengeir de Stuhn)

Habitation : Capitale de châtellerie (Mineure)

Artisanat

Autel d'enchantement
Chevalets de tannage (4)
Établi
Forge
Laboratoires alchimiques (2)
Meule

Services

Commerçant (Épicerie) : Solaf [12/19]
Commerçant (Forgeron) : Lod [25/33]
Commerçante (Apothicaire) : Zaria [9/12]
Commerçante (Aubergiste) : Valga Vinicia [13/15]
Professeur (Conjuration : Spécialiste) : Runli [3/3]

Objets spéciaux

Autel d'Arkay (3) [9/12 ; 10/12 ; 11/12]
Guerre civile : carte de Bordeciel

Objets de collection

Coffre
Diverses pièces d'équipement
Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 6 [B2/10]
Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère [D1/10]
Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale [C2/10]
Livre de compétence [Illusion] : Le procès des arts noirs [E2/10]
Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit [C2/10]
Livre de compétences [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor [D2/10]
Objet unique : Bague d'Hircine [66/112]
Objet unique : Bague d'Hircine maudite [65/112]
Potions à foison



SAMY&DENIS

Contexte : vue d'ensemble

La capitale d'Épervine est tristement célèbre pour son passé sanglant et son immense cimetière. Son nom n'est pas d'origine nordique, mais elfique, bien que même le peuple des Elfes ne se souvienne plus aujourd'hui de sa signification. La ville et son cimetière se sont développés au fil des siècles autour d'un mémorial de la bataille de Gardesol. Une statue commémorative se dressait autrefois là où Kjoric le Blanc avait succombé en défendant Épervine du premier Empire. D'après la légende, son fils, Hoag Tueurmer, serait mort au même endroit quelques années plus tard en reprenant la cité. Les habitants s'enorgueillissent de l'histoire et du cimetière d'Épervine, bien que certains la surnomment sombrement "la ville où viennent mourir les héros".

Au cours des dernières années, la famille du jarl s'est retrouvée tiraillée entre deux camps : celui de Siddgeir, le jarl impérial avare, et celui de son oncle, l'ancien jarl Dengier, contraint d'abdiquer en raison du soutien croissant qu'il apportait aux Sombrages. Le peuple d'Épervine travaille dur pour continuer à faire tourner la ville, malgré les luttes politiques. Isolée et isolationniste, la capitale d'Épervine réserve un accueil glacial aux visiteurs, avec ses façades strictes et son cimetière obsédant. Certains disent que des feux follets parcourent le cimetière une fois la nuit tombée, que les édifices solitaires paraissent encerclés par le cimetière et que des ennemis dissimulés semblent guetter les citoyens à l'orée des bois, tandis que le palais sinistre abrite le jarl, sa famille divisée et sa cour.

Principales zones d'intérêt

1 Rue principale

La soif d'argent du jarl Siddgeir semble payer, puisqu'Épervine est bien gardée, notamment par des portes fortifiées aux deux extrémités de la ville. Il y a toujours des gardes qui patrouillent dans la rue principale, pavée sur presque toute sa longueur. Une petite ferme et un moulin soutiennent l'économie locale.

2 Longère du jarl



Les personnages suivants d'Épervine sont fidèles à l'Empire au début de la guerre civile.

Jarl Siddgeir

Neveu de Dengeir, aujourd'hui jarl d'Épervine, Siddgeir a toujours connu l'argent et le pouvoir, bien qu'il n'ait rien fait pour mériter l'un ou l'autre. Il est devenu jarl lorsque son oncle s'est retiré de ses fonctions. Siddgeir consacre son temps à chercher de nouvelles façons d'engranger toujours plus d'argent et de protéger son pouvoir récemment acquis. Il voit d'un mauvais oeil les fouineuses comme Valga Vinicia, Tekla et Narri, qui, selon lui, pourraient souiller la réputation de sa famille. Néanmoins, il a déjà ses propres partisans : Solaf et Bolund, deux frères qui exécutent parfois de basses besognes pour son compte.

Nenya (chambellan)

Débordée de travail, cette Haute-Elfe est la véritable tête pensante de la maisonnée. Loin de tramer des complots, elle essaie seulement de maintenir un peu d'ordre tout en travaillant au service d'un incapable.

Helvard (Huscarl)

Stratège militaire talentueux, Helvard est le fidèle garde du corps du jarl. Bien qu'il éprouve un profond respect pour le titre de jarl, Helvard est de l'avis de Nenya : ni Dengeir de Stuhn ni Siddgeir ne sont à même de prendre des décisions importantes pour la ville. Ainsi, il oeuvre avec elle pour inciter le jarl à faire ce qui est le mieux pour la cité.

Légat Skulnar

Les personnages suivants prennent le contrôle d'Épervine si jamais la ville tombe pendant la guerre civile.

Jarl Dengeir de Stuhn

Ancien jarl d'Épervine, déchu "volontairement" au titre de thane, Dengeir de Stuhn était un grand guerrier et un héros vertueux d'Épervine dans sa jeunesse. Néanmoins, ses jours de gloire sont derrière lui et il sombre à présent lentement dans la paranoïa. Il voit des ennemis cachés partout et se montre rarement en public. Avant que la pression de l'Empire ne le contraigne à abdiquer, Dengeir aurait exilé la totalité des Impériaux d'Épervine, sans l'intervention prudente de Nenya. Dengeir est un partisan acharné des Sombrages, mais il sait que son soutien doit rester discret.

Tekla (chambellan)

Autre signe de sa démence : lorsque les Sombrages lui rendent le trône, Dengeir nomme sa domestique Tekla comme chambellan, non pas parce qu'il l'estime qualifiée pour cette fonction (elle ne l'est absolument pas), mais parce qu'il s'agit de la seule personne en qui il ait encore confiance.

Le jarl Siddgeir dirige la Châtellerie d'Épervine depuis son impressionnante longère. S'il soutient l'Empire, c'est principalement parce que c'est un choix plus lucratif qui lui offre de nouvelles façons de s'enrichir grâce aux subventions impériales qu'il détourne. La plupart des tâches journalières sont confiées à son chambellan, Nenya, débordée de travail. Avec l'aide d'Helvard, elle s'occupe de la défense militaire, protégeant la cité de la guerre civile. Siddgeir héberge le légat Skulnar et a aménagé le cellier en salle de guerre impériale. La chambre du jarl compte deux vitrines ([Spécialiste] et [Expert]), la dernière contenant un livre de compétence à lire. Vous trouverez un second livre sur la table de la salle de guerre et un Autel d'enchantement sur l'un des balcons à l'étage.

- Artisanat : Autel d'enchantement
- Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit [C2/10]
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur
- Guerre civile : carte de Bordeciel
- Coffre
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

3 Baraquements d'Épervine

Sinding

Les gardes municipaux logent aux trois étages des baraquements d'Épervine, où ils viennent dormir et boire jusqu'à plus soif. Vous trouverez un livre de compétence niché entre des caisses de bois près de la porte d'entrée. Les chambres sont à l'étage, tandis que le rez-de-chaussée est consacré aux repas (et aux bagarres). Au sous-sol se trouve la prison d'Épervine, où sont principalement enfermés des chapardeurs et des ivrognes. Toutefois, un véritable "monstre" est retenu captif dans une cellule renforcée expressément pour lui : Sinding, terrible menace pour la population, qui a assassiné la fille de Mathies et Indara.

- Livre de compétence [Illusion] : Le procès des arts noirs [E2/10]
- Livre de compétences [Armes à deux mains] : Légendaire Sancre Tor [D2/10]
- Objet unique : Bague d'Hircine maudite [65/112]
- Objet unique : Bague d'Hircine [66/112]
- Coffre de preuves
- Coffre à objets de prisonnier
- Coffres (3)
- Diverses pièces d'équipement

4 Concoctions d'outre-tombe



Zaria

La boutique de cette alchimiste est très bien approvisionnée. Zaria est capable d'enseigner les rudiments de la fabrication de potions à tous les intéressés. Récupérez un livre de compétence par terre, derrière des paniers, près du lit.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Commerçante (Apothicaire) : Zaria [9/12]
  - Potions, nourriture et ingrédients
- Livre de compétence [Alchimie] : De Rerum Dirennis
- Coffre
- Potions à foison

5 Maison de Lod



Lod

La maison de Lod, presque toujours verrouillée, est attenante à la forge. À l'intérieur, vous trouverez une lettre confidentielle réclamant des minerais et une cave à inspecter. Un livre de compétence est posé sur un fût au sous-sol.

- Artisanat : Forge, Meule, Chevalets de tannage (3), Établi
- Commerçant (Forgeron) : Lod [25/33]
  - Armes, tenues, divers
- Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère [D1/10]
- Lettre confidentielle
- Coffres (2)
- Diverses pièces d'équipement

6 Boutique Grispin



Solaf **Bolund**

Solaf tient cette boutique (dont le propriétaire est Siddgeir), étonnamment bien approvisionnée pour une ville aussi isolée, tandis que son frère exprime le mécontentement des Impériaux dans tout Épervine. Les seuls obstacles qui empêchent les frères de devenir la plus puissante famille de la ville sont Valga Vinicia et ses "filles", que Bolund considère comme des fouineuses et des commères qui ont une dent contre lui. Grelka, la soeur de Solaf et Bolund, est partie à Faillaise il y a quelque temps, lasse de leur attitude. Elle ne leur manque pas particulièrement.

- Commerçant (Épicerie) : Solaf [15/15]
  - Armes, tenues, potions, parchemins, nourriture, ingrédients, livres, divers
- Potions
- Diverses pièces d'équipement
- Coffres (2)
- Coffre (Apprenti)

SAMY&DENIS

7 Auberge du Mort de soif



Valga Vinicia Narri Delacourt

Taverne chaleureuse où l'on trouve un feu de cheminée et de bons repas, l'Auberge du Mort de soif est tout le contraire du palais du jarl, ce qui la rend bien plus accueillante aux yeux des visiteurs. La propriétaire, Valga Vinicia, est toujours prête à écouter les récits des voyageurs. La serveuse, Narri, recueille les rumeurs de toute la ville, surtout celles que lui confie sa soeur, Tekla, qui travaille comme femme de chambre pour Dengeir. Valga Vinicia s'inquiète pour la ville : elle qui savait depuis longtemps que Siddgeir était corrompu, elle s'est aperçue peu à peu de la paranoïa de Dengeir. Un livre de compétence se trouve derrière le comptoir.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Commerçante (Aubergiste) : Valga Vinicia [13/15]
  - Chambre pour la nuit, nourriture
  - Rumeurs
- Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 6 [B2/10]
- Coffres (3)

8 Ferme du grand voyage

Mathies Caerellia Indara Caerellia

Indara et son mari Mathies mènent une existence paisible à la Ferme du grand voyage, où ils gèrent une grande récolte de pommes de terre, de choux et de gourdes. C'est ici qu'un voyageur a eu l'idée de "cultiver" les petits feux follets qui illuminent le pourtour du cimetière.

- Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale [C2/10]
- Coffre

9 Maison de Dengeir

Tekla

Ancien jarl d'Épervine, déchu "volontairement" au titre de thane, Dengeir de Stuhn était un grand guerrier et un héros vertueux d'Épervine dans sa jeunesse. Néanmoins, ses jours de gloire sont derrière lui et il sombre à présent lentement dans la paranoïa. Dengeir de Stuhn déteste accueillir des invités et voit des conspirations partout. Ses harangues terrorisent sa femme de chambre, Tekla. Tekla donnera l'alerte si vous décidez de vous infiltrer dans cette demeure tant qu'elle se trouve à l'intérieur.

- Artisanat : Chevalet de tannage
- Coffre

10 Scierie

Loin de déborder d'activité, la scierie tourne au ralenti à cause de la nonchalance de son propriétaire, le jarl Siddgeir, et de son bras droit, Bolund.

11 Nécropole



Runil Kust

Autrefois destinée au fossoyeur, la Nécropole sert aujourd'hui de demeure à Runil et Kust. Elle contient aussi un autel de fortune dédié à Arkay, le dieu du cycle de la vie et de la mort. Contrairement aux nécropoles des capitales de plus grande taille, celle-ci n'a ni la place ni l'argent nécessaire à la construction d'un mausolée pour les héros, qui sont enterrés dehors, dans le cimetière. Un livre de compétence est caché à l'intérieur, sous le lit et près du coffre.

- Professeur (Conjuration : Spécialiste) : Runli [3/3]
- Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion
- Autel d'Arkay [9/12]
- Autel d'Arkay [10/12]
- Autel d'Arkay [11/12]
- Coffre

12 Cimetière

Le cimetière, qui empiète sur la ville, est immense comparé à la taille de la population. Le temps a effacé les inscriptions de la plupart des tombes et même de la statue érigée en l'honneur d'Hoag Tueurmer et de Kjoric le Blanc, morts en défendant Épervine des envahisseurs. Il s'agit traditionnellement du cimetière central où sont enterrés tous les résidents de la châtellerie. Les nombreuses batailles livrées pour obtenir le contrôle d'Épervine se sont chargées de le peupler de tombes. Comme un prêtre d'Arkay réside dans la ville, les sépultures sont mieux entretenues que dans les plus petits cimetières et, dans de nombreux cas, les pierres tombales ont résisté bien plus longtemps que les corps de ceux qu'elles commémorent.

LIEUX PRINCIPAUX

[8.01] Mine de Bilegulch



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Forge
Fonderie
Établi

Dangers

Piège d'os (alarme)

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (Orichalque)

D'impitoyables bandits ont pris le contrôle de cette mine d'orichalque isolée, près de la frontière ouest d'Épervine.

Extérieur

Les bandits ont fortifié leur position au sein de la mine grâce à un mur en bois et plusieurs tours de garde. Vous devez entrer par le portail principal du mur, qui se trouve au sud-ouest. Récupérez le contenu d'un coffre verrouillé avant de descendre les escaliers qui vous mèneront près de l'entrée de la mine, face à de puissants bandits. Vous y trouverez aussi un coffre verrouillé et plusieurs établis d'artisanat.

- Artisanat : Forge, Fonderie, Établi
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Mine de Bilegulch (Intérieur)

Évitez les grelots d'alarme lorsque vous vous enfoncez dans la mine, elle risque d'alerter le chef des bandits. Récupérez une clé sur le chef des bandits et utilisez-la pour ouvrir le coffre à proximité. Récupérez un livre de compétence sur une table en bois au fond de la mine. Vous pouvez également extraire du minerai d'orichalque avant de ressortir.

- Danger ! Piège d'os (alarme)
- Livre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier
- Clé de la mine de Bilegulch (Chef des bandits)
- Coffre (Verrouillé : Expert)
- Diverses pièces d'équipement
- Minerai (Orichalque)



SAMY&DENIS

[8.02] Gorge de Scindepierre

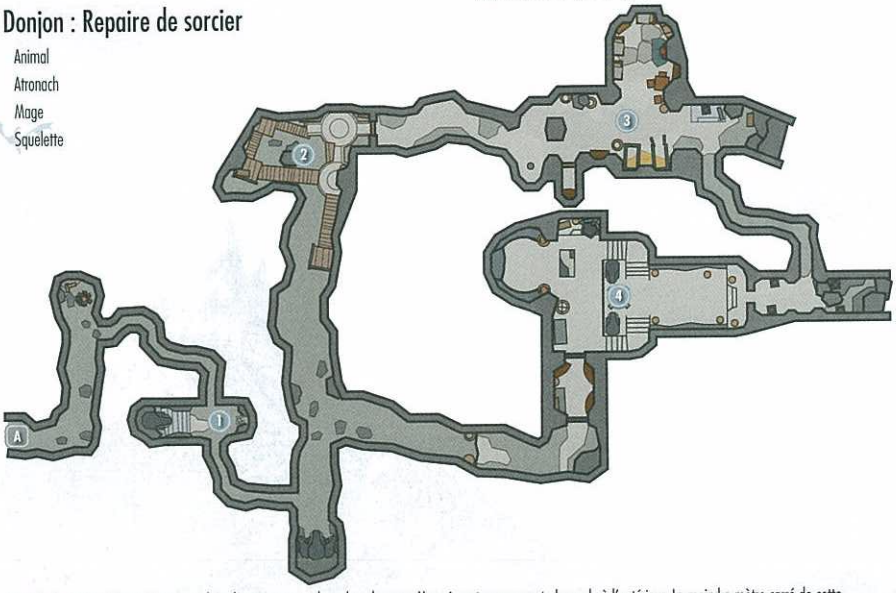


Quêtes associées

Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons

Donjon : Repaire de sorcier

Animal
Atronach
Mage
Squelette



L'entrée de cette petite grotte est jonchée d'ossements et de taches de sang. Un puissant mage monte la garde à l'extérieur. Le moindre mètre carré de cette grotte est truffé de pièges et de dangers divers. Entrez discrètement et prudemment, ou vous courez à une mort certaine. Une bonne protection contre le feu facilite grandement les choses ici.

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Évitez une plaque à pression qui déclenche un éboulement mortel et faufilez-vous vers un mage qui ne se doute de rien et s'occupe d'un feu au milieu de la grotte. Repérez une autre dangereuse plaque à pression dans la petite caverne qui suit, gardée par un vulgaire squelette. Collez-vous contre le mur de droite pour éviter les grelots d'alarme, puis mettez le feu à l'huile au sol dans le tunnel suivant pour embraser quelques ennemis supplémentaires.

◊ Danger ! Piège d'os (alarme), Pièges : lampes à huile, flaques d'huile, chute de pierres (plaque à pression), crâne de mammouth (plaque à pression)

2 Escalier

Frappez une lampe suspendue pour faire bouger le mage de cette position avantageuse dans le passage huileux qui mène à cette petite zone. Attention à la plaque à pression à la fin du passage. Vous trouverez un coffre dans un recoin près des escaliers en bois. Il y a aussi un autre coffre en haut des escaliers.

◊ Danger ! Piège oscillant (plaque à pression), Pièges : lampes à huile, flaques d'huile
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

3 Laboratoire

Avancez prudemment en arrivant au bas des escaliers, car un piège magique est tapi dans un recoin sur le côté. Enflammez l'huile par terre pour embraser quelques mages et accroupissez-vous avant d'ouvrir la porte en bois au sud. Il y a un coffre dans le placard mais vous prendrez quelques flèches dans le corps si vous restez debout. (Vous pouvez également désactiver le piège de la porte.) Préparez quelques potions au laboratoire alchimique, puis dévalisez le grand coffre au milieu des débris à l'ouest, si vous parvenez à crocheter sa serrure de qualité.

◊ Danger ! Piège à fléchettes (porte piégée), Piège magique
◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
◊ Coffre
◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
◊ Sacoche d'apothicaire
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

4 Salle au Mur de mots

Attention aux nombreuses flaques d'huile au sol dans cette pièce. Les mages et l'Atronach de feu auront tôt fait de les enflammer s'ils vous détectent. Franchissez ce danger discrètement ou à toute vitesse pour ne pas laisser le temps aux ennemis de réagir. Approchez le Mur de mots pour apprendre un nouveau Mot de puissance, puis attaquez-vous au coffre à proximité et récupérez un livre de compétence sur le piédestal. Utilisez l'Autel d'enchantement si vous le souhaitez, puis tirez sur une chaîne pour accéder à un autre laboratoire alchimique. La gemme étrange trouvée ici correspond à une Quête individuelle de la Guilde des voleurs. Tirez sur une seconde chaîne pour ouvrir le passage menant au tunnel d'entrée de la caverne.

◊ Danger ! Piège : flaque d'huile
◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Enchantement Arcane
◊ Livre de compétence [Conjuration] : 2920, soufflegivre, vol. 10 [A2/10]
◊ Gemme étrange : Pierre de Barenziah [20/24]
◊ Mur de mots : Souffle ardent [3/3]
◊ Coffre
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

Artisanat

Laboratoires alchimiques (2)
Autel d'enchantement

Dangers

Pièges : lampes à huile
Piège d'os (alarme)
Pièges : flaques d'huile
Piège : chute de pierres (plaque à pression)
Piège : crâne de mammouth (plaque à pression)
Piège magique
Piège oscillant (plaque à pression)
Piège à fléchettes (porte piégée)

Objets de collection

Livre de compétence [Conjuration] : 2920, soufflegivre, vol. 10 [A2/10]
Gemme étrange : Pierre de Barenziah [20/24]

Objets spéciaux

Mur de mots : Souffle ardent [2/2]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

[8.03] Coven de Glenmoril



Quêtes associées

Quêtes des Compagnons : Dette de sang
Quêtes individuelles des Compagnons : Pure vengeance

Niveau conseillé : 14

Donjon : Nid de harfreuses

Animal
Sorcière de Glenmoril (uniquement durant "Dette de sang")
Strix (jamais durant "Dette de sang")

Artisanat

Autel d'enchantement

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr [B2/10]
Livre de compétence [Enchantement] : Sombre tragédie [A1/10]
Coffre (Verrouillé : Novice)
Coffres (2)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Près des limites nord-est d'Épervine, un coven de maléfiques sorcières a trouvé refuge dans une caverne de belle taille. Vous avez l'occasion de visiter ce site lors de deux quêtes, et pour des raisons très différentes. Repérez un coffre verrouillé dans un recoin sombre lors de votre traversée du premier passage. Occupez-vous d'une sorcière et d'un animal vicieux dans la grande salle suivante, qui est reliée à quatre pièces. Attention à la bête féroce qui rôde dans la partie nord de la salle principale. Explorez chaque petite pièce sur le côté pour trouver divers butins.

[8.04] Camp impérial d'Épervine



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitation : Camp militaire impérial

Intendant impérial (forgeron)
Soldat impérial

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant impérial [26/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique
Enclume
Meule
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres (2)
Potions
Diverses pièces d'équipement

En fonction du statut de la série de quêtes Guerre civile, vous trouverez peut-être (ou pas) ce petit camp impérial à Épervine. Lorsque le camp est présent, vous pouvez commercer avec l'intendant impérial, ou utiliser ses postes d'artisanat. Une carte sur une table sous une tente pourrait vous accorder de nouvelles données pour votre carte. Si vous le souhaitez, pillez le camp avant de continuer.

SAMY&DENIS

[8.05] Grotte de Vertemousse



Quêtes associées

Quête de donjon :
Le chasseur et la proie*

Niveau conseillé : 8

Donjon :
Bosquet du spriggan

Spriggan
Ours
Valdr

Dangers

Pièges à ours

Objets de collection

Arme unique : Dague porte-bonheur de Valdr [54/80]
Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement

Cette caverne se trouve un peu à l'écart de la route occidentale principale d'Épervine. Un chasseur blessé du nom de Valdr est assis sur un tronc d'arbre, près de l'entrée, et appelle à l'aide.

Extérieur

Parlez à Valdr pour entendre son histoire, puis soignez-le avec une potion ou un sort de guérison pour arranger son problème le plus urgent. Valdr vous demande de l'aide pour nettoyer la caverne. Décidez d'y aller avec ou sans l'aide de Valdr.

Grotte de Vertemousse (intérieur)

Récupérez le butin sur le corps d'Ari, l'ami de Valdr tombé au combat, puis sautez sur les rebords à proximité pour repérer un coffre caché. Débarrassez-vous d'un spriggan et d'un ours au fur et à mesure de votre progression, mais faites attention aux pièges à ours cachés dans les touffes herbeuses ou buissonneuses. Écrasez ensuite quelques spriggans supplémentaires dans la grande et lumineuse caverne pour la nettoyer et terminer votre quête. Ruez-vous sur le grand coffre situé sur un rebord au sud et récupérez le matériel qui gît au fond de la cuve. Parlez ensuite à Valdr pour obtenir votre récompense.

- Danger ! Pièges à ours
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Diverses pièces d'équipement

[8.06] Repos du chasseur



Niveau conseillé : 8

Habitat :
Camp de chasseurs

Chasseur

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Père de la Niben [A2/10]
Coffre

Cette petite cabane à découvert se trouve à l'ouest du lac Ilinalta, juste de l'autre côté de la route principale. Les amicaux chasseurs qui vivent ici mènent une vie simple. Un coffre peut être trouvé dans la cabane, si vous n'avez rien contre le vol. Il y a également un livre de compétence entre les couchettes.

[8.07] Crête de Tranchelame



Quêtes associées

Quête des Daedra : L'appel de Boéthia
Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Laboratoire alchimique
Forge
Meules
Fonderie
Chevalet de tannage
Établi

Dangers

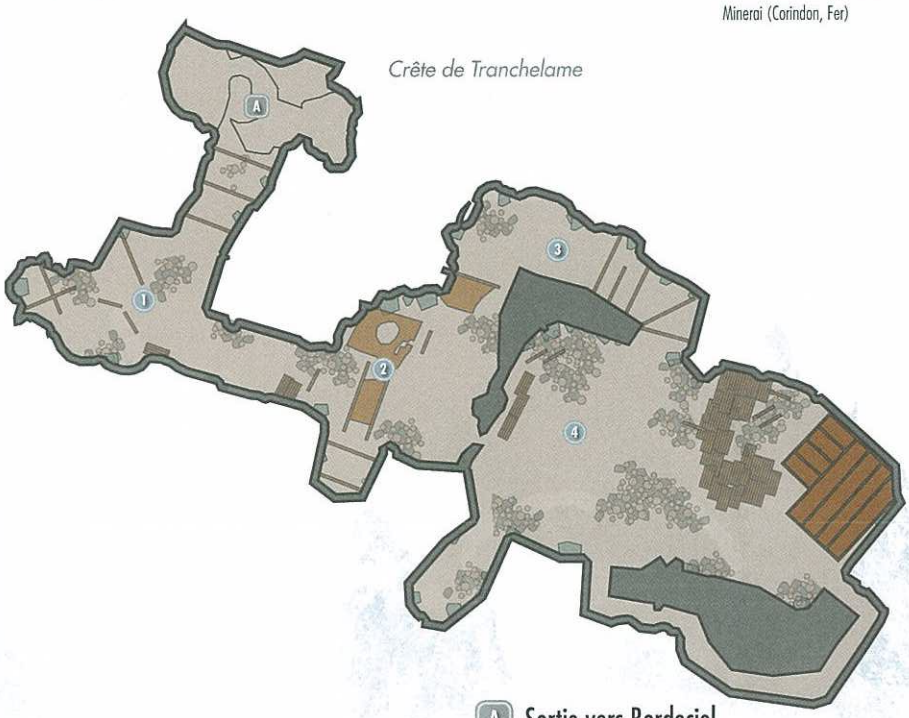
Piège : lampe à huile
Piège : flaque d'huile
Piège : éboulement (levier)

Objets de quête

Cotte d'ébonite

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor [E1/10]
Objet unique : Cotte d'ébonite [67/112]
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (Corindon, Fer)



Le camp de bandits de la Crête de Tranchelame se trouve en haut d'une falaise au pied des montagnes à l'ouest d'Épervine. Il a été pris d'assaut, puis fortifié par des bandits. Lors de la Quête des Daedra : L'appel de Boéthia, vous êtes envoyé à cet endroit pour vaincre un adversaire dangereux et obtenir la cotte d'ébonite.

Extérieur

Les bandits ont construit un camp de belle taille autour de la mine. Attention à l'éboulement que le garde déclenchera depuis sa tour dès qu'il vous repèrera. Avancez discrètement ou abattez-le à distance avant qu'il puisse actionner le levier. Fouillez toutes les cabanes à découvert pour trouver des objets de valeur et récupérez le livre de compétence sur la table, près de la Forge.

- Artisanat : Laboratoire alchimique, Forge, Meule, Établi
- Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor [E1/10]
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Sacoche d'apothicaire
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée de la Mine de Tranchelame

Si vous ne suivez pas la quête, le formidable chef des bandits se tapit à l'intérieur de la mine, et il est impossible d'aller plus loin que la prochaine salle. Essayez d'enflammer l'huile aux pieds du chef grâce à une attaque de feu. Ouvrez une cellule dotée d'une serrure niveau Expert pour approcher une veine riche en minerai de Fer. Ce même minerai peut également être extrait de l'extérieur de la cellule.

Pendant "L'appel de Boéthia", les mines sont notablement plus vastes. Les bandits ont creusé bien plus loin. Un garde de faible niveau prendra ici la place du puissant chef.

- Danger ! Piège : flaque d'huile
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement
- Minerai (Fer)

2 Laboratoire

Avec un minimum de discrétion, vous pouvez facilement éliminer ce bandit de façon furtive, pour mélanger des potions au labo alchimique et enfin récupérer les poisons que le bandit préparait.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Potions

3 Passage nord

Frappez un lampe suspendue pour enflammer le sol huileux et carboniser un bandit qui ne se doute de rien ou avancez discrètement vers lui pendant qu'il est occupé à extraire du minerai.

- Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
- Minerai (Corindon)

SAMY&DENIS

4 Grande caverne

Crochetez un portail de niveau Novice pour entrer dans cette grande caverne par le côté ouest ou faites le tour et empruntez le passage au nord pour vous y rendre. Si vous choisissez le passage au nord, vous pouvez utiliser un chemin étroit pour passer discrètement de l'autre côté de la salle. Avancez prudemment et exécutez l'ouvrier bandit solitaire, puis récoltez un maximum de minerai dans les veines à l'entour. Vous pouvez aussi utiliser les postes d'artisanat disponibles pour améliorer votre équipement. Continuez le long de la rampe et passez par la porte principale, ou empruntez le petit corridor rocheux au sud pour retomber sur l'arrière de la cabane. En approchant par l'arrière, vous pouvez sauter sur une pile de caisses et entrer dans la cabane par un trou au plafond, pour vous retrouver dans l'ombre, ce qui vous donnera une chance de frapper le Champion de Boéthia. Éliminez le Champion de Boéthia comme bon vous semble, puis équipez-vous de sa cotte d'ébonite pour terminer cette quête. Dévalisez aussi le grand coffre avant de ressortir.

- Artisanat : Meule, Fonderie, Chevalet de tannage
- Objet unique : Cotte d'ébonite [67/112]
- Coffre
- Sacoche
- Diverses pièces d'équipement
- Minerai (Corindon)

[8.08] Mausolée du crépuscule



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Guilde des voleurs : Vision nocturne

Niveau conseillé : 8

Donjon : Spécial

Karliah

Nocturne

Sentinelle des Rossignols

Gallus

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège : bélier (porte piégée)

Piège : fléchettes (plaques à pression, fils tendus)

Lumière mortelle

Piège : Lances (plaque à pression)

Piège : lames tournantes (proximité)

Objets de collection

Livre de compétence [Crochetage] : Anatomie d'un verrou

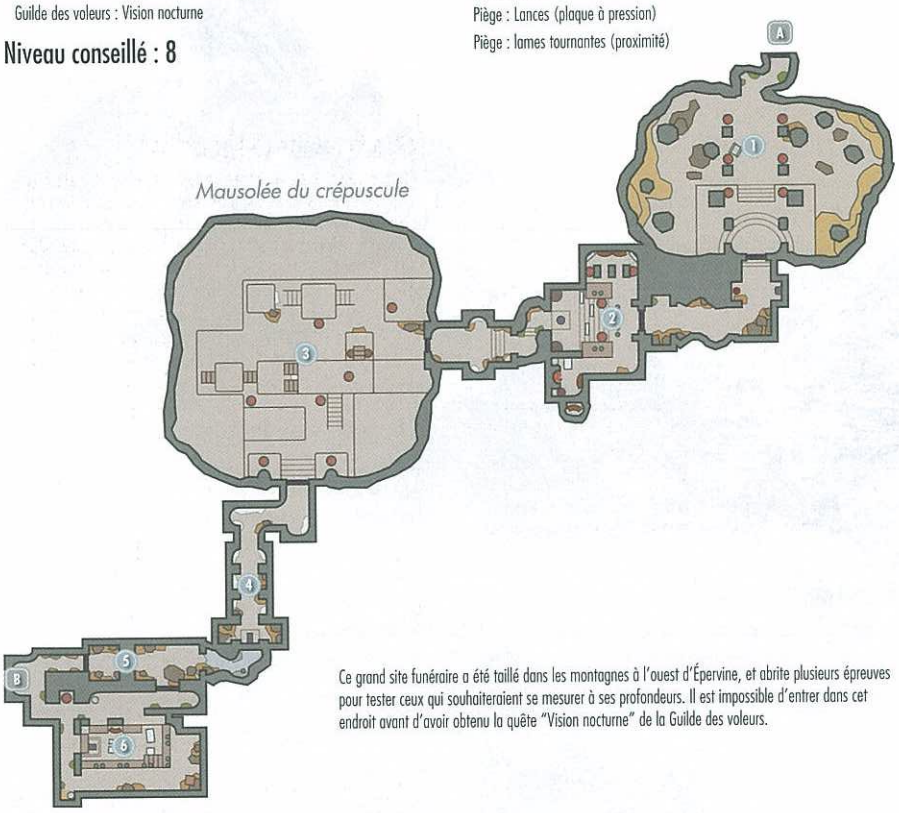
Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré

Zone verrouillée (quête requise)

Coffres

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement



Ce grand site funéraire a été taillé dans les montagnes à l'ouest d'Épervine, et abrite plusieurs épreuves pour tester ceux qui souhaiteraient se mesurer à ses profondeurs. Il est impossible d'entrer dans cet endroit avant d'avoir obtenu la quête "Vision nocturne" de la Guilde des voleurs.

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Parlez avec la sympathique sentinelle des Rossignols dans la première salle pour faire avancer la quête. Vous pouvez l'interroger un peu plus pour obtenir une objectif secondaire qui vous mènera aux vestiges d'un aventurier nommé Nystrom. Son journal peut vous aider à survivre aux pièges qui vous font face.

- Sacoche de Nystrom
- Diverses pièces d'équipement

2 Première épreuve : Sentinelles de l'obscurité

Avancez discrètement pour éviter les deux vicieuses sentinelles des Rossignols, elles auront tôt fait de vous découper en rondelles. Si vous parvenez à vous faufiler dans l'étude au sud-ouest, appuyez sur le bouton au sol près de la table pour révéler un trésor. Marchez sur une plaque à pression dans le passage menant à [3] pour éviter une autre sentinelle des Rossignols.

- Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression)
- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Coffre
- Havresac
- Potions à foison

3 Deuxième épreuve : Vigilance éternelle

Évitez la lumière, restez dans l'obscurité en traversant cette salle gigantesque. Ici, la lumière est mortelle. Équipez-vous d'une source de lumière, comme une torche, pour repérer les pièges disséminés au sol. Il n'y a aucun ennemi ici.

- Danger ! Lumière mortelle, Piège à fléchettes (fils tendus)

4 Troisième épreuve : L'offrande

Récupérez le contenu d'un coffre en passant par cette chapelle tranquille. Récupérez les offrandes près de la statue si vous les souhaitez, puis tirez sur deux chaînes murales pour ouvrir un passage derrière la statue.

- Coffre

5 Quatrième épreuve : La voie du salut

Ne vous laissez pas avoir par les lames suspendues et évitez les plaques à pression situées juste devant. Si vous le pouvez, ouvrez la porte en fer (niveau Maître) au sud pour vous faufiler par [6] et ignorer ainsi les lames. Autrement, vous devez choisir le bon moment et traverser en courant. À mi-chemin, vous déclencherez une autre plaque à pression, donc allez vers la gauche au moment où vous terminez pour éviter de prendre des flèches. Faites attention à l'autre plaque à la sortie du passage, puis reculez avant d'ouvrir la porte en fer pour éviter un bélier (ou désactivez le piège). Continuez et entrez dans le sanctuaire intérieur.

- Danger ! Pièges : bélier (porte), lames tournantes (proximité), lances (plaque à pression), fléchettes (plaques à pression)

6 Grande Salle

Crochetez une porte verrouillée pour pénétrer dans cette grande salle et éviter le passage des lames tournantes. Quelques objets de choix, dont deux livres de compétence, se trouvent dans la zone inférieure centrale. Utilisez la furtivité pour éviter d'alerter les deux Sentinelles des Rossignols en patrouille.

- Livre de compétence [Crochetage] : Anatomie d'un verrou
- Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

B Porte vers le sanctuaire intérieur du Mausolée du crépuscule

Épreuve finale : N'hésitez pas

Courez dans un long corridor vide pour atteindre les profondeurs de cette fosse. Laissez-vous tomber (vous subirez quelques dégâts), puis fouillez un squelette pour trouver un message. Il semblerait que vous soyez coincé, mais vous serez rapidement transporté dans une version alternative de la fosse, grâce à la magie de la clé squelette en votre possession. Insérez la clé dans la serrure centrale au sol pour invoquer Nocturne. Parlez à Karliah après le départ de Nocturne, puis assistez à ses retrouvailles avec Gallus. Décidez ensuite du portail à traverser. Chaque portail vous accorde un bonus différent (et non négligeable) pour l'une des disciplines de voleur.

[8.09] Tour de Brumaille



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Crochetage] : Progrès du crochetage

Coffres (2)

SAMY&DENIS

Les bandits ont pris le contrôle de cette grande tour, qui se dresse sur le flanc gauche des montagnes à l'ouest du lac Ilinalta. Ignorez le portail verrouillé au rez-de-chaussée et foncez à l'étage pour trouver un livre de compétence. Ouvrez le coffre sous les escaliers qui mènent au poste de vigie, puis redescendez et ouvrez le portail verrouillé que vous aviez ignoré pour accéder à un coffre et à quelques objets de valeur.

[8.10] Bosquet immortel



Niveau conseillé : 8

Donjon : Bosquet du spriggan

Spriggan

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : Mannimarco, roi des vers [D2/10]

Un dangereux spriggan garde ce bosquet sacré, où une cascade tranquille se jette dans un étang. Débarrassez-vous du spriggan, puis cherchez le corps de l'alchimiste qui flotte au milieu de l'étang pour y trouver un livre de compétence.

[8.11] Scierie Mi-lune



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité

Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Hern

Habitation : Scierie

Hert

Artisanat

Chevalet de tannage

Coffre(s)

Cette scierie tranquille se trouve à l'extrémité ouest du lac Ilinalta d'Épervine.

Extérieur

Attrapez une Hache de bûcheron et coupez du bois près de la seule cabane de la scierie. Vendez ensuite le bois à une femme du nom de Hert pour gagner honnêtement quelques piécettes.

Scierie Mi-lune (Intérieur)

Pénétrez dans la cabane de Hert sans vous faire repérer et dévalisez le coffre à l'intérieur pour empocher un butin malhonnêtement.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Coffre

[8.12] Grotte du bouffi



Quêtes associées

Quête des Daedra : Un soir au clair de lune

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Bosquet du spriggan

Animal

Spriggan

Chef spriggan

Arme unique

Sermentière

Objets de collection

Objet unique : Peau du Sauveur [68/112]

Arme unique : Sermentière [55/80]

Objets spéciaux

Autel de Talos [14/17]

Message : Note de Bolar

Coffres (2)

Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Coffre (Verrouillé : Maître)

Notez que cette zone change considérablement pendant (et après) la quête des Daedra Un soir au clair de lune. Si vous êtes ici pour cette quête, consultez les détails de la quête pour savoir à quoi vous attendre.

L'entrée de cette caverne se trouve un peu à l'écart de la route est-ouest qui traverse la toundra au sud. Tuez les prédateurs qui rôdent à l'intérieur, puis sautez sur le petit rebord au sud de la première clairière pour trouver un coffre verrouillé. Plongez dans un étang près de la cascade pour découvrir un autre coffre au fond.

Vous devez choisir un des deux chemins : dans cette solution, nous choisirons de continuer sur le chemin le plus proche de l'étang. Un autre prédateur et un spriggan jaillissant d'un arbre vous attaqueront. Suivez les marches en pierre pour déboucher sur un autel, où vous trouverez un grand coffre. Priez à l'autel de Talos pour une bénédiction. Examinez ensuite le piédestal à la base de la statue pour y trouver un message et une épée unique.

Descendez les escaliers, massacrez quelques animaux et spriggans supplémentaires au passage. Lorsque vous atteignez la clairière avec le cerf mort, regardez autour de vous pour repérer un promontoire rocheux. Escaladez les rochers si vous le pouvez pour trouver un coffre dans un recoin derrière le promontoire. (Vous trouverez peut-être plus simple de revenir sur vos pas et d'escalader d'abord la ligne de crête.)

Continuez ensuite sur le chemin, et vous remarquerez que vous avez parcouru une boucle complète, retournant ainsi à l'étang et la cascade en ayant exploré toute la caverne.

[8.13] Col de la Brisure - Nord



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repaire de sorcier

Mage

Squelettes

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

Piège runique (au sol)

Coffre piégé

Connexion souterraine : Col de la Brisure - Sud [8.14]

Objets de collection

Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier [E2/10]

Coffre

Sacoche d'apothicaire

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ce site marque l'entrée nord d'un court passage qui traverse les montagnes au nord du lac Ilinalta.

Col de la Brisure (Intérieur)

Débarrassez-vous de quelques squelettes dans la première grotte éclairée par le soleil et escaladez quelques rampes délabrées et sinueuses pour atteindre la plateforme centrale en hauteur. Traversez une petite passerelle et dévalisez un grand coffre. Éliminez quelques squelettes supplémentaires et un puissant mage dans la grotte suivante, où vous trouverez un autel d'enchantement et un livre de compétence. Après quelques marches, vous atteindrez une salle venteuse, abritant un coffre piégé sur un rebord à gauche. Désactivez les gonds ou placez-vous sur un côté du coffre et ouvrez-le de loin pour éviter la masse qui se balance. Continuez pour trouver des portes ouvertes, puis reculez et utilisez une attaque à distance pour déclencher en toute sécurité le piège runique au sol. Franchissez la sortie à proximité et ressortez de ce voyage à travers la montagne par le sud du Col de la Brisure [8.14].

[8.14] Col de la Brisure - Sud



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repaire de sorcier

Connexion souterraine : Col de la Brisure - Nord [8.13]

Ce site marque l'entrée sud du Col de la Brisure, qui constitue un raccourci pour traverser les montagnes au nord du lac Ilinalta. Consultez l'entrée précédente sur le Col de la Brisure - Nord [8.13] pour plus d'informations à propos de ce qui se trouve dans ce passage.

SAMY&DENIS

[8.15] Abysse d'Ilinalta



Quêtes associées

Quête des Daedra : L'Étoile noire

Niveau conseillé : 8

Donjon : Repaire de sorcier

Animal
Mage
Squelette

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement

Objets de quête

Étoile d'Azura brisée

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau [A2/10]
Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion
Livre de compétence [Enchantement] : Sombre tragédie [A2/10]
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Ces deux tours se sont effondrées le long de la rive nord du lac Ilinalta. Vous vous y aventurez au cours de la Quête des Daedra : L'Étoile noire à la recherche d'un objet spécial et mystérieux connu sous le nom d'Étoile d'Azura, gardé par puissant mage du nom de Malyn Varen.

Extérieur

Le toit des deux tours est doté d'une trappe, mais seule celle de la tour ouest vous est accessible. Avant d'y pénétrer, plongez dans l'eau voisine pour y trouver un coffre englouti, entre les tours, près du rempart sud.

◊ Coffre

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Un sinistre squelette enchaîné vous accueille dans cette forteresse engloutie. Videz le contenu du havresac près du squelette pour y découvrir un journal, puis poursuivez vers [2].

◊ Havresac

2 Salle à manger

Débarrassez-vous de quelques puissants mages et d'un squelette, en chemin vers la salle à manger. Vous trouverez plusieurs potions fort utiles dans cette pièce et dans la cuisine nord. Ouvrez plus loin une porte en bois et dirigez-vous vers [3].

◊ Potions à foison ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Salle inondée

Le niveau d'eau monte très vite dans cette salle. Éliminez les mages, puis plongez dans le bassin et traversez un passage situé sous l'eau pour atteindre un coffre englouti. Un livre de compétence est posé sur une commode non loin, immergée elle aussi.

◊ Livre de compétence [Altération] : Respirer sous l'eau [A2/10]
◊ Coffre

4 Zone d'artisanat

Tuez quelques mages puissants pour nettoyer cette petite salle, où un livre de compétence repose sur une table face à deux postes d'artisanat. Crochetez une porte de niveau Apprenti pour accéder à un petit dortoir contenant un coffre.

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Autel d'enchantement
◊ Livre de compétence [Enchantement] : Sombre tragédie [A2/10]
◊ Sacoche d'apothicaire
◊ Potions à foison

5 Chambre du chef des mages

Affrontez un puissant mage dans cette chambre inondée, puis plongez sous la surface pour ouvrir la porte [Apprenti] et y découvrir un coffre englouti. Empruntez les marches pour sortir de l'eau et videz le grand coffre avant de pénétrer le passage tortueux menant à [1]. Crochetez une nouvelle porte de niveau apprenti le long du passage pour empocher de nouvelles potions. Lorsque vous regagnez [1], empruntez la porte au nord, vers le Déluge d'Ilinalta. (Cette porte est accessible uniquement durant la Quête des Daedra : L'Étoile noire.)

◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte du Déluge d'Ilinalta

C Porte de l'Abysse d'Ilinalta

6 Entrée du Déluge

Anéantissez de nouveaux mages dans la première pièce du Déluge, puis videz le coffre et récupérez le livre de compétence posé sur la table.

SAMY&DENIS

Empruntez la porte à l'est pour découvrir une petite réserve remplie de potions. Revenez sur vos pas et prenez vers l'ouest, en direction de [7].

- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : Les portes d'Oblivion
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison

7 Cellules

Débarrassez-vous du puissant mage vous attendant dans ce long couloir de geôles. Les cellules ne contiennent rien d'intéressant, mais profitez-en pour exercer vos talents de crochetage.

8 Tour

Éliminez l'autre mage gardant le rez-de-chaussée de la tour, puis montez à l'étage, jusqu'à la salle du trône. Pillez le grand coffre qui s'y trouve, puis extirpez l'Étoile d'Azura brisée des restes squelettiques de Malyn Varen. Plongez-vous dans la lecture du livre tout proche pour en savoir davantage sur ce personnage et ses motivations, avant de gravir l'échelle pour quitter les lieux.

- ◊ Étoile d'Azura brisée
- ◊ Coffre

D Sortie vers Bordeciel

[8.16] Pierre de la Dame



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Objets spéciaux :

Pierre dressée : Pierre de la Dame [9/13]

Nagez jusqu'à la minuscule île flottant à l'ouest du lac Ilinalta pour y trouver une ancienne Pierre dressée. Touchez-la pour obtenir un nouveau bienfait de signe. Ceux placés sous le signe de la Dame récupèrent leur santé et leur vigueur plus rapidement. Attention, vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois et activer cette Pierre dressée supprimera tous les bienfaits découverts auparavant (si c'est le cas).

[8.17] Baiser de Secunda



Donjon : Camp du géant

Géant

Objet de collection

Coffre

Ce site revêt une signification particulière aux yeux des géants, qui s'y rendent régulièrement en pèlerinage, pour une raison énigmatique. Si vous le pouvez, tuez les gardiens du site puis récupérez l'or et les objets de valeur sur les cadavres. N'oubliez pas le coffre situé près du bûcher.

[8.18] Tertre des chutes tourmentées



Quêtes associées

Quête principale : Tertre des chutes tourmentées

Quête parallèle : La Griffe d'or

Niveau conseillé : 6

Ces vastes ruines, visibles à des kilomètres, s'érigent au sommet des montagnes situées au nord du lac Ilinalta. Gravissez le sentier enneigé à travers le blizzard tourbillonnant, en direction du sinistre Tertre des chutes tourmentées.

Donjon : Crypte draugr

- Arvel le Vif
- Bandit
- Draugr
- Grand draugr infernal
- Givrépeire
- Ragnard
- Givrépeire blessée

Dangers

- Pièges : lampes à huile
- Pièges : flaques d'huile
- Piège à lames oscillantes (chaînes au mur)
- Piège oscillant (plaque à pression)

Énigmes

- Porte à énigme nordique (Griffe d'or)
- Piliers nordiques

Objets de quête

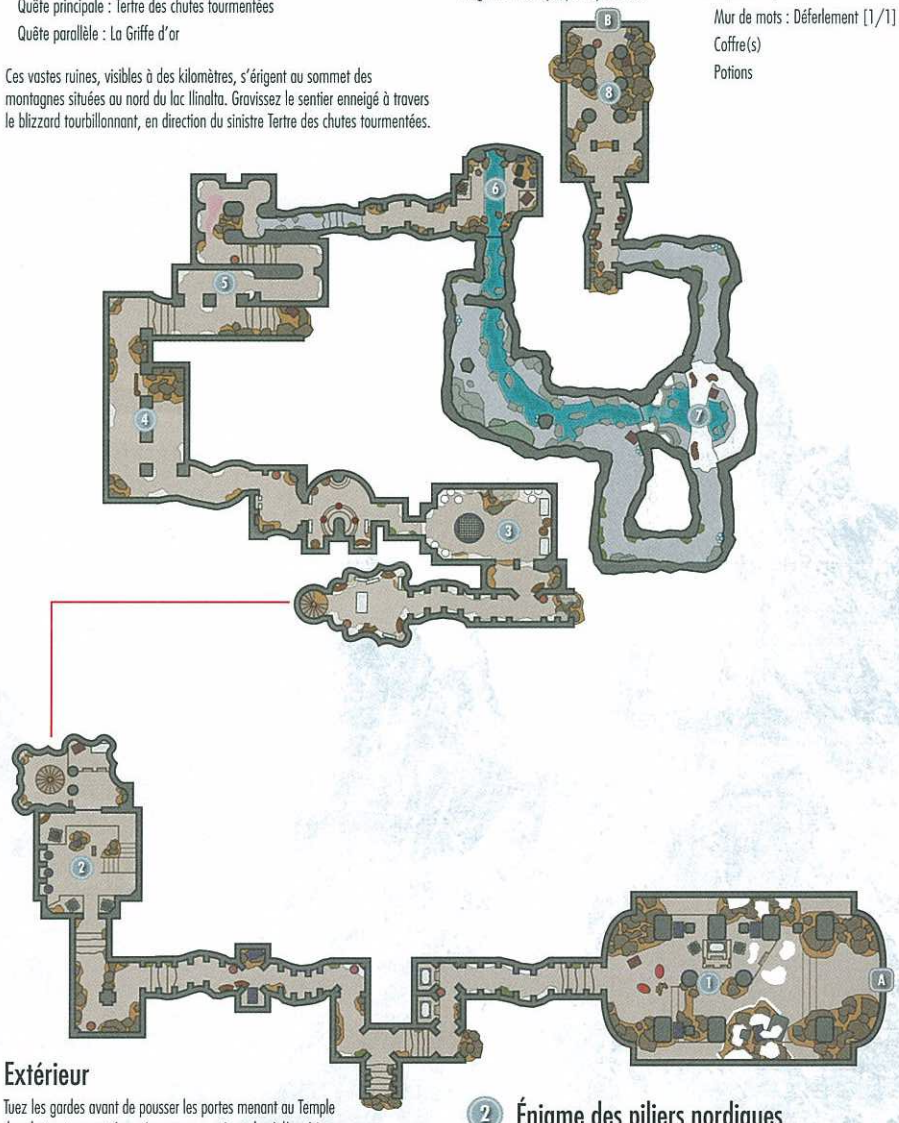
- Pierre de dragon (grand draugr infernal)
- Griffe d'or (Arvel)

Objets de collection

- Griffe de dragon : Griffe d'or [6/10]
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur [D2/10]

Objets spéciaux

- Mur de mots : Déferlement [1/1]
- Coffre(s)
- Potions



Extérieur

Tuez les gardes avant de pousser les portes menant au Temple des chutes tourmentées : rien ne vous retient plus à l'extérieur.

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Débarrassez-vous des deux bandits postés à l'extrémité de cette vaste salle, puis videz le coffre qu'ils gardaient avant de vous aventurer dans un passage allongé et propice à l'action, en direction de [2].

- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

2 Énigme des piliers nordiques

Avant de tirer sur le levier central de cette salle, comme vous en mourez surement d'envie, faites pivoter les trois piliers du mur ouest pour faire correspondre la séquence de glyphes visibles sur le mur nord (serpent, serpent, baleine). Vous pouvez maintenant tirer le levier pour relever la herse en toute sécurité. Poursuivez, pillez le coffre puis récupérez le livre de compétence. Descendez l'escalier en spirale en chemin vers [3], au pied duquel vous attendent quelques ragnards.

- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Voleur [D2/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

3 Nid d'araignées

Pour pénétrer dans cette petite salle, il vous faudra d'abord trancher d'épaisses toiles puis abattre l'énorme givrépeire blessée descendue du plafond en silence. Libérez Arvel, qui était retenu par cette épaisse toile d'araignée. Mais cet imbécile s'enfonce de plus belle dans les ruines : courez-lui après !

SAMY&DENIS

4 Passages funéraires sud

Pourchassez Arvel dans ces passages, où des guerriers Draugr reviennent à la vie. Arvel est rapidement éliminé ; combattez les Draugr tout en rebroussant chemin puis revenez dans cette salle pour y prendre la Griffe d'or et le journal qu'Arvel avait en sa possession. Assurez-vous d'éviter les dalles piégées déclenchant un piège mortel sur le chemin pour rejoindre [5].

- Danger ! Piège à mur basculant (dalle piégée)
- Griffe de dragon : Griffe d'ébonite [6/10] (Arvel)

5 Passages funéraires nord

Éliminez de nouveaux Draugr dans la pièce suivante, puis traversez-la rapidement pour éviter les lames oscillantes (vous pouvez tout traverser d'une traite si vous trouvez le bon moment). Une fois de l'autre côté, tirez sur la chaîne pour désactiver le piège. Brûlez les nombreux Draugr présents dans le passage suivant en faisant tomber les lampes suspendues qui embraseront les flaques d'huile au sol.

- Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile, lames oscillantes (chaîne au mur)

6 Caverne de la cascade

Pillez le coffre de cette petite caverne, puis tirez sur la chaîne au mur pour lever la herse et poursuivre vers [7].

- Coffre

7 Caverne ensoleillée

Videz un nouveau coffre en pénétrant dans cette vaste caverne à ciel ouvert. Descendez jusqu'au fond pour y trouver un autre coffre puis remontez et dirigez-vous vers [8].

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Novice)

8 Accès au Sanctuaire

Tuez le puissant Draugr puis videz un nouveau coffre avant d'ouvrir la porte et de pénétrer dans le Sanctuaire des chutes tourmentées.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

B Porte du Sanctuaire des chutes tourmentées

Sanctuaire des chutes tourmentées

Des lames oscillantes traversent la petite pièce menant à la première salle du Sanctuaire. Avant de la traverser en courant, débarrassez-vous du Draugr en lui infligeant une attaque à distance qui le conduira à charger tête baissée dans les lames. Traversez le piège au plus vite puis tirez rapidement la chaîne sur le mur opposé pour le désactiver : cette action vous permettra de vous retirer en toute sécurité pour éviter une nouvelle nuée de morts-vivants.

Ensuite, inspectez la Griffe d'or trouvée sur le pauvre Arvel : vous remarquerez trois glyphes gravés sur sa paume. Reproduisez cette même suite de glyphes (ours, papillon, hibou) sur le mur situé à l'extrémité du passage, en faisant tourner les trois anneaux. Une fois les glyphes convenablement alignés, activez l'insigne en forme de griffe située au centre de la paroi : insérez-y la Griffe d'or et ouvrez la voie.

Passez la porte à énigme et avancez jusqu'à l'extrémité de cette vaste caverne baignée de lumière. Pillez le grand coffre puis suivez le chant menant jusqu'au Mur de mots, qui présente un nouveau Mot de puissance. La découverte de cette nouvelle capacité réveille un puissant ennemi, dans le sarcophage voisin : menez une lutte acharnée contre cet adversaire de taille et récupérez un objet spécial sur sa dépouille. Gravissez les quelques marches puis sortez de cet endroit maléfique par le passage à l'ouest, en n'oubliant pas de piller un dernier coffre. Trouvez la potion sur la corniche extérieure avant de partir en utilisant le voyage rapide.

- Danger ! Pièges : lampes à huile
- Danger ! Pièges : flaques d'huile
- Danger ! Piège à lames oscillantes (chaîne au mur)
- Mur de mots : Déferlement [1/1]
- Pierre de dragon (grand draugr infernal)
- Coffres (2)

[8.19] Cabane d'Anise



Quêtes associées

Activité de donjon

Donjon : Spécial

Anise

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement

Niveau conseillé : 6

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : La chanson de l'alchimiste [E2/10]
Havresac
Sacoches d'apothicaire (2)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Au nord d'Épervine, à proximité de Rivebois, une gentille vieille femme répondant au nom d'Anise vit dans une simple cabane. Prenez le livre de compétence situé près du lit, puis crochetez la serrure (Novice) de la trappe et glissez-vous dans la cave d'Anise pour y découvrir une étude d'alchimiste. Une note laissée là révèle qu'Anise est en réalité une sorcière ! Attention : dans l'espoir de protéger son secret, la vieille femme vous attaquera à votre sortie.

[8.20] Fort de Casscorne



Quêtes associées

Quête des Daedra : Les fragments du passé

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Ghunzul
Orque

Artisanat

Laboratoire alchimique
Forge
Meule
Établi

Dangers

Piège à fléchettes (dalle de piédestal piégée)
Piège oscillant (fil tendu)

Objets de quête

Fragments de la Dague de Mehrunes

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste [C2/10]
Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Des bandits orques se sont approprié cet ancien fort impérial, abandonné à la frontière occidentale d'Épervine. À la différence d'une véritable forteresse orque, ses occupants sont ouvertement hostiles et vous attaqueront à vue. Le chef de ces brigands, le seigneur de guerre Ghunzul, est un disciple de Mehrunes Dagon. Il détient les fragments de la Dague de Mehrunes, un objet de quête de la Quête des Daedra : Les fragments du passé.

Extérieur

Tentez d'abattre à distance les gardes extérieurs ou introduisez-vous furtivement dans le fort par l'une des deux tours affaissées, au nord. Après avoir éliminé les gardes, cherchez des pièces d'équipement aux alentours de la forge puis mettez la main sur deux coffres : le premier dans la tour nord-ouest et le second au sommet du donjon. Un livre de compétence est posé sur une table près de l'Établi.

- Artisanat : Forge, Meule, Établi
- Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Diverses pièces d'équipement

Fort de Casscorne (intérieur)

Le château compte trois points d'accès : la porte principale, la porte du sous-sol au nord et le trappe du toit, sur la tour au sud-est (traversez la plateforme d'observation longeant la muraille extérieure de la forteresse pour l'atteindre).

Si vous êtes un expert en crochetage, ouvrez la porte du sous-sol (Verrouillée : Novice) puis la cage située à l'intérieur, juste à droite (Verrouillée : Expert). Vous pouvez ainsi pénétrer la chambre forte sans affronter aucun ennemi.

Vous pouvez sinon entrer par la porte principale et éliminer les deux Orques avant d'emprunter la porte au sud-est en direction de la tour. Vous y trouverez Ghunzul, un Orque bas du front qu'il vous faudra tuer ou voler pour obtenir une clé (celle que vous trouverez également sur une table de chevet à proximité). Pillez le grand coffre de la chambre de Ghunzul avant de descendre au sous-sol de la forteresse, où vous pourrez utiliser la clé trouvée sur Ghunzul pour ouvrir la cage. Appuyez ensuite sur le bouton pour abaisser le panneau bloquant l'accès aux escaliers. Poursuivez votre chemin vers la chambre forte.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Clé de la chambre forte de Casscorne
- Clé de la chambre forte de Casscorne (Ghunzul)
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Chambre forte du fort de Casscorne

En entrant dans la chambre forte, pillez les deux pièces secondaires. Vous trouverez un livre de compétence sur un banc dans l'une d'elles. Puis, videz un coffre posé près d'une paire de leviers ouvrant une porte. Avancez doucement pour déclencher tranquillement le fil tendu au milieu de la chambre forte sans vous blesser. Le fil de gauche déclenche des piques oscillantes mortelles et mieux vaut donc l'éviter. Videz le coffre enfoui sous les débris, sur le côté de la pièce et postez-vous sur un côté du piédestal avant de retirer les fragments de la Dague de Mehrunes : suite à ce geste, des fléchettes tombent du plafond, juste devant le piédestal.

- Zone verrouillée [Expert/clé]
- Danger ! Piège : fléchettes (fil tendu, piédestal à pression), Piège oscillant (fil tendu)
- Fragments de la Dague de Mehrunes
- Livre de compétence [Armure légère] : Rislav le Juste [C2/10]
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

[8.21] Cairn de Halldir



Quêtes associées

Quête d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes : Le tambour de Rjorn
Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Draugr
Fantôme
Halldir

Dangers

Piège : Bélier (fil tendu)
Piège d'os (alarme)
Piège à jet de flammes (gonds piégés)
Piège oscillant (plaque à pression)

Énigmes

Piliers nordiques

SAMY&DENIS

Objets de collection

Arme unique : Bâton de Halldir [56/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Empruntez la route du sud-ouest pour sortir de la capitale d'Épervine et vous finirez par découvrir cette tombe oubliée de tous.

Salle du cairn

Un faisceau d'énergie luminescent surgit de ce vaste cairn dans la première salle du tombeau et les cadavres de plusieurs aventuriers gisent tout autour. Collectez une clé et un journal posés sur un piédestal proche, puis ouvrez la porte voisine à l'aide de la clé et montez les marches.

◊ Clé de la crypte d'Halldir
◊ Diverses pièces d'équipement

Catacombes hantées

Débarrassez-vous des fantômes apparaissant autour de vous à mesure que vous progressez à l'étage des catacombes. Une fois à proximité de la dalle piégée, portez doucement votre poids dessus pour déclencher la paroi pivotante juste au-dessus. Contournez le piège pour découvrir une potion. Reprenez le même chemin et faites de votre mieux pour éviter la grappe d'os suspendus qui pourrait alerter les fantômes et les Draugr attendant plus loin. Une fois devant la herse, tirez le levier situé derrière le trône pour la relever.

◊ Danger ! Piège d'os, piège oscillant (plaque à pression)
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

Piliers nordiques

Dans les passages suivants, tournez les trois piliers de manière à faire correspondre chaque glyphe avec le glyphe du mur opposé (faucon, serpent, baleine). Tirez ensuite sur le levier pour ouvrir l'accès à un passage menant plus en profondeur dans la crypte. Avant de poursuivre, tentez de crocheter la porte métallique (niveau Spécialiste) près des glyphes du serpent pour accéder à une petite niche contenant un trésor.

◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Potions

Passage secret

Ignorez les escaliers au nord et désamorcez doucement un fil tendu en traversant le passage secret jusqu'au bout, où vous trouverez un coffre piégé. Désarmez le piège relié aux gonds ou tenez-vous le plus au nord possible du coffre lorsque vous l'ouvrez pour éviter d'être carbonisé par les flammes, lancées depuis la statue voisine. Après avoir vidé le coffre, faites demi-tour et empruntez l'escalier nord jusqu'à la tombe d'Halldir.

◊ Danger ! Pièges : bélier (fil tendu), jet de flammes
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

Tombe d'Halldir

En entrant dans la tombe d'Halldir, son âme se matérialise dans le faisceau d'énergie au centre de la salle et s'avance pour vous affronter. Le fantôme d'Halldir vous lance une série de puissants sorts de destruction. Il bénéficie également d'une aptitude spéciale unique : lorsqu'il atteint les deux tiers de ses points de santé, son essence se scinde en trois formes élémentales. Éliminez rapidement l'une d'entre elles (la tempête près du trône est un choix judicieux) ou vous serez rapidement dépassé. Une fois les trois formes vaincues, Halldir reprend sa forme initiale et vous affronte jusqu'à être réduit en cendres.

Fouillez la dépouille d'Halldir pour en retirer une arme unique, puis passez la pièce au peigne fin à la recherche d'objets, d'or et d'un énorme coffre. Lorsque vous êtes prêt à partir, ouvrez la trappe centrale et passez avec précaution de corniche en corniche pour rejoindre l'entrée de la crypte, en contrebas.

◊ Arme unique : Bâton de Halldir [56/80] (Halldir)
◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

[8.22] Sanctuaire de la Confrérie noire



Niveau conseillé : 8

Habitation : Spécial

Astrid
Arnbjorn
Babette (Commerçante / Professeur : Alchimie)
Cicéron
Festus Krex
Gabriella
Lis (givrépeire)
Nazir (Professeur : armure légère)
La Mère de la nuit
Veezara

Services

Commerçante (Apothicaire) : Babette [10/12]
Potions, ingrédients, divers
Professeur (maître en Alchimie) : Babette [3/3]
Professeur (maître en Armures légères) : Nazir [2/3]
Arme unique : Lame de la souffrance [57/80]
Gemme étrange : Pierre de Barenziah [21/24]

Artisanat

Laboratoire alchimique
Enclume
Autel d'enchantement
Meule
Établi

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Sithis [D2/10]
Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré [C2/10]
Objet unique : Armure sibylline [69/112]
Objet unique : Bottes sibyllines [70/112]
Objet unique : Coule sibylline [71/112]
Objet unique : Gants sibyllins [72/112]
Objet unique : Coule sibylline ouverte [73/112]
Objet unique : Bandages sibyllins [74/112]
Objet unique : Capuchon sibyllin [75/112]
Objet unique : Robe sibylline [76/112]
Objet unique : Chaussures sibyllines [77/112]
Objet unique : Bague du Tissombre [78/112]
Gemme étrange : Pierre de Barenziah [21/24]

Quêtes associées

Quêtes de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire
Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort
Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité
Quête de la Confrérie noire : Révélation
Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare
Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie
Quête de la Confrérie noire : Fatale recette
Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire
Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée
Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
Quête de la Confrérie noire : L'honneur de la famille
Quête de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*
Quête de la Confrérie noire : Contrats parallèles (tous)
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons



Objets spéciaux

Mur de mots : Marque mortelle [2/3]
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Suivez la route ouest quittant Épervine jusqu'à apercevoir un sentier de terre descendant sur votre droite. Celui-ci vous conduit jusqu'à l'inquiétante Porte noire, l'entrée lugubre du repaire secret de la Confrérie noire. L'accès à cette cachette clandestine vous est interdit jusqu'à ce que vous réussissiez à impressionner la Confrérie : il vous faut terminer leur première quête "La fin de l'innocence". Attendez de recevoir un message de la Confrérie noire, puis, lors de votre prochain réveil, vous débuterez automatiquement leur seconde quête "Mauvaises fréquentations". Ne ratez pas cette chance de vous attirer les bonnes grâces de la confrérie !

SAMY&DENIS

A Sortie vers Bordeciel

1 Vestibule et chambre d'Astrid

Emparez-vous du livre de compétence posé sur le piédestal dans le vestibule, puis mettez la main sur une gemme étrange dans la chambre d'Astrid, à l'ouest. Cela fait partie de la Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons.

- Livre de compétence [Altération] : Sithis [D2/10]
- Objet unique : Coule sibylline ouverte [73/112]
- Objet unique : Bandages sibyllins [74/112]
- Objet unique : Capuchon sibyllin [75/112]
- Objet unique : Robe sibylline [76/112]
- Objet unique : Chaussures sibyllines [77/112]
- Gemme étrange : Pierre de Barenziah [21/24]
- Diverses pièces d'équipement

2 Salle principale

Rencontrez les vôtres pour la première fois dans cette vaste caverne, puis approchez-vous du Mur de mots pour découvrir un nouveau Mot de puissance.

- Artisanat : Enclume, Meule, Établi
- Mur de mots : Marque mortelle [2/3]
- Diverses pièces d'équipement

3 Laboratoire

Ramassez quelques ingrédients dans cette pièce annexe et découvrez les postes d'alchimie et d'enchantement. Lis, la givrépeire de compagnie de Gabriella, réside dans la petite caverne en contrebas ; ne la tuez pas, elle ne vous veut pas de mal. Fouillez le cadavre d'un pauvre bougre du nom de Gaston Bellefort, gisant près du bassin, et trouvez-y une note relatant ses dernières heures.

- Artisanat : Laboratoire alchimique, Enchantement Arcane
- Sacoche d'apothicaire
- Diverses pièces d'équipement

4 Salle à manger et quartiers personnels

À part quelques victuailles, la salle à manger offre peu d'intérêt, mais un coffre vous attend à l'étage.

- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Diverses pièces d'équipement

5 Chambre de Babette

Emparez-vous d'un précieux livre de compétences dans la petite chambre à coucher de Babette.

- Livre de compétence [Furtivité] : Témoin sacré [C2/10]

6 Remise / Chambre de Cicéron

Ce vulgaire débarras est (vaguement) nettoyé et remis en ordre lorsque Cicéron vient au sanctuaire.

- Diverses pièces d'équipement

7 Chambre de la Mère de la nuit

Une unique fenêtre de verre sale domine cette pièce, dotée de portes blindées. Lorsque Cicéron et la Mère de la nuit viennent au sanctuaire, son cercueil occupe une place d'honneur dans cette chambre. Pillez le havresac posé sur une étagère.

8 Chambre forte d'Astrid

Dans la chambre d'Astrid, un placard dissimule l'entrée de cette pièce oubliée de tous. Elle n'est accessible que durant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée. Consultez cette quête pour de plus amples détails.

[8.23] Ruines de la route



Niveau conseillé : 6

Donjon : Bosquet du spriggan

Spriggan

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Catalogue des enchantements d'armure [C2/10]

Coffre

Comme on peut s'y attendre, ces ruines longées par la route s'érigent à l'ouest de la capitale d'Épervine. Débarrassez-vous du spriggan et pillez les dépouilles des bandits, ainsi qu'un coffre. N'oubliez pas de récupérer le livre de compétence, posé contre le coffre.

[8.24] Tour de guet d'Épervine



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repaire de sorcier

Mage

Objets de collection

Livre de compétence [Conjuration] : Passerelles liminales C2/10

Coffre

Cette tour en ruines s'élève entre la capitale d'Épervine et le lac Ilinalta ; un mage aussi puissant que malfaisant y a élu domicile. Éliminez ce vil lanceur de sorts afin d'atteindre le sommet de la tour, d'y vider un coffre et de vous emparer d'un livre de compétence qui se trouve dans une tente.

[8.25] Bastion d'Hurlevent - Nord



Ce site marque l'entrée septentrionale du Bastion d'Hurlevent, passage troglodytique traversant les montagnes situées au nord de la capitale d'Épervine. En empruntant ce passage, vous coupez plus rapidement à travers les montagnes et passez également à proximité d'un Mur de mots.

Donjon : Repère de vampire

Squelette

Vampire

Dangers

Pièges : béliers (plaques à pression)

Pièges : jets de flammes (poignée)

Jonction souterraine : Bastion d'Hurlevent - Sud [8.26]

Objets de collection

Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5

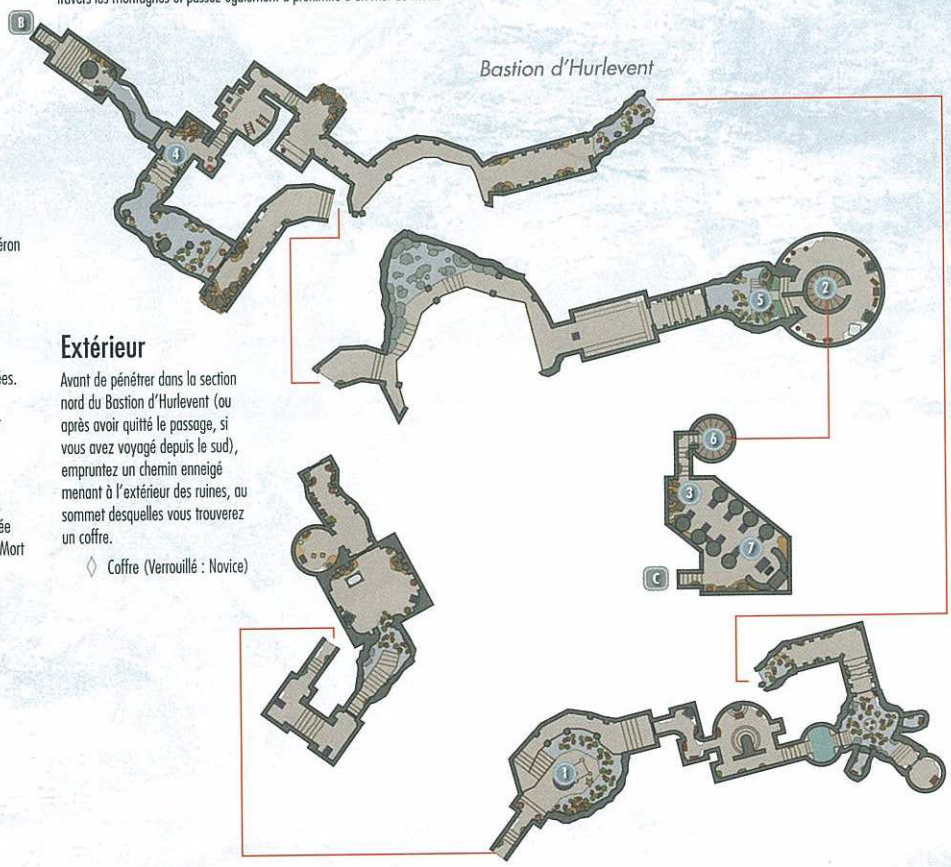
Objets spéciaux

Mur de mots : Furie élémentale [3/3]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement



Extérieur

Avant de pénétrer dans la section nord du Bastion d'Hurlevent (ou après avoir quitté le passage, si vous avez voyagé depuis le sud), empruntez un chemin enneigé menant à l'extérieur des ruines, au sommet desquelles vous trouverez un coffre.

- Coffre (Verrouillé : Novice)

SAMY&DENIS

A Sortie vers Bordeciel (Bastion d'Hurlevent - Nord)

1 Salle principale

Éliminez le vampire et pillez le coffre dans les premières salles du bastion, en chemin vers l'imposante salle principale. Une poignée active l'ouverture d'une trappe dans la pièce inférieure, mais ignorez-la et montez à l'étage, où vous rencontrerez un squelette muni d'un arc, que vous ne manquerez pas de tuer en chemin vers [2].

◊ Coffre ◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Chambre de l'autel

Videz les différents réceptacles de cette petite pièce tranquille avant de poursuivre vers [3].

◊ Coffre ◊ Potions

3 Croisée des chemins

Tirez sur une chaine du mur pour relever une herse et pénétrez dans cette petite salle, où trois poignées occupent une estrade centrale. Tournez les poignées : deux ouvrent des niches secrètes contenant des pièces d'équipement, et la troisième relève la herse, au sud de la pièce. Videz le coffre au sud, puis repérez les trois chaines en hauteur : tirez la chaine de gauche pour ouvrir la herse nord et revenez vers [1]. En chemin, débarrassez-vous de quelques squelettes et évitez deux dalles piégées.

◊ Danger ! Pièges : bélier (plaques à pression)
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
◊ Diverses pièces d'équipement

4 Entrée sud

Éliminez des squelettes et écartez-vous des dalles piégées installées le long tunnel vous ramenant à [1]. Empruntez le passage suivant pour atteindre cette petite alcôve sombre, où vous attendent des pièces d'équipement. Sur le mur de l'alcôve, une chaine ouvre l'accès à un passage secret. Celui-ci vous conduit à l'extérieur, au niveau de la section sud du Bastion d'Hurlevent [8.26]. Empruntez-le si vous souhaitez éviter les montagnes et couper, sinon ignorez-le et continuez l'exploration du bastion en revenant vers [1] pour rejoindre [5].

B Sortie vers Bordeciel (Bastion d'Hurlevent - Sud)

◊ Diverses pièces d'équipement

5 Passage au piège de feu

Cette salle se trouve juste au-dessus de [2], mais les deux salles ne sont pas connectées. Tournez la poignée située sur le piédestal pour relever la herse. Cette action déclenche malheureusement de multiples jets de flammes, embrasant le centre de la pièce. Traversez les flammes en vous accroupissant et en vous glissant entre les points où les gerbes se croisent.

◊ Danger ! Pièges : jets de flammes (poignée)

6 Repaire du maître vampire

Ouvrez la porte située derrière les jets de flammes pour atteindre enfin le repaire du maître vampire. Tuez-le puis fouillez le passage circulaire situé en retrait pour y trouver un grand coffre. Récupérez un livre de compétence sur un podium près des marches, puis empruntez l'escalier en colimaçon afin de rejoindre les étages les plus élevés du bastion.

◊ Livre de compétence [Éloquence] : 2920, plantaisons, vol. 5
◊ Coffre

7 Salle au Mur de mots

Éliminez le puissant Draugr tout droit sorti du sarcophage central de cette vaste salle, puis approchez-vous du Mur de mots pour découvrir un nouveau Mot de puissance. Récoltez les potions posées sur les piédestaux et videz le coffre niché entre les statues avant de gagner l'extérieur par la porte voisine, où le Cap d'Hurlevent vous offre une vue spectaculaire.

◊ Mur de mots : Furie élémentale [3/3]
◊ Coffre
◊ Potions

C Sortie vers Bordeciel (Cap d'Hurlevent)

[8.26] Bastion d'Hurlevent - Sud



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repère de vampire

Draugr
Squelette

Jonction souterraine : Bastion d'Hurlevent - Nord [8.25]

Coffre

Ce site marque l'entrée sud du Bastion d'Hurlevent, un large passage troglodytique traversant les montagnes situées au nord de la capitale d'Épervine. Méfiez-vous du Draugr gardant les ruines sud du bastion et repérez la corniche enneigée située sous l'entrée du passage, vous y découvrirez un coffre. Consultez l'article précédent concernant la section nord du Bastion d'Hurlevent [8.25] pour savoir ce que vous réserve ce passage.

[8.27] Tour d'Ombrepic



Quêtes associées

Quête des Daedra : Un soir au clair de lune

Niveau conseillé : 6

Donjon : Bosquet du spriggan

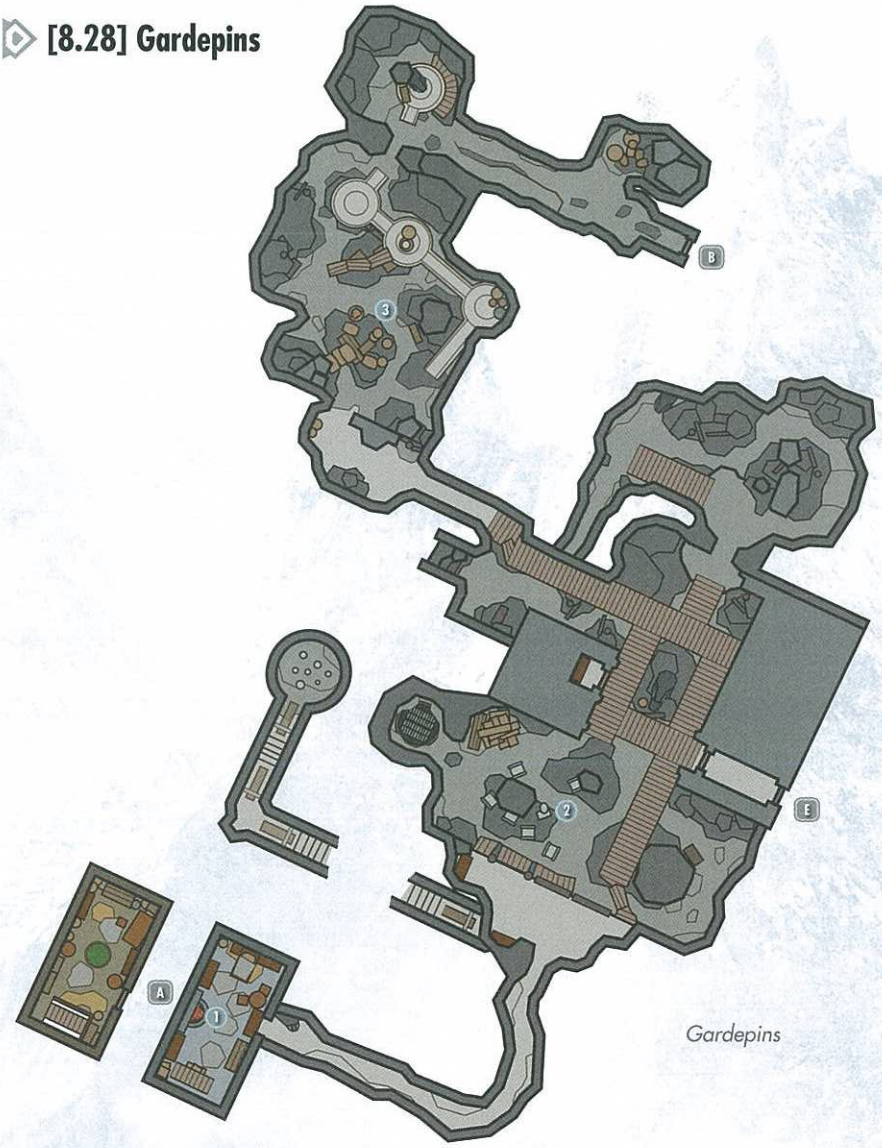
Spriggan

Objet de collection

Coffre

Les ruines de cette petite tour gisent à l'est de la capitale d'Épervine. Débarrassez-vous du spriggan gardant les lieux puis pillez, à l'intérieur, le coffre caché dans une extension.

[8.28] Gardepins

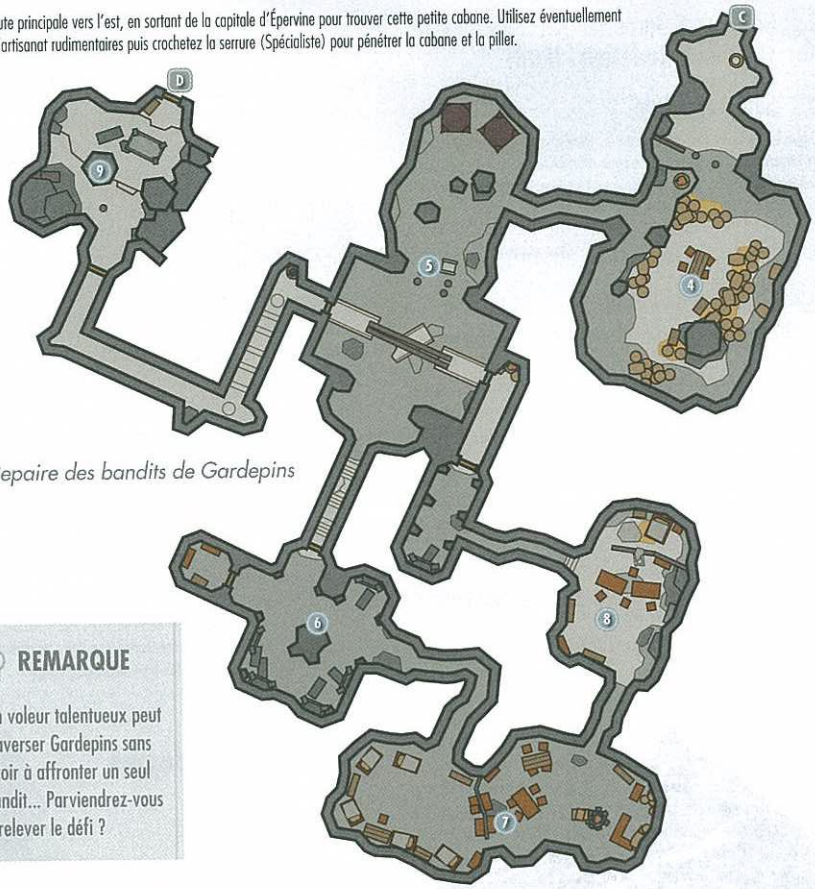


Gardepins

SAMY&DENIS



Suivez la route principale vers l'est, en sortant de la capitale d'Épervine pour trouver cette petite cabane. Utilisez éventuellement les postes d'artisanat rudimentaires puis crochetez la serrure (Spécialiste) pour pénétrer la cabane et la piller.



Repaire des bandits de Gardepins

Quêtes associées

Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons

Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le bon côté des choses

Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Rhorlak

Rigel Bras-de-Fer

Artisanat

Meule

Chevalet de tannage

Établi

Dangers

Piège : bélier (plaques à pression)

Pièges à ours

Piège d'os (alarme)

Piège à fléchettes (plaque à pression)

Piège à masse (porte piégée)

Piège : Lances (plaque à pression)

Piège : lames tournantes (plaque à pression)

Coffre piégé

Objets de quête

Moule en argent d'Endon

Objets de collection

Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge

Gemme étrange : Pierre de Barenziah [22/24]

Coffre(s)

Potions à foison

Diverses pièces d'équipement

REMARQUE

Un voleur talentueux peut traverser Gardepins sans avoir à affronter un seul bandit... Parviendrez-vous à relever le défi ?

A Sortie vers Bordeciel

1 Cabane

Trouvez la note laissée au sous-sol de la cabane, révélant l'existence d'un passage secret. Cherchez l'étagère laissant passer un filet d'air, localisez le bouton situé sur le mur voisin puis appuyez dessus pour faire pivoter la paroi et ouvrir l'accès au passage secret.

2 Fosse commune

Collectez quelques potions et un livre de compétence sur une étagère située à votre gauche en entrant cette première vaste caverne. Éliminez les deux gardes en patrouille sur les passerelles de bois et tentez d'ouvrir la porte de bois (Expert) pour accéder à un cabinet rempli de potions. Méfiez-vous des pièges à ours posés au sol et pillez le coffre, à l'est. Pénétrez le tunnel au sud pour découvrir une fosse remplie de cadavres, prêts à être délestés de leurs biens.

- Danger ! Pièges à ours
- Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge
- Potions à foison
- Diverses pièces d'équipement

3 Caverne aux éboulis

Traversez les passerelles de bois pour visiter cette salle, gardée par de nouveaux bandits. Sécurisez les lieux puis pillez le coffre posé en équilibre précaire sur les gravats. Empruntez une rampe circulaire sur laquelle vous trouverez un coffre, au nord, avant de poursuivre vers la porte est du repaire des bandits.

- Artisanat : Meule
- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Novice)

B Porte du Repaire des bandits de Gardepins

C Porte de Gardepins

4 Entrée du repaire

Rasez le mur sud-est pour passer furtivement devant les bandits rassemblés autour d'une table dans la première salle du repaire, mais faites attention aux pièges à ours. Si vous affrontez les bandits, vous découvrirez que chacun d'entre eux possède une lettre faisant allusion à leur trahison. Malheureusement, aucun d'entre eux ne possède la clé ouvrant les deux coffres.

- Danger ! Pièges à ours, Piège d'os (alarme)
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Coffre (Verrouillé : Expert)

5 Salle de la cage

Tuez ou faites les poches du garde en patrouille pour récupérer la clé ouvrant l'une des cages voisines.

- Danger ! Pièges à ours
- Clé de Gardepins (bandit)

6 Salle des sarcophages

Abattez le bandit puis crochetez la porte (Spécialiste) pour accéder à une niche remplie d'objets de valeur. Lorsque vous ouvrez le coffre, tenez-vous sur le côté si vous voulez éviter l'empalement. La gemme étrange que vous y trouvez se rapporte à la Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons.

- Danger ! Coffre piégé
- Gemme étrange : Pierre de Barenziah [22/24]
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

7 Dortoirs et bar

En chemin, lisez l'un des nombreux messages affichés au mur : il mentionne la trahison esquissée plus tôt, confirmée par un autre message laissé sur la table. Tuez en silence un bandit endormi puis débarrassez-vous du groupe de voyous, à l'est, près du bar. Vous trouverez de l'équipement et quelques potions derrière le comptoir.

- Potions
- Diverses pièces d'équipement

8 Quartiers de Rigel

Rigel Bras-de-Fer, la chef des bandits, dort derrière la paroi en bois de cette pièce. Évitez les grelots d'alarme pour ne pas la réveiller. Pillez le coffre posé près du lit de Rigel et tentez de lui dérober quelques clés sans vous faire attraper. Si elle se réveille, essayez de vous éloigner furtivement. Ouvrez la porte (niveau Maître) à l'aide de la Clé de la salle au trésor de Gardepins.

- Danger ! Piège d'os (alarme)
- Artisanat : Établi
- Clé de Gardepins (Rigel Bras-de-Fer)
- Clé de la salle au trésor de Gardepins (Rigel Bras-de-Fer)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

9 Salle au trésor

Depuis que ses propres hommes ont tenté de voler son butin, Rigel a installé de nombreux pièges empêchant l'accès à la salle du trésor. Évitez d'abord les dalles piégées à chaque extrémité de l'étroit pont, car elles déclenchent une volée de fléchettes. Juste après, un piège à lames protège le vestibule : observez le rythme de leur oscillation puis traversez la pièce en courant, mais arrêtez-vous juste avant la salle suivante, où une dalle piégée enverra un bélier vous fracasser la tempe si vous ne faites pas attention ! Accroupissez-vous pour ouvrir la porte puis reculez pour éviter d'être heurté par le balancement d'une masse. Faites attention à la nouvelle dalle piégée placée près de la table où vous attend le moule en argent d'Endon, parmi d'autres objets de valeur. Videz le grand coffre avant d'emprunter la porte voisine pour rejoindre l'entrée de Gardepins.

- Danger ! Pièges : bélier (plaques à pression), lames tournantes (plaque à pression), lances (plaque à pression), masse (porte piégée), fléchettes (plaque à pression)
- Moule en argent d'Endon
- Coffre
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

D Porte de Gardepins

E Porte du Repaire des bandits de Gardepins

SAMY&DENIS

[8.29] Camp d'Angi



Quêtes associées

Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Quête de donjon : Sang-froid, vitesse et précision*

Angi

Niveau conseillé : 12

Artisanat

Chevalet de tannage

Établi

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Le ruban d'or du mérite [C2/10]

Carte au trésor V [9/11]

Arme unique : Arc d'Angi [58/80]

Coffre

Diverses pièces d'équipement

Dans les glaciales montagnes australes d'Épervine, une chasseresse du nom d'Angi lutte pour sa propre survie dans une cabane isolée. Dans cette cabane, videz un coffre et emparez-vous du livre de compétence, puis récupérez une carte au trésor cachée dans la desserte. Vous trouverez quelques postes d'artisanat à l'extérieur.

Tant que vous ne la menacez pas, Angi restera aimable. Elle vous donnera même un arc et vous enseignera son maniement : suivez Angi jusqu'au terrain d'entraînement, demandez-lui des flèches d'entraînement et visez les cibles exactement comme elle vous l'indique. Votre compétence Archerie augmentera grâce à votre précision, qui impressionne Angi. Relevez tous les défis d'Angi pour recevoir un arc unique.

[8.30] Les Pierres gardiennes



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Objets spéciaux

Pierre dressée : Pierre du Mage [10/13]

Pierre dressée : Pierre du Voleur [11/13]

Pierre dressée : Pierre du Guerrier [12/13]

Sur un promontoire rocheux surplombant le lieu ou le lac Ilinalta se jette dans la Rivière blanche, un trio de pierres gravées monte la garde. Vous aurez peut-être remarqué ce site en chemin vers Rivebois [6.27] après avoir quitté Helgen [8.32] au début de votre aventure. Inspectez chaque Pierre dressée pour choisir et accepter l'une des trois bénédictions de signe vous permettant d'améliorer plus rapidement un ensemble spécifique de capacités. Attention, vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois et si vous activez l'une de ces Pierres dressées, vous supprimerez les autres bénédictions, éventuellement découvertes auparavant.

[8.31] Mine de Rougebraise



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandits

Artisanat

Forge

Meule

Établi

Dangers

Chute de pierres (fil tendu)

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère [D2/10]

Coffre(s)

Diverses pièces d'équipement

Ces mines, situées au sud-ouest de Rivebois [6.27] sont tombées aux mains d'impitoyables bandits. Éliminez les gardes à l'extérieur avant d'entrer.

Salle du pont-levis

Restez en arrière pendant que vous déclenchez doucement le fil tendu du tunnel d'entrée, puis attendez que le garde s'endorme dans la salle suivante, avant de le tuer, lui et son comparse. Passez rapidement à côté d'un pont-levis relevé et empruntez le passage secondaire pour y trouver un levier permettant d'abaisser le pont. Si vous avez éliminé les bandits de cette salle, attendez-vous à en affronter d'autres une fois le pont franchi. Si vous réussissez à abaisser le pont sans éliminer les bandits, ceux-ci n'auront pas de renforts.

◊ Danger ! Chute de pierres (fil tendu)

Passage des geôles

Traversez le pont-levis pour atteindre un passage ponctué de cellules de détention. Tuez le garde et emparez-vous de la clé qu'il avait sur lui. Utilisez-la pour ouvrir la grande porte et videz un grand coffre. Poursuivez votre chemin jusqu'à la salle suivante.the nearby gate and loot a large chest. Proceed to the next chamber afterward.

◊ Clé de la Mine de Rougebraise (bandit)

◊ Coffre

◊ Diverses pièces d'équipement

Salles des artisans

Dans la salle suivante, débarrassez-vous de robustes bandits en entrant par la passerelle de bois de gauche et prenez l'avantage en prenant de la hauteur. Récupérez le livre de compétence posé sur la table près des postes d'artisanat. Fouillez la petite caverne secondaire au sud pour y trouver un coffre, puis empruntez un passage sinueux où vous découvrirez un second coffre, sur la corniche près de la cascade de la salle principale. Lorsque vous êtes prêt à poursuivre, traversez le pont de singe et sortez de la mine par l'arrière.

◊ Artisanat : Forge, Meule, Établi

◊ Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure légère [D2/10]

◊ Coffre

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

◊ Diverses pièces d'équipement

[8.32] Helgen



Quêtes associées

Quête principale : Libération

Quête principale : Avant la tempête

Quête de la guerre civile : Dans la Légion

Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages

Habitation : Village

nimal	Prêtresse d'Arkay
Gunjar	Ralof
Hadvar	Soldat Sombrage
Capitaine impérial	Tillius
Soldat impérial	Tortionnaire
Jarl Ulfric Sombrage	

Dangers

Piège : flaque d'huile

Objets de collection

Coffres

Potions

Diverses pièces d'équipement

Le village d'Helgen est le tout premier lieu que vous découvrez en Bordeciel : lorsque l'aventure commence, on vous y conduit pour procéder à votre exécution. Tout ne se passe cependant pas comme prévu et vous voilà plongé dans une course éperdue à travers le donjon d'Helgen. Le soldat que vous choisirez de suivre à travers le donjon déterminera les ennemis que vous y affronterez.

Après votre évasion d'Helgen, le village reste en ruines pendant toute la durée du jeu. Des bandits finiront par s'y installer ; libre à vous d'y retourner pour les en déloger par la force.

Donjon d'Helgen



A Sortie vers Bordeciel

SAMY&DENIS

1 Entrée nord-ouest

C'est la pièce par laquelle vous pénétrez le donjon si vous suivez Hadvar. Laissez-le vous délier les mains, puis pillez les coffres de cette première pièce pour récupérer des équipements. Récupérez les armes laissées ça et là et assurez-vous d'équiper tout ce que vous venez de trouver. Vous trouverez également une clé spéciale dans le coffre du gardien.

- ◊ Coffre du gardien
- ◊ Clé du donjon d'Helgen (coffre du gardien)
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

2 Entrée nord

C'est la pièce par laquelle vous pénétrez le donjon si vous suivez Ralof. Laissez-le vous libérer, puis pillez le cadavre d'un soldat Sombrage, Gunjar, pour vous emparer de son équipement. Mettez-vous à couvert et éliminez le capitaine impérial et le soldat arrivant dans la pièce peu après, puis pillez leur dépouille à la recherche d'armes supérieures. Arrêtez-vous dans [1] pour piller la pièce puis suivez Ralof vers [3].

3 Cuisine

Un affaissement impromptu, cadeau du dragon venu vous attaquer, vous contraint à faire un détour par la cuisine. Éliminez-y de nouveaux soldats ennemis, puis fouillez le tonneau indiqué par votre camarade pour en sortir quelques précieuses potions. Vous trouverez d'autres potions disséminées dans la pièce.

- ◊ Potions à foison

4 Salle de torture

Sécurisez cette horrible pièce, puis fouillez-la à la recherche d'équipements supplémentaires. Si le tortionnaire que vous rencontrez ici est mort, prenez-lui son capuchon unique. Prenez les crochets à serrure sur le comptoir, et récupérez-en d'autres dans le havresac laissé sur la table centrale : utilisez-les pour ouvrir les cages et ainsi améliorer votre compétence en crochetage. Emparez-vous des objets qu'elles contiennent, dont un livre de sorts qui vous livrera les secrets d'un nouveau sort après examen. Prenez aussi le livre posé près du havresac, il peut toujours servir.

- ◊ Livre : Le Livre de l'Enfant de dragon
- ◊ Havresac
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Salle de la cascade

Ouvrez des cellules pour trouver une bourse pleine d'argent en chemin vers cette vaste pièce, où vous attendent de nouveaux soldats ennemis. Essayez d'enflammer les flaques d'huiles aux pieds des archers postés au loin, afin de les faire rôtir. Une fois vaincus, emparez-vous de leurs arcs et flèches.

- ◊ Danger ! Piège : flaque d'huile

6 Salle du pont-levis

Le dragon furieux vous attaque à nouveau alors que vous pénétrez cette salle, condamnant le passage offert par le pont-levis, que vous venez d'emprunter. Vos alliés s'enfuient en direction du sud, mais suivez la rivière vers l'est pour découvrir une potion et une bourse posées près d'un squelette.

- ◊ Potion

7 Nid d'araignées

Un essaim de givrépeires affamées vous tombe dessus dans cette caverne bouchée par les toiles. Éliminez-les sans pitié.

8 Tanière de l'ours

Passez furtivement à côté de l'ours sauvage en vous accroupissant et en avançant très doucement le long du mur est. Ou tentez de vaincre de loin le dangereux animal avec votre nouvel arc, avant qu'il ne s'approche.

B Sortie vers Bordeciel

[8.33] Cap Célestal sud



Niveau conseillé : 6

Jonction souterraine : Cap Célestal nord [8.34]

Coffre (Verrouillé : Novice)

Cette tour abandonnée marque l'entrée sud du passage du Cap Célestal, traversant les montagnes orientales glaciales d'Épervine. Empruntez le passage pour ressortir au niveau du Cap Célestal nord [8.34]. Consultez le paragraphe dédié à ce lieu pour de plus amples détails sur ce qui vous y attend.

Montez au sommet de la tour pour vider un coffre et découvrir la vue époustouflante sur Épervine, à l'ouest. Lorsque vous repartez, faites attention à la Lucereine hantant la forêt voisine. Il vous sera sans doute plus facile de quitter les lieux en voyage rapide ou de retraverser le passage, plutôt que de vous aventurer le long de la falaise.

[8.34] Cap Célestal nord



Quêtes associées

Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction

Donjon : Camp de bandits

Animal
Bandit

Dangers

Piège : bélier (plaque à pression)
Piège : Fléchettes (gonds piégés)

Jonction souterraine : Cap Célestal sud [8.33]

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate [B1/10]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Un passage souterrain traverse les montagnes orientales glaciales d'Épervine. Ce site, situé au nord du Rocher orphelin [8.35], marque l'entrée nord du passage, entourée de ruines.

Extérieur

Débarrassez-vous des bandits présents dans les ruines, puis ouvrez la porte en bois située derrière eux pour atteindre un balcon, au nord. Prenez le temps d'admirer la vue : par temps dégagé vous pouvez même voir l'océan au loin. Le piédestal présent ici est le deuxième des trois que vous cherchez dans la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel de destruction.

Videz le coffre sur votre gauche et récupérez un livre de compétence sur l'étagère à proximité avant de descendre quelques marches et de repérer une porte constituant l'entrée nord du passage.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

Passage du Cap Célestal (intérieur)

Peu importe l'entrée choisie, le passage conduit tout droit vers son autre extrémité. Éliminez quelques bandits et une givrépeire géante à mesure que vous progressez dans ce passage relativement court et méfiez-vous du coffre piégé situé à l'extrémité sud du tunnel : désarmez-le ou ouvrez-le doucement pour éviter la volée de fléchettes. Vous trouverez un autre coffre près du feu, au nord, ainsi qu'une potion et un livre de compétence.

- ◊ Danger ! Piège : bélier (plaque à pression)
- ◊ Danger ! Piège à fléchettes (gonds piégés)
- ◊ Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate [B1/10]
- ◊ Coffre
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.35] Rocher orphelin



Quêtes associées

Quête du temple : Les bienfaits de la nature
Activité de donjon

Donjon : Nid de harfreuses

Strix
Harfreuse

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

Piège runique (sol)
Piques (sol)

Quest Items

Fléortie (harfreuse)

Collectibles

Arme unique : Fléortie [59/80]
Coffre
Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
Diverses pièces d'équipement

À la frontière est d'Épervine, au pied ouest de la Gorge du Monde [6.38], un énorme bloc de roche surplombe un tronc mort couvert de mousse. À moins de jouer la Quête du temple : Les bienfaits de la nature, vous aurez peu de choses à faire ici, mis à part piller un squelette allongé dans le tronc. Pendant la quête "Les bienfaits de la nature" faites très attention aux pièges runiques et aux piques acérées positionnés autour du roc. Vous éliminerez quelques sorcières ainsi qu'une dangereuse harfreuse pour obtenir un objet de quête. Un arbre tombé vous permet maintenant d'atteindre le sommet du rocher, où vous trouverez un coffre et un Autel d'enchantement. N'oubliez pas non plus le coffre posé sous la tente de l'une des sorcières.

[8.36] Camp des Sombrages d'Épervine



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel
Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Néograd

Habitat : Camp militaire (Sombrages)

Intendant des Sombrages (forgeron)
Soldat Sombrage

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant des Sombrages [27/33]
Armes, tenues, divers

SAMY&DENIS

Artisanat

Laboratoire alchimique
Enclume
Meule
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres (2)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Les Fils de Bordeciel ont établi leur campement dans les montagnes orientales glaciales d'Épervine (ce site peut cependant ne pas exister suivant votre progression dans la quête de la guerre civile). Vous pouvez commercer avec l'intendant ou utiliser l'un des nombreux postes d'artisanat. Examinez la carte sur la table dans la plus grande tente pour peut-être obtenir de nouvelles informations géographiques. Dérobez quelques biens aux alentours si votre niveau de compétence vous le permet.

[8.37] Honte d'Haemar



Quêtes associées

Quête des Daedra : Un Daedra pour ami

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement

Niveau conseillé : 6

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : Réponse au discours de Béro [D2/10]
Objet unique : Masque du Vil Clavicus [79/112]
Coffre(s)
Diverses pièces d'équipement

Donjon : Repère de vampire

Animal
Vampire

Cette grotte gelée se trouve aux frontières orientales d'Épervine. Elle conduit à la Honte d'Haemar, mais vous devrez d'abord vous mesurer à quelques sombres vampires. Vous visitez cette grotte dans la Quête des Daedra : Un Daedra pour ami.

Grotte d'Haemar

Éliminez un esclave vampirique dans la première salle, puis gravissez une rampe menant à un coffre, posé au sommet d'une plateforme de surveillance en bois. Évitez le piège mortel en effectuant un pas de côté devant la dalle piégée du passage suivant, puis débarrassez-vous du vampire et descendez un escalier de bois. Affrontez plusieurs vampires dans la salle suivante, où vous trouverez un nouveau coffre et un laboratoire alchimique. Empruntez le passage étroit pour atteindre une vaste caverne, où pullulent les vampires. Récupérez un livre de compétence sur une table dans un recoin entouré d'étagères, puis descendez un nouvel escalier de bois et avancez en direction de la Honte d'Haemar.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Réponse au discours de Béro [D2/10]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Honte d'Haemar

Écrasez une givrépeire dans le passage d'entrée de la Honte puis gagnez une salle baignant dans le sang où vous attendent un coffre et un Autel d'enchantement. Avancez dans le passage tortueux suivant pour atteindre une vaste salle habitée par des vampires et un puissant maître vampire. Videz la salle de ces créatures puis videz le grand coffre caché derrière la haute statue. Tirez sur la chaine voisine pour ouvrir un passage qui vous conduira à l'extérieur.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.38] Passage d'Osfroid



Donjon : Tanière

Animal

Objets de collection :

Livre de compétence [Armure lourde] : 2920, mi-l'an, vol. 6
Havresac
Potions
Diverses pièces d'équipement

Jonction souterraine : Ascension des Anciens [8.39]

Contre la base nord des montagnes australes d'Épervine, de larges marches de pierre conduisent à la gueule béante d'une grotte gelée. Pénétrez-y pour traverser un court passage gelé menant au plus profond des montagnes. Ce passage est le seul accès à l'Ascension des Anciens [8.39]. Éliminez quelques dangereux spectres de glace dans le Passage d'Osfroid puis récupérez le livre de compétence tombé près du cadavre d'un bandit.

[8.39] Ascension des Anciens



Donjon : Repaire de dragon

Spectre de glace
Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)

Objets spéciaux

Mur de mots : Allégeance animale [2/3]
Coffre

Il faut traverser le Passage d'Osfroid [8.38] pour atteindre ce site reculé, situé au coeur des cimes australes d'Épervine. Débarrassez-vous des spectres de glace à mesure que vous gravissez les marches recouvertes par la neige, menant à un ancien Mur de mots. Une fois que vous aurez terminé la quête "L'élévation du dragon", un grand dragon élira domicile ici. Tuez la bête pour obtenir votre nouveau Mot de puissance.

[8.40] Trône sanglant



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repère de vampire

Animal
Vampire

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement

Dangers

Pièges : jets de flammes (plaque à pression)
Pièges : lampes à huile
Pièges : flaques d'huile
Oil Pool Traps

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Incident à Necrom [C2/10]
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Cette sombre forteresse s'élève à la frontière de Bordeciel, en plein coeur des montagnes australes d'Épervine.

Extérieur

Avant d'entrer, faites le tour de la structure et explorez la tour brisée sur son toit pour découvrir un coffre.

- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Vestibules

Évitez la dalle piégée dans le petit vestibule et avancez jusqu'à rejoindre une vaste salle où vous attendent un vampire et son esclave. Tirez dans les lampes suspendues pour embraser l'huile répandue sur le sol et vous débarrasser de ces ennemis. Dirigez-vous ensuite vers l'étage inférieur et tuez un autre vampire dans la salle suivante, contenant plusieurs potions et un Autel d'enchantement.

- ◊ Danger ! Pièges : jets de flammes (plaque à pression), lampes à huile, flaques d'huile
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Potions

Salle du pont de singe

Empruntez un passage enneigé pour atteindre une grande caverne traversée par un pont de singe. Débarrassez-vous des vampires et de leurs esclaves, gravissez les marches, au nord, et empruntez le passage menant aux dortoirs des vampires.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement

Dortoir

Un groupe important de vampires et d'esclaves vampiriques occupe les dortoirs, situés au nord de la salle du pont de singe. Tuez-les tous pour vous emparer d'un coffre, de plusieurs potions et accéder à un laboratoire d'alchimie. Pour corser la situation, vous pouvez libérer le loup de sa cage en crochetant la serrure de niveau Spécialiste. Ouvrez une autre porte de même niveau pour accéder à une réserve contenant plusieurs potions et un livre de compétence. Une fois la zone pillée, traversez le pont de singe et tirez la chaine ouvrant la porte qui vous fait face.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Livre de compétence [Illusion] : Incident à Necrom [C2/10]
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions à foison

Fosse au loup

Traversez le pont de singe de la salle du même nom et ouvrez la porte menant à une vaste salle remplie de cadavres. Un maître vampire vous y attend sur son estrade et vous taquine avant de lâcher quelques loups à vos trousses. Abattez les bêtes puis tirez la chaine, sur le mur ouest, pour échapper à cette situation. Affrontez le maître vampire puis videz un grand coffre en chemin vers le sud. Débloquez une porte et poursuivez pour revenir aux premiers vestibules.

[8.41] Grotte de Griseau



Donjon : Tanière

Animal

Objets de collection

Coffre
Diverses pièces d'équipement

Des os et du sang recouvrent le sol de l'entrée de cette cave gelée, située au sud d'Helgen [8.32]. Méfiez-vous du dangereux smilodon des neiges rôdant à l'extérieur ; vous en rencontrerez un autre à l'intérieur de la grotte, ainsi que

SAMY&DENIS

plusieurs loups et loups des glaces. Fouillez les cadavres de bandits ainsi que le coffre situé à l'autre bout de la grotte.

[8.42] Fort Néograd



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort-Néograd

Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Niveau conseillé : 6

Habitation : Fort militaire

Bandit (avant la guerre civile)

Soldat (Impérial/Sombrage, suivant l'avancée de la guerre civile)

Artisanat

Enclume

Forge

Établi

Dangers

Pièges à ours

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret [B1/10]

Carte au trésor (Carte au trésor de Fort Néograd) : [10/11]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette imposante forteresse s'élève au beau milieu des montagnes australes glaciales d'Épervine, à proximité de la route principale. Ce fort est au coeur d'un affrontement entre les Sombrages et l'Empire pendant la guerre civile. Lorsque la quête n'est pas active, il est habité par d'impitoyables bandits. Attaquez le fort de front comme tout bon guerrier ou faites furtivement le tour pour vous introduire par un petit trou dans la muraille nord. Vous pouvez également piquer une tête dans le lac, au sud-est, où vous trouverez une grotte inondée menant à l'intérieur de la prison.

Extérieur

Pillez le coffre situé près du mur de bois nord et utilisez les postes d'artisanat avant d'entrer à l'intérieur du donjon ou de la prison. Vous trouverez également un coffre sur le toit de la tour principale, mais il vous faudra traverser le donjon pour y accéder. Ce coffre contient une carte au trésor.

- ◊ Artisanat : Enclume, Forge, Établi
- ◊ Carte au trésor (Carte au trésor de Fort Néograd) : [10/11]
- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Donjon du Fort Néograd

Il n'existe qu'un seul accès au donjon : la porte principale. Débarrassez-vous des gardes dans le vestibule, puis pénétrez par la porte est ou ouest avant de monter à l'étage. Sécurisez le balcon du vestibule puis dirigez-vous vers la porte sud-est pour affronter le chef des bandits, portant sur lui une clé et un journal. Pillez le coffre géant dans la salle du chef et récupérez un livre de compétence, puis regagnez le vestibule et utilisez la clé pour ouvrir la porte de la bibliothèque. Une fois en bas, affrontez un puissant mage et videz le second coffre géant. Terminez votre exploration et pillage du fort en empruntant l'échelle de l'armurerie pour atteindre un coffre situé sur le toit.

- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret [B1/10]
- ◊ Clé de la bibliothèque de Fort Néograd (chef des bandits)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Prison de Fort Néograd

Si vous vous introduisez discrètement dans la prison, méfiez-vous du piège à ours posé à l'extrémité du tunnel d'entrée. Un grand nombre de bandits vous attendent dans la prison : pillez un premier coffre situé dans la pièce secondaire, à l'étage, et un deuxième au sous-sol, glissé sur une étagère où vous trouverez aussi des potions et une sacoche.

- ◊ Danger ! Pièges à ours
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Sacoche
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.43] Sanctuaire de Méridion



Quêtes associées

Quête de donjon : Le sauveur de Selveni Nethri*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Animal

Bashnag

Citrouille

Selveni Nethri

Magisfer

Artisanat

Laboratoire alchimique

Autel d'enchantement

Dangers

Piège runique (porte)

Objets de collection

Coffres

Potions

Diverses pièces d'équipement

Cette grotte portant très bien son nom se trouve dans les montagnes australes d'Épervine, à la frontière avec Bordeciel. Une pauvre femme du nom de Selveni Nethri s'y est mise dans une situation fâcheuse...

Extérieur

Éliminez le Magisfer pour sécuriser l'entrée de la grotte. Libre à vous d'utiliser le laboratoire alchimique pour concocter quelques potions avant de pénétrer la grotte.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Sacoche d'apothicaire

Sanctuaire de Méridion (intérieur)

Avancez dans le premier passage de la grotte et pillez un coffre, caché parmi les rochers. Méfiez-vous du piège runique de la porte en bois menant à la salle principale ensoleillée. Deux choix s'offrent maintenant à vous : prenez de la hauteur et affrontez de nouveaux Magisfers ou empruntez un passage souterrain rempli de toiles, sans doute tissées par des givrépeires (voir l'article suivant). Vous rejoindrez dans les deux cas la même destination : l'extrémité de la grotte, où vous attend un mage du nom de Bashnag.

- ◊ Danger ! Piège runique (porte)
- ◊ Coffre

Ascension de la colline

Éliminez de nouveaux Magisfers à mesure que vous gravissez les pentes enneigées de cette première salle. Si vous le désirez, vous pouvez ouvrir la cage du renard, Citrouille, que vous rencontrerez peu après. Continuez votre ascension, ouvrez une porte en bois avant d'atteindre l'extrémité de la grotte, où vous attend Bashnag.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement

Tunnel aux givrépeires

Comme vous pouvez vous y attendre, le passage rempli de toiles d'araignées partant de la salle principale est un véritable nid de givrépeires. Videz un coffre posé contre le mur en chemin. Après avoir éliminé une givrépeire géante, fouillez la niche voisine à la recherche de Selveni Nethri, une pauvre bougresse prisonnière des toiles. Attaquez la soie avec précaution pour libérer Selveni sans la blesser, puis adressez-vous à elle et obtenez une nouvelle Quête parallèle pour laquelle vous devrez vider la grotte de ses occupants afin qu'elle puisse la quitter par ses propres moyens. Dites à Selveni de vous attendre et poursuivez votre chemin pour affronter Bashnag.

- ◊ Coffre

Salle de Bashnag

Affrontez un cruel mage appelé Bashnag à l'extrémité de la grotte, puis videz le coffre voisin et assurez-vous d'avoir tué toutes les bêtes de la grotte avant de rejoindre Selveni et de lui dire que vous pouvez partir sans crainte. Conduisez Selveni hors de la grotte pour assurer sa survie et terminer la quête.

- ◊ Coffre

LIEUX SECONDAIRES

[8.A] Tertre aux dragons : Crête de Bilegulch



Quête associée : Quête principale : Le mur d'Alduin

Ce Tertre aux dragons est initialement inaccessible. Il s'ouvre dans le cadre de la quête principale : Le mur d'Alduin, et si vous vous y rendez pendant ou après ce point dans la quête principale, le tertre sera ouvert et vide.

[8.B] Cercle de Fungus : Crête de Bilegulch



Que vous cherchiez des couronnes sanglantes, des truffes de Namira ou des chapeaux-blancs, vous trouverez des champignons en abondance dans un étrange cercle ; c'est l'endroit idéal pour récolter ces ingrédients alchimiques.

[8.C] Camp de chasseurs : Gorge de Scindepierre



Sur le chemin proche de la Gorge de Scindepierre, un chasseur solitaire est souvent assis devant un feu avec l'élan qu'il a tué, où en train de chasser dans les environs. Il possède un coffre dont vous pouvez dérober le contenu, mais rien de plus.

- ◊ Coffre

SAMY&DENIS

[8.D] L'infortuné marchand



La dépouille d'un marchand ambulant gît à côté de ce qu'il reste de son chariot renversé ; son cheval est un peu plus loin, sur la route. Tout porte à croire que le malheureux est tombé dans une embuscade dressée par des bandits : le chariot est vidé de son contenu et des pièges à ours sont encore posés sur la route.

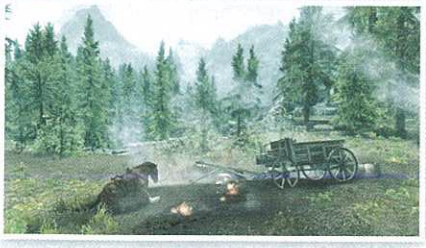
◊ Danger ! Pièges à ours

[8.E] Tour renversée : Bois de Tranchelame



Dans la vallée d'herbe courte au nord de la Crête de Tranchelame, vous pourrez trouver les ruines d'une petite tour, depuis longtemps écroulée. Des animaux sauvages y ont désormais élu domicile. Pourfendez-les avant qu'ils ne vous mangent tout cru.

[8.F] Caravane en feu : Bosquet immortel



À l'ouest du Bosquet immortel, vous découvrez ce qui semble être le résultat d'une attaque de dragon : deux chevaux morts, des corps calcinés et une caravane en flammes. Vous trouverez un coffre dans le chariot.

◊ Coffre

[8.G] Autel d'Akatosh : Vallée du crépuscule



Sur le promontoire rocheux au-dessus de l'entrée du Mausolée du crépuscule, vous trouverez une corniche cérémonielle qui dépasse d'un rebord dangereux ; c'est là que se dresse l'autel dédié à Akatosh, entouré de quelques offrandes et d'un livre de compétence. Prenez ce que bon vous semble et recevez des bénédictions si vous le souhaitez.

◊ Livre de compétence [Enchantement] : Sombre tragédie

◊ Autel d'Akatosh [6/6]

[8.H] Camp de pêcheurs : Lac Ilinalta



Un pêcheur est assis sur des pierres près de sa tente et de son bateau, observant la partie nord-ouest du Lac Ilinalta. Vous pouvez dérober le contenu de son havresac si le coeur vous en dit. Un livre de compétence est posé sur le sol, dans sa tente. Prenez garde aux poissons carnassiers qui peuplent ces eaux.

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres

◊ Havresac

[8.I] Épave de bateau de pêche : Lac Ilinalta



Nagez vers le sud-est depuis le camp de pêcheur à la recherche du premier amas de rochers que vous apercevrez au fond de l'eau. L'épave d'un bateau de pêche est nichée entre les algues ; il contient un coffre verrouillé.

◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

[8.J] Tombeau de l'Elfe noir



Au pied du tombeau d'un indigent nordique (un simple agencement de rochers et de cailloux, coiffé d'un drapeau, dans une clairière au nord-ouest de la Scierie Mi-lune), vous trouverez la dépouille d'un Elfe noir. Dérobez la bourse et la dague toute proches si vous le souhaitez.

[8.K] Camp d'alchimistes : Forêt immortelle



Vous trouverez un camp d'alchimiste abandonné sur les terres surélevées qui surplombent la Forêt immortelle, près d'une petite cascade. Emparez-vous du livre de compétence et lisez le journal, qui vous donne des indices sur le sort de l'alchimiste. Suivez le cours d'eau jusqu'à un bassin où vous trouverez son corps, un deuxième livre de compétence et deux spriggans.

◊ Livre de compétence [Alchimie] : De Rerum Dirennis

◊ Livre de compétence [Alchimie] : Mannimarco, roi des vers

◊ Journal de l'alchimiste

◊ Sacoche d'apothicaire

[8.L] Tertre aux dragons : Forêt immortelle



Quête associée : Quête principale : Le mur d'Alduin

Ce Tertre aux dragons est initialement inaccessible. Il s'ouvre dans le cadre de la quête principale : Le mur d'Alduin. Si vous vous y rendez pendant ou après ce point dans la quête principale, le dragon rôdera dans les parages. Sus au dragon ! À mort !

[8.M] Autel sacrificiel : Forêt immortelle



Attendez-vous à voir de la nécromancie à l'oeuvre en vous approchant ce cet autel entouré de pierres dressées, au sud du Bosquet immortel. Tuez tous les morts-vivants si vous le devez, mais vous devriez vous concentrer sur leurs maîtres. Ne manquez pas de lire le livre de compétence posé sur l'autel.

◊ Livre de compétence [Conjuration] : 2920, soufflegivre, vol. 10

◊ Sacoche d'apothicaire

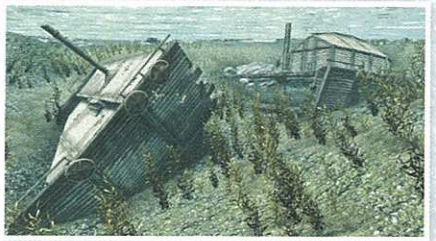
◊ Potions

[8.N] Grotte de l'ours : Cairn de Halldir



Attendez-vous à voir de la nécromancie à l'oeuvre en vous approchant ce cet autel entouré de pierres dressées, au sud du Bosquet immortel. Tuez tous les morts-vivants si vous le devez, mais vous devriez vous concentrer sur leurs maîtres. Ne manquez pas de lire le livre de compétence posé sur l'autel.

[8.O] Lune d'argent : Lac Ilinalta



L'épave d'un navire de commerce, le Lune d'argent, a toujours reposé au fond du Lac Ilinalta aussi loin que remonte le souvenir des habitants de Rivebois.

SAMY&DENIS

Plongez à l'endroit où le mât sort de l'eau et vous trouverez, entre les palourdes et les bernaches nordiques, un coffre encore intact.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.P] Bosquet sépulcral nordique



À l'endroit où la route principale se sépare en deux, près du bord du Lac Ilinalta, se dresse une pierre funéraire d'indigents avec six tombes, entourées d'obscurcines. Deux squelettes protègent ces sépultures anonymes

[8.Q] Île du pêcheur : Lac Ilinalta



Plein sud depuis le Col de la Brisure sud, du côté opposé (sud) du lac, vous verrez une petite île abritant un camp de pêcheur. Attendez-vous à y trouver une tente, un bateau et des poissons séchés, ainsi que le pêcheur, qui se repose le plus souvent près de quelques fleurs locales.

◊ Havresac

[8.R] Tertre creux : Lac Ilinalta



Trois pierres couvertes de mousse émergent du lac au sud-est du Col de la Brisure sud, sur la berge nord. Plongez et vous découvrirez qu'elles entourent un tertre immergé, dans le fond duquel vous trouverez un coffre.

◊ Coffre ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.S] L'émeraude indigeste



Au sud-est de la Cabane d'Anise, sur une étroite alcôve herbeuse sur les berges rocailleuses de la Rivière blanche et près d'un pin isolé, vous trouverez les ossements d'un élan. Il est mort après avoir avalé une émeraude de très grande valeur, que vous pourrez ramasser derrière sa cage thoracique.

[8.T] Folie de Rivebois



Perchée sur les rochers enneigés en contrebas et à l'est du Tertre des chutes tourmentées, une folie en pierre noire abrite un petit groupe de bandits. Accédez au site par le chemin venant de Rivebois, ou par les marches depuis la berge nord de la rivière. Montez en son sommet pour profiter d'une vue magnifique et d'un coffre.

◊ Coffre ◊ Minerai (Fer)

[8.U] Tanière d'animaux sauvages : Affleurement de Gardepins



En contrebas d'un affleurement rocheux faisant face à la route principale et au lac, au nord-ouest de Gardepins, vous trouverez une tanière d'animaux sauvages. Pourfendez les créatures puis inspectez leur repaire. Au milieu des ossements, vous verrez un vieux chariot en morceaux et un coffre verrouillé.

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

[8.V] Autel du sorcier : Lac Ilinalta



Une brume mystérieuse flotte sur ce petit groupe de pierres dressées et l'autel qu'elles entourent. Affrontez un mage et ses acolytes invoqués avant de lire le livre de compétence posé sur l'autel. Faites quelques pas vers le sud-est pour découvrir le cadavre d'un bûcheron, victime d'une chute d'arbre. Sa fidèle hache est unique en son genre.

◊ Livre de compétence [Conjuration] : 2920, âtrefeu, vol. 9

◊ Arme unique : Bûcheronne [60/80]

[8.W] Camp de chasseurs : Les Pierres gardiennes



Suivez le court sentier menant au bord de la rivière depuis les Pierres gardiennes, et vous verrez un chasseur près d'un bateau, d'une tente et d'un feu de camp. Vous pouvez dérober le contenu de son coffre verrouillé.

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

◊ Minerai (Fer)

[8.X] Camp de bandits : Contreforts d'Ilinalta



Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel*

Le long de la route sinueuse au sud-ouest de la grotte d'Helgen, plein sud depuis les Pierres gardiennes, un court sentier mène à un petit camp de bandits sur la colline. Attendez-vous à trouver trois adversaires, un groupe de tentes avec de la nourriture éparse, ainsi que les objets et postes d'artisanat suivants :

◊ Artisanat : Chevalet de tannage

◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Crépuscule sur Sentinelle [02/10]

◊ Carte au trésor I [11/11]

◊ Sacoche

[8.Y] Autel de Talos : Contreforts d'Ilinalta



Au bout d'un petit sentier à l'écart de la route principale, qui descend en lacets vers le lac, vous trouverez un promontoire de pierre sur lequel repose une statue de Talos. Trois fidèles ont récemment été assassinés par un agent du Thalmor, tué lui aussi sur les lieux, avec en sa possession des ordres signés par Elenwen.

◊ Autel de Talos [15/17] ◊ Diverses pièces d'équipement

◊ Note : Ordres du Thalmor

[8.Z] Camp de bandits : Suspension céleste

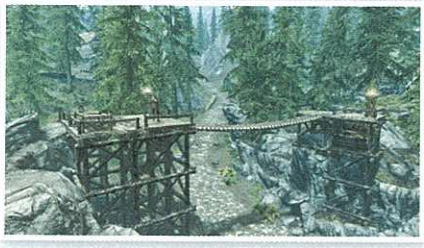


Suivez le chemin sauvage qui traverse le pied des collines enneigées menant à Rivebois, puis prenez le petit embranchement pour atteindre une plateforme de bois abritant un camp de bandits. Éliminez deux vauriens et fouillez les lieux pour trouver quelques pièces et les objets suivants :

◊ Livre de compétence [Parade] : Guerrier ◊ Coffre

SAMY&DENIS

[8.AA] Pont de bandits : Gardepins



Pas très loin de Gardepins, sur la route principale vers le sud-ouest, deux bandits se tiennent sur un pont instable en bois et vous attaquent à vue. Si vous essayez de passer sous le pont, ils déclencheront des chutes de pierre sur vous ; il est préférable de vous faufiler sur le deuxième pont par l'est, ou de les abattre de loin avec des sorts ou des flèches.

- ◊ Danger ! Piège : chute de pierres
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.AB] Camp de bandits : Hauteurs de Gardepins



Un groupe de bandits a tué un Elfe noir et pris possession de son campement. Vous êtes le prochain ! Ne vous laissez pas faire et fouillez une petite tente pour trouver un livre de compétence.

- ◊ Artisanat : Chevalet de tannage
- ◊ Livre de compétence [Altération]: Le Lorkhan lunaire

[8.AC] Camp de chasseurs : Crête de Gardepins



Plus loin sur le chemin en lacets, dans la neige, vous verrez un promontoire battu par les vents habité par un chasseur avec lequel vous pouvez commercer. Il possède quelques objets issus de la chasse.

- ◊ Commerçant (Vendeur de vivres) : chasseur [9/13]
  - ○ Nourriture, divers
- ◊ Coffre

[8.AD] Cabane du prospecteur : Crête de d'Osfroid



Ce qui semblait être une petite cabane de prospecteur est en fait la scène d'un terrible carnage : deux corps calcinés montrent les ravages d'une attaque de dragon. Vous trouverez un collier à l'intérieur, ainsi qu'un message qui révèle l'emplacement de l'Ascension des Anciens.

- ◊ Note : Lettre aux autorités
- ◊ Coffre

[8.AE] Camp de bandits : Falaises d'Helgen



Sur la route principale, à l'ouest d'Helgen, vous trouverez un surplomb qui protège ce qui semble être un campement abandonné. Vous trouverez quelques objets à dérober au milieu des cadavres d'animaux, ainsi qu'un livre de compétence et un coffre verrouillé. Mais attention : touchez seulement le coffre, et les bandits qui habitent ce camp vous attaqueront par surprise ! Prenez garde aux quelques pièges à ours cachés dans les feuillages alentour.

- ◊ Danger ! Piège à ours
- ◊ Coffre (Novice)
- ◊ Livre de compétence [Armure légère] : Les réfugiés

[8.AF] Les réfugiés malmenés



Quête associée : Quête principale : L'élévation du dragon

Une fois la quête principale : L'élévation du dragon terminée, ce promontoire rocheux juste en dessous et au nord-ouest d'Helgen devient un petit camp abritant deux réfugiés morts, un loup à tuer et une grande quantité de sang.

[8.AG] Massacre de la caravane khajiit



Cinq caravaniers khajiits ont été assassinés sur la route enneigée tout de suite au sud du Rocher orphelin. Alors que vous vous approchez de l'arbre abattu qui barre le chemin, trois ou quatre bandits vous attaquent ; gare aux archers ! Massacrez-les, puis ramassez toutes les diverses pièces d'équipement que vous souhaitez (fouillez le chariot de tête). Notez que si le camp des Sombrages d'Épervine [8.36] est présent, les Sombrages auront déjà eu raison des hors-la-loi.

- ◊ Livre de compétence [Éloquence] : Le jeu de la vente
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

[8.AH] Tanière d'animaux sauvages : Larme de l'orphelin



Non loin du camp des Sombrages d'Épervine [8.36], vous trouverez un surplomb où deux féroces prédateurs des bois (le plus souvent des loups) ont élu domicile. Leur menu est composé d'un Nordique mort dont vous pourrez piller les restes. Si le camp est présent, les soldats auront déjà mis les animaux en fuite, ce qui ne vous empêchera pas de fouiller le site à la recherche d'autres objets de valeur.

[6.AI] Tertre aux dragons : Pics sanglants



Quête associée : Quête principale : Le mur d'Alduin

Ce Tertre aux dragons est initialement inaccessible. Il s'ouvre dans le cadre de la quête principale : Le mur d'Alduin, et si vous vous y rendez pendant ou après ce point dans la quête principale, le tertre sera ouvert et vide.

[8.AJ] Le squelette sans tête



Au nord du Sanctuaire de Méridion, sur les pentes rocailleuses et glacées, un pin surplombe Fort Néograd. Quelqu'un y a décapité un Nordique avec une hache, il y a visiblement longtemps de cela. Le squelette sans tête repose à côté d'un coffre et d'un livre de compétence.

- ◊ Livre de compétence [Conjuration] : La charge du guerrier
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

CHÂTELLERIE 9 : LA BRÈCHE





PRÉSENTATION TOPOGRAPHIQUE

La riche et magique Châtellerie de la Brèche, nichée dans la Forêt automnale, surplombe la toundra volcanique d'Estemarche et borde Cyrodiil au sud et Morrowind à l'est. Faisant partie des quatre "châtelleries historiques" que mentionnent les écrits, la Brèche concentre la plus grande partie de sa population et de ses activités autour du port lacustre de Faillaise. Les larges forêts de bouleaux aux feuilles caduques, parsemées de pins et de terres rocailleuses (résultat d'un immense mouvement glaciaire préhistorique en direction du nord) rend cette contrée habitable toute l'année ; ainsi de nombreux Nordiques se sont installés et vivent autour du lac Honrich. La châtellerie abrite deux villes de moindre taille : Pierre-de-Shor, une petite colonie minière au nord de Faillaise, et Fort-Ivar, à l'ouest, au pied de la vertigineuse Gorge du Monde.

Routes et chemins

La grande route de Faillaise descend de la montagne escarpée, avec Épervine à l'ouest, et serpente vers l'est en suivant les berges sud du fleuve Triva, puis le lac Honrich, pour atteindre enfin Faillaise. Divers embranchements partent vers le nord pour rejoindre Fort-Ivar, Pierre-de-Shor et même au-delà, descendant les falaises quasiment à pic qui forment la frontière entre la Brèche et l'Estemarche. Les portes menant à Cyrodiil, aujourd'hui condamnées en ces temps troublés, se dressent à l'est. Dans cette partie orientale de la châtellerie, on trouve les Monts Velothi, qui abritent nombre de grottes et d'ermitages secrets. Le pic qui surplombe Faillaise au sud-est est le refuge de Forelhost, un vaste et antique temple nordique. À l'ouest, des montagnes abruptes et dangereuses relient la Brèche à Épervine ; c'est là que se trouve Fort-Ivar, où les pèlerins entreprennent la montée des Sept mille marches qui mènent au Haut Hrothgar, au sommet des contreforts vertigineux de la Gorge du Monde. Ne manquez pas de vous attarder dans la Forêt automnale de la Brèche : vous y croiserez moulins à eau, fermes et mille autres endroits merveilleux.

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

- Acolytes : [7/47]
- Commerçants : [24/133]
  - Apothicaire : [2/12]
  - Archerie : [1/3]
  - Aubergiste : [2/15]
  - Cocher : [1/5]
  - Forgeron : [6/33]
  - Joaillier : [1/2]
  - Maître d'écurie : [1/5]
  - Receleur : [1/10]
  - Spécial : [0/3]
  - Tavernier : [3/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [4/19]
  - Vendeur de sorts : [1/12]
  - Vendeur de vivres : [1/9]
- Maisons à vendre : [1/5]
- Prétendant(e)s au mariage : [11/62]
- Professeurs : [6/50]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [0/3]
  - Archerie : [1/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [1/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [0/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [1/3]
  - Furtivité : [1/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [1/2]
  - Parade : [0/2]
  - Vol à la tire : [1/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [1/11]
- Cartes au trésor : [0/11]
- Gemmes étranges : [2/24]
- Griffes de dragon : [2/10]
- Insectes capturés : [2/5]
- Larcins : [2/7]
- Livres de compétence : [23/180]
  - Alchimie : [0/10]
  - Altération : [1/10]
  - Archerie : [1/10]
  - Armes à deux mains : [1/10]
  - Armes à une main : [2/10]
  - Armure légère : [1/10]
  - Armure lourde : [1/10]
  - Conjuration : [0/10]
  - Crochetage : [4/10]
  - Destruction : [0/10]
  - Éloquence : [1/10]
  - Enchantement : [1/10]
  - Forgeage : [1/10]
  - Furtivité : [1/10]
  - Guérison : [2/10]
  - Illusion : [2/10]
  - Parade : [1/10]
  - Vol à la tire : [3/10]
- Masques de prêtre-dragon : [1/10]
- Objets uniques : [24/112]

Objets spéciaux

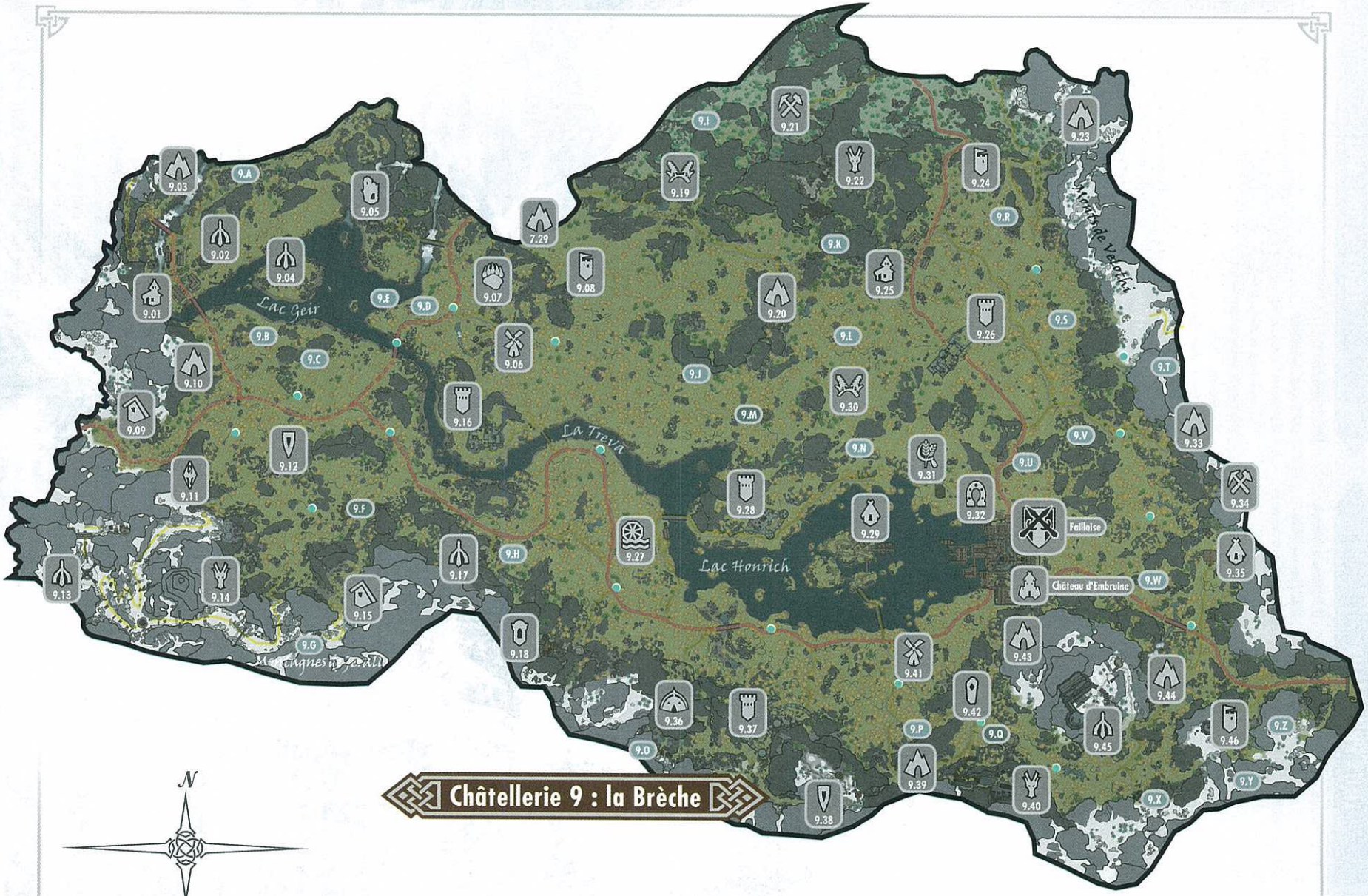
- Autels : [9/69]
  - Akatosh : [0/6]
  - Arkay : [1/12]
  - Dibella : [1/8]
  - Julianos : [0/5]
  - Kynareth : [1/6]
  - Mara : [1/5]
  - Stendarr : [2/5]
  - Talos : [2/17]
  - Zénithar : [1/5]
- Murs de mots : [6/42]
  - Allégeance animale : [1/3]
  - Aura de perception : [1/3]
  - Corps éthéré : [0/3]
  - Cri de glace : [0/3]
  - Cri intimidant : [1/3]
  - Désarmement : [0/3]
  - Force implacable : [0/1]
  - Furie élémentale : [0/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [1/3]
  - Paix de Kyne : [1/3]
  - Ralenti : [0/3]
  - Souffle de feu : [0/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Tourmente : [1/3]
- Pierres dressées : [1/13]
  - Pierre de l'Ombre

POSTES D'ARTISANAT : LA BRÈCHE

☑	TYPE	LIEU A	LIEU B
☐	Laboratoire alchimique	Faillaise (Château d'Embruine : chambre de Wylandriah) [9.00]	Cabane de l'alchimiste [9.09]
☐	Autel d'enchantement	Faillaise (Château d'Embruine : chambre de Wylandriah) [9.00]	Faillaise (Rucheline) [9.00] (après l'amélioration Laboratoire alchimique)
☐	Enclume ou forge	Faillaise (Le Marteau noirci) [9.00]	Pierre-de-Shor [9.25]
☐	Casserole ou broche	Faillaise (Le Marteau noirci) [9.00]	Faillaise (Temple de Mara) [9.00]
☐	Meule	Faillaise (Le Marteau noirci) [9.00]	Pierre-de-Shor [9.25]
☐	Fonderie	Pierre-de-Shor [9.25]	—
☐	Chevalet de tannage	Faillaise (Le Marteau noirci) [9.00]	Pierre-de-Shor [9.25]
☐	Billot	Faillaise (Baraquements d'Embruine) [9.00]	Fort-Ivar [9.01]
☐	Établi	Faillaise (Le Marteau noirci) [9.00]	Pierre-de-Shor [9.25]



SAMY&DENIS



Châtellerie 9 : la Brèche

SAMY&DENIS

LIEUX PRINCIPAUX

Total - 48 : la capitale, Château d'Embruine et 46 lieux importants

- [9.00] Capitale de châtellerie : Faillaise
- [9.00] Château d'Embruine
  - Jarl : Laila Juste-Loi
- [9.01] Fort-Ivar
- [9.02] Tertre de Voilâtre
- [9.03] Grotte de Montpin
- [9.04] Demeure de Geirmund
- [9.05] Nilheim
- [9.06] Ferme Sarethi
- [9.07] Camp des Sombrages de la Brèche
- [9.08] Tour de guet de la Brèche
- [9.09] Cabane de l'alchimiste
- [9.10] Grotte de Brinectar
- [9.11] Camp impérial de la Brèche
- [9.12] Ruines de Bthalft
- [9.13] Pointe d'Arquevent
- [9.14] Tour d'Automnelle
- [9.15] Cabane de Froki
- [9.16] Cap de Treva
- [9.17] Angarvunde
- [9.18] Avanchnzel
- [9.19] Lac de Belsource
- [9.20] Grotte de l'Avalanche
- [9.21] Mine de Mistral
- [9.22] Pic du Mistral
- [9.23] Grotte de Tolvald
- [9.24] Tour de Shor
- [9.25] Pierre-de-Shor
- [9.26] Fort Tiremuraille
- [9.27] Scierie de Coeur-Bois
- [9.28] Dent de Faldar
- [9.29] Domaine Lumidor
- [9.30] Clairière de Vendombre
- [9.31] Ferme de l'Allégresse
- [9.32] Écuries de Faillaise
- [9.33] Grotte de Rochebrune et Bosquet du Géant
- [9.34] La mine perdue
- [9.35] Gîte Roncenoir
- [9.36] Largashbur
- [9.37] Tour Clair-obscur
- [9.38] Ruines de Rkund
- [9.39] Grotte de Cristalis
- [9.40] Cap de Languemorte
- [9.41] Ferme Chausseneige
- [9.42] Pierre de l'Ombre
- [9.43] Siège des Rossignols
- [9.44] Creux du Casque brisé
- [9.45] Forelhost
- [9.46] Cristal de Stendarr

LIEUX SECONDAIRES

Total - 26 points d'intérêt

- [9.A] Surplomb du Sombreflot
- [9.B] Camp de bûcheron : lac Geir
- [9.C] Le réanimateur de poulets : lac Geir
- [9.D] Camp de chasseur de trésor : lac Geir
- [9.E] Île au trésor : lac Geir
- [9.F] Tertre aux dragons : Bois d'Automnelle
- [9.G] Autel de Talos : Pic de Froki
- [9.H] Camp de Medresi : Angarvunde
- [9.I] Tanière d'animaux sauvages : Arquebrumes
- [9.J] Cabane de bandits : Arquebrumes
- [9.K] Coffre du Mistral
- [9.L] Autel dans les bois : Vendombre
- [9.M] Tertre aux dragons : Forêt de Vendombre
- [9.N] Camp de chasseurs : Collines de Vendombre
- [9.O] Antre de troll : Rkund
- [9.P] Tanière d'animaux sauvages : Grotte de Cristalis
- [9.Q] Tertre aux dragons : Col de Languemorte
- [9.R] Tanière d'animaux sauvages : Pierre-de-Shor
- [9.S] Dilemme de trappeur
- [9.T] Camp de mineur : Monts Velothi
- [9.U] Les trois sentinelles
- [9.V] Autel de Zénithar : Rochebrune
- [9.W] Tour effondrée : extérieur de Faillaise
- [9.X] Ferme en flammes
- [9.Y] Antre de troll de glace : crête des montagnes de Jerall
- [9.Z] Crête des deux pins

CAPITALE DE CHÂTELLERIE : FAILLAISE



Quêtes associées

- Activité de donjon (prison de Faillaise)
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Cambriolage
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Faux et usage de faux
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Pièce à conviction
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Rapine
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Saccage
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Tout doit disparaître
- Missions supplémentaires de la Guilde des voleurs : Vol à la tire
- Objectif secondaire : À mains nues* (Hofgrir Casse-Monture)
- Objectif secondaire : Effacer la dette de Vald* (Maven Roncenoir)
- Objectif secondaire : Feu nourri* (Balimund Sanglefer)
- Objectif secondaire : Froid comme la glace* (Marise Aravel)
- Objectif secondaire : Grise mine* (Hafjorg)
- Objectif secondaire : Jeu de piste* (Wylandriah)
- Objectif secondaire : La main dans le sac* (Svana Lointain-Écu)
- Objectif secondaire : La revanche de Gissur* (Gissur)
- Objectif secondaire : Le jeu de la mort* (Vekel l'Homme)
- Objectif secondaire : Le joaillier* (Madesi)
- Objectif secondaire : Le retour de Tranchedur* (Mjoll la Lionne)
- Objectif secondaire : Livraison spéciale* (Bolli)
- Objectif secondaire : Lointains souvenirs* (Brand-Shei)
- Objectif secondaire : Marché conclu* (Talen-Jei)
- Objectif secondaire : Message d'amour* (Dinya Balu)
- Objectif secondaire : Par ici l'épée !* (Harrald)
- Objectif secondaire : Pèlerinage* (Alessandra)
- Objectif secondaire : Quand l'amour s'en mêle* (Sibbi Roncenoir)
- Objectif secondaire : Quelques services pour Ingun* (Ingun Roncenoir)
- Objectif secondaire : Quête du jarl, 1ère partie : un coup de main* (Wujeeta)
- Objectif secondaire : Quête du jarl, 2e partie : l'expédition* (Wujeeta, Jarl Laila)
- Objectif secondaire : Quête du jarl, 3e partie : l'offre et la demande* (Jarl Laila)
- Objectif secondaire : Rumeurs (La Cruche percée)
- Objectif secondaire : Rumeurs (Le Dard de l'abeille)
- Objectif secondaire : Shadr et saphir* (Shadr)
- Objectif secondaire : Shavari l'assassin* (Shavari)
- Objectif secondaire : Sous la table* (Romlyn Dreth)
- Quête de chef de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction
- Quête de la Confrérie noire : La fin de l'innocence
- Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi
- Quête de la Confrérie noire : Révélation
- Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique
- Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
- Quête de la guerre civile : Un lourd tribut
- Quête de la Guilde des voleurs : Découragement
- Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite
- Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf
- Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée
- Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or
- Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires
- Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur
- Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté
- Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le bon côté des choses
- Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le Sload douillet
- Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Les Ombres de l'Automne
- Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Une amnistie méritée
- Quête du temple : Le livre d'amour
- Quête du temple : Les liens du mariage
- Quête du thane : Thane de la Brèche*
- Quête parallèle : Chose promise
- Quête parallèle : Profondeurs insondables
- Quête principale : Coincé dans la Souricière
- Quête principale : Le mur d'Alduin
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Échange d'armure*
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Larcins (La Cruche percée)*
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Larcins (Maison de Mercer)*
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Marques noires*
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Montée de sucrelune*
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Réparations
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (Vex)
- Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons (x2)
- Service (activité) : Le don de la charité* (Edda)
- Service (activité) : Le don de la charité* (Gissur)‡
- Service (activité) : Le don de la charité* (Snilf)

Habitation : Capitale de châtellerie (Majeure)

Artisanat

- Autel d'enchantement
- Chevalets de tannage (3)
- Établis (2)
- Forge
- Laboratoires alchimiques (5)
- Meules (4)

Services

- Acolyte : Iona [42/47]
- Acolyte : Marcurio [41/47]
- Acolyte : Mjoll la Lionne [40/47]
- Commerçant (Apothicaire) : Elgrim [11/12]
- Commerçant (Apothicaire) : Herluin Lothaire [12/12]
- Commerçant (Archerie) : Syndus [3/3]
- Commerçant (Articles généraux) : Bersi Main-de-Miel [16/19]
- Commerçant (Articles généraux) : Brand-Shei [14/19]
- Commerçant (Aubergiste) : Kleerava [14/15]
- Commerçant (forgeron) : Arnskar Forgemaître [29/33]
- Commerçant (Forgeron) : Balimund [28/33]
- Commerçant (Forgeron) : Vanryth Gatharian [30/33]
- Commerçant (Joaillier) : Madesi [2/2]
- Commerçant (Receleur) : Tonilia [6/10]
- Commerçant (Sorts) : Wylandriah [12/12]
- Commerçant (Tavernier) : Talen-Jei [3/5]
- Commerçant (Tavernier) : Vekel l'Homme [4/5]
- Commerçant (Vendeur de vivres) : Ungrien [9/9]
- Commerçante (Articles généraux) : Marise Aravel [13/19]
- Commerçante (Épicerie) : Grelka [15/19]
- Maison à vendre : Rucheline [5/5]
- Prétendant : Balimund [53/62]
- Prétendant : Marcurio [55/62]
- Prétendant : Romlyn Dreth [56/62]
- Prétendante : Grelka [54/62]
- Prétendante : Iona [57/62]
- Prétendante : Mjoll la Lionne [52/62]
- Professeur (Archerie : Maître) : Niruin [3/3]
- Professeur (Armure légère : Expert) : Grelka [3/3]
- Professeur (Crochetage : Maître) : Vex [1/2]
- Professeur (Furtivité : Maître) : Delvin Mallory [2/3]
- Professeur (Vol à la tire : Maître) : Vipir [2/3]
- Professeur Forgeage : Expert) : Balimund [3/3]

SAMY&DENIS

Objets de collection

- Arme unique : Arc de Dravin [64/80]
- Arme unique : Cristalgide [61/80]
- Arme unique : Dague d'Alessandra [62/80]
- Arme unique : Épée d'acier [63/80]
- Cible de larcin : Buste du Renard gris [6/7]
- Gemme étrange : [23/24]
- Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie [E2/10]
- Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres [B2/10]
- Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi [C2/10]
- Livre de compétence [Crochetage] : Progrès du crochetage [A1/10]
- Livre de compétence [Crochetage] : Progrès du crochetage [A2/10]
- Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 7 [C2/10]
- Livre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier [E2/10]
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Mendiant [B1/10]
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Mendiant [B2/10]
- Livre de compétence [Vol à la tire] : Ombres dérobées [C2/10]
- Objet unique : Amulette d'articulation [87/112]
- Objet unique : Anneau d'argent de Madesi [81/112]
- Objet unique : Armure de la Guilde des voleurs (améliorée) [92/112]
- Objet unique : Armure de la Guilde des voleurs [83/112]
- Objet unique : Armure de maître de guilde [88/112]
- Objet unique : Bottes de la Guilde des voleurs (améliorées) [93/112]
- Objet unique : Bottes de la Guilde des voleurs [84/112]
- Objet unique : Bottes de maître de guilde [89/112]
- Objet unique : Capuchon de la Guilde des voleurs (amélioré) [95/112]
- Objet unique : Capuchon de la Guilde des voleurs [86/112]
- Objet unique : Capuchon de maître de guilde [91/112]
- Objet unique : Gants de la Guilde des voleurs (améliorés) [94/112]
- Objet unique : Gants de la Guilde des voleurs [85/112]
- Objet unique : Gants de maître de guilde [90/112]
- Objet unique : Gants du Pugiliste [82/112]
- Objet unique : Les liens du mariage [80/112]



Objets spéciaux

- Autel d'Arkay [12/12]
- Autel de Diabella [8/8]
- Autel de Mara [5/5]
- Autel de Talos [16/17]
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement
- Guerre civile : carte de Bordeciel
- Livre de comptes
- Potions à foison

Contexte : vue d'ensemble

Faillaise se situe dans la partie sud-est de la Brèche, à l'extrémité est du lac Honrich ; une grande partie de la ville s'étend d'ailleurs au-dessus de l'eau sur de grandes jetées en bois. La cité est traversée par un large canal qui servait de voie d'accès à de petits bateaux de transport, mais il est aujourd'hui abandonné à la ruine en raison du grand ralentissement du commerce qu'a entraîné la guerre civile. Mais ne vous y trompez pas, Faillaise est une cité active et florissante ; l'hydromellerie Roncenoir a le quasi-monopole sur la vente et la distribution de la plus grande passion des Nordiques : l'alcool.

Pourtant, Faillaise est une cité paradoxale. Elle est nichée dans la magnifique région boisée de la Forêt automnale, et cette beauté s'exprime en elle sous la forme d'une végétation enchanteresse et d'un climat plutôt clément ; mais malgré cela, la plupart de ses bâtiments sont faits de bois et donnent à la ville un aspect vieilli et dépassé, ce qui ne manque jamais de frapper les visiteurs. Les habitants, eux, ne s'y attardent pas et prennent Faillaise pour ce qu'elle est : une cité active, dynamique, avec une économie forte soutenue par des pêcheurs et des brasseurs d'hydromel qui ne rechignent pas à la tâche. Ils comprennent également qu'elle est, d'une manière ou d'une autre, entre les mains de Maven Roncenoir et que pour survivre et prospérer, chacun doit suivre sa loi.

Principales zones d'intérêt

Les Faubourgs secs



La partie est de la ville, qui n'est pas construite sur les eaux du lac Honrich, est appelée "les Faubourgs secs". Traversée par le canal de Faillaise, elle constitue la partie la plus étendue de la cité. La plupart des maisons influentes se trouve dans la partie est du canal, alors que l'ouest est dévolu aux commerces et au marché. Le sud de la ville est dominé par le Château d'Embruine et la prison.

A Porte nord

La porte principale de Faillaise, située sur le mur nord, est le plus emprunté des trois accès de la cité. Déjouez la pathétique tentative des gardes de vous soutirer de l'argent, puis parlez à Maul, l'homme bourru qui attend juste après la porte.

1 Maison de Bolli

Bolli Peau-De-Truite — Nivenor

Ce bâtiment à trois étages est l'une des demeures les plus imposantes de Faillaise, ce qui en dit long sur la réussite de Bolli. La note que vous trouverez sur la table de nuit révèle que le mariage du maître des lieux est bien moins reluisant.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Coffre
- ◊ Note : Rapport demandé

ASTUCE Parlez à Maul. À partir de ce moment, les portes de cette zone sont déverrouillées une fois que vous entrez dans un bâtiment et que vous en sortez.

2 Maison d'Aerin

Mjoll la Lionne — Aerin

La maison d'Aerin n'est pas très grande, mais toute en hauteur avec ses trois étages.

- ◊ Acolyte : Mjoll la Lionne [40/47]
- ◊ Prétendante : Mjoll la Lionne [52/62]
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

3 Manoir Chausseneige

Vulwulf Chausseneige Nora Chausseneige Asgeir Chausseneige

Cette maison en bois de trois étages abrite le clan Chausseneige, une riche et importante famille nordique qui possède la Ferme Chausseneige dans la campagne de Faillaise. Mais plutôt que l'influence directe qu'ils ont sur l'économie locale, c'est leur intérêt et leur implication dans la guerre civile qui font jaser sur la place du marché...

◊ Marque noire : "Butin" ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Manoir Faillebois (Verrouillé : spécial)

Cette demeure, propriété du maître actuel de la Guilde des voleurs, est un bien bel édifice. Mercer a astucieusement intégré une section isolée de la Souricière au sous-sol, qui contient ses biens personnels les plus chers. Cette cachette secrète contient un petit coffre-fort, un bureau et des passages secrets. Mercer Frey y abrite en permanence quelques bandits, payés pour faire office de gardes et tuer le moindre intrus.

À l'extérieur, les portes avant et arrière sont condamnées de l'intérieur, et la cour arrière est fermée par trois portes ; deux nécessitent une clé et la troisième est verrouillée [Expert]. Vous y entrerez principalement pour la quête de la Guilde des voleurs : La poursuite, et il vous faudra viser et toucher un mécanisme pour déployer une rampe de bois qui mène à l'entrée supérieure [Expert]. Vous ne pouvez le faire en aucune autre occasion : l'exploration des lieux n'est possible que durant ou après cette quête.

Manoir de Faillebois (intérieur)

Premier étage : un cellier mène à un palier, un cellier plus petit, puis la chambre de Mercer. La barre qui condamne le palier ne peut être levée.

Rez-de-chaussée : un vaste salon domine cette partie de la maison, avec son vestibule adjacent. Les barres qui maintiennent la porte fermée ne peuvent être retirées ici non plus. Une note posée sur la table du vestibule mentionne la fabrication du mécanisme installé récemment à l'extérieur. Près de la porte principale (barrée et scellée), vous trouvez un placard suspect qui mène aux salles secrètes de Mercer Frey.

La cave : accessible depuis la salle à manger est une petite zone remplie de nourriture.

◊ Note : Au propriétaire ◊ Coffre ◊ Potions

Cave secrète : on y accède par le faux fond du placard suspect au rez-de-chaussée (il peut être fermé en actionnant le levier de l'autre côté). Prenez garde aux pièges en explorant les égouts ; il y a un piège à lances juste devant vous, actionné par une dalle. La pièce suivante contient un piège de flammes qui sortent du sol.

Solution de l'énigme : regardez attentivement le sol et les buses par lesquelles sortent les flammes. Elles sont divisées en tuiles en forme de diamant, et celles qui contiennent un piège de flammes sont plus sombres que les autres ; il vous suffit de marcher sur les tuiles plus claires pour éviter de vous faire rôtir.

Il y a un piège à fléchettes dans le couloir inondé (dalle piégée) qui mène à un coffre. Dans le couloir aux lames oscillantes et au bélier, courez entre les lames et réfugiez-vous dans l'alcôve à gauche. Attendez que le bélier fasse un passage, puis précipitez-vous à gauche du chandelier bas, en évitant les lames restantes. Devant la porte, regardez vers le sol et désarmez le piège [Expert], sans quoi vous serez criblé de fléchettes en ouvrant.

◊ Danger ! Pièges : bélier, piège à fléchettes, piège de feu, lances, lames oscillantes

◊ Coffre

Bureau secret de Mercer : le butin ne manque pas ici, avec notamment une très belle arme dans une vitrine [Expert]. Le message de "R" provient sans doute du légat Rikke, de Solitude. Le tunnel de sortie mène aux Voûtes de la Souricière, elles-mêmes reliées aux Galeries et à la Cruche percée. Remarquez la présence de la marque noire avant de descendre dans les Voûtes.

◊ Marque noire : "Danger"
◊ Plans de Mercer
◊ Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge
◊ Arme unique : Cristalgide [61/80]
◊ Note : Merci beaucoup
◊ Coffre
◊ Cible de larcin : Buste du Renard gris [6/7]

5 Temple de Mara



Maramal Dinya Balu

Le Temple de Mara, dédié au culte de la déesse éponyme (déesse de l'amour au panthéon des Neuf Divins), offre divers services aux habitants de Faillaise. C'est ici que sont célébrés les mariages (Quête parallèle : Les liens du mariage). Vous pouvez recevoir une bénédiction auprès du grand autel ou des deux autres, plus petits, de chaque côté de la grande salle. Le premier mot provient d'Anuriel, qui met en garde contre des troubles dans la Nécropole. Le second est de Talen-Jei, au sujet de son mariage imminent. Vous trouverez de la nourriture et des boissons dans la cave, ainsi que l'entrée de la Nécropole.

◊ Objet unique : Les liens du mariage [80/112]
◊ Autel de Mara [5/5]
◊ Note : Signalement d'une perturbation
◊ Note : Cérémonie argonienne
◊ Potions

6 Nécropole

Alessandra

La Nécropole de Faillaise s'étend sur deux niveaux sous le Temple de Mara. Le premier fait office d'autel d'Arkay, alors que le niveau souterrain est en fait un réseau de catacombes qui abritent certains des morts les plus prestigieux de la cité. Un cimetière, où reposent encore plus de défunts, est relié au mausolée. Il existe deux entrées : l'une depuis l'extérieur du balcon du Temple de Mara, l'autre depuis la cave elle-même. À intérieur, vous trouverez des squelettes et quelques pièces, de la farine d'os et des crânes.

◊ Arme unique : Dague d'Alessandra [62/80]
◊ Autel d'Arkay [12/12]

B La Cruche percée - entrée du réservoir

Le passage secret menant au réservoir de la Cruche percée est accessible dans le cadre de la quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté ; il devient alors un repère sur la carte du monde (ce qui vous permet de revenir facilement à la Guilde). Il ne peut être ouvert avant cela et fournit un raccourci pour rendre visite à Brynjolf et à Mercer Frey, plutôt que de passer par la Souricière. Remarquez la marque noire sur le cercueil (appuyez dessus pour l'ouvrir), et sur les murs de l'entrée de la Nécropole. Si vous sortez depuis le réservoir, tirez sur la chaîne pour ouvrir le cercueil.

◊ Marque noire : "La Guilde"

7 Manoir Roncenoir

Maven Roncenoir (jarl impérial) Sibbi Roncenoir

Hemming Roncenoir (chambellan impérial) Ingun Roncenoir

Le manoir Roncenoir est la demeure de la plus riche et la plus puissante famille de Faillaise. Les Roncenoir sont les propriétaires de l'hydromellerie éponyme, ce qui leur donne tout pouvoir sur l'économie de la cité. On y accède par la porte principale (remarquez la marque noire), en enjambant la clôture du jardin ou par la porte de derrière (Expert). À l'intérieur, un mot qui mentionne la perte d'un chargement d'hydromel est posé sur la table à l'extrémité du vestibule. Le reste du rez-de-chaussée abrite une table couverte de nourriture et d'autres objets divers.

◊ Marque noire : "Protégé" ◊ Potions
◊ Note : Au sujet de votre perte

Cave : il y a trois portes, dont deux déverrouillées. L'une donne sur une petite chambre, une autre sur une plus grande contenant un laboratoire alchimique et des ingrédients que vous pouvez dérober. La troisième porte (Expert) mène à une petite salle où le Sacrement noir a été prononcé ! Vous y trouverez une lettre de Maven, dans laquelle elle se plaint d'Astrid (de la Confrérie noire) et du manque de résultat dans l'assassinat qu'elle a ordonné !

◊ Artisanat : Laboratoire alchimique ◊ Potions
◊ Note : À la Confrérie

Premier étage : vous trouverez un ouvrage sur la légende de Gauldur sur une étagère. Sur la table de nuit trônent deux lettres, écrites dans deux tons très différentes par deux partenaires commerciaux. Il y a aussi une porte donnant sur le balcon supérieur (idéal pour prendre rapidement la fuite en cas de besoin !).

◊ Lettres commerciales (2) ◊ Coffre

8 Autel de Talos

Nora Chausseneige

Le culte de Talos est rendu librement quand les Sombrages ont la main sur la ville ; quand ce n'est pas le cas, l'autel est moins visible. Nora Chausseneige est généralement sur place durant la journée, pour entretenir l'autel.

◊ Autel de Talos [16/17]

9 Porte des morts

La Porte des morts doit son nom aux nombreux habitants qui ont péri dans les attaques répétées de bandits dans cette partie de la ville. Elle est maintenant condamnée et n'est plus utilisée.

10 Château d'Embruine



Les dirigeants de Faillaise sont du côté des Sombrages lorsque la guerre civile éclate.

Jarl Laila Juste-Loi

Laila soutient les Sombrages avec ferveur, persuadée que l'Empire ne ferait que piller les fruits du dur labeur de sa ville s'il venait à prendre le pouvoir. Elle ne jure que par les anciennes traditions de Bordeciel et défend farouchement ses us et coutumes. Bien qu'elle règne sur une cité rongée par la corruption, elle vit dans l'ignorance totale du côté sombre de ses administrés ; elle doit cela à son chambellan, Anuriel : il est de notoriété publique qu'il reçoit pots-de-vin et cadeaux d'individus peu recommandables.

Harrald

Harrald, le plus jeune fils de Laila Juste-Loi, regarde avec la plus grande indifférence les événements de la guerre civile ; il embrasse néanmoins la cause des Sombrages pour contenter sa mère. Cette situation a grandement dégradé sa relation avec Saerlund, et ils se querellent sans arrêt à ce sujet.

Saerlund

Saerlund est l'aîné des fils de Laila Juste-Loi. Quand il prend publiquement position en faveur de l'Empire dans la guerre civile, Laila refuse de le reconnaître comme son héritier. La plus grande hostilité anime maintenant leur relation, bien que Saerlund vive toujours au château. Si Laila venait jamais à être évincée du pouvoir si l'Empire prenait le contrôle de Faillaise, Saerlund resterait sur place par défi pour les convictions de sa mère.

Anuriel (chambellan)

La dévotion d'Anuriel pour son jarl n'est qu'une façade cachant sa vraie nature : elle est corrompue et avide de fortune. Elle accepte volontiers les pots-de-vin des individus influents de Faillaise et excelle dans l'art de couvrir toute trace (même si pour cela quelqu'un doit disparaître). Elle n'a aucun désir de devenir jarl à la place du jarl, car sa position actuelle est bien plus avantageuse pour ses affaires. Elle a acquis une certaine réputation et on dit qu'il vaut mieux l'avoir de son côté.

Unmid Chausseneige (huscarl)

Unmid est le deuxième plus jeune fils de Vulwulf Chausseneige. Il a dédié sa vie à l'art du combat, passant maître dans le maniement de nombreuses armes, ses incroyables dispositions lui valant aujourd'hui d'occuper le poste de huscarl. En plus d'une occasion, Unmid a prouvé qu'il était un adversaire redoutable et a même déjoué plusieurs tentatives d'assassinat sur la personne du jarl. Sa seule et unique faiblesse semble être son obsession amoureuse pour Anuriel, le chambellan du jarl.

SAMY&DENIS

Wylandriah (mage de la cour)

Elle passe le plus clair de son temps dans son laboratoire, plongée dans ses expériences, et ne se rend au service du jarl que quand sa présence est requise expressément. Elle semble avoir toujours la tête ailleurs, mais c'est volontaire de sa part, car Wylandriah est bien plus intéressée par ses recherches que par les affaires de la cour. En agissant ainsi, elle pense que les gens la laisseront en paix la plupart du temps (ce qui est le cas).

Gonnar Bonserment

Les habitants de Faillaise suivants prennent le contrôle de la cité après la chute de la châtellerie, pendant la guerre civile.

Maven Roncenoir, jarl impérial

Matrone de la famille Roncenoir mais aussi puissante femme d'affaires, Maven ne peut être approchée que par l'élite. Elle est froide, sans pitié et calculatrice, et jouit de nombreuses relations en Bordeciel et avec l'Empire. Si l'Empire s'empare de Faillaise au cours de la guerre civile, Maven (grâce à ses puissants amis en Cyrodiil) est nommée jarl impérial. Elle ne se gênera pas pour introduire les membres de sa famille et ses alliés à la cour.

Hemming Roncenoir, chambellan impérial

Hemming Roncenoir est le fils unique de Maven et héritier de la fortune familiale. Maven en a fait son protégé... une personne qui pourrait éventuellement prendre sa place à l'hydromellerie, mais aussi entretenir son système de corruption. Hemming joue le plus souvent les hommes de main et admire les actes de sa mère ; il la défend ardemment lorsque point un différent familial.

Maul (huscarl)

Maul est très ami avec Hemming Roncenoir ; alors que ce dernier était tombé dans une embuscade tendue par des bandits, Maul s'est jeté au milieu des assaillants pour lui sauver la vie. Depuis ce jour, ils sont devenus de véritables partenaires dans le crime, Maul assistant Hemming dans les missions peu reluisantes que lui confiait Maven Roncenoir. Il ne vit pas à Faillaise car il veut garder son identité secrète ; il est le frère de Funeste, le videur de la Cruche percée.

Château d'Embruine (extérieur)

Ce château menaçant est la demeure et le siège du pouvoir du jarl Laila Juste-Loi, mais il abrite également la prison et les baraquements. Ces derniers sont à votre gauche (sud-est) et la prison à droite (sud-ouest) de la porte principale du château, avec les bannières de chaque côté. C'est là que loge la majorité des gardes.

Château d'Embruine (intérieur)

Salle de banquet et salle du trône : des gardes, le jarl et sa suite sont assis ici. Il y a assez à manger pour nourrir tout un régiment.

- ◊ Coffres (2)

Enchantements de Wylandriah : le mage de la cour se trouve le plus souvent ici, dans cette chambre à deux pièces adjacente à la salle de banquet. C'est là qu'elle a installé ses quartiers et sa boutique.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Enchantement Arcane
- ◊ Commerçant (Sorts) : Wylandriah [12/12]
  - ○ Armes, tenues, parchemins, livres, divers
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Salle de guerre et armurerie : c'est dans cette pièce, qui servait autrefois de garde-manger, que Gonnar Bonserment fomente ses plans au début de la guerre civile. La première porte mène aux baraquements, la deuxième à une chambre qui fait office d'armurerie.

- ◊ Guerre civile : carte de Bordeciel
- ◊ Coffre
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Chambre d'Anuriel : située au bout du couloir du rez-de-chaussée, cette pièce renferme plusieurs gemmes et colliers de valeur, ainsi qu'une lettre mentionnant l'emprisonnement de Sibbi Roncenoir. Rendez-vous ici dans le cadre de la quête de la guerre civile : Un lourd tribut (Impériaux).

- ◊ Note : Sibbi Roncenoir
- ◊ Coffre

Quartiers du jarl du château d'Embruine

L'escalier donne sur trois portes, menant chacune à une chambre. À l'intérieur, en plus de la porte d'un balcon qui offre une vue imprenable sur Faillaise, vous trouverez les objets suivants :

- ◊ Livre de compétence [Crochetage] : À filou, filou et demi [C2/10]
- ◊ Gemme étrange : [23/24]
- ◊ Vitrines [Spécialiste] (3)
- ◊ Coffres (3)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Baraquements d'Embruine (extérieur)

C'est dans cette grande cour que les gardes (et parfois Harrald) viennent s'exercer.

Baraquements d'Embruine (intérieur)

Les deux étages de ce bâtiment abritent de nombreux gardes bien armés, et autant de bouteilles d'hydromel. La sortie inférieure donne sur le terrain d'exercice et dans le château d'Embruine ; la sortie supérieure mène aux créneaux qui surplombent la cour.

- ◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Paroles et philosophie [E2/10]
- ◊ Coffres (8)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Prison de Faillaise

Threki **Sibbi Roncenoir**

Molgrom Deux-Morts

Un geôlier vous interdit d'entrer dans la prison, sauf si vous parvenez à le persuader ou à le soudoyer. Une fois à l'intérieur, vous trouverez le bureau sur la droite, avec la salle des preuves juste derrière (le plus grand désordre règne dans ses deux pièces). Remarquez l'accès aux égouts dans le mur près des coffres, bien qu'aucune interaction ne soit possible de l'intérieur. Les cellules sont réparties sur deux niveaux, Sibbi Roncenoir et Threki l'Innocente étant emprisonnées à l'étage, et Molgrom Deux-Morts en dessous. Toutes les grilles sont verrouillées (spécialiste). Un livre de compétence est posé sur un tonneau dans une niche sombre au-dessus des escaliers.

Si par malheur on vous enferme dans ces geôles, vous pouvez crocheter la serrure de votre cellule et vous faufiler vers la liberté. Faites attention aux gardes en patrouille et attendez le bon moment pour vous glisser hors de vue.

Encore mieux : remarquez la marque noire et l'entrave cassée sur le mur de votre cellule ; tirez sur cette dernière et un passage secret s'ouvre dans la paroi ! Fuyez par cette portion condamnée de la Souricière, remplie de débris, puis poussez la grille des égouts pour récupérer vos effets personnels dans la salle des preuves. Suivez ensuite le passage qui mène à une section inexplorée des égouts. Pourfendez les ragnards qui se mettent sur votre chemin, fouillez la zone inondée pour trouver un coffre, puis passez la trappe qui mène à une autre partie des égouts. Suivez l'eau qui ruisselle vers la sortie et vous vous retrouverez sur la berge du lac Honrich, près de la porte sud ainsi que de l'entrepôt de Faillaise et de la porte des égouts [G]. Il est à noter que vous ne pourrez fuir de cette manière qu'une seule fois : après votre première évasion spectaculaire, les gardes condamnent le passage et décrochent l'entrave.

- ◊ Danger ! Pièges à ours (2)
- ◊ Marque noire : "Issue"
- ◊ Livre de compétence [Crochetage] : Progrès du crochetage [A1/10]
- ◊ Coffre de preuves
- ◊ Coffre à objets de prisonnier
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

C Porte sud

La porte de la muraille sud de Faillaise reçoit beaucoup de passage, mais pas autant que la porte principale au nord.

11 Orphelinat Honorem

Grelod la Douce	**Samuel**
Constance Michel	**Runa Juste-Égide**
François Beaufort	**Hroar**

L'Orphelinat Honorem recueille filles et garçons dont les parents ont disparu, que ce soit à cause d'un accident de pêche, de la guerre ou d'un triste coup du sort. Cette institution privée est financée par Maven Roncenoir. On entre dans cette bâtisse de plain-pied par la salle à manger et l'arrière-cuisine. Vous trouverez un livre de compétence sur le lit de la chambre adjacente. Après avoir traversé le dortoir principal (avec ses trois coffres vides) où dorment les orphelins, vous trouverez une petite pièce contenant des menottes de petite taille et le bureau de Grelod. Plusieurs portes mènent au petit jardin, qui ressemble plus à la cour d'une prison.

- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Ombres dérobées [C2/10]

12 Le Marteau noirci



Balimund

Asbjorn Dompte-Feu

La forge se situe à côté du marché. Balimund, le forgeron, a installé son atelier à l'extérieur du bâtiment, sous un surplomb.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Artisanat : Forge, Meule, Fonderie, Chevalet de tannage, Établi
- ◊ Prétendant : Balimund [53/62]
- ◊ Commerçant (Forgeron) : Balimund [28/33]
  - ○ Armes, tenues, divers
- ◊ Professeur (Forgeage : Expert) : Balimund [3/3]
- ◊ Livre de compétence [Forgeage] : Le défi de l'armurier [E2/10]
- ◊ Arme unique : Épée d'acier [63/80]

L'intérieur de la maison est modeste et le plat du jour est composé de poireaux. Il y a deux chambres à l'arrière, dont une contient un coffre et quelques armes. Vous trouverez de nombreux lingots et matériaux pour l'artisanat dans la cave, si vous n'avez rien contre le vol.

- ◊ Artisanat : Meule, Chevalet de tannage
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

D Porte des quais

La porte des quais est nichée entre l'hydromellerie Roncenoir et l'atelier du forgeron ; c'est en fait une sortie vers Bordeciel et le lac Honrich.

13 Marché

Edda	**Pladson la Redite**	**Madesi**
Snilf	**Marise Aravel**	**Grelka**

Le marché est le centre névralgique de Faillaise, parsemé en journée de petits étalages qui vendent pour la plupart nourriture et menus objets ; la nuit, les échoppes sont fermées et verrouillées. Plusieurs mendiants vivent là, allongés sur des couchettes en bordure de la place, dans un bosquet. Ceux qui sont trop faibles pour survivre dans la Souricière s'amassent ici, ou dans l'Allée des mendiants.

- ◊ Commerçante (Articles généraux) : Marise Aravel [13/19]
  - ○ Tenues, nourriture, ingrédients, divers
- ◊ Commerçant (Articles généraux) : Brand-Shei [14/19]
  - ○ Armes, tenues, potions, divers
- ◊ Commerçante (Épicerie) : Grelka [15/19]
  - ○ Armes, tenues, potions, nourriture, divers
- ◊ Commerçant (Joaillier) : Madesi [2/2]
  - ○ Tenues, divers
- ◊ Professeur (Armure légère : Expert) : Grelka [3/3]
- ◊ Prétendante : Grelka [54/62]
- ◊ Objet unique : Anneau d'argent de Madesi [81/112]
- ◊ Coffre de Brand-Shei (Nécessite une clé)
- ◊ Sacoche de Brynjolf (Nécessite une clé)
- ◊ Porte coulissante de l'étal de Grelka (Expert)
- ◊ Coffre de Grelka
- ◊ Porte coulissante de l'étal de Madesi (Novice)
- ◊ Coffre de Madesi (Novice)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

14 Le Dard de l'abeille



Keerava l'aubergiste — Louis Letrush

Talen-Jei — Marcurio

Le Dard de l'abeille est une grande auberge qui accueille volontiers tous les habitants de Faillaise, mais plus particulièrement les pêcheurs et les ouvriers de l'hydromellerie. Toutes les personnalités publiques de la ville (en dehors de la suite du jarl) viennent boire ici. Vous y croiserez également Marcurio le mercenaire, la désagréable Saphir et le très suspect Louis Letrush. C'est ici que traîne Brynjolf, la nuit, avant de vous encourager à rejoindre la Guilde des voleurs. Maramal quitte parfois le Temple de Mara pour venir ici ; il a laissé un mot à Talen-Jei à l'étage, pour confirmer que le mariage argonien serait célébré. Toujours à l'étage, vous trouverez des chambres à louer et la porte verrouillée [Apprenti] de la chambre de Keerava, qui contient un livre de comptes et un coffre. La cave recèle une grande quantité de nourriture, de vin et d'hydromel.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Acolyte : Marcurio [41/47]
- ◊ Prétendant : Marcurio [55/62]
- ◊ Commerçant (Tavernier) : Talen-Jei [3/5]
- ◊ Commerçant (Aubergiste) : Kleerava [14/15]
  - ○ Chambre pour la nuit, nourriture
  - ○ Rumeurs
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Note : Mara vous sourit !
- ◊ Coffre (Apprenti)

15 Hydromellerie Roncenoir

Superviseur Indaryn — Romlyn Dreth

Ungrien — Valindor

Niluva Hlaalu

L'hydromellerie Roncenoir, fondée et gérée par la famille du même nom depuis des générations, produit pratiquement tout l'hydromel de Bordeciel et emploie de nombreux habitants de Faillaise. Le miel nécessaire à la fabrication provient du Domaine Lumidor, sur la petite île du lac Honrich, à l'ouest de la cité. Vous pouvez accéder à l'hydromellerie depuis les Faubourgs secs ou les Berges. À l'intérieur, la boutique contient des messages énonçant sans ambages l'attitude à adopter en travaillant ici, ainsi qu'une poignée de pièces sous le lit. Continuez vers l'arrière, en passant par le balcon haut de deux étages qui domine la distillerie, jusqu'à la chambre d'Indaryn, où vous trouverez un mot de Maven.

Descendez au niveau inférieur du balcon, dans la cantine des ouvriers ; la porte à l'extrémité mène au quartier des Berges. Au niveau de la distillerie, vous trouverez deux grandes cuves et un coffre. Le sournois Romlyn Dreth peut également vous vendre des bouteilles d'hydromel Roncenoir pour 10 pièces l'unité ; étant donné qu'elles en valent 25, vous pouvez faire de menus profits en les revendant par la suite. Le coffre verrouillé qui nécessite une clé est en fait une récompense lié à l'Objectif secondaire : Quand l'amour s'en mêle*.

- ◊ Commerçant (Vendeur de vivres) : Ungrien [9/9]
  - ○ Hydromel Roncenoir
- ◊ Prétendant : Romlyn Dreth [56/62]
- ◊ Note : À tous les employés !
- ◊ Note : Note de Maven
- ◊ Note : À lire immédiatement !
- ◊ Coffre (Nécessite une clé)
- ◊ Potions

16 La Crevette sauteuse



Drifa

Bersi Main-de-Miel

La Crevette sauteuse est une petite boutique de prêt sur gages et de vente d'objets variés. Vous y trouverez un mot de Wilhelm (l'aubergiste de Fort-Ivar) qui exprime ses craintes au sujet du Tertre de Voilâtre. Si vous voulez faire affaire, adressez-vous à Bersi. Au cours de la quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires, une poterie dwemer est disposée sur les étalages. Il y a un coffre derrière la commerçante, et la cave en sous-sol regorge de nourriture et de boissons, sans oublier un coffre à crocheter. La chambre du couple, qui contient également un coffre, se trouve dans l'arrière-boutique.

- ◊ Commerçant (Articles généraux) : Bersi Main-de-Miel [16/19]
  - ○ Armes, tenues, potions, nourriture, livres, divers
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre (Spécialiste)
- ◊ Coffre (Apprenti)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

17 Rucheline (maison à vendre)



Cette habitation est vide pour le moment, à l'exception d'un livre de compétence posé sur une étagère au sous-sol. Elle possède deux entrées, l'une donnant sur les Berges et l'autre sur les Faubourgs secs, ce qui vous permet d'aller et venir dans Faillaise sans passer par les portes de la ville. Si vous devenez thane de la Brèche (en terminant la quête Services : travaux pour les jarls), vous pouvez acheter cette demeure auprès du chambellan du jarl Laila Juste-Loi, Anuriel. Consultez la section des quêtes de thane pour de plus amples informations.

- ◊ Acolyte : Iona [42/47]
- ◊ Prétendante : Iona [57/62]
- ◊ Livre de compétence [Enchantement] : Précis d'enchantement

18 Dortoir d'Haelga

Haelga — Rougevite

Svana Lointain-Écu — Bassianus Axius

Le Dortoir d'Haelga offre un toit à tous sans distinction (tant qu'ils peuvent payer le loyer), mais sa clientèle se compose principalement des pêcheurs et des brasseurs d'hydromel de Faillaise. De fait, la majorité des résidents ont deux choses en commun : leur labeur est dur et épuisant et ils ont tendance à noyer leurs soucis dans l'alcool ou le skooma. C'est une large bâtisse qui abrite aussi bien un dortoir collectif, qui rappelle une caserne avec de la nourriture sur les tables, que des chambres individuelles. Au cours de la quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires, une statue de Dibella trône sur la bibliothèque dans la grande salle. Un mot mentionnant "l'expérience" qu'a vécu un client anonyme avec Haelga est posé sur le comptoir ; la chambre de cette dernière se trouve d'ailleurs juste derrière. C'est là qu'elle garde son livre de compte et qu'elle accueille ses "clients". À l'étage, vous trouverez un livre de compétence près des chambres du dortoir, ainsi qu'une plus petite chambre et une réserve. Plus intéressant : il y a un autel de Dibella dans la chambre d'Haelga.

- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Mendiant [B1/10]
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Autel de Diabella [8/8]
- ◊ Note : À la prochaine fois

Les Berges : niveau du canal



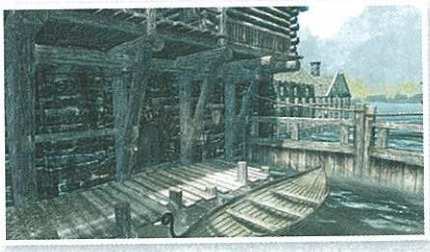
En dehors d'une vieille échoppe d'alchimiste logée sous la voie principale, cette partie pauvre et bien moins attirante de la ville est humide et sombre, et communique avec la Souricière. Ce n'est pas pour autant une zone de non-droit : c'est simplement le refuge des moins fortunés.

19 Allée des mendiants

Quand les mendiants de Faillaise ne demandent pas l'aumône sur la place du marché, ils viennent se reposer ici. À moins d'avoir une véritable passion pour le chou bouilli, vous ne trouverez rien d'intéressant ici.

- ◊ Marque noire : "Vide"
- ◊ Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 7 [C2/10]

20 Élixirs d'Elgrim



Elgrim

Hafjorg

Elgrim est le seul apothicaire de Faillaise. Ayant ouvert boutique dans les recoins sombres et dangereux du niveau du canal, il ne traite le plus souvent qu'avec les membres de la Guilde des voleurs et autres gens peu recommandables ; sans surprise, les poisons sont sa grande spécialité. Ses étalages débordent de potions et d'ingrédients. Vous trouverez un livre de compétence caché dans un panier tressé, posé sur la plus haute étagère, à côté de la cheminée. L'arrière-boutique abrite une chambre, ainsi qu'un coffre d'alchimie appartenant à Ingun Roncenoir, un coffre et un livre de compte. La quête de faveur : Quelques services pour Ingun (donnée par ce dernier) doit être terminée avant de pouvoir ouvrir le coffre d'alchimie.

- ◊ Marque noire : "Butin"
- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Commerçant (Apothicaire) : Elgrim [12/12]
  - ○ Potions, nourriture, ingrédients, livres
- ◊ Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges
- ◊ Livre de comptes
- ◊ Coffre d'alchimie d'Ingun (Nécessite une clé)
- ◊ Coffre (Spécialiste)
- ◊ Potions à foison

21 Maison de Marise Aravel

C'est dans cette bicoque accueillante, avec une bonne quantité de nourriture, que vit Marise la commerçante du marché.

- ◊ Marque noire : "Butin"

22 Maison de Valindor

C'est la demeure de Valindor, qui travaille à mi-temps à l'hydromellerie. Cette modeste chambre de deux pièces contient bien peu de choses, si ce n'est de la nourriture et quelques livres à dérober.

- ◊ Marque noire : "Butin"

23 Maison de Romlyn Dreth

C'est là qu'habite un autre ouvrier de l'hydromellerie, Romlyn. Sa maison est bien terne, même malgré le feu qui se consume joyeusement.

- ◊ Potions

E La Souricière (entrée)

Voici l'entrée initiale du grand réseau d'égouts qui sert de quartier général à l'organisation tentaculaire de la Guilde des voleurs.

SAMY&DENIS

Les Berges



Le quartier ouest de la ville, appelé les Berges, est construit directement au-dessus des eaux du lac Honrich. Il abrite toute la capacité de production et de distribution d'hydromel de la ville (une industrie qui occupe une position centrale dans l'économie de Faillaise), et les activités liées à la pêche (la deuxième force économique de la cité). Les bâtiments ont été construits sur des quais en bois et tout y semble crasseux et délabré. Trois quais principaux s'étendent sur les Berges : l'un appartient à l'hydromellerie Roncenoir, les autres étant consacrés au commerce général et aux bateaux de pêche.

F Rucheline (entrée est)

Voici l'entrée de la maison à vendre. Une fois Rucheline achetée, vous pouvez entrer et sortir par ici, sans passer par les portes des Faubourgs secs.

24 Pêcherie de Faillaise

Tythis Ulen

Wujeeta

Du-Profond-Abysse

Extérieur : ce bâtiment possède deux entrées, verrouillées pendant la nuit [Spécialiste]. Des bateaux de pêche sont à quai non loin de là ; l'un possède un chevalet de tannage et vous pouvez voler le contenu de nombreux tonneaux à poissons.

◊ Artisanat : Chevalet de tannage

Intérieur : la Pêcherie de Faillaise, propriété de Bolli Peau-De-Truite, concentre toute l'activité de pêche de Faillaise et ses alentours. À l'intérieur, des grandes sections du plancher ont été retirées pour permettre un accès direct à des bassins couvoir pour les saumons. Ce bâtiment sert également de centre de nettoyage, de stockage et de transformation pour tout le poisson pêché dans le lac Honrich. La plupart des ouvriers habitent au Dortoir d'Haelga. Le bureau qui surplombe les bassins contient les objets suivants :

◊ Coffre (Apprenti)
◊ Livre de comptes
◊ Note : À faire

G Hydromellerie Roncenoir (entrée est)

Cette entrée, utilisée par l'hydromellerie des Faubourgs secs pour le chargement et le déchargement, offre un accès alternatif au bâtiment.

D Porte des quais (entrée est)

Cette porte permet d'aller et venir rapidement depuis la forge et la place du marché ; elle est assez peu usitée, à tort.

25 Entrepôt de Faillaise (Verrouillé : nécessite une clé)

Sarthis Idren

Orini

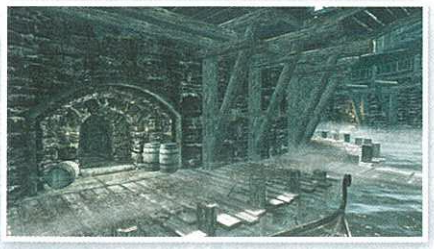
Ce grand bâtiment en bois servait d'espace de stockage pour la pêcherie, mais il est abandonné depuis des années et aujourd'hui condamné. L'étage principal, parsemé de vieux meubles, sent le moisi et l'humidité. Une autre porte verrouillée (Nécessite une clé) dans la cave mène à une planque de skooma et de sucrelune. Pour pénétrer dans l'entrepôt, parlez au jarl de Faillaise et commencez la quête de faveur : L'expédition. Sarthis Idren et son complice, Orini, montent la garde dans ce laboratoire de skooma improvisé, auquel vous ne pouvez accéder qu'au cours de cette quête, et avec la clé donnée par le jarl.

◊ Sacoche de Sarthis

H Égouts

Si vous choisissez de vous évader de la prison de Faillaise par les égouts, c'est ici que vous déboucherez.

La Souricière



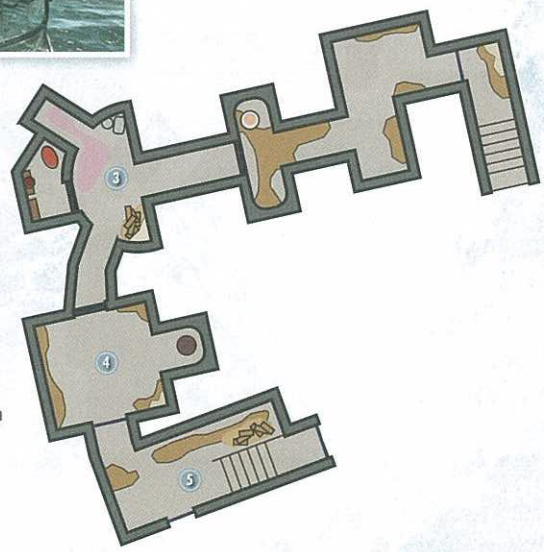
La Souricière est une zone qui s'étend dans tout le sous-sol de Faillaise. Composée de souterrains reliés entre eux, d'égouts à moitié inondés et dominée par une énorme citerne en son centre, c'est une véritable ville sous la ville. C'est là que la Guilde des voleurs, et plus généralement toutes les canailles de Faillaise, ont élu domicile.

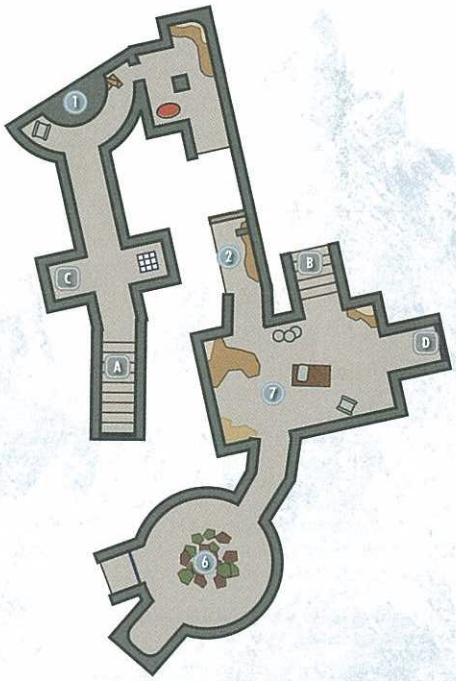
La Souricière

A Porte de Faillaise

1 Tunnel des voyous

Une paire de vauriens rôde dans ce premier tunnel (dont deux grilles sur les côtés vous permettent de jeter en oeil sur le site [2]). Tuez ou évitez Hewnon Ragnard-Noir et Drahff.





2 Le pont

Le levier permettant de baisser ce pont se trouve du côté opposé (sud), sur le balcon supérieur. Explorez bien les lieux avant de vous y intéresser. Regardez à l'autre bout du tunnel à l'ouest et vous pourrez voir les grilles du site [1].

B Porte verrouillée (Expert)

Crochetez cette serrure pour découvrir un raccourci vers l'entrée de la Cruche percée (site [7]), ainsi que le balcon du pont.

C Porte piégée [Apprenti]

La porte au bout du tunnel ouest est piégée. Désarmez le déclencheur, ou deux lances surgiront de la gauche pour vous transpercer le ventre. Si vous ne parvenez pas à neutraliser le piège, reculez rapidement après avoir ouvert la porte.

◊ Danger ! Piège à lances

3 La boue inflammable de Gian

Cette salle adjacente abrite un ragnard et un dément du nom de Gian Gros-Poing, et ils sont là pour en découdre. Décochez une flèche sur la lampe à huile pour faire rugir les flammes, ou trouvez un autre de moyen de repousser les assaillants.

◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
◊ Objet unique : Gants du Pugiliste [82/112]

4 Salle des pièges à ours

Des pièges à ours vous attendent dans cette salle pavée au plafond bas. Le laboratoire alchimique de Gian est niché dans une alcôve.

◊ Danger ! Pièges à ours (4)
◊ Artisanat : Laboratoire alchimique

SAMY&DENIS

5 Les marches de l'ivrogne

Passez le tonneau d'hydromel et restez sur la droite pour éviter la dalle piégée sur la gauche des marches : elle libère un bélier qui vient vous percuter dans le dos.

◊ Danger ! Piège : bélier !

6 La clairière à la hache d'armes

Un puits de lumière permet à la végétation de survivre dans cette chambre circulaire.

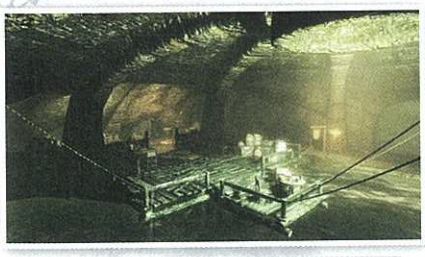
◊ Diverses pièces d'équipement

7 Entrée de la Cruche percée

Attention, les attaques de voyous sont monnaie courante ici. Abaissez la passerelle du balcon si vous ne l'avez pas déjà fait, cela vous permettra de revenir rapidement à Faillaise plus tard. Vous trouverez un livre de compétence sur la table. Livre de compétence [Vol à la tire] : Mendiant [B2/10]

D Porte de la Cruche percée

La Cruche percée (n'apparaît pas sur la carte)



REMARQUE Voici la liste des personnages importants de la Cruche percée et du réservoir, qui arrivent au cours des quêtes de la Guilde des voleurs :

Maître de la Guilde : Mercer Frey

Second de la Guilde : Brynjolf

Numéro trois de la Guilde : Delvin Mallory, Vex

Membre de la Guilde : Dirge, Vipir l'Agile, Niruin, Saphir, Cynric Endell, Thrynn, Rune, Garthar, Ravyn Imyan

Marchand de la Guilde : Vekel l'Homme, Syndus, Herluin Lothaire, Arnskar Forgemaître, Vanryth Gatharian

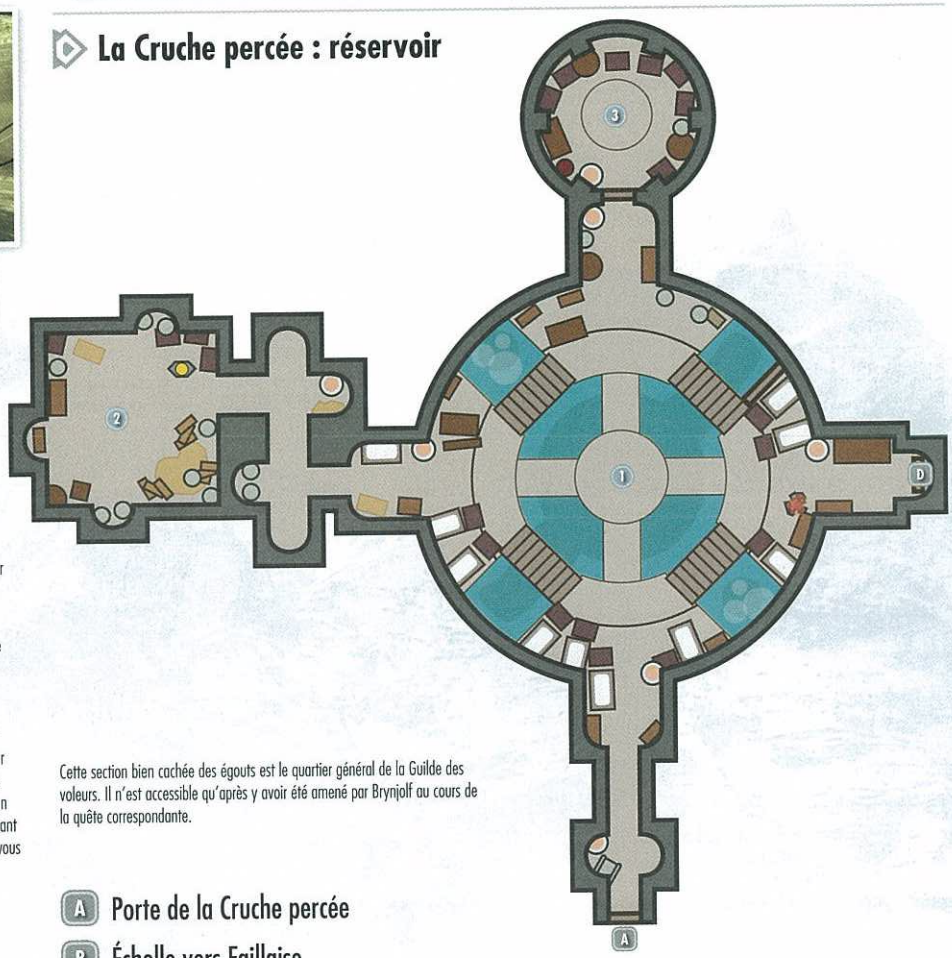
Receleur de la Guilde (Faillaise) : Tonilia

La Cruche percée est la taverne la plus malfamée de Bordeciel. Elle se cache sous les rues de Faillaise et sert de lieu de rendez-vous pour les criminels de toute la province. Les étrangers n'y sont pas les bienvenus, bagarres et assassinats ne sont pas rares et la plupart des clients sont impliqués d'une manière ou d'une autre dans des activités répréhensibles par la loi. Il serait sage d'attendre de vous être lié d'amitié avec un voleur appelé Brynjolf pour venir ici. Vous trouverez également quelques messages sur l'une des tables, ainsi que deux sorties : une menant aux Voûtes, et un meuble secret avec un faux fond qui s'ouvre sur le réservoir. Il n'y a pas vraiment de butin intéressant à récupérer. Le meuble (Nécessite une clé) est ouvert par Brynjolf quand il vous accompagne dans le réservoir.

◊ Commerçant (Apothicaire) : Herluin Lothaire [12/12]
  ○ Tenues, potions, divers
◊ Commerçant (Tavernier) : Vekel l'Homme [4/5]
◊ Commerçant (Receleur) : Tonilia [6/10]
  ○ Armes, tenues, potions, divers
◊ Commerçant (Archerie) : Syndus [3/3]
  ○ Armes, tenues, divers
◊ Commerçant (forgeron) : Arnskar Forgemaître [29/33]
  ○ Armes, tenues, divers
◊ Commerçant (Forgeron) : Vanryth Gatharian [30/33]
  ○ Armes, tenues, divers (réparation d'armure)
◊ Professeur (Archerie : Maître) : Niruin [3/3]
◊ Professeur (Crochetage : Maître) : Vex [1/2]
◊ Professeur (Vol à la tire : Maître) : Vipir [2/3]
◊ Professeur (Furtivité : Maître) : Delvin Mallory [2/3]
◊ Objet unique : Armure de la Guilde des voleurs [83/112]
◊ Objet unique : Bottes de la Guilde des voleurs [84/112]
◊ Objet unique : Gants de la Guilde des voleurs [85/112]
◊ Objet unique : Capuchon de la Guilde des voleurs [86/112]
◊ Objet unique : Amulette d'articulation [87/112]
◊ Objet unique : Armure de maître de guilde [88/112]
◊ Objet unique : Bottes de maître de guilde [89/112]
◊ Objet unique : Gants de maître de guilde [90/112]
◊ Objet unique : Capuchon de maître de guilde [91/112]
◊ Objet unique : Armure de la Guilde des voleurs (améliorée) [92/112]
◊ Objet unique : Bottes de la Guilde des voleurs (améliorées) [93/112]
◊ Objet unique : Gants de la Guilde des voleurs (améliorés) [94/112]
◊ Objet unique : Capuchon de la Guilde des voleurs (amélioré) [95/112]
◊ Note : Avertissement
◊ Note : Proposition opportune
◊ Coffre

REMARQUE Alors que vous vous employez à rendre sa superbe à la Guilde en complétant les quêtes d'influence urbaine (référez-vous aux quêtes de la Guilde des voleurs pour plus de détails), vous augmentez et améliorez d'autant la qualité des éléments de décor et la fréquence des objets, bannières, membres et professeurs de la Guilde qui apparaissent dans les alcôves, en face du comptoir de la Cruche percée. À l'exception des professeurs supplémentaires, cela est aussi vrai pour le réservoir.

La Cruche percée : réservoir



Cette section bien cachée des égouts est le quartier général de la Guilde des voleurs. Il n'est accessible qu'après y avoir été amené par Brynjolf au cours de la quête correspondante.

A Porte de la Cruche percée

B Échelle vers Faillaise

Elle vous fait traverser le mausolée, au-dessus, et vous mène dans le petit cimetière adjacent à la Nécropole. Ce lieu vient s'ajouter à la carte du monde quand vous le visitez pour la première fois, ce qui permet d'y revenir rapidement entre deux quêtes de la Guilde des voleurs.

1 Chambre principale du réservoir

Une fois membre de la Guilde, et uniquement dans ce cas, vous pouvez vous servir dans les coffres que vous y trouverez. Vous pouvez également les utiliser pour déposer les objets de votre inventaire que vous souhaitez mettre de côté. Vous devriez également vous renseigner sur les marques noires en lisant l'un des livres qui traînent dans cette zone. Sur la table de Mercer Frey, vous trouverez un mot qui mentionne des relations tendues entre la Guilde et la Compagnie de l'Empire oriental. Il y a un placard près de l'échelle de sortie, avec un autre message, cette fois au sujet de la recherche des parents de Rune.

◊ Artisanat : Meule
◊ Livre de comptes
◊ Note : Contact de l'Empire oriental
◊ Note : Toujours rien
◊ Coffres de guilde (7)
◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

2 Salle d'entraînement

Cette salle, où s'exerce Niruin le maître-archer, se situe après le laboratoire alchimique. Elle contient également un ensemble de coffres d'entraînement, vous permettant d'améliorer votre compétence de crochetage. Vous trouverez un livre de compétence posé sur un tonneau, permettant la même progression.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Livre de compétence [Crochetage] : Progrès du crochetage [A2/10]
- Note : Coffres d'entraînement
- Coffre de guilde
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- Coffre (Verrouillé : Expert)
- Coffre (Verrouillé : Maître)
- Diverses pièces d'équipement

3 Chambre forte de la Guilde

Toutes les richesses de la Guilde des voleurs sont à l'abri dans cette chambre forte ; naturellement, elle est fermement scellée et ne s'ouvrira qu'au cours des quêtes de la Guilde.

- Diverses pièces d'équipement

4 Autel de Nocturne

Cet autel apparaît après la fin de la quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne. Il octroie la bénédiction de Nocturne, qui confère +10 à votre compétence de furtivité.

- Capacité : bénédiction de Nocturne

5 Bureau du chef de la Guilde

Cette partie du réservoir contient deux étagères à trophées qui vous permettent de mesurer votre progression dans les quêtes individuelles, ainsi que d'exposer les cibles de larcin volées (référez-vous au chapitre de la Guilde des voleurs pour plus de détails). La Couronne de Barenziah apparaît également ici une fois toutes les gemmes rassemblées et la couronne localisée (Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons). Quand vous aurez été nommé Maître de la Guilde (en terminant les quêtes de la Guilde des voleurs et toutes les quêtes d'influence urbaine), le coffre de tribut sera accessible au pied du bureau.

6 Votre lit

Vous trouverez là un lit que vous pouvez utiliser quand bon vous semble.

La Souricière - Voûtes

A Porte de la Cruche percée

- Marque noire : "La Guilde"

1 Niveau principal et balcons

Vous pouvez descendre ici, ou suivre les tunnels qui serpentent à travers ce site central.

B Porte du Manoir Faillebois

D'ici, vous pouvez uniquement descendre, débouchant dans une alcôve près du niveau principal.

- Marque noire : "Danger"

2 Campement du défunt Nordique

Le fil piégé de la porte déclenche une masse. Vous trouverez là un feu de camp, le corps d'un Nordique et des ragnards.

- Danger ! Pièges à masse

3 Escalier en colimaçon

- Diverses pièces d'équipement

4 Tunnel des grilles - niveau principal

L'une des alcôves sur le côté abrite une lampe à huile, que vous pouvez faire tomber sur les ennemis en dessous.

- Danger ! Piège : lampe à huile

5 L'ancienne forge

- Artisanat : Établi
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

6 Antre du vagabond

Au-delà de cette table et de ces objets variés, vous trouverez un couloir qui mène au fond du niveau principal.

- Marque noire : "Butin"
- Coffre
- Coffres (Apprenti) (2)
- Diverses pièces d'équipement

C Porte des Galeries de la Souricière

Il y a de l'huile sur le sol et une potion que vous pouvez prendre en chemin.



Les Galeries de la Souricière

C Porte des Voûtes de la Souricière

D Porte de la chambre principale des Voûtes (Apprenti)

7 Chambre principale

Tous les tunnels et les cellules de ce site mènent à cet endroit central.

- Arme unique : Arc de Dravin [64/80]

8 Cellule d'Hefid (Verrouillée : apprenti)

Cette petite cellule sombre abrite une démente, Hefid la Sourde, qui tient des propos incohérents. Vous trouverez peut-être des objets de valeur sur sa dépouille.

9 Cellule de Salvianus

Vous trouvez là un homme appelé Salvianus qui soliloque sans cesse. Un officier impérial que la guerre a rendu fou, peut-être ? En tout cas il n'est pas à prendre à la légère si vous décidez de l'attaquer.

- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

10 Cellule de Knjakr

Cette cellule est habitée par un cuisinier fou.

- Artisanat : Meule

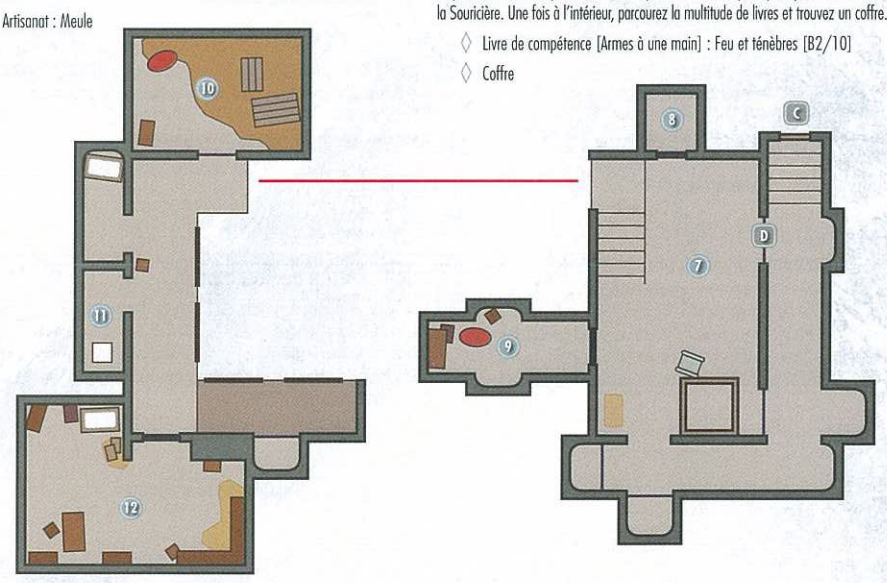
11 Trou de l'assassin

Vous pouvez attaquer Salvianus depuis ces hauteurs si vous le souhaitez.

12 Cachette d'Esbern

Cette chambre souterraine sécurisée est le repaire d'Esbern, le Chroniqueur des Lames. La porte renforcée ne peut être ouverte qu'au cours de la quête principale : Coincé dans la Souricière. Une fois à l'intérieur, parcourez la multitude de livres et trouvez un coffre.

- Livre de compétence [Armes à une main] : Feu et ténèbres [B2/10]
- Coffre



SAMY&DENIS

[9.01] Fort-Ivar



Quêtes associées

Quête principale : L'art de la Voix
Quête du temple : Le livre d'amour
Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Narfi
Quête de donjon : Le spectre de Wilhelm*
Objectif secondaire : Rumeurs (Auberge de Vilemyr)
Objectif secondaire : Le voile se lève* (Wilhelm)
Objectif secondaire : La goutte d'eau en trop* (Narfi)
Objectif secondaire : Peaux d'ours* (Temba Grandbras)
Objectif secondaire : La montée des marches* (Kimmek)
Service (activité) : travail des champs* (Boti)
Service (activité) : Le don de la charité* (Narfi)

Habitation : Village

Bassianus Axius
Boti
Rougevite
Gwilin
Garde de Fort-Ivar
Jofthor
Klimmek
Lynly Chantétoile (Tavernier)
Narfi
Temba Grandbras (Prétendante)
Wilhelm (Aubergiste ; Prétendant)

Artisanat

Chevalet de tannage

Services

Prétendante : Temba Grandbras [58/62]
Prétendant : Wilhelm [59/62]
Commerçant (Tavernier) : Lynly Chantétoile [5/5]
Nourriture
Commerçant (Aubergiste) : Wilhelm [15/15]
Logement et nourriture
Rumeurs

Objets de quête

Griffe de dragon en saphir
Cuillère de Wylandriah (Sacoche de Wylandriah)

Objets de collection

Griffe de dragon : Griffe de dragon en saphir [8/10]
Objet unique : Collier de Reyda [96/112]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



Ce paisible village de pêcheurs et de bûcherons se trouve le long de la rive ouest du Lac Geir, tout près des contreforts de la Gorge du Monde [6.38], la montagne qui domine Bordeciel. Il y a plusieurs choses dignes d'intérêt à Fort-Ivar, comme le Tertre qu'on dit hanté et qui se trouve à la sortie du village.

Extérieur

Adressez-vous à Klimmek, à Narfi et à Temba Grandbras pour récupérer plusieurs Objectifs secondaires. Temba vous paiera par ailleurs pour aller couper du bois de chauffage à l'extérieur et vous pouvez obtenir le Don de la charité en donnant une pièce d'or au pauvre Narfi.

◊ Artisanat : Chevalet de tannage

1 Auberge de Vilemyr

Wilhelm, l'aubergiste local, détient de nombreuses informations. Si vous vous adressez à lui, vous obtiendrez une nouvelle Quête parallèle impliquant le Tertre hanté des environs, ainsi que de nouvelles informations de carte et quelques rumeurs aléatoires. Si vous apportez à Wilhelm le Journal que vous trouvez à l'intérieur du Tertre de Voilâtre [9.02], il vous donne en échange une Griffe en saphir spéciale qui permet d'explorer une plus grande partie du Tombeau.

Lynly Chantétoile se trouve également ici. Vous pouvez lui demander de jouer un morceau pour 5 septims (à moins que vous ne sachiez la convaincre de le faire gratuitement). Lynly est la femme recherchée par Sibbi Roncenoir dans la quête Quand l'amour s'en mêle. Temba Grandbras et Gwilin résident tous deux également à l'auberge.

◊ Griffe de dragon : Griffe de dragon en saphir [8/10]
◊ Coffres (2)
◊ Diverses pièces d'équipement

2 Ferme de Tombétoile

La ferme est généralement verrouillée et Boti, une femme, se trouve habituellement à l'intérieur, gardant l'endroit propre et rangé. Son époux, Jofthor, travaillent le plus souvent au moulin à grains ou auprès du bétail. Leur fille, Rougevite, aide généralement sa mère aux champs, lorsqu'elle ne se plaint pas d'être coincée dans ce village reculé.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Sacoche de Wylandriah
◊ Cuillère de Wylandriah (Sacoche de Wylandriah)
◊ Coffre

3 Maison de Klimmek

C'est ici que vivent Bassianus Axius et Klimmek. Cela fait maintenant longtemps que ce dernier a permis à Bassianus de venir vivre avec lui et on ne peut pas dire que leurs personnalités s'accordent à merveille.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffre
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

4 Scierie de Temba Grandbras

C'est là que Temba et Gwilin se trouvent dans la journée, coupant du bois et faisant fonctionner la Scierie.

5 Maison en ruine de Narfi

C'est là que vit Narfi, dans les ruines de la maison de sa famille. Vous le trouverez à errer sans but, appelant sa soeur ou grommelant au sujet des habitants du coin.

SAMY&DENIS

[9.02] Tertre de Voilâtre



Quêtes associées

Quête de donjon : Le spectre de Wilhelm*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Draugr
Squelette
Wyndelius Gatharian

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège : bélier (plaque à pression)
Piège à fléchettes (levier, dalle piégée)
Piège à jet de flammes (porte piégée)
Piège : lampe à huile
Piège : flaque d'huile
Piège : éboulements (fil tendu)
Piège à lames oscillantes (fil tendu, chaîne au mur)
Piège : Lances (plaque à pression)
Piège oscillant (plaques à pression)

Énigmes

Porte à Griffe (Griffe en saphir)
Piliers nordiques

Objets de quête

Journal de Wyndelius

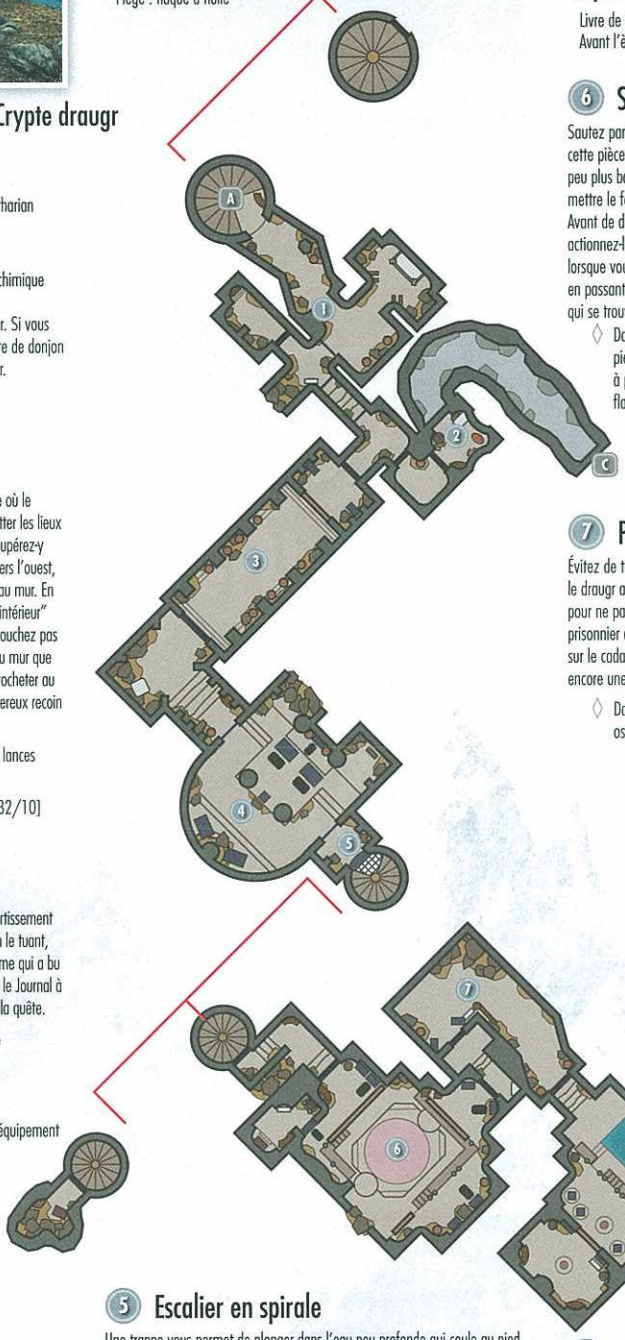
Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes [B2/10]

Objets spéciaux

Mur de mots : Paix de Kyne [3/3]
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

Ce Tertre se dresse sur la colline qui surplombe le village de Fort-Ivar. Si vous vous adressez à Wilhelm, l'aubergiste local, il vous donne une Quête de donjon qui vous envoie explorer cet endroit hanté à la recherche d'un trésor.



A Sortie vers Bordeciel

1 Passage des leviers à énigme

Récupérez un peu de butin sur une étagère en empruntant ce passage où le fantôme de Wyndelius Gatharian vous demande expressément de quitter les lieux avant de disparaître lui-même. Pénétrez dans l'alcôve à proximité, récupérez-y un livre de compétence posé sur une table en pierre et tournez-vous vers l'ouest, vers la herse la plus éloignée, afin de bien voir deux paires de leviers au mur. En regardant la herse, actionnez le levier le plus à gauche puis le levier "intérieur" de droite afin d'ouvrir les portes et vous permettre de progresser. Ne touchez pas au levier le plus à droite, qui déclenche un piège. Tirez sur la chaîne au mur que vous trouvez ensuite pour relever les herses suivantes. Vous pouvez crocheter au passage une porte en fer (niveau Spécialiste) pour accéder à un dangereux recoin contenant un coffre piégé ainsi qu'une dalle piégée.

- Danger ! Piège à fléchettes (levier, gonds piégés), piège à lances (dalle piégée, chaîne au mur)
- Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes [B2/10]
- Potion

2 Bureau de Wyndelius

Explorez cette pièce pour rattraper le spectre qui vous a donné un avertissement plus tôt. Le fantôme de Wyndelius Gatharian vous attaque alors et, en le tuant, vous vous rendez compte que ça n'est pas un fantôme, mais un homme qui a bu une potion spéciale pour prendre l'apparence d'un spectre. Récupérez le Journal à proximité ainsi que quelques fioles de cette potion pour avancer dans la quête.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Journal de Wyndelius
- Philtre du fantôme
- Sacoche
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

3 Chambre aux histoires

Rapportez le Journal que vous avez trouvé au point [2] et donnez-le à Wilhelm, l'aubergiste de Fort-Ivar. Pour vous remercier, il vous donne alors en échange la Griffe en saphir grâce à laquelle vous pouvez ouvrir la Porte à énigme nordique. Attention aux jets de flammes lorsque vous ouvrez la porte et pénétrez dans le passage (vous pouvez aussi désarmer le piège en regardant par terre). Examinez ensuite la Griffe en saphir : trois symboles sont gravés sur la paume (Papillon, hibou, loup). Faites pivoter les trois cercles concentriques de la porte pour indiquer la même séquence de symboles, puis examinez la serrure au centre et insérez-y la Griffe pour ouvrir la porte et poursuivre votre chemin.

- Danger ! Piège à jet de flammes (porte piégée)

4 Embuscade de draugr

Plusieurs draugr surgissent de leurs sarcophages à mesure que vous avancez dans cette salle, pendant que des herses se referment pour vous piéger à l'intérieur. Tuez les morts-vivants puis actionnez le levier qui se trouve dans l'alcôve à l'est pour relever les herses et poursuivre votre progression.

- Diverses pièces d'équipement

5 Escalier en spirale

Une trappe vous permet de plonger dans l'eau peu profonde qui coule au pied de cet escalier en spirale. Récupérez de l'équipement au fond de l'étang puis remontez à la surface et ressortez (ou actionnez le levier pour vous faire hisser hors de l'eau). Montez tout en haut de l'escalier jusqu'à une porte verrouillée (niveau Maître). Si vous réussissez à la crocheter, vous ne devriez avoir aucun problème pour ouvrir le grand coffre qui se trouve dans le recoin juste derrière.

- Coffre (Verrouillé : Expert)
- Diverses pièces d'équipement

6 Salle aux flaques d'huile

Sautez par-dessus deux dalles piégées et tuez un squelette en arrivant dans cette pièce. Un groupe de squelettes est rassemblé au milieu de la salle un peu plus bas. Renversez rapidement l'une des lampes pendues au centre pour mettre le feu au sol recouvert d'huile et anéantir tous les squelettes d'un coup. Avant de descendre l'escalier, examinez une poignée près d'un sarcophage et actionnez-la pour pénétrer dans une salle au trésor. D'autres draugr s'éveillent lorsque vous atteignez l'autre extrémité de la pièce. Tuez-les puis poursuivez en passant la porte au nord-est. Méfiez-vous du fil tendu en travers du passage qui se trouve derrière.

- Danger ! Pièges : bélier (dalle piégée), fléchettes (plaque à pression), lampe à huile, flaque d'huile
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

7 Passage piégé

Évitez de trébucher sur le fil tendu et d'actionner la dalle piégée en combattant le draugr archer qui se trouve là. Sautez par-dessus le fil et évitez la dalle pour ne pas éveiller d'autres morts-vivants. Vous vous retrouvez à nouveau prisonnier dans la pièce. Crochetez la porte à l'autre bout ou récupérez la clé sur le cadavre du draugr qui se trouve à côté une fois que vous l'aurez tué... encore une fois.

- Danger ! Piège à lames oscillantes (fil tendu, chaîne au mur), piège oscillant (plaque à pression)

8 Salle du pont-levis

Un ruisseau tombe en chute d'eau dans cette longue salle dépourvue d'ennemis. Tirez sur une chaîne au mur, à proximité, pour ouvrir la herse qui se trouve à l'endroit où le ruisseau disparaît, puis récupérez une bourse remplie de pièces au fond du petit bassin qui se trouve derrière. Récupérez également de l'équipement derrière la chute d'eau puis gravissez l'escalier et ouvrez la grande porte sud-ouest pour pénétrer dans une pièce abritant un seul garde draugr. Marchez sur la dalle au sol pour faire pivoter les murs et observez les quatre glyphes qui disparaissent rapidement. Faites pivoter les quatre piliers gravés à l'extérieur de la pièce de manière à ce qu'ils indiquent la même séquence de symboles (baleine, faucon, serpent, baleine), puis marchez sur la dalle centrale pour abaisser un pont-levis.

- Potion
- Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

9 Passage menant vers les profondeurs

Évitez la dalle piégée juste derrière la porte puis actionnez volontairement le fil tendu pour déclencher une avalanche de rochers qui écrase les draugr gardant ce passage. Essayez d'ouvrir la porte (niveau Apprenti) pour accéder à un petit recoin contenant une barre en or, mais méfiez-vous du jet de flammes qui se déclenche lorsque vous prenez cette dernière.

- ◊ Danger ! Piège à jet de flammes (dalle de piédestal piégée), éboulements (fil tendu), mur oscillant (plaque à pression)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte menant aux Tréfonds de Voilâtre

Votre voyage dans les profondeurs du Tertre vous amène jusqu'à un temple souterrain. Éliminez tous les squelettes et les draugr qui s'éveillent de leurs sarcophages (attention, les derniers sont assez puissants). Passez dans l'arrière-salle lorsque le passage nord-ouest s'ouvre et désarmez le piège d'un grand coffre (ou pensez bien à rester sur le côté) pour éviter de vous faire cribler de fléchettes. Récupérez un nouveau Mot de puissance sur le Mur de mots à l'autre bout avant de quitter ce Tombeau hanté.

- ◊ Danger ! Piège : Fléchettes
- ◊ Mur de mots : Paix de Kyne [3/3]
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

C Porte menant vers le Tertre de Voilâtre

[9.03] Grotte de Montpin



Donjon : Tanière

Animal

Objets de collection

Livre de compétence [Forgeage] : Confection d'armure lourde
Coffre
Potion
Diverses pièces d'équipement
Minerai (Corindon)

Cette petite grotte se trouve dans les contreforts à l'est de la Gorge du Monde [6.38], la montagne qui domine Blancherive, à la frontière de la Brèche. Tuez l'ours à l'extérieur puis pénétrez dans la grotte et éliminez un deuxième ours pour arriver jusqu'à un Livre de compétence et un coffre.

[9.04] Demeure de Geirmund



Quêtes associées

Quête parallèle : Une légende interdite
Activité de donjon

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Animal
Draugr
Sigdis Gauldurson

Artisanat

Autel d'enchantement

Dangers

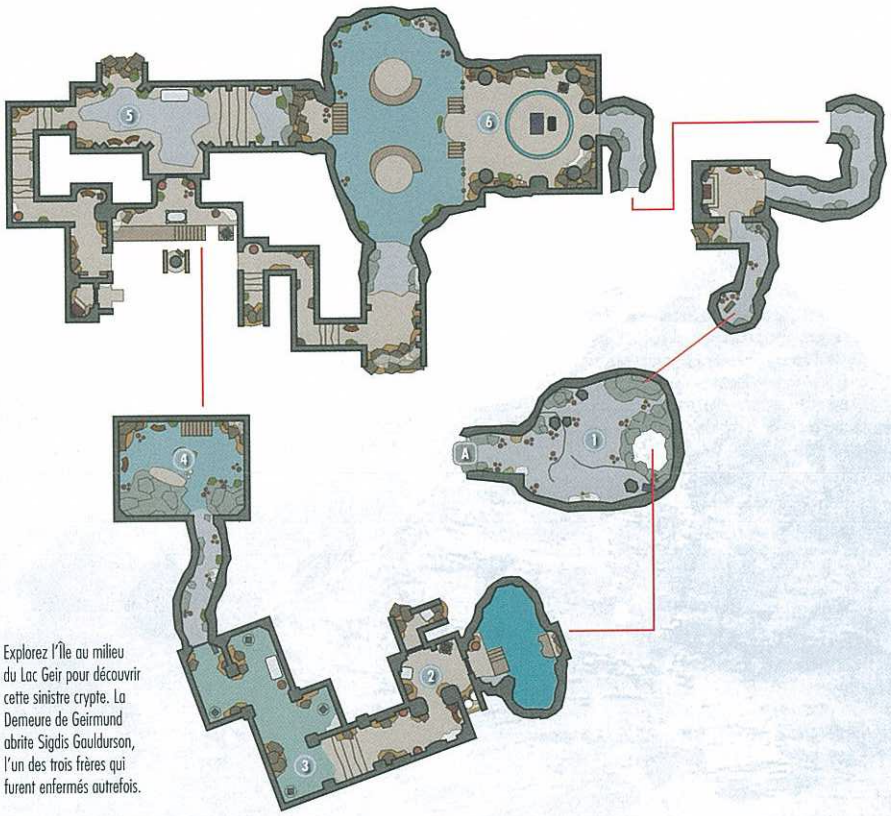
Piège à fléchettes (plaque à pression)
Piège à jet de flammes (gonds piégés)
Piège magique
Piège à crâne de mammouth (dalle piégée sur table)
Piège à lances (levier)
Piège : lames tournantes (plaque à pression)

Énigmes

Piliers nordiques à énigme

Objets de collection

Livre de compétence (Armes à deux mains) : Paroles et philosophie
Objet unique : Fragment de l'amulette de Gauldur (Demeure de Geirmund) [97/112] (Sigdis Gauldurson)
Arme unique : Arc noir de Gauldur [65/80] (Sigdis Gauldurson)
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement



Explorez l'Île au milieu du Lac Geir pour découvrir cette sinistre crypte. La Demeure de Geirmund abrite Sigdis Gauldurson, l'un des trois frères qui furent enfermés autrefois.

A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte d'entrée

Éliminez quelques ragnards dans la première petite grotte puis fouillez le cadavre d'un aventurier pour trouver un Livre qui explique l'histoire de cette tombe. Armez-vous bien, puis sautez dans le puits à proximité pour atterrir dans une chambre inondée en contrebas. Cherchez un court passage sous l'eau pour trouver un coffre englouti avant de revenir sur le plancher des vaches et passer une porte en fer.

- ◊ Coffre

2 Salle aux toiles d'araignée

Tuez quelques givrépeires dans ce couloir couvert de toiles d'araignées et ouvrez une porte en fer (niveau Spécialiste) pour accéder à un petit recoin contenant des potions et de l'équipement. Désarmez le coffre piégé qui se trouve sur l'étagère ou mettez-vous sur le côté lorsque vous l'ouvrez pour éviter le jet de flammes. Ensuite, évitez une dalle piégée à proximité en vous rendant vers [3].

- ◊ Danger ! Pièges : Fléchettes (plaque à pression), jet de flammes (gonds piégés)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Équipement

3 Catacombes inondées

Éliminez les draugr qui s'éveillent dans ces passages funéraires inondés et remarquez les quatre glyphes gravés sur les murs près de l'escalier lorsque vous entrez (deux sur chaque mur). Faites pivoter les quatre piliers qui se dressent dans le passage devant vous pour indiquer la même séquence de symboles (faucon, baleine, serpent, baleine). Une fois les piliers en place, actionnez le levier qui se trouve près de la herse à l'autre bout pour poursuivre votre chemin. Méfiez-vous lorsque vous prenez la Gemme spirituelle posée sur la table : un crâne géant de mammouth s'abat alors sur vous à la manière d'un bélier !

- ◊ Danger ! Piège à crâne de mammouth (dalle de piédestal piégée)
- ◊ Potion

4 Tombeau du seigneur Geirmund

Cette haute salle grouille de nombreux draugr et présente une multitude de passerelles sur plusieurs niveaux. Frayez-vous un chemin jusqu'à un escalier en bois et récupérez une clé très importante dans la main desséchée du seigneur Geirmund, sur l'autel. Examinez l'épitaphe à proximité avant d'utiliser la clé pour ouvrir la porte toute proche et progresser.

- ◊ Clé du seigneur Geirmund
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

5 Passages difficiles

Tuez un puissant draugr et son animal domestique puis fouillez le coin pour trouver quelques potions. Prenez le passage ouest et montez l'escalier pour combattre un autre puissant draugr. N'actionnez pas le levier près du pont : il déclenche un piège. Faites le tour et actionnez un autre levier au mur pour abaisser le pont.

Revenez au niveau supérieur du Tombeau du seigneur Geirmund [4], regardez sur votre droite, vous verrez un petit rebord. Sautez en contrebas et désarmez le piège de la porte puis entrez dans une petite alcôve contenant un coffre verrouillé.

Traversez le pont (en actionnant un autre levier à l'autre bout de la plateforme centrale), puis évitez la dalle piégée en vous rendant dans la salle suivante. Elle active en effet tout un ensemble de lames oscillantes difficiles à éviter une fois déclenchées.

- Danger ! Piège magique, piège à lances (levier), lames tournantes (plaque à pression)
- Artisanat : Autel d'enchantement
- Coffre (Verrouillé : Expert)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

6 Tombeau de Sigdis Gauldurson

Un archer mort-vivant incroyablement puissant se lève pour vous combattre dans cette salle inondée. Tout au long du combat, Sigdis Gauldurson invoque deux illusions de lui-même pour vous dérouter. Le véritable ennemi à frapper est celui qui porte un casque à cornes : c'est ce Sigdis-là que vous devez frapper et tuer pour obtenir deux puissants objets. Quand Sigdis meurt, une porte secrète s'ouvre, vous permettant de prendre le passage à l'est qui mène à un gigantesque coffre ainsi qu'à d'autres objets précieux, dont un livre de compétences posé au sommet d'une étagère. Suivez le passage jusqu'au bout et actionnez un levier pour ouvrir une porte secrète qui vous ramène vers [1].

- Objet unique : Fragment de l'amulette de Gauldur (Demeure de Geirmund) [97/112] (Sigdis Gauldurson)
- Arme unique : Arc noir de Gauldur [65/80] (Sigdis Gauldurson)
- Livre de compétence (Armes à deux mains) : Paroles et philosophie
- Coffre
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[9.05] Nilheim



Quêtes associées

Quête de donjon : L'escroquerie de Nilheim*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Garde
Telrav

Objets de collection

Coffres (2)
Sacoche d'apothicaire
Potion
Diverses pièces d'équipement

Il reste peu de choses de cette forteresse en ruines, qui se trouve juste à l'est du Lac Geir... seulement quelques marches de pierre et une tour. Un marchand blessé du nom de Telrav attend sur la route à l'extérieur de Nilheim. Acceptez d'aider Telrav et il vous conduira au camp, pour vous tendre une embuscade ! Tuez tous ces traîtres et pillez leur campement, vous l'avez bien mérité.

[9.06] Ferme Sarethi



Quêtes associées

Quête parallèle : Nirnroot cramoisie
Objectif secondaire : Doux jazbay* (Avrusa Sarethi)
Service (activité) : travail des champs* (Avrusa Sarethi)

Habitation : Ferme

Aduri Sarethi
Avrusa Sarethi (Prétendante)
Garde de la Brèche

Artisanat

- Laboratoire alchimique

Chevalet de tannage

Services

Prétendante : Avrusa Sarethi [60/62]

Objets de collection

Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette Ferme pittoresque se trouve au beau milieu des terres sauvages de la Brèche, juste au nord de la rivière Treva.

Extérieur

Adressez-vous à Avrusa Sarethi, la propriétaire de la ferme, pour savoir comment elle arrive à faire pousser autant de nirnroot rare dans son jardin et obtenir ainsi une Quête parallèle. La quête Nirnroot cramoisie vous conduit également à Avrusa (voir la quête correspondante) ainsi qu'aux vestiges des quartiers de Sinderion, toujours présents au sous-sol de sa maison.

- Artisanat : Chevalet de tannage

Ferme Sarethi (intérieur)

Si vous pénétrez par effraction dans la ferme, vous trouverez de nombreuses potions ainsi que de la nirnroot à la cave.

- Zone verrouillée (Novice)
- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

[9.07] Camp des Sombrages de la Brèche



Quêtes associées

Quête de la guerre civile (lorsqu'elle est active, en fonction du camp choisi)

Habitat : Camp militaire (Sombrages)

Intendant des Sombrages (forgeron)
Soldat Sombrage

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant des Sombrages [31/33]
Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique
Enclume
Meule
Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

En fonction de votre progression dans la série de Quêtes de la guerre civile, vous pouvez ou non visiter ce petit camp sombrage. Vous pouvez faire affaire avec l'intendant local ou utiliser les nombreux établis d'artisanat à disposition. La carte qui se trouve dans l'une des tentes vous permet d'obtenir de nouvelles informations si vous l'examinez.

[9.08] Tour de guet de la Brèche



Quêtes associées

Quête parallèle : Les Mains du forgeron.

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit
Orque

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

SLivre de compétence [Armure lourde] : Le récit d'Hallgerd [C2/10]
Coffre
Potions

Cette Tour, qui se dresse dans les montagnes nord de la Brèche à l'est du Lac Geir, est occupée par des bandits orques. Tuez ces derniers et faites main basse sur leur butin.

[9.09] Cabane de l'alchimiste



Quêtes associées

Quête parallèle : Collection d'insectes*

Niveau conseillé : 8

Donjon : Spécial

Artisanat

Laboratoire alchimique

Objets de collection

Insecte en cage : Bocal à papillon [4/5]
Sacoche d'apothicaire
Potion
Diverses pièces d'équipement

Cette cabane à ciel ouvert se trouve dans les bois au sud-ouest de la Brèche et contient plusieurs objets de valeur. Curieusement, le propriétaire de l'endroit semble introuvable. Lisez le Journal qui se trouve sur la table près du lit pour savoir où il a bien pu passer.

[9.10] Grotte de Brinectar



Donjon : Tanière

Animal

Objet de collection

Coffre

Cette petite Grotte se trouve juste en dehors de la route principale, à l'ouest de la Brèche. Tuez le féroce ours troglodyte qui se trouve à l'extérieur puis pénétrez dans la caverne pour en tuer deux autres. Fouillez le cadavre d'un bandit au centre de la Grotte et pillez le coffre à proximité.

SAMY&DENIS

[9.11] Camp impérial de la Brèche



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel

Quête de la guerre civile : Un lourd tribut

Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille

Activité de donjon

Habitation : Camp militaire impérial

Légat Fasendil

Intendant impérial (forgeron)

Soldat impérial

Services

Commerçant (Forgeron) : Intendant impérial [32/33]

Armes, tenues, divers

Artisanat

Laboratoire alchimique

Enclume

Meule

Établi

Objets spéciaux

Guerre civile : carte de Bordeciel

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Si vous accomplissez la série de Quêtes de la guerre civile, vous pouvez explorer ce camp impérial qui se trouve au plus profond de la forêt, au sud-ouest de la Brèche. Vous pouvez commercer avec l'intendant ou utiliser les différents établis d'artisanat dont il dispose. La carte qui se trouve sur la table, dans la tente la plus grande, vous permet d'obtenir de nouvelles informations si vous l'examinez.

[9.12] Ruines de Bthalft



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Dangers

Piège d'os (alarme)

Objet de collection

Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

Ce petit ensemble de ruines à ciel ouvert se trouve dans les terres sauvages, au sud-ouest de la Brèche. Tuez-y un groupe de bandits puis gravissez l'étroit escalier en bois au nord qui mène à un coffre sur un rebord.

[9.13] Pointe d'Arquevent



Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Draugr

Squelette

Dangers

Piège : bélier (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Guérison] : L'envers de l'endroit [E2/10]

Coffre

Potions

Diverses pièces d'équipement

Minerai (Vif-argent)

Explorez les montagnes glaciales à l'extrémité sud-ouest de la Brèche pour découvrir une extraordinaire vallée parsemée de ruines oubliées. Descendez dans les ruines circulaires pour combattre un puissant draugr. Extrayez du minerai de vif-argent en vous rendant vers une ruine plus grande, gardée par quelques squelettes. Un draugr encore plus puissant surgit du sarcophage qui se trouve là. Une fois le combat terminé, empruntez le long escalier au nord pour atteindre une troisième ruine, similaire à une hutte, mais méfiez-vous de la dalle piégée en haut de l'escalier et du puissant draugr qui surgit de son sarcophage quand vous quittez la "hutte". Prenez vers l'ouest pour extraire davantage de vif-argent puis escaladez les rochers à l'est et empruntez l'escalier brisé pour découvrir une ancienne Tour. Frayez-vous un chemin jusqu'au sommet de cette dernière, où vous trouverez un grand coffre ainsi qu'un Livre de compétence bien caché.

[9.14] Tour d'Automnelle



Donjon : Repaire de dragon

Bandit

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)

Artisanat

Chevalets de tannage (2)

Objets de collection

Livre de compétence [Armure légère] : La dernière danse de Jornibret [B2/10]

Objets spéciaux

Mur de mots : Marque mortelle [3/3]

Coffre

Potion

Diverses pièces d'équipement

Deux tours à ciel ouvert se dressent sur ce site éloigné des montagnes sud-ouest de la Brèche. L'une d'elles est suffisamment haute pour se voir de loin. Après la quête L'élévation du dragon, vous affronterez ici un puissant monstre ailé. En attendant, la tour abrite de dangereux bandits. Gravissez la tour la plus haute pour atteindre un grand coffre, puis passez une arche de pierre pour arriver jusqu'à un Mur de mots sacré. La plus petite des tours contient deux Chevalets de tannage et vous trouverez un Livre de compétence sur le toit.

[9.15] Cabane de Froki



Quêtes associées

Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne

Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Froki Finelame

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor [E2/10]

Objet unique : Diadème du savant [98/112]

Objet unique : Symbole de Kyne [99/112]

Coffre

Diverses pièces d'équipement

Cette petite cabane se trouve au coeur des montagnes sud-ouest de la Brèche, juste à l'est de la Tour d'Automnelle [9.14]. Pénétrez à l'intérieur et adressez-vous à Froki pour obtenir une nouvelle Quête parallèle. Ce vieux chasseur ne possède pas grand-chose, mais vous pouvez voler plusieurs pièces d'équipement, mettre la main sur un livre de compétence posé sur une étagère et piller le coffre si vous le souhaitez. Un objet unique est également posé sur le billot, à l'extérieur.

SAMY&DENIS

[9.16] Cap de Treva



Quêtes associées

Quête de donjon : Infiltration

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit
Stalleo
Garde du corps de Stalleo

Artisanat

Enclume
Autel d'enchantement
Meule
Établi

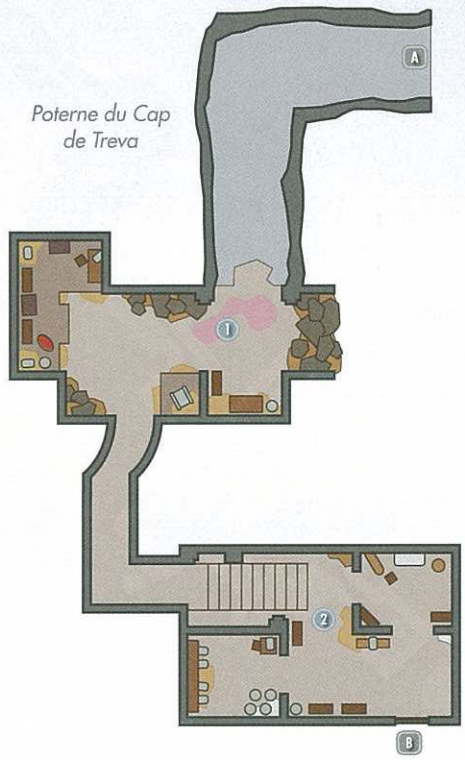
Dangers

Pièges à ours
Piège : fléau (plaque à pression)
Pièges : lampes à huile
Pièges : flaques d'huile
Piège oscillant (plaque à pression)

Objets de collection

Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets [E2/10]
Zone verrouillée (levier)
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette imposante forteresse se dresse au bord de la rivière Treva, qui coule entre le Lac Geir et le Lac Honrich, au coeur de la Brèche.



Extérieur

Des bandits ont envahi le Cap de Treva et des barres de fer empêchent toute attaque frontale sur la porte principale. Prenez à l'ouest jusqu'à un campement à proximité, où un soldat du nom de Stalleo vous donne une Quête parallèle qui implique de reconquérir le Cap de Treva. Entrez dans la grotte toute proche pour infiltrer le fort.

Ensuite, quand vous atteignez la cour intérieure, montez sur les remparts jusqu'à un coffre qui se trouve sur le toit.

◊ Coffre

A Sortie vers Bordeciel

1 Tunnel d'entrée

Prenez par surprise les bandits qui gardent le tunnel de l'entrée secrète en renversant une lampe pendue au-dessus de vous pour mettre le feu à l'huile qui se trouve à leurs pieds. Tuez-les ensuite puis pillez quelques coffres avant de sauter par-dessus un piège à ours dans le passage qui suit.

◊ Danger ! Piège à ours, lampe à huile, flaque d'huile
◊ Coffres (2)
◊ Diverses pièces d'équipemen

2 Zone d'artisanat

Utilisez les quelques établis d'artisanat avant de pénétrer à l'intérieur du Cap de Treva.

◊ Artisanat : Enclume, Meule, Établi
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

B Porte menant au Cap de Treva



C Porte menant à la Poterne du Cap de Treva

3 Entrée

Évitez les pièges à ours et tuez quelques bandits dans le premier passage du fort, puis montez à l'étage et fouillez un havresac sur une étagère.

◊ Danger ! Pièges à ours
◊ Havresac
◊ Diverses pièces d'équipement

4 Dortoir

Réduisez au silence un autre bandit dans ce dortoir et pillez un autre coffre. Le bruit du combat peut alerter d'autres bandits qui accourent de la salle au sud, dont le chef de la bande. Déverrouillez une porte (niveau Spécialiste) à proximité pour accéder à une réserve contenant un autre coffre, puis pillez-en un troisième en vous rendant vers [5].

◊ Coffres (3)
◊ Sacoche d'apothicaire
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

5 Grande Salle

Récupérez quelques potions avant de descendre l'escalier de cette salle et de vous diriger vers [6].

◊ Potions

6 Cuisine

Tuez un bandit lanceur de sorts dans les cuisines puis pillez un coffre caché dans le garde-manger.

◊ Coffre
◊ Potions

7 Tour

Évitez une dalle piégée mortelle dans la salle qui mène à cette pièce circulaire. Montez à l'étage et combattez d'autres bandits ainsi que leur puissant chef. Essayez de renverser la lampe pendue au-dessus de vous pour mettre le feu à l'huile recouvrant l'escalier et brûler ainsi vos adversaires. Pillez un grand coffre en haut de l'escalier mais n'utilisez pas la trappe au plafond pour sortir. Redescendez plutôt l'escalier et explorez les cellules pour récupérer davantage de butin.

◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile, mur oscillant (dalle piégée)
◊ Artisanat : Autel d'enchantement
◊ Livre de compétence [Enchantement] : Deux secrets [E2/10]
◊ Coffre
◊ Havresac
◊ Sacoche d'apothicaire
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

8 Cellules

C'est dans ces dernières salles que se trouvent les derniers bandits. Tuez-les afin de pouvoir piller un coffre. Continuez jusqu'à l'autre bout de la salle en sautant par-dessus une dalle piégée pour éviter de déclencher un piège. Pillez le coffre à l'autre bout du passage puis sortez en passant la porte à proximité pour vous retrouver à l'extérieur, près d'un levier. Actionnez ce dernier pour ouvrir la porte principale de la forteresse et permettre à Stalleo et à ses hommes de vous rejoindre dans la cour et de reconquérir le fort.

◊ Danger ! Piège : fléau (plaque à pression)
◊ Coffres (2)
◊ Diverses pièces d'équipement

D Sortie vers Bordeciel (cour inférieure)

E Sortie vers Bordeciel (remparts supérieurs)

SAMY&DENIS

[9.17] Angarvunde



Quêtes associées

Quête de donjon : Medresi Dran et les morts errants*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Crypte draugr

Draugr

Medresi Dran

Dangers

Piège : bélier (plaque à pression)

Flèches au sol (dalle piégée)

Piège à lances (plaque à pression)

Piège : lames oscillantes (plaques à pression)

Coffre piégé

Objets de collection

Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes

Livre de compétence (Éloquence) : La danse du feu, vol. 7

Objets spéciaux

Mur de mots : Allégeance animale [3/3]

Coffre(s)

Potions

Diverses pièces d'équipement

Ce grand temple oublié s'enfonce loin dans les montagnes au sud-ouest de la Brèche, non loin des ruines dwemers d'Avanchnzel [9.18].

Extérieur

Un camp abandonné se trouve juste à l'extérieur de l'entrée d'Angarvunde, semblable à une grotte. Examinez le Journal de Medresi Dran qui se trouve sur la table et emparez-vous du livre de compétence avant de vous aventurer à l'intérieur.

◊ Livre de compétence (Éloquence) : La danse du feu, vol. 7

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Adressez-vous à une femme du nom de Medresi Dran dans la première salle pour obtenir une nouvelle Quête parallèle qui implique de tuer trois puissants draugr dans la salle suivante.

2 Grande Salle

Tuez les trois puissants draugr qui se trouvent dans cette grande caverne puis revenez sur vos pas pour informer Medresi de votre réussite. Suivez-la ensuite vers une herse relevée puis acceptez la clé qu'elle vous tend et qui ouvre la porte nord-ouest menant aux Ruines et la porte sud-est qui mène aux Catacombes.

◊ Clé d'Angarvunde (Medresi)

B Porte menant aux Ruines d'Angarvunde

C Porte menant à Angarvunde

3 Croisée des chemins

Évitez une série de dalles piégées dans le couloir qui mène à cette pièce, où un vulgaire draugr garde un coffre. Un livre de compétence est posé sur une table de pierre toute proche.

◊ Danger ! Piège : lames tournantes (plaques à pression)

◊ Livre de compétence [Illusion] : Avant l'ère des hommes

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

4 Salle à passerelle brisée

Un autre groupe de puissants draugr garde cette salle. Sautez par-dessus la partie brisée de la passerelle pour atteindre une potion de valeur qui se trouve sur un piédestal, mais restez sur le côté de ce dernier quand vous la récupérez afin d'éviter de vous faire empaler par des lances. Prenez le passage inférieur pour faire le tour et revenir vers [3].

◊ Danger ! Piège : lance (plaque à pression)

◊ Potion

3 Croisée des chemins (Second passage)

Actionnez un levier pour abaisser toutes les herses de cette salle puis pillez un coffre que vous n'aviez pas encore atteint. Coupez à travers la pièce et prenez le passage à l'est qui mène vers [5].

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

SAMY&DENIS

5 Chambre des sarcophages

Évitez une dalle piégée lorsque vous taillez en pièces un puissant draugr dans les passages qui mènent à cette grande salle, où un autre groupe de terribles morts-vivants surgit de leurs sarcophages et vous attaque. Pillez le coffre au rez-de-chaussée puis montez à l'étage et prenez le passage qui mène vers [6].

◊ Danger ! Piège : bélier (plaque à pression) ◊ Coffre

6 Passage de sortie des Ruines

Récupérez quelques objets précieux et tuez un dernier draugr d'une puissance extraordinaire en prenant ce passage qui vous ramène à la Grande Salle.

◊ Potions ◊ Diverses pièces d'équipement

E Porte menant à Angarvunde

F Porte menant aux Ruines d'Angarvunde

2 Grande Salle (Second passage)

Récupérez un peu de butin sur lequel vous n'aviez pas encore fait main basse avant de pénétrer à nouveau dans la Grande Salle, puis montez sur le pilier effondré au sud-est pour atteindre la porte qui mène aux Catacombes.

◊ Coffre ◊ Potions

G Porte menant aux Catacombes d'Angarvunde

H Porte menant à Angarvunde

7 Salle de l'escalier brisé

Descendez dans cette pièce en tuant un draugr qui se trouve en hauteur, puis sautez de l'escalier brisé pour poursuivre vers [8].

8 Passages funéraires

Éliminez quelques puissants draugr dans ce passage et restez sur le côté du coffre qui se trouve en haut de l'escalier nord-ouest pour éviter un piège qui se déclenche au moment de l'ouverture du coffre. Vous pouvez aussi désamorcer les gonds piégés.

◊ Danger ! Coffre piégé

9 Salle aux canis

Pillez un coffre en vous rendant dans cette pièce puis un autre, près des arbres noueux (des canis).

◊ Coffre ◊ Potion

◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

10 Escalier piégé (flèches)

Attention aux deux dalles piégées qui déclenchent des pièges similaires quand vous empruntez l'escalier de ce passage.

◊ Danger ! Flèches au sol (dalles piégées)

11 Passage de sortie des Catacombes

Taillez en pièces un groupe de draugr en empruntant le dernier passage des Catacombes qui vous ramène à la Grande Salle.

◊ Potion ◊ Diverses pièces d'équipement

H Porte menant à Angarvunde

I Porte menant aux Catacombes d'Angarvunde

2 Grande Salle (troisième passage)

Pillez un coffre et actionnez un levier pour abaisser les herses comme vous l'avez fait auparavant. Une fois toutes les herses relevées, retournez voir Medresi, qui se précipite sans réfléchir et se fait tuer par un piège mortel. Montez ensuite sur la partie dont le sol s'est soulevé pour accéder, une fois qu'elle se sera abaissée, à un passage secret.

◊ Coffre

12 Salle au Mur de mots

Le trésor du Temple est, pour le moins, impressionnant et plus rien ne le garde. Récupérez un nouveau Mot de puissance sur le Mur de mots qui se trouve là et pillez un grand coffre contenant d'importantes richesses, terminant ainsi votre quête.

◊ Mur de mots : Allégeance animale [3/3] ◊ Coffre

[9.18] Avanchnzel



Quêtes associées

Quête parallèle : Profondeurs insondables

Niveau conseillé : 16

Donjon : Cité des nains

Centurion dwemer

Sphère dwemer

Araignée dwemer

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège : batteuse dwemer (porte piégée)

Piège : batteuse dwemer (plaques à pression)

Piège à lances (porte piégée)

Objets de collection

Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale

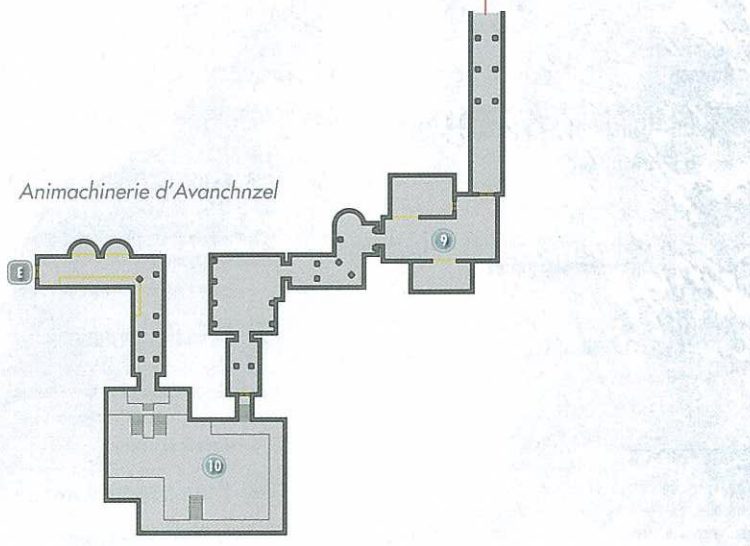
Objets spéciaux

Réceptacle du Lexique

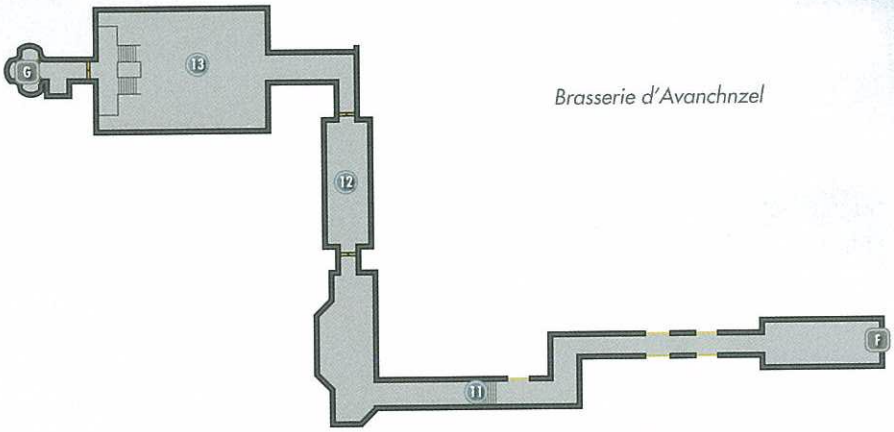
Coffres

Potions

Diverses pièces d'équipement



SAMY&DENIS



Brasserie d'Avanchnzel

Ces impressionnantes ruines dwemers se trouvent au beau milieu des montagnes sud de la Brèche. L'endroit est gigantesque, ces ruines s'enfonçant profondément dans la montagne. Empruntez une série de passerelles en spirale pour atteindre l'entrée d'Avanchnzel, semblable à une grotte, et pénétrez à l'intérieur

A Sortie vers Bordeciel

1 Caverne centrale

Éliminez quelques puissantes araignées dwemers en vous rendant dans cette immense grotte à ciel ouvert. Prenez le passage à l'est, détruisez une sphère dwemer dans la pièce attenante, puis empruntez un passage qui monte, débloquez une porte pour accéder à un balcon et piller un coffre à l'extérieur. Revenez à l'intérieur et retournez dans la grande caverne. Pillez un autre coffre fixé au mur en prenant le passage sud.

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

B Porte menant au Balcon d'Avanchnzel

2 Passage sud

Éliminez d'autres sphères et araignées dwemers le long du passage qui descend au rez-de-chaussée de la salle principale. Crochetez une porte (niveau Apprenti) en chemin pour accéder à un recoin contenant un coffre.

- Coffre

3 Salle au trésor piégé

Éliminez un groupe d'araignées dwemers pour sécuriser le rez-de-chaussée de la salle centrale, puis approchez-vous de la porte sud. Examinez le plafond pour repérer plusieurs fentes (censées laisser passer des lances lorsque vous ouvrez la porte, aussi restez sur le côté pour éviter ce piège ou essayez de crocheter les gonds piégés de la porte). Pillez deux coffres dans la salle au trésor avant de revenir sur vos pas pour ressortir.

- Danger ! Piège à lances (porte piégée)
- Coffres (2)
- Potion
- Diverses pièces d'équipement

4 Chemin menant vers l'Animachinerie

À partir du bas de la salle centrale, prenez le passage à l'est pour atteindre une porte qui mène à l'Animachinerie d'Avanchnzel. Pillez un coffre dans le couloir en chemin.

- Coffre

C Porte menant à l'Animachinerie d'Avanchnzel

5 Salle au trésor

Éliminez des sentinelles dwemers dans cette première salle puis crochetez une porte (niveau Spécialiste) pour atteindre un coffre.

- Coffre

6 Embranchement

En empruntant ce couloir, pillez un coffre verrouillé.

- Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

7 Bureau

Pour entrer dans cette pièce sans subir de dégâts, restez près de la porte et précipitez-vous en avant dès que vous l'ouvrez. Vous arriverez dans la pièce sans vous faire tailler en pièces par les lames qui surgissent alors du sol.

- Danger! Piège : batteuse dwemer (porte piégée)
- Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

8 Réserve A

Vous pouvez utiliser le Laboratoire alchimique qui se trouve là si vous le souhaitez.

- Artisanat : Laboratoire alchimique
- Potion

9 Réserve B

Éliminez d'autres automates dwemers dans cette pièce et crochetez une porte (niveau Spécialiste), puis une autre (niveau Apprenti), pour accéder à plusieurs petites salles au trésor.

- Coffre
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

10 Salle d'assemblage des centurions

Un grand nombre d'araignées dwemers gardent cette grande pièce où étaient autrefois assemblés les terribles centurions dwemers. Pillez un coffre qui se trouve sur une grande étagère fixée au mur ouest en vous rendant à la Brasserie.

- Coffre

E Porte menant à la Brasserie d'Avanchnzel

F Porte menant à l'Animachinerie d'Avanchnzel

11 Couloir d'accès

Pillez plusieurs coffres posés sur des étagères en empruntant ce couloir et récupérez quelques potions se trouvant sur une autre étagère, devant vous.

- Coffres (2)
- Potions

12 Pente des lames tournantes

Évitez les dalles piégées de ce couloir en pente (elles déclenchent un piège de lames tournantes qu'il faut passer avec précaution). Actionnez le levier en bas de la pente pour désactiver le piège au besoin.

- Danger ! Batteuse dwemer (plaques à pression)

13 Salle des centurions

Un énorme centurion dwemer garde cette dernière salle. Pour le détruire sans effort, reculez pour qu'il se coince dans d'épais tuyaux puis utilisez vos attaques à distance.

- Réceptacle du Lexique

G Porte menant à Avanchnzel

[9.19] Lac de Belsource



Donjon : Tanière

Animal

Chasseur (Vendeur de vivres)

Services

Commerçants (Vendeur de vivres) : chasseurs (2) [12/13; 13/13]

Nourriture, divers

Objets de collection

Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor

Arme unique : Arc du chasseur [66/80]

Coffre(s)

Potions

Ce petit lac de montagne est niché au beau milieu des montagnes nord de la Brèche. Descendez un chemin de terre le long de la falaise pour atteindre une grotte qui se trouve juste au-dessous du Lac.

Extérieur

Alors que vous vous approchez du Lac, vous voyez des chasseurs s'en prendre aux cerfs qui se regroupent là. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur acheter de la nourriture ou des peaux, puis plonger dans l'eau pour atteindre un coffre englouti. Suivez ensuite le chemin qui fait le tour de la falaise puis pénétrez dans une grotte à proximité.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

Grotte de Belsource

Un troll solitaire garde cette petite caverne. Tuez ce monstre puis pillez un coffre et récupérez un arc unique qui inflige des dégâts supplémentaires aux animaux. N'oubliez pas d'emporter le livre de compétence.

- Livre de compétence [Archerie] : Vernaccus et Bourlor
- Arme unique : Arc du chasseur [66/80]
- Coffre
- Potions

[9.20] Grotte de l'Avalanche



Niveau conseillé : 6

Donjon : Repaire de sorcier

Mage

Artisanat

Laboratoire alchimique

Dangers

Piège d'os (alarme)

Coffre piégé

Objets de collection

Livre de compétence [Alchimie] : Bordeciel : le guide de l'herboriste

Potion

Diverses pièces d'équipement

Cette petite mine abandonnée se trouve dans les montagnes à l'ouest de Pierre-de-Shor [9.25] et abrite un dangereux magicien. Évitez les grelots d'alarme en entrant puis, après avoir tué le magicien, ouvrez le grand coffre en restant sur le côté pour éviter un jet de flammes qui surgit du mur au-dessus de vous. Récupérez le Livre de compétence sur l'étagère puis utilisez le Laboratoire alchimique à proximité.

SAMY&DENIS

[9.21] Mine de Mistral



Niveau conseillé : 12

Donjon : Spécial

Squelette

Dangers

Avalanche de rochers (fil tendu)

Jonction souterraine : Pic du Mistral [9.22]

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : Le coup de grâce d'Abernanit
Coffre
Havresac
Diverses pièces d'équipement

Cette mine hantée a été creusée dans les montagnes nord de la Brèche. Frayez-vous un chemin jusqu'à une haute salle puis éliminez les squelettes à mesure que vous progressez sur les passerelles en bois qui mènent aux passages supérieurs. Récupérez le Livre de compétence qui se trouve sur la table au rez-de-chaussée et ouvrez un coffre ainsi qu'un havresac qui sont cachés sous les échafaudages, sur le premier rebord. Restez en arrière et rompez le fil tendu dans le passage supérieur afin d'éviter un piège puis suivez le passage jusqu'au bout pour sortir de la mine et atteindre le Pic du Mistral [9.22].

[9.22] Pic du Mistral



Donjon : Repaire de dragon

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)
Squelette

Artisanat

Fonderie

Jonction souterraine : Mine de Mistral [9.21]

Objets spéciaux

Mur de mots : Aura de perception [3/3]
Coffre
Coffre (Verrouillé : Apprenti)
Diverses pièces d'équipement

Cette mine abandonnée se trouve au sommet des montagnes nord de la Brèche. Vous devez traverser la Mine de Mistral [9.21] pour atteindre ce Pic où vous trouverez une abondance de richesses ainsi qu'un ancien Mur de mots. Ce n'est pas tout : après la quête L'élévation du dragon, vous trouverez également ici un dragon fort irritable !

[9.23] Grotte de Tolvald



Quêtes associées

Quête supplémentaire de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons
Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : Repaire de Falmers

Animal
Falmer

Artisanat

Laboratoire alchimique
Chevalets de tannage (3)

Dangers

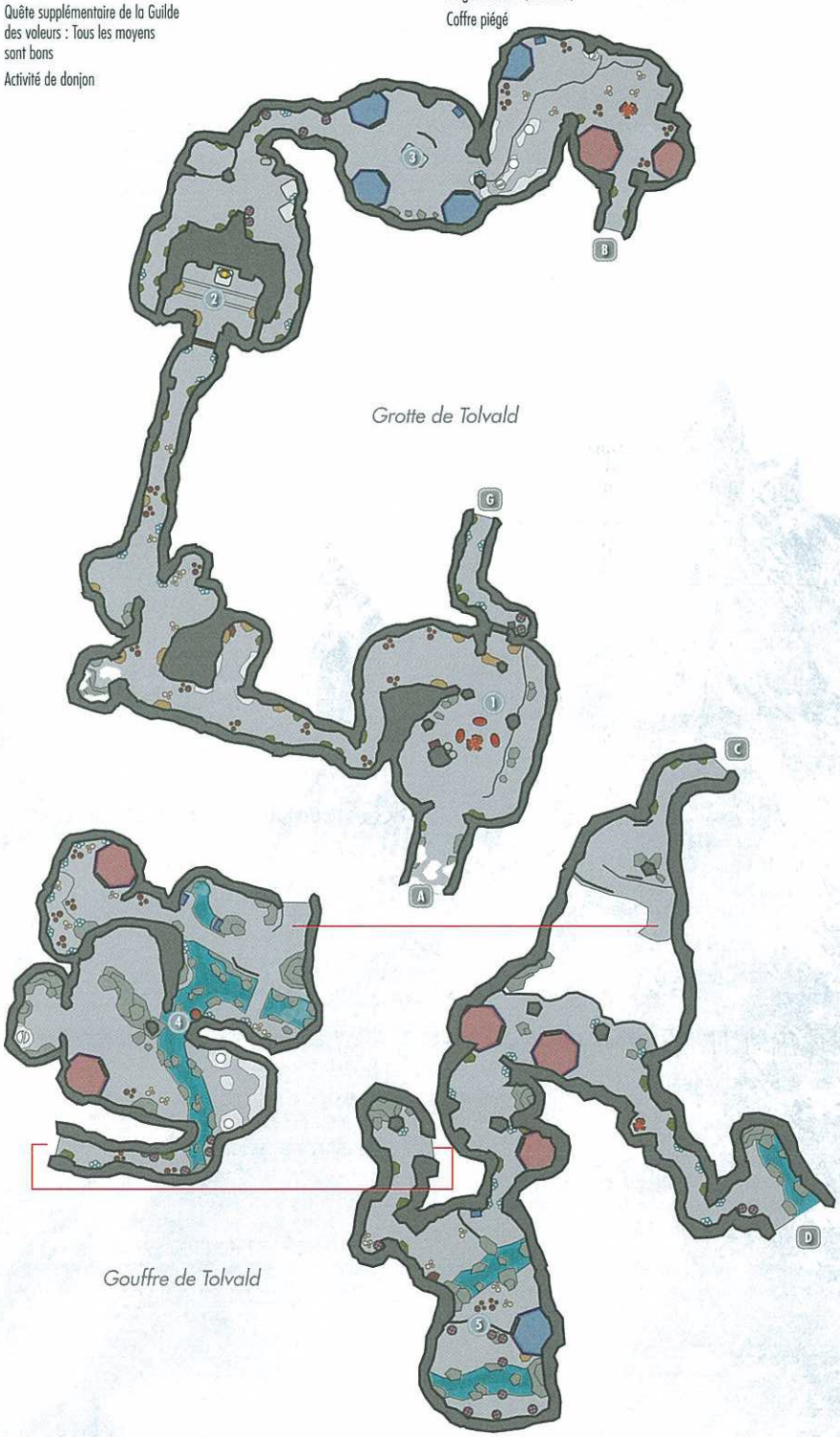
Pièges à ours
Piège d'os (alarme)
Piège oscillant (fil tendu)
Coffre piégé

Objets de quête

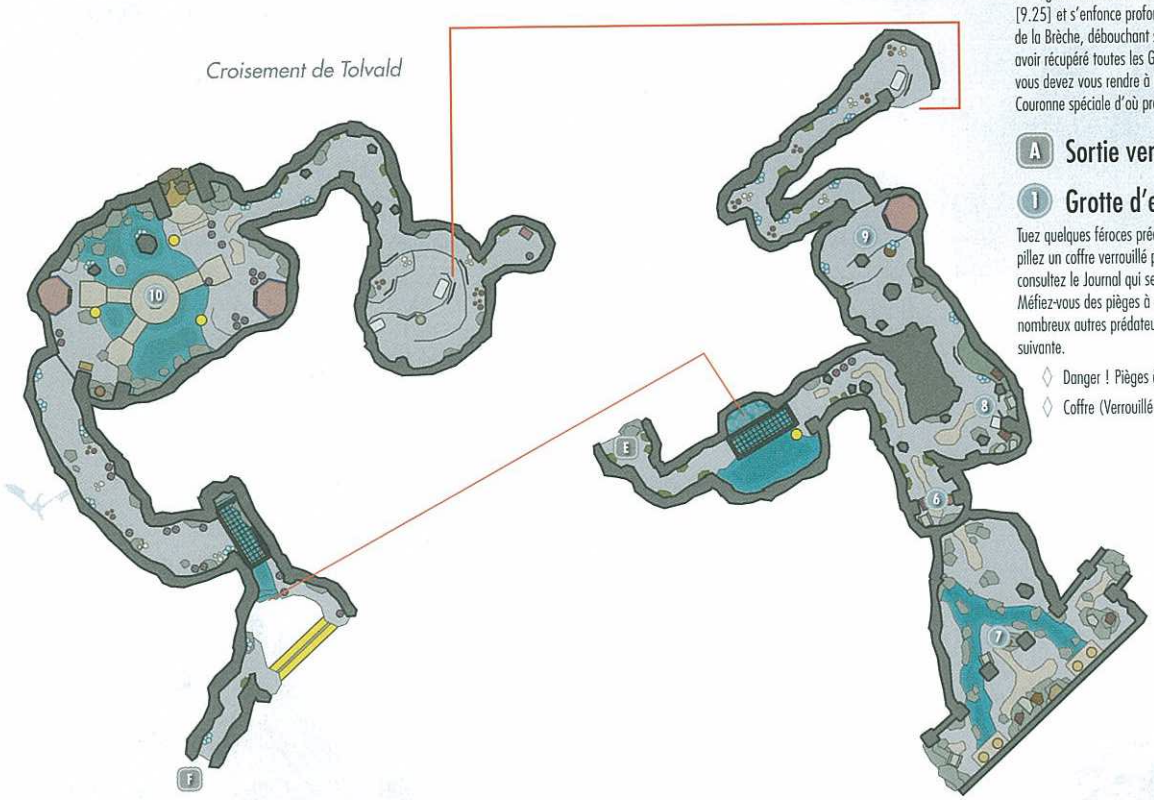
Couronne de Barenziah

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate [B2/10]
Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



SAMY&DENIS



Cette grande caverne se trouve au nord-est de Pierre-de-Shor [9.25] et s'enfonce profondément dans les montagnes à l'est de la Brèche, débouchant sur d'anciennes ruines dwemers. Après avoir récupéré toutes les Gemmes étranges à travers Bordeciel, vous devez vous rendre à la Grotte de Tolvad pour retrouver une Couronne spéciale d'où proviennent les Gemmes.

A Sortie vers Bordeciel

1 Grotte d'entrée

Tuez quelques féroces prédateurs dans la première grotte puis pillez un coffre verrouillé près du feu de camp au centre et consultez le Journal qui se trouve sur un tabouret à proximité. Méfiez-vous des pièges à ours, des grelots d'alarme et des nombreux autres prédateurs en vous rendant dans la salle suivante.

- ◊ Danger ! Pièges à ours, piège d'os
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

2 Salle au coffre piégé

Une porte de métal décorée conduit à cette petite salle de pierre. Tirez d'abord sur la chaîne du mur ouest pour ouvrir deux passages latéraux et tuez quelques Falmers. Ces veules créatures vous tendaient une embuscade autour du coffre piégé. Si vous ne parvenez pas à désamorcer les gonds piégés du coffre, montez dessus pour éviter de vous faire cribler par les flèches. Empruntez ensuite les passages falmers pour vous rendre dans une haute salle où vous trouverez un Laboratoire alchimique ainsi que plusieurs potions.

- ◊ Danger ! Coffre piégé
- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Repaire de Falmers

Tuez les nombreux Falmers qui rôdent dans cette grotte puis mettez la main sur une clé très utile en fouillant leurs cadavres. Pillez un coffre à l'aspect étrange puis éliminez une givrépeire géante en vous rendant dans la caverne du fond et ouvrez un coffre verrouillé au passage. Méfiez-vous des autres Falmers qui surgissent de petites alcôves dans les murs et ouvrez un troisième coffre dans une tente avant de prendre le passage à proximité vers le Gouffre de Tolvald.

- ◊ Artisanat : Chevalets de tannage (2)
- ◊ Clé du chaman (Falmer)
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

B Chemin menant vers le Gouffre de Tolvald

C Chemin menant vers la Grotte de Tolvald

4 Caverne divisée

Tuez plusieurs Falmers ainsi qu'un ragnard ou deux en descendant dans la première grotte du Gouffre. Prenez le passage nord-ouest pour atteindre une petite caverne latérale abritant un grand nombre de champignons cultivés par les Falmers ainsi qu'une tente contenant un coffre. Revenez sur vos pas jusqu'à un autre coffre près d'une chute d'eau. Suivez le ruisseau jusqu'à la partie sud de la grotte où vous trouverez de nombreux autres Falmers. Suivez le ruisseau jusqu'au bout puis prenez un passage latéral qui monte vers la caverne suivante.

- ◊ Coffre
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Tanière de chaurus

De dangereux chaurus rôdent dans cette salle. Ouvrez un coffre au sommet de la chute d'eau puis empruntez le passage à proximité pour arriver sur le haut rebord sud de la salle précédente en récupérant en chemin quelques potions dans un recoin.

- ◊ Coffre
- ◊ Potions

4 Caverne divisée (Second passage)

Pillez un autre coffre dans une tente en faisant le tour jusqu'à un passage qui s'enfonce plus profondément dans la caverne.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)

D Chemin menant vers le Croisement de Tolvald

E Chemin menant vers le Gouffre de Tolvald

6 Cul-de-sac

Méfiez-vous des puissants Falmers qui rôdent dans la gigantesque chute d'eau puis prenez vers le sud jusqu'à un croisement de tunnels pour atteindre ce cul-de-sac où un esprit prend forme quelques instants avant de disparaître. Examinez le Journal qui se trouve par terre, près d'un squelette, puis pillez le coffre verrouillé.

- ◊ Danger ! Mur oscillant (fil tendu)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)

7 Ancienne route

Si vous avez trouvé la totalité des 24 Gemmes étranges et que vous visitez ce lieu dans le cadre de la quête Tous les moyens sont bons, le cul-de-sac précédemment cité sera ouvert, mettant au jour une partie d'une ancienne route dwemer souterraine. Fouillez les décombres pour trouver la Couronne de Barenziah.

- ◊ Couronne de Barenziah

8 Trésor de la caravane

Restez autant en arrière que possible avant de rompre volontairement ce fil tendu au début du passage à l'est du croisement, qui mène à un tunnel rempli de trésors. Les précieuses possessions volées à des Elfes noirs réfugiés sont regroupées ici en tas. Vous ne pourrez peut-être pas ouvrir le gigantesque coffre qui se trouve là, mais vous pouvez récupérer deux précieux Livres de compétence puis explorer la passerelle supérieure pour atteindre un autre coffre verrouillé avant de continuer vers [8].

- ◊ Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate [B2/10]
- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3
- ◊ Coffre (Verrouillé : Expert)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

9 Caverne à passerelle

Vous trouverez un coffre dans une tente falmer en vous rendant dans cette haute caverne, où un autre mystérieux esprit d'Elfe noir vous apparaît brièvement une nouvelle fois. Examinez le Calepin à proximité pour en savoir plus sur ce qui se trame dans cet endroit. Empruntez ensuite le chemin qui gravit la colline en faisant attention aux nombreux surplombs d'où des archers falmers peuvent vous prendre pour cible. Ouvrez un autre coffre que vous trouverez dans une tente, puis prenez un passage en hauteur qui mène vers [9].

- ◊ Artisanat : Chevalet de tannage
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

10 Caverne aux rapides peu profonds

Plusieurs puissants Falmers et un énorme chaurus rôdent dans cette dernière caverne traversée par un torrent. Un grand coffre est fixé au mur près du trône de fortune que les Falmers ont érigé là. Ouvrez la porte sud et empruntez un passage qui vous ramène dans la première grotte du Croisement. Passez avec précaution entre les rebords et les tuyaux à vapeur en évitant de tomber, jusqu'à un chemin de sortie qui vous ramène au début de la Grotte de Tolvald.

F Chemin menant vers la Grotte de Tolvald

G Chemin menant vers le Croisement de Tolvald

SAMY&DENIS

[9.24] Tour de Shor



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Objet de collection

Coffre (Verrouillé : Novice)
Potion
Diverses pièces d'équipement

Cette Tour de guet en bois se dresse sur la route au nord de Pierre-de-Shor, sur les falaises à pic qui descendent de la Brèche vers Estemarche. Les gardes ont tous été tués, aussi vous pouvez piller l'endroit sans problème, y compris le coffre qui se trouve au niveau supérieur. Une note que vous trouvez par terre dans la tour vous informe des événements qui se sont déroulés ici.

Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
Quête de la guerre civile : Un lourd tribut

[9.25] Pierre-de-Shor



Habitation : Village

Filnjar (Forgeron ; Prétendant)
Givrépeire
Grogmar gro-Burzag
Odfel
Garde de Pierre-de-Shor
Sylgja (Prétendante)

Artisanat

Forge
Meule
Fonderie
Chevalet de tannage
Établi

Services

Prétendant : Filnjar [61/62]
Prétendante : Sylgja [62/62]
Commerçant (Forgeron) : Filnjar [33/33]
Armes, tenues, divers
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (ébonite)

Quêtes associées

Objectif secondaire : À moi, à toi* (Filnjar)
Objectif secondaire : Des lettres pour M. Lance-Roc* (Sylgja)
Service (activité) : extraction de minerai* (Grogmar gro-Burzag)



Cette communauté tranquille de mineurs se trouve le long de la route à l'est de la Brèche et constitue une halte bienvenue pour les voyageurs qui se rendent d'Estemarche à la Brèche ou inversement. Malheureusement, la mine locale a été envahie par des araignées géantes.

Extérieur

Vous pouvez commercer avec Filnjar, le forgeron local, ou utiliser les divers établis d'artisanat à disposition. Adressez-vous à lui pour en savoir plus sur les problèmes de la mine et obtenir un nouvel Objectif secondaire.

◊ Artisanat : Forge, Meule, Fonderie, Chevalet de tannage, Établi

1 Maison de Sylgja

Entrer par effraction chez Sylgja n'est pas forcément une bonne idée, car elle est souvent chez elle.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffres (2)

2 Maison de Filnjar

Filnjar a bien prospéré au fil des ans. Cambriolez sa maison lorsqu'il est occupé à travailler à l'extérieur, vous récupèrerez un butin plus qu'honorable.

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

3 Maison d'Odfel

Maintenant que les araignées ont envahi la mine, Odfel passe son temps chez lui. Si vous nettoyez la mine, il pourra reprendre le travail... et vous pourrez cambrioler sa maison désormais vide !

◊ Zone verrouillée (Novice)
◊ Coffre

4 Mine de Ventrerouge

Tuez plusieurs givrépeires en empruntant les passerelles descendant dans ce haut tunnel. Éliminez toutes les araignées pour éradiquer l'infestation puis extrayez si vous le souhaitez du minerai d'ébonite en exploitant les filons que vous trouverez tout au fond avant de revenir sur vos pas pour informer Filnjar de votre réussite.

◊ Havresac
◊ Diverses pièces d'équipement
◊ Minerai (ébonite)

[9.26] Fort Tiremuraille



Quêtes associées

Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille

Niveau conseillé : 6

Habitation : Fort militaire

Animal
Bandit (avant la guerre civile)
Soldat (Impérial/Sombrage, suivant l'avancée de la guerre civile)

Artisanat

Forge
Meule
Établi

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses [C2/10]

Objets spéciaux

Autel de Stendarr [4/5]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette imposante forteresse se dresse au sud du village de Pierre-de-Shor [9.25] et la route à l'est de la Brèche passe juste devant. Vous pouvez ainsi l'attaquer assez facilement ou choisir de l'infiltrer par la caverne. Fort Tiremuraille est un point stratégique que se disputent Impériaux et Sombrages. Vous pouvez ainsi trouver des soldats l'occuper au lieu de bandits, selon votre allégeance dans la série de Quêtes de la guerre civile.

Extérieur

Éliminez les nombreux bandits qui occupent la cour extérieure du fort. Ensuite, commencez à vous intéresser aux zones intérieures.

◊ Artisanat : Forge, Établi
◊ Diverses pièces d'équipement

Fort Tiremuraille (intérieur)

Tuez d'autres bandits dans le bâtiment principal du fort. Vous trouverez une Meule au sous-sol et un Havresac près de la porte supérieure de la Tour.

◊ Artisanat : Meule
◊ Havresac
◊ Diverses pièces d'équipement

Prison

La Prison donne directement sur les Quartiers du capitaine et son sous-sol est infesté de givrépeires. Frayez-vous un chemin à travers les épaisses toiles d'araignée pour vous rendre tout au fond puis déverrouillez une porte (niveau Maître) pour accéder à un coffre.

◊ Coffre
◊ Diverses pièces d'équipement

Quartiers du capitaine

Le chef des bandits se trouve dans les Quartiers du capitaine et il ne se rendra pas sans combattre. Si vous ne pouvez pas pénétrer dans cette zone par le biais de la trappe verrouillée, vous pouvez le faire en passant par la Prison. Touchez le petit autel qui se trouve là pour vous guérir instantanément de toutes les maladies que vous pouvez avoir contractées. Un livre de compétence vous attend sur une étagère de la chambre principale.

◊ Zone verrouillée (Maître)
◊ Livre de compétence [Armes à une main] : Maniement des masses [C2/10]
◊ Autel de Stendarr [4/5]
◊ Coffre
◊ Potion
◊ Diverses pièces d'équipement

Grotte

Une petite grotte passe sous Fort Tiremuraille. Passez par l'entrée nord et crochetez une porte (niveau Expert) pour ressortir par un puits à l'intérieur du Fort. En explorant la grotte, vous trouverez une lettre au fond du bassin sud qui explique ce qui est arrivé au cadavre qui flotte à proximité.

SAMY&DENIS

[9.27] Scierie de Coeur-Bois



Quêtes associées

Objectif secondaire : La fuite ou le combat* (Grosta)

Habitation : Scierie

Gralnach
Grosta
Garde de la Brèche

Artisanat

Meule
Chevalet de tannage

Cette petite Scierie qui se trouve du côté ouest du Lac Honrich vit des temps difficiles : son propriétaire a disparu, laissant sa femme et son fils s'occuper de l'endroit.

Extérieur

Adressez-vous à Grosta pour lui vendre du bois pour le feu si vous en avez, cela vous permet d'obtenir un Objectif secondaire.

◊ Artisanat : Meule, Chevalet de tannage

Scierie de Coeur-Bois (intérieur)

Le bâtiment est équipé d'une serrure (niveau Novice) et contient peu de choses de valeur à l'exception de nourriture, d'ingrédients et d'une bourse remplie de pièces.

◊ Zone verrouillée (Novice)

[9.28] Dent de Faldar



Dangers

Piège : Bélier (fil tendu)
Pièges à ours
Piège d'os (alarme)
Piège : flaque d'huile
Danger ! Avalanche de rochers (fil tendu)
Piège : Lances (plaques à pression)
Piège : mur oscillante (plaques à pression/levier)
Coffre piégé

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire
Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir
Livre de compétence [Crochetage] : Anatomie d'un verrou [B2/10]
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Ce puissant fort domine le Lac Honrich par le nord et a été envahi par des bandits sans foi ni loi, adeptes de combats de loups.

Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

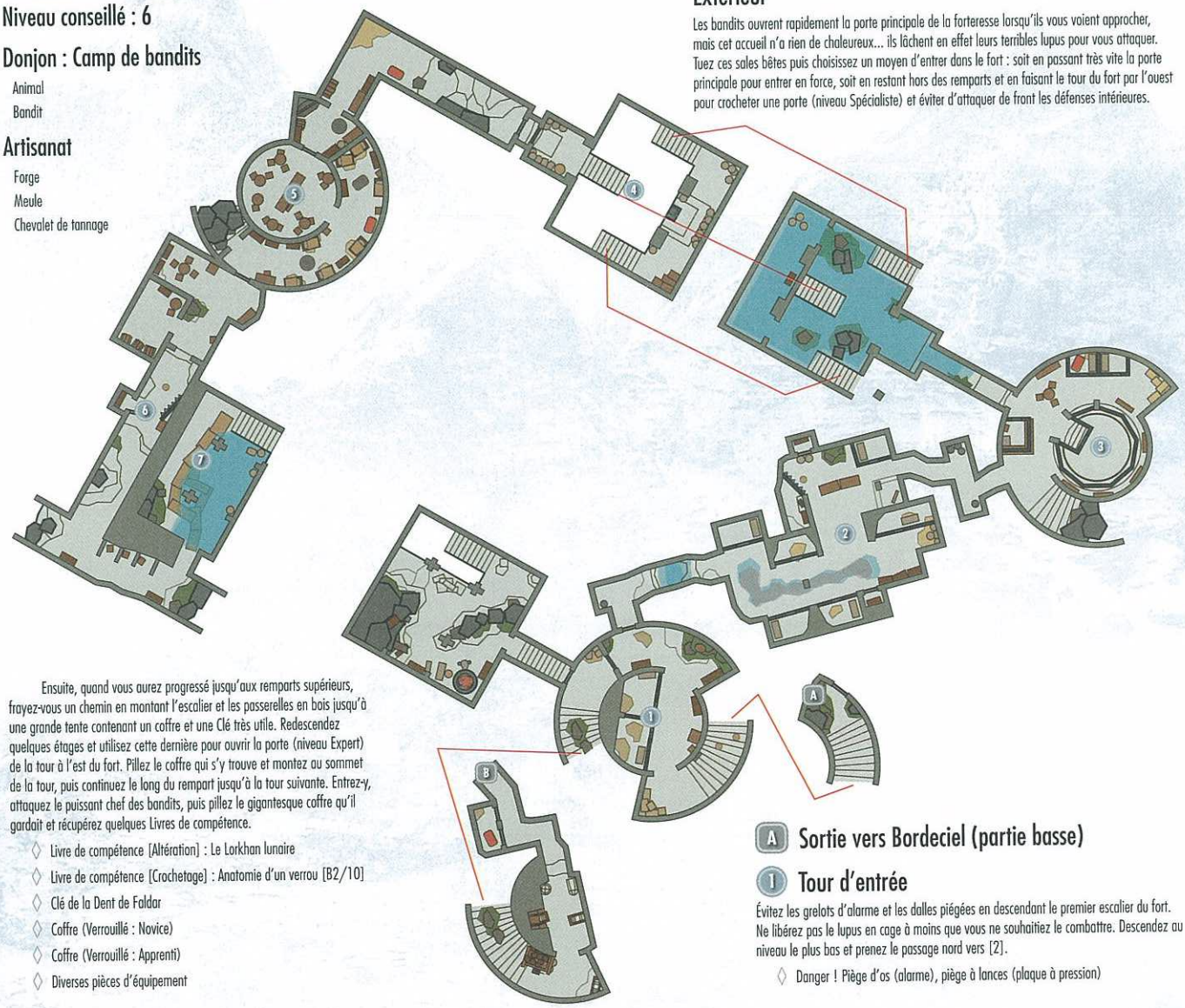
Animal
Bandit

Artisanat

Forge
Meule
Chevalet de tannage

Extérieur

Les bandits ouvrent rapidement la porte principale de la forteresse lorsqu'ils vous voient approcher, mais cet accueil n'a rien de chaleureux... ils lâchent en effet leurs terribles lupus pour vous attaquer. Tuez ces sales bêtes puis choisissez un moyen d'entrer dans le fort : soit en passant très vite la porte principale pour entrer en force, soit en restant hors des remparts et en faisant le tour du fort par l'ouest pour crocheter une porte (niveau Spécialiste) et éviter d'attaquer de front les défenses intérieures.



Ensuite, quand vous aurez progressé jusqu'aux remparts supérieurs, frayez-vous un chemin en montant l'escalier et les passerelles en bois jusqu'à une grande tente contenant un coffre et une Clé très utile. Redescendez quelques étages et utilisez cette dernière pour ouvrir la porte (niveau Expert) de la tour à l'est du fort. Pillez le coffre qui s'y trouve et montez au sommet de la tour, puis continuez le long du rempart jusqu'à la tour suivante. Entrez-y, attaquez le puissant chef des bandits, puis pillez le gigantesque coffre qu'il gardait et récupérez quelques Livres de compétence.

◊ Livre de compétence [Altération] : Le Lorkhan lunaire
◊ Livre de compétence [Crochetage] : Anatomie d'un verrou [B2/10]
◊ Clé de la Dent de Faldar
◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
◊ Diverses pièces d'équipement

A Sortie vers Bordeciel (partie basse)

1 Tour d'entrée

Évitez les grelots d'alarme et les dalles piégées en descendant le premier escalier du fort. Ne libérez pas le lupus en cage à moins que vous ne souhaitiez le combattre. Descendez au niveau le plus bas et prenez le passage nord vers [2].

◊ Danger ! Piège d'os (alarme), piège à lances (plaque à pression)

SAMY&DENIS

2 Salle des cages

Mettez le feu au sol recouvert d'huile avant de vous faire repérer par les patrouilles de bandits (l'un d'eux est un magicien dont les boules de feu enflammeront la pièce si vous ne vous en chargez pas avant). Sécurisez ensuite la salle et ouvrez si vous le souhaitez les cages (niveau Spécialiste) pour libérer et combattre un certain nombre de lupus. Si vous faites vite, marchez avec précaution sur la dalle piégée faisant osciller la paroi puis contournez adroitement la porte aux piques pour atteindre un coffre verrouillé dans le petit recoin qui se trouve derrière. Actionnez ensuite le levier pour dégonder la porte aux piques et quitter le recoin. Enfin, crochetez la porte nord (niveau Novice) pour accéder à un petit placard rempli de potions.

- ◊ Danger ! Piège : flaque d'huile, mur oscillant (plaque à pression/levier)
- ◊ Artisanat : Chevalet de tannage
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

3 Fosse d'entraînement

Les bandits utilisent cette grande salle pour entraîner leurs loups et parier sur les combats. Massacrez les spectateurs sans méfiance, ouvrez la porte de la cage puis examinez l'autre côté du comptoir pour trouver un tas d'or ainsi qu'un grand coffre.

- ◊ Coffre
- ◊ Potion
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Salle inondée

Un bon mètre d'eau recouvre le sol de cette salle. Fouillez derrière l'escalier pour trouver un coffre immergé, puis gravissez les marches au sud pour y trouver un joli butin ainsi qu'une sacoche. Actionnez le levier du balcon sud pour ouvrir la herse à l'autre bout afin d'accéder au point [5].

- ◊ Coffre
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Diverses pièces d'équipement

5 Cuisines et appartements

Récupérez un Journal intéressant en vous rendant dans cette zone où un important groupe de bandits vous attend. Faites de votre mieux pour donner une bonne leçon à cette bande de vauriens. Emparez-vous du livre de compétence posé sur une petite table, dans la chambre à la cheminée (à l'ouest de l'escalier incurvé).

- ◊ Livre de compétence [Archerie] : La leçon de tir
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

6 Sortie

Cherchez attentivement du butin en empruntant les derniers couloirs du fort afin de mettre la main sur un grand nombre de potions. Méfiez-vous d'un coffre piégé en restant sur le côté quand vous l'ouvrez pour ne pas vous faire cribler de flèches ou en désamorçant les gonds piégés. Évitez la dalle piégée dans le passage suivant lorsque vous vous rendez dans la dernière salle du fort.

- ◊ Danger ! Piège d'os, piège oscillant (plaque à pression), coffre piégé
- ◊ Potions à foison
- ◊ Diverses pièces d'équipement

7 Forge

Méfiez-vous du fil tendu juste sous la surface de l'eau en pénétrant dans cette dernière salle inondée. De nombreux pièges à ours se trouvent également sous l'eau, aussi gardez un oeil attentif au sol en avançant. Montez l'escalier et tuez un dernier bandit pour sécuriser toute la zone d'artisanat. Continuez jusqu'à vous retrouver au point [1], dans une partie que vous n'aviez pas encore atteinte.

- ◊ Danger ! Piège : Bélier (fil tendu), pièges à ours
- ◊ Artisanat : Forge, Meule
- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

1 Tour d'entrée (Second passage)

Tirez sur la chaîne au mur lorsque vous entrez à nouveau dans cette première salle pour abaisser la herse à proximité. Cela vous permettra de ne plus avoir à faire tout le tour du fort par la suite. Attention au fil tendu quand vous montez l'escalier et sortez du fort par la porte à l'étage pour atteindre les remparts supérieurs, à l'extérieur (voir la section "Extérieur" précédemment indiquée)

- ◊ Danger ! Avalanche de rochers (fil tendu)

B Sortie vers Bordeciel (remparts supérieurs)

[9.29] Domaine Lumidor



Quêtes associées

Quête parallèle : Collection d'insectes*
Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Larcins*

Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Animal
Aringoth
Mercenaire

Dangers

Piège à masse (fil tendu)
Piège : lampe à huile (fil tendu)
Pièges : flaques d'huile

Objets de quête

Acte de vente de Lumidor

Objets de collection

Insecte capturé : Bocal à abeille [5/5]
Larcins : Statue de la reine des abeilles [7/7]
Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement



À l'ouest de Faillaise, le gigantesque Domaine Lumidor englobe plusieurs des Îles du Lac Honrich. Une petite armée de rudes mercenaires garde les lieux, ainsi que la porte sud qui reste toujours fermée (mais vous trouverez un moyen de pénétrer à l'intérieur lors de la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté).

1 Porte principale

Lumidor est un endroit sécurisé n'offrant qu'une seule porte et les gardes ont l'ordre de ne laisser entrer personne.

2 Accès par les égouts

Approchez-vous du Domaine Lumidor par le nord pour découvrir une partie de la rive un peu plus basse, que vous pouvez escalader. Cette entrée n'est disponible qu'au cours de la quête : Sans ambiguïté. Pénétrez dans les égouts à proximité pour commencer votre infiltration.

3 Recoin à nirnroot

Avant d'entrer dans les égouts, vous pouvez nager jusqu'ici pour trouver une variété de nirnroot rare qui pousse près de l'eau.

Égouts du Domaine Lumidor

Tuez les ragnards qui rôdent dans ces égouts et déclenchez (sans vous blesser) le fil tendu près du sol recouvert d'huile à l'aide d'une attaque à distance, pour mettre le feu et brûler d'autres ragnards. Si vous le pouvez, crochetez la porte (niveau Spécialiste) qui suit pour récupérer un Livre de compétence et piller un coffre. Méfiez-vous d'un autre fil tendu ensuite.

- ◊ Danger ! Pièges : fléau (fil tendu), lampe à huile (fil tendu), flaque d'huile
- ◊ Livre de compétence [Vol à la tire] : Le guide du voleur
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

4 Sortie des égouts

Les égouts vous rejettent derrière le bâtiment du Domaine, non loin d'une porte dérobée. Malheureusement, cette dernière est équipée d'une serrure de niveau Expert et, si vous ne pouvez pas la crocheter, vous allez devoir passer en Furtivité par le devant du bâtiment et sans vous faire remarquer entre les battants ouverts de la porte principale du manoir.

SAMY&DENIS

5 Domaine Lumidor (rez-de-chaussée)

Le rez-de-chaussée du Domaine contient deux placards verrouillés. Évitez les gardes qui patrouillent dans les couloirs et crochetez les deux portes (niveau Spécialiste) pour récupérer le butin qui se trouve derrière. Traversez la salle à manger centrale pour accéder à l'escalier qui conduit au premier étage ainsi qu'à une porte en métal verrouillée (niveau Novice) qui mène au sous-sol.

- Coffre (Spécialiste)
- Coffres (2)
- Havresac
- Sacoche d'apothicaire
- Potions

5 Domaine Lumidor (premier étage)

Explorez le premier étage pour trouver des clés ainsi que du butin. Traversez en Furtivité la chambre du milieu pour éviter de vous faire repérer, puis crochetez une porte (niveau Spécialiste) pour piller un placard contenant une sacoche d'apothicaire cachée en haut d'une étagère. Ouvrez la porte (niveau Novice) de la chambre d'Aringoth et récupérez en silence quelques clés accrochées au mur. Pillez également le coffre près du lit, sans oublier de prendre au passage l'étrange Bocal à abeille dans la commode. Enfin, récupérez la Statue de la reine des abeilles sur la table de nuit (elle intéressera l'un de vos comparses de la Guilde des voleurs).

- Insecte capturé : Bocal à abeille [5/5]
- Larcins : Statue de la reine des abeilles [7/7]
- Clé de la cave de Lumidor
- Clé du coffre de Lumidor
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Havresac
- Sacoche d'apothicaire
- Diverses pièces d'équipement

5 Domaine Lumidor (sous-sol)

D'autres mercenaires gardent le sous-sol. Continuez à progresser en Furtivité ou tuez-les pour pouvoir piller le coffre qu'ils gardent. Les deux hommes portent une Clé de la cave de Lumidor pour le cas où vous n'en auriez pas récupéré une au premier étage. Un peu plus loin, vous pouvez mettre le feu à une longue flaque d'huile au sol pour vous débarrasser d'un garde assis. Descendez l'escalier pour trouver enfin le coffre que vous cherchiez, ainsi qu'un autre qui se trouve à côté. Ouvrez-les pour progresser dans votre quête puis passez à travers le

- Danger ! Piège : flaque d'huile
- Acte de vente de Lumidor (coffre d'Aringoth)
- Clés de la cave de Lumidor (mercenaires)
- Coffre d'Aringoth (Verrouillé : Expert)
- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Coffre (Verrouillé : Apprenti)

6 Ruches

Traversez en Furtivité ce regroupement de ruches (ou à toutes jambes, en espérant distancer les gardes), puis utilisez n'importe quelle attaque de feu pour brûler trois des ruches. Cela vous permet de terminer un objectif de quête, mais ne traînez pas ici !

[9.30] Clairière de Vendombre



Niveau conseillé : 14

Donjon : Bosquet du spriggan

Animal
Spriggan

Située au nord du Lac Honrich, cette clairière apparemment tranquille abrite en réalité de féroces animaux sauvages ainsi que des esprits de la forêt qui attaquent facilement les intrus. Fouillez les cadavres de deux chasseurs qui se trouvent dans un buisson, à côté du rocher ouest, vous y trouverez quelques pièces d'équipement de valeur.

[9.31] Ferme de l'Allégresse



Quêtes associées

Objectif secondaire : Respect du maître* (Dravin Llanith)
Service (activité) : travail des champs* (Synda Llanith)

Habitation : Ferme

Dravin Llanith
Garde de la Brèche
Synda Llanith

Cette Ferme sans histoire se trouve au nord-ouest de Faillaise. Adressez-vous à Dravin Llanith, son propriétaire, pour obtenir une nouvelle Quête parallèle.

Ferme de l'Allégresse (intérieur)

La ferme est verrouillée et il n'y a aucune bonne raison d'y entrer par effraction. Le seul objet de valeur est une bourse remplie de pièces, cachée près du lit au sous-sol.

- Zone verrouillée (Novice)

[9.32] Écuries de Faillaise



Hofgrir Casse-Monture (Maître d'écurie)
Sigaar (Cocher)

Services

Commerçant (Cocher) : Sigaar [5/5]
Commerçant (Maître d'écurie) : Hofgrir Casse-Monture [5/5]
Potions

Passez aux Écuries qui se trouvent juste à l'extérieur de la porte principale de Faillaise pour y acheter un cheval ou payer une calèche pour vous rendre dans une autre grande ville de Bordeciel. Vous pouvez aussi vous adresser à Hofgrir pour participer à un combat à mains nues qui peut vous rapporter 100 pièces d'or si vous parvenez à mettre K.O. un vantard assez costaud.

Écuries de Faillaise (intérieur)

La demeure de Hofgrir est bien fermée mais elle contient des objets de valeur pour qui parvient à y pénétrer. Vous y trouverez également un livre qui, si vous le lisez, vous permettra de marquer de nouveaux lieux sur votre carte.

- Zone verrouillée (Spécialiste)
- Coffre (Apprenti)

[9.33] Grotte de Rochebrune
[9.33] Bosquet du Géant



Quêtes associées

Quête des Daedra : La tribu maudite
Activité de donjon

Donjon : Tanière/Camp de géants

Animal
Géant

Objets de collection

Arme unique : Marteau de Shagrol [67/80]
Arme unique : Volendrung [68/80]
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Objets de quête

Marteau de Shagrol

Cette Grotte se trouve à l'est de Faillaise, près des montagnes qui forment la frontière de Bordeciel. D'habitude, la Grotte de Rochebrune grouille de féroces prédateurs mais lors de la Quête des Daedra : La tribu maudite, tous y trouverez d'immenses géants. Vous pourrez également vous y enfoncer plus profondément lors de cette quête et découvrir le Bosquet qui abrite ces gigantesques créatures.

Grotte de Rochebrune (normal)

Méfiez-vous des féroces prédateurs en suivant le torrent. En restant contre le mur sud, vous découvrirez le cadavre d'un bandit, dans un recoin couvert de toiles d'araignée. Récupérez les potions à proximité après avoir fouillé la dépouille. Tuez ou évitez d'autres prédateurs en continuant à suivre le torrent jusqu'à un passage à l'est. Vous pouvez fouiller le cadavre d'un autre bandit dans le recoin sud-ouest si vous tuez l'ours à proximité. Continuez en tuant d'autres ours le long du chemin qui monte, jusqu'à surplomber la grotte principale. Ouvrez un grand coffre sur l'étroit rebord lorsque vous revenez vers l'endroit d'où vous avez pénétré dans la caverne.

- Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- Potions
- Diverses pièces d'équipement

Grotte de Rochebrune (pendant "La tribu maudite")

Tout ce qui est décrit ci-dessus se trouve toujours dans la Grotte de Rochebrune lorsque vous explorez l'endroit avec Yamarz. Suivez ce dernier alors qu'il attaque sans discernement un énorme géant. Aidez-le à vaincre le monstre puis fouillez son cadavre et pillez le coffre qui se trouve près du feu (qui ne se trouvait pas dans la Grotte auparavant). Ensuite, continuez simplement à suivre Yamarz alors qu'il affronte un autre géant et quelques ours troglodytes. Le chef orque vous conduit le long d'un chemin menant jusqu'au Bosquet du Géant, qui n'existe pas tant que vous ne venez pas ici avec l'Orque.

- Coffre (Verrouillé : Novice)
- Potions

Bosquet du Géant

Le Bosquet du Géant est une zone en extérieur qui n'est accessible que par la Grotte de Rochebrune (toutefois, le chemin qui y mène n'existe que lorsque vous venez dans la Grotte avec Yamarz, dans le cadre de la quête "La tribu maudite"). Choisissez si vous souhaitez tuer le puissant géant qui se trouve là ou si vous préférez laisser Yamarz s'en charger. Dans ce dernier cas, le chef orque se fait tuer, vous forçant à achever la mission sans lui, mais il vous attaquera si vous acceptez de tuer le géant à sa place, afin de vous éviter de dire ensuite que c'est vous qui avez fait tout le travail. Si vous choisissez de combattre le cette brute épaisse, mettez les rochers et les arbres à profit pour le garder à distance. Récupérez le Marteau de Shagrol sur le cadavre du géant pour avancer dans la quête, puis pillez le grand coffre à proximité de l'autel ensanglanté avant de revenir à Largashbur [9.36].

- Zone verrouillée (quête requise)
- Marteau de Shagrol (géant)
- Coffre
- Potions

SAMY&DENIS

[9.34] La mine perdue



Quêtes associées

Activité de donjon

Objet de collection

Potion
Diverses pièces d'équipement
Minerai (Or)

Niveau conseillé : 6

Cette petite mine qui se trouve dans une vallée, loin à l'est de la Brèche, est abandonnée car on la croit tarie. Toutefois, quelques précieux trésors y attendent l'explorateur intrépide.

La mine perdue (intérieur)

Cherchez un journal sur une table de la caverne centrale de la mine, puis un peu d'équipement dans les courts passages latéraux. Utilisez le cri Impulsion (ou effectuez un saut très difficile) pour atteindre le tunnel qui s'étend derrière la chute d'eau, puis explorez l'autre bout du tunnel pour découvrir un épais filon de minerai d'or ainsi que le squelette d'un mineur porté disparu.

[9.35] Gîte Roncenoir



Quêtes associées

Quête parallèle : Chose promise

Objets de quête

Pedigree de Glacier

Donjon : Spécial

Mercenaire Roncenoir
Glacier (cheval)

Objets de collection

Livre de compétence [Furtivité] : La légende de la maison Krately [B2/10]
Gemme étrange : [24/24]
Coffre(s)
Potions

Cet important domaine, niché au milieu des montagnes à l'est de la Brèche, appartient à la famille Roncenoir, une célèbre lignée de fiers brasseurs devenus suffisamment riches pour engager des mercenaires afin de protéger leurs intérêts. Vous devez pénétrer dans le Gîte Roncenoir pour voler un cheval au cours de la Quête parallèle : Chose promise.

Extérieur

Glacier se trouve dans les Écuries au sud-est, mais vous devez d'abord voler les papiers de son Pedigree. Attendez que la nuit tombe, puis faites le tour et glissez-vous dans le Gîte par la porte non verrouillée du mur ouest. Cette entrée vous conduit au sous-sol du manoir, beaucoup moins gardé. Vous pouvez aussi adopter une approche plus directe en tuant les gardes à l'extérieur pour récupérer les clés sur leurs cadavres, qui permettent d'ouvrir la porte principale du Gîte (niveau Maître). Une fois que vous avez récupéré les papiers, ressortez en Furtivité en faisant le tour derrière les Écuries pour vous approcher de Glacier sans vous faire repérer.

- ◊ Clé du Gîte Roncenoir (mercenaires Roncenoir)

Gîte Roncenoir (sous-sol)

Un seul mercenaire garde le sous-sol. Attendez un peu le temps qu'il s'endorme, ce qu'il ne manque pas de faire s'il est tard. Crochetez la porte en bois (niveau Spécialiste) ou faites les poches du garde du sous-sol pour récupérer une Clé. Récupérez les papiers du Pedigree de Glacier sur la table qui se trouve à l'autre bout de la petite pièce, laquelle contient également un coffre.

- ◊ Clé du Gîte Roncenoir (mercenaire Roncenoir)
- ◊ Pedigree de Glacier
- ◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Potions

Gîte Roncenoir (étages)

Le rez-de-chaussée du Gîte contient peu de choses intéressantes. Tuez les gardes ou esquivez-les pour passer dans la salle à manger, puis montez à l'étage et explorez la chambre au sud pour découvrir un Livre de compétence ainsi qu'une Gemme étrange, nécessaire dans le cadre de la Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons. Enfin, ressortez de la chambre et fouillez près de la porte au nord de l'escalier pour trouver un petit coffre sur une étagère. La porte nord conduit à un jardin bien gardé.

- ◊ Livre de compétence [Furtivité] : La légende de la maison Krately [B2/10]
- ◊ Gemme étrange : [24/24]
- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)

[9.36] Largashbur



Quêtes associées

Quête des Daedra : La tribu maudite
Quête parallèle : Les Mains du forgeron.

Artisanat

Laboratoire alchimique
Forge
Meule
Établi

Niveau conseillé : 6

Habitat : Fort des Orques

Atub (Professeur : Illusion)
Garakh
Gularzob
Lob
Ogol
Shagrol
Ugor

Services

Acolyte : Lob [43/47]
Acolyte : Ogol [44/47]
Acolyte : Ugor [45/47]
Professeur (Illusion : Expert) : Atub [2/2]

Objets de collection

Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Cette forteresse orque se dresse dans les montagnes sud de la Brèche, au sud-ouest du Lac Honrich. Les Orques qui vivent là sont victimes d'une terrible malédiction et n'acceptent qu'à contrecoeur toute aide étrangère.

Extérieur

La première fois que vous venez à Largashbur, vous verrez les Orques défendre leur forteresse contre un géant enragé. Si vous vous adressez à eux une fois le combat terminé, vous apprendrez les problèmes qu'ils ont avec les géants et obtiendrez une nouvelle Quête parallèle. Les Orques ne vous permettent pas de pénétrer dans la forteresse tant que vous n'avez pas récupéré plusieurs objets dont Atub a besoin pour soigner Yamarz, son chef maudit. (Consultez les détails de la quête La tribu maudite pour savoir où les trouver). Une fois qu'ils vous autorisent à entrer, vous pourrez utiliser les postes d'artisanat à disposition et trouverez un coffre verrouillé près de l'entrée de la Cave de Largashbur.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Forge, Meule, Établi
- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Longère

Si vous voulez vous risquer à voler les Orques, vous trouverez la Longère pleine d'objets précieux.

- ◊ Coffres (2)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

Cave

Pénétrez dans la cave de la Longère par la trappe à l'extérieur et pillez l'endroit sans vous faire voir. Sur l'étagère, le livre du milieu est un livre de compétence.

- ◊ Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate
- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
- ◊ Potions

[9.37] Tour Clair-obscur



Quêtes associées

Quête de donjon : Repentir

Services

Acolyte : Illia [46/47]

Niveau conseillé : 8

Dangers

Piège oscillant (plaque à pression)

Donjon : Nid de harfreuses

Animal
Strix
Harfreuse
Illia (acolyte)
Silvia

Objets de collection

Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr
Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3
Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2 [A2/10]
Arme unique : Bâton de la mégère courroucée [69/80]
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantementr

Nichée dans les contreforts des montagnes méridionales de la Brèche, au sud-ouest de Faillaise, cette forteresse doit son nom à sa haute Tour centrale que l'on peut voir de très loin. Le rempart extérieur est en ruine et pénétrer dans la Tour n'est plus aussi difficile qu'autrefois : il suffit de gravir les marches extérieures pour y entrer.

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

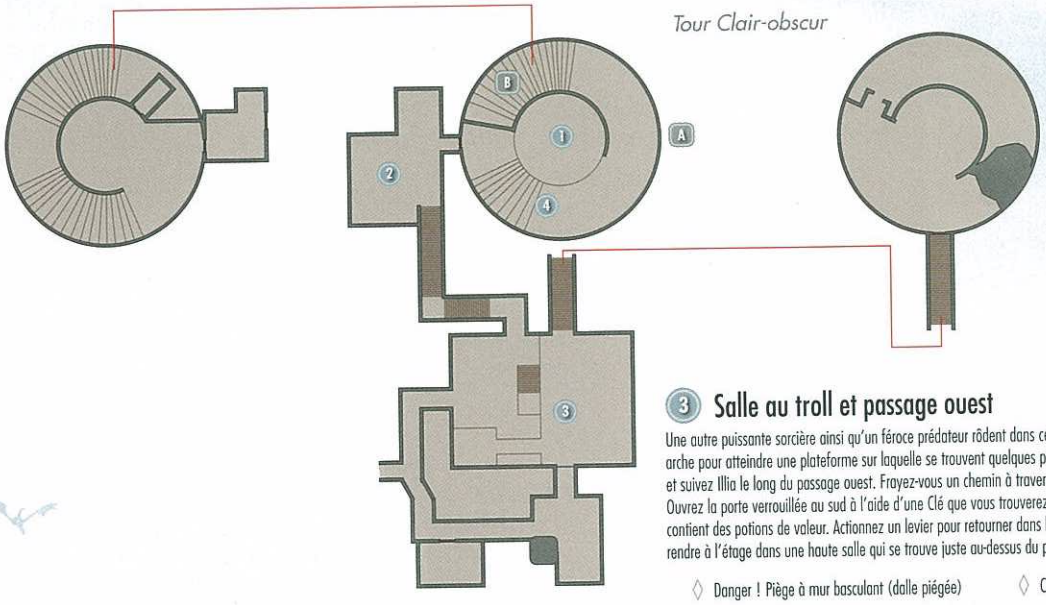
Adressez-vous à Illia, une femme qui se trouve dans la première grotte de la Tour. Elle vous apprend que sa mère va prendre part à un infâme rituel. Si vous souhaitez aider Illia, vous obtenez une nouvelle Quête parallèle qui implique de sauver sa mère du Coven Clair-obscur. Accédez ensuite au balcon se trouvant à l'étage et tuez quelques givrépeires en vous rendant vers [2].

2 Laboratoire

Tuez une puissante sorcière dans cette pièce puis pillez le petit coffre caché dans le coin nord-ouest.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique
- ◊ Coffre
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement

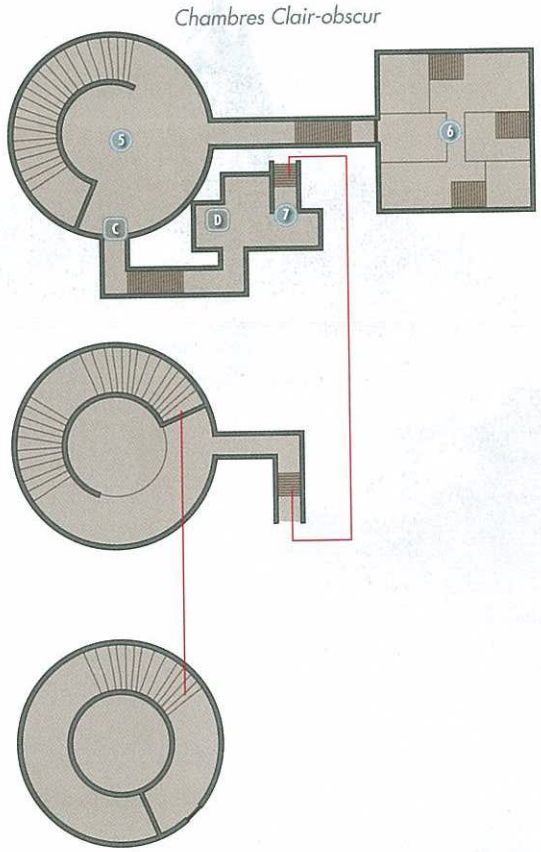
SAMY&DENIS



3 Salle au troll et passage ouest

Une autre puissante sorcière ainsi qu'un féroce prédateur rôdent dans cette grande salle. Gravissez les marches et passez une arche pour atteindre une plateforme sur laquelle se trouvent quelques potions (évitez la dalle piégée). Sautez au rez-de-chaussée et suivez Illia le long du passage ouest. Frayez-vous un chemin à travers les épaisses toiles d'araignée jusqu'à un coffre caché. Ouvrez la porte verrouillée au sud à l'aide d'une Clé que vous trouverez en faisant les poches d'Illia. Le petit placard à proximité contient des potions de valeur. Actionnez un levier pour retourner dans la pièce principale, puis traversez cette dernière pour vous rendre à l'étage dans une haute salle qui se trouve juste au-dessus du point [1].

- ◊ Danger ! Piège à mur basculant (dalle piégée)
- ◊ Coffre
- ◊ Potions à foison



4 Salle des harfreuses

Dans cette pièce, qui se trouve juste au-dessus du point [1], vous devez combattre de terribles monstres ainsi qu'une harfreuse. Pillez l'endroit une fois la situation un peu plus calme, puis passez la porte qui mène aux Chambres Clair-obscur.

- ◊ Livre de compétence [Illusion] : 2920, clairciel, vol. 2 [A2/10]
- ◊ Coffre

B Porte menant aux Chambres Clair-obscur

C Porte menant à la Tour Clair-obscur

5 Porte verrouillée

Tuez quelques sorcières en gravissant l'escalier initial. La porte qui mène jusqu'à la mère d'Illia est fermée. Prenez le passage à l'est et pénétrez dans la pièce attenante. Un livre de compétence est posé sur la table surplombant la fosse centrale.

- ◊ Livre de compétence [Destruction] : Le mystère de Talara, vol. 3

6 Nid d'harfreuse

Tuez une autre harfreuse ainsi qu'un monstre dans cette pièce afin d'obtenir une Clé, puis pillez quelques coffres et récupérez plusieurs potions avant de retourner au point [5] pour ouvrir la porte verrouillée.

- ◊ Clé de la Tour Clair-osbcur (harfreuse)
- ◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
- ◊ Potions
- ◊ Coffre

7 Bureau

Tuez une autre sorcière dans cette zone d'artisanat puis pillez un coffre avant de monter l'escalier. Vous vous retrouvez bientôt au point [5], sur un haut balcon. Tuez une sorcière ainsi que deux trolls puis continuez à monter l'escalier et sortez dehors pour vous retrouver face à la mère d'Illia, au sommet de la Tour.

- ◊ Artisanat : Autel d'enchantement
- ◊ Potions
- ◊ Diverses pièces d'équipement
- ◊ Coffre

D Sortie vers Bordeciel

Sommet de la Tour

Silvia, la mère d'Illia, attend juste à l'extérieur de la Tour. Asseyez-vous sur la chaise comme elle vous l'ordonne et attendez qu'Illia attaque sa mère par surprise, puis joignez-vous à elle pour tuer Silvia, accomplissant ainsi la quête qu'Illia vous a confiée. Proposez ensuite à cette dernière de poursuivre ses aventures avec vous si cela vous tente, c'est un acolyte de valeur. Pillez un grand coffre dans la tente à proximité et récupérez un livre de compétence posé sur une table avant de quitter les lieux.

- ◊ Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr
- ◊ Arme unique : Bâton de la mégère courroucée [69/80]
- ◊ Coffre
- ◊ Potions

[9.38] Ruines de Rkund



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Feu follet
Lucereine

Objet de collection

Coffre

Ces lointaines ruines dwemers se trouvent au coeur des montagnes sud de la Brèche, à la frontière de Bordeciel. Pour atteindre ce lieu, mieux vaut traverser la Tour Clair-obscur [9.37] pour ressortir dans les montagnes. Les ruines sont gardées par plusieurs feux follets ainsi que par une lucereine. Éliminez-les tous pour pouvoir piller tranquillement un coffre dwemer qui se trouve dans la tour du fond.

SAMY&DENIS

[9.39] Grotte de Cristalis



Quêtes associées

Activité de donjon

Donjon : Tanière

Animal

Gadnor (mort)

Objets de collection

Arme unique : Bâton d'ensorcellement de Gadnor [70/80]

Objets spéciaux

Autel de Kynareth [6/6]

Coffre

Sacoche d'apothicaire

Potions

Diverses pièces d'équipement

Abritant des animaux sauvages, cette petite grotte se trouve dans les montagnes au sud de Faillaise. Tuez l'ours qui rôde à l'extérieur, puis pénétrez à l'intérieur pour affronter quelques féroces smilodons et autres loups. Débarrassez-vous-en puis examinez le cadavre de Gadnor, qui se trouve au sommet du rocher central et récupérez le Bâton à proximité, qui s'avère être une arme unique. Pillez également un coffre et touchez le petit Autel de Kynareth pour qu'il vous guérisse instantanément de toute maladie que vous pourriez avoir contractée.

[9.40] Cap de Languemorte



Donjon : Repaire de dragon

Dragon (après la Quête principale : L'élévation du dragon)

Maître nécromancien (avant L'élévation du dragon)

Squelette

Dangers

Pièges runiques

Objets spéciaux

Mur de mots : Cri intimidant [3/3]

Coffre

Potion

Dans les montagnes au sud de Faillaise, à la frontière de Bordeciel, de grandes marches de pierre mènent à un surplomb au panorama à couper le souffle. Utilisez une attaque à distance pour déclencher de loin un piège runique dans la montée. Vous rencontrerez ici un mage, à moins d'avoir atteint la quête L'élévation du dragon (vous y trouverez alors un dragon !). Tuez la bête pour vous approcher du Mur de mots et pillez le coffre gigantesque.

[9.41] Ferme Chausseneige



Quêtes associées

Service (activité) : travail des champs* (Addvild)

Objets de collection

Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges [C2/10]

Habitation : Ferme

Addvild

Leonara Arius

Garde de Faillaise

Cette petite ferme se trouve juste au sud-ouest de Faillaise. Si vous en moissonnez les récoltes, vous pourrez les revendre à bon prix à Addvild, l'honnête propriétaire de l'endroit.

Ferme Chausseneige (intérieur)

La porte de la cabine est facile à crocheter et vous trouverez un livre de compétence, au bas du meuble, au sous-sol.

- ◊ Zone verrouillée (Novice)
- ◊ Livre de compétence [Altération] : Réalité et autres mensonges [C2/10]

[9.42] Pierre de l'Ombre



Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Sorcier

Objets spéciaux

Pierre dressée : Pierre de l'Ombre [13/13]

Au sud de Faillaise, ces anciennes pierres se dressent au sommet d'une petite colline. Tuez le mage qui s'y trouve puis examinez la Pierre dressée au centre pour accepter un nouveau bienfait de signe. Une fois par jour, ceux sous le signe de l'ombre peuvent devenir invisibles pendant 60 secondes. Attention, vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bienfait de signe à la fois et si vous activez cette Pierre dressée, vous supprimerez tous les autres que vous aurez pu découvrir auparavant (si c'est le cas).

[9.43] Siège des Rossignols



Quêtes associées

Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée

Niveau conseillé : 8

Donjon : Spécial

Objets de collection

Livre de compétence [Vol à la tire] : Ombres dérobées

Livre de compétence [Furtivité] : Le lecteur de la cuisine rouge

Objet unique : Armure de Rossignol [100/112]

Objet unique : Bottes de Rossignol [101/112]

Objet unique : Gants de Rossignol [102/112]

Objet unique : Capuchon de Rossignol [103/112]

Zone verrouillée (quête requise)

Coffres [Verrouillés : Novice] (2)

Ce temple abandonné abrite depuis fort longtemps les Rossignols, des adeptes clandestins de Nocturne, la princesse daedra. Vous ne pouvez pas y pénétrer à moins d'accomplir la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée. Suivez alors Karliah dans le complexe et récupérez le Livre de compétence qui se trouve près d'un lit, dans la grotte à la chute d'eau. Ensuite, prenez l'armure spéciale des Rossignols et revêtez-la. Lorsque Karliah vous explique ce qu'implique le fait de devenir membre des Rossignols, fouillez les pièces attenantes à l'est et à l'ouest pour trouver quelques coffres ainsi qu'un autre Livre de compétence, puis suivez Karliah jusqu'à la salle du fond pour terminer votre initiation.

Une fois la quête Vision nocturne accomplie (mettant ainsi fin aux quêtes de la Guilde des voleurs), les quartiers surplombant la cascade sont réhabilités. Libre à vous d'utiliser les lieux pour vous y reposer ou y rassembler des provisions. Après la quête, vous trouverez également Karliah ici.

[9.44] Creux du Casque brisé



Niveau conseillé : 6

Donjon : Camp de bandits

Bandit

Leifnarr (mort)

Artisanat

Chevalet de tannage

Dangers

Piège d'os (alarme)

Coffre piégé

Objets de collection

Livre de compétence [Armes à deux mains] : La bataille de Sancre Tor

Potions

Diverses pièces d'équipement

Minerai (Corindon)

Cette petite caverne, qui se trouve à l'extrémité sud-est de la Brèche, à l'est de la haute montagne qui domine le sud-est de Faillaise, sert d'abri à plusieurs bandits. Tuez les gardes à l'extérieur ainsi que les bandits se trouvant à l'intérieur de la grotte, y compris leur puissant chef. Revenez sur vos pas et ouvrez l'immense coffre sur le rebord (attention, il est piégé). Récupérez un Livre de compétence sur l'étagère à proximité puis revenez sur la passerelle et tirez sur la chaîne du mur sud pour ouvrir un passage secret qui mène au cadavre d'un Nordique. Il s'agit du corps de Leifnarr, que Grosta vous envoie chercher à la Scierie de Coeur-Bois [9.27].

SAMY&DENIS

[9.45] Forelhost



Quêtes associées

Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*
Quête de donjon : Assiégez le Culte du Dragon
Activité de donjon

Niveau conseillé : 24

Donjon : Repaire du prêtre-dragon

Animal
Capitaine Valmir
Adepte du dragon (fantôme)
Draugr
Rahgot

Artisanat

Laboratoires alchimiques (2)
Autel d'enchantement

Énigmes

Porte à Griffe

Objets de quête

Masque de Rahgot
Journal de Skorm Marcheneige

Objets de collection

Griffe de dragon : Griffe de verre [9/10]
Masque de prêtre-dragon : Rahgot [9/10]
Livre de compétence [Guérison] : L'exode
Arme unique : Bâton de prêtre-dragon [71/80]

Dangers

Piège : bélier (plaque à pression)
Piège : fléchettes (plaques à pression)
Pièges : jet de flammes (plaques à pression)
Pièges : lampes à huile
Pièges : flaques d'huile
Piège : sol qui s'élève
Pièges runiques (mur/sol)
Piège : lances (plaques à pression du piédestal)
Piège à lames oscillantes
Piège oscillant (plaques à pression)
Coffres piégés

Objets spéciaux

Mur de mots : Tourmente [2/3]
Coffres
Potions à foison
Diverses pièces d'équipement

SAMY&DENIS

Cette impressionnante forteresse se dresse dans les montagnes enneigées au sud-est de Faillaise (vous allez devoir faire un peu d'escalade pour y parvenir). Forelhost est le Tombeau de l'un des huit terrifiants prêtres-dragons dont vous devez récupérer les masques pour une quête spéciale.

Extérieur

Adressez-vous à un soldat impérial du nom de capitaine Valmir, qui a établi son camp juste à l'extérieur de la forteresse, pour obtenir une Quête parallèle qui implique de faire le ménage à l'intérieur. Si vous avez accidentellement tué le capitaine Valmir avant de pouvoir vous adresser à lui, vous trouverez la clé sur son cadavre. Méfiez-vous de ne pas vous faire repérer par le capitaine quand vous pillez son campement puis pénétrez dans la forteresse.

◊ Coffre ◊ Potions

A Sortie vers Bordeciel

1 Entrée

Éliminez le fantôme d'un adepte du dragon dans cette première grande salle. Passez sur le côté d'une dalle piégée en prenant le passage nord pour vous rendre vers [2].

◊ Danger ! Piège : bélier (plaque à pression)

2 Passage des lames oscillantes

Tuez d'autres fantômes d'adeptes du dragon en empruntant ce passage aux lames oscillantes. Pillez le coffre dans le recoin à proximité avant de vous précipiter tour à tour entre chaque lame pour passer le piège.

◊ Danger ! Piège : lames oscillantes
◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
◊ Diverses pièces d'équipemen

3 Salle du Journal

Le Journal dont le capitaine Valmir vous a parlé se trouve dans cette pièce calme. Récupérez-le pour accomplir un objectif facultatif. À ce stade, si vous revenez voir le capitaine, il vous fera un résumé de ce qu'il a appris dans le journal.

◊ Journal de Skorm Marcheneige
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
◊ Potions à foison

4 Dortoirs

Les poisons que les adeptes du dragon ont utilisés pour se suicider autrefois sont toujours très puissants. Récupérez les fioles en passant ici.

◊ Potions

5 Entrée/Forge - Côté ouest

Explorez les passerelles de l'entrée pour trouver un coffre, puis revenez sur vos pas et descendez dans la partie ouest, où un fantôme d'adepte du dragon vous attend de pied ferme. Continuez en traversant la forge pour arriver dans une petite cuisine.

◊ Artisanat : Enclume, Meule, Établi
◊ Coffre
◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

6 Salle de cérémonie

Récupérez quelques objets de valeur dans la cuisine avant de vous rendre dans cette grande salle qui contient un escalier au centre. Tuez quelques puissants draugr puis évitez la dalle piégée tout en haut de la plateforme centrale pour ne pas déclencher un piège. Ne restez pas devant le coffre qui se trouve là quand vous l'ouvrez si vous ne voulez pas vous faire empaler par des piques surgissant du sol. Tentez de désamorcer le gond piégé si le crochetage n'a plus de secrets pour vous.

◊ Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression), coffre piégé
◊ Potions

7 Passage au piège de feu

Méfiez-vous de plusieurs dalles piégées dans ce dernier passage, elles déclenchent de violents jets de flammes. Tuez un autre puissant draugr puis actionnez un levier pour ouvrir une porte qui vous permettra de sortir plus rapidement par la suite. Pour l'instant, descendez l'escalier et passez une porte pour vous enfoncer dans les profondeurs de la forteresse.

B Porte menant à la Crypte de Forelhost

C Porte menant à la Forteresse de Forelhost

8 Puits

Récupérez quelques potions dans cette pièce puis essayez de crocheter la porte de la cage (niveau Maître) qui se trouve au milieu. Si vous y parvenez, vous évitez les zones [9] et [10], que vous n'avez besoin d'explorer que s'il vous faut la clé ouvrant la porte de la cage. Le passage inondé qui se trouve sous la trappe mène vers [11].

◊ Potions

9 Passages funéraires

Pillez un grand nombre d'urnes et tuez de nombreux draugr en empruntant ce long passage. Méfiez-vous en récupérant les objets qui se trouvent sur les piédestaux (cela déclenche divers pièges), puis progressez avec précaution pour éviter d'autres pièges en chemin.

◊ Danger ! Pièges : fléchettes (plaques à pression), pièges runiques (mur/sol), lames oscillantes, lances (plaques à pression du piédestal), piège oscillant (plaques à pression)
◊ Coffre (Verrouillé : Maître)
◊ Potions

10 Tombeau du despote

Un guerrier draugr d'une puissance extraordinaire s'éveille d'un sarcophage au centre de cette grande caverne. Tuez-le ainsi que ses serviteurs pour récupérer la clé dont vous aurez besoin pour ouvrir un coffre. Montez à l'étage et sautez sur un deuxième coffre, puis montez le long d'une passerelle vous permettant d'atteindre une haute porte qui vous ramène au début des passages funéraires (mais méfiez-vous du piège magique tout en haut). Baissez-vous quand le piège se déclenche puis traversez la pièce en courant pour récupérer la Gemme spirituelle ou faites-la tomber de son piédestal avec une flèche.

◊ Clé du puits de Forelhost (coffre)
◊ Danger ! Piège magique
◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

11 Salle aux poisons

Tuez quelques ragnards en vous rendant dans cette grotte où des adeptes qui vivaient là se sont suicidés en empoisonnant leur puits (pas d'inquiétude : cela fait plusieurs siècles et le poison a eu le temps de se dissiper). Récupérez plusieurs fioles de poison laissées là ainsi qu'un livre de compétence posé sur une étagère.

◊ Danger ! Piège : flaque d'huile
◊ Livre de compétence [Guérison] : L'exode
◊ Potions à foison

12 Passage au sol qui s'élève

Le virage de ce passage recèle un joli piège : si vous marchez au milieu, une grande partie du sol s'élève brusquement, vous écrasant sur les longues piques au plafond. Évitez le milieu du passage lorsque vous passez le virage.

◊ Danger ! Piège : sol qui s'élève

D Porte menant au Réfectoire de Forelhost

E Porte menant à la Crypte de Forelhost

13 Entrée

Tuez un puissant draugr dans le tout premier passage pour découvrir un coffre caché dans le coin. Restez sur le côté du piédestal près du coffre lorsque vous en retirez l'objet pour éviter de vous faire cribler de flèches.

◊ Danger ! Piège : fléchettes (plaque à pression du piédestal)
◊ Coffre

14 Salle à manger

Cette salle à manger servit de salle mortuaire lorsque les adeptes durent embaumer rapidement leurs membres après avoir détruit l'entrée, lors de l'attaque de la forteresse. Pillez tout un ensemble d'urnes pour vous remplir les poches avant de prendre le passage sud qui mène vers [15].

15 Tunnel recouvert d'huile

Mettez le feu au sol recouvert d'huile de ce passage pour vous aider à tuer le puissant draugr qui rôde là.

◊ Danger ! Pièges : lampes à huile, flaques d'huile

16 Salle à ciel ouvert

Tuez d'autres draugr dans cette grande pièce et pillez le coffre qui se trouve sous l'escalier en bois. Vous pouvez également cueillir une grande quantité de fleurs mortelles et fouiller les cadavres à moitié enfouis de plusieurs draugr. Montez l'escalier et actionnez un levier dans le passage à l'est pour ouvrir une herse et gagner ainsi un raccourci. Revenez sur vos pas et prenez vers le nord pour arriver au point [17].

◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste) ◊ Potions

17 Laboratoire

Attirez un puissant draugr jusqu'à une flaque d'huile recouvrant le sol de cette salle, puis renversez la lampe pendue au-dessus de vous pour y mettre le feu et ainsi brûler le monstre. Lisez la note se trouvant sur la table près des Laboratoires alchimiques et récupérez plusieurs potions avant de monter à l'étage.

◊ Danger ! Pièges : lampe à huile, flaque d'huile
◊ Artisanat : Laboratoires alchimiques (2)
◊ Potions à foison

18 Bibliothèque

En vous rendant à la Bibliothèque, méfiez-vous des pièges magiques qui se trouvent dans la salle. Vous pouvez tirer sur la Gemme à l'aide de votre arc ou calculer vos déplacements et traverser la salle en courant. Récupérez une Griffe de verre spéciale sur un piédestal qui se trouve dans cette zone en désordre. Restez en arrière et sur le côté des piédestaux avant d'en prendre le contenu pour éviter les pièges. Crochetez les portes (niveaux Maître et Expert) pour accéder à un placard rempli de poisons ainsi qu'à une petite alcôve contenant une Gemme spirituelle. Pillez un coffre verrouillé en vous rendant vers [19].

◊ Danger ! Piège : lance (plaque à pression)
◊ Griffe de dragon : Griffe de verre [9/10]
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
◊ Potions à foison
◊ Diverses pièces d'équipement

19 Atelier d'arcanes

Tuez un draugr particulièrement puissant dans cette petite pièce puis restez en arrière et sur le côté en ouvrant le coffre à l'autre bout pour éviter de vous faire transpercer par des lances (ou désamorcez simplement le fil tendu). Évitez une dalle piégée dans le passage sud qui suit et récupérez quelques potions en vous rendant vers [20].

◊ Danger ! Piège : jet de flammes (plaques à pression), coffre piégé
◊ Artisanat : Autel d'enchantement
◊ Potions

20 Passage avec porte à Griffe

Examinez la Griffe de verre que vous avez trouvée au point [18] et remarquez les trois symboles gravés sur la paume. Faites pivoter les trois anneaux concentriques figurant sur la porte se trouvant à l'autre bout du passage pour indiquer la même séquence de symboles, puis examinez la serrure centrale et insérez-y la Griffe de verre pour accéder à la dernière salle du Tombeau.

21 Tombeau de Rahgot

Rahgot, un prêtre-dragon d'une immense puissance, s'éveille du sarcophage qui se trouve au centre de la pièce lorsque vous entrez. Tuez-le au terme d'un combat acharné, puis fouillez son cadavre pour récupérer un bâton de grande valeur, une clé ainsi qu'un masque de prêtre-dragon. Utilisez la clé pour ouvrir la grande porte et sortir à l'air libre.

◊ Masque de prêtre-dragon : Rahgot [9/10] (Rahgot)
◊ Arme unique : Bâton de prêtre-dragon [71/80]
◊ Clé du balcon de Forelhost (Rahgot)
◊ Coffre

F Sortie vers Bordeciel

Extérieur (balcon)

Une fois à l'extérieur, passez quelques remparts enneigés jusqu'à un ancien Mur de mots. Apprenez un nouveau Mot de puissance, puis descendez dans la cour principale du fort où vous verrez le capitaine Valmir en train de parler à un soldat ennemi. Il semble que Valmir soit en réalité un imposteur... Tuez-le pour terminer la quête puis fouillez son cadavre pour trouver une lettre. Vous n'avez ensuite plus rien à faire ici.

◊ Mur de mots : Tourmente [2/3]

SAMY&DENIS

[9.46] Cristal de Stendarr



Niveau conseillé : 6

Habitation : Spécial

Vigile de Stendarr (bénédiction)

Objets de collection

Livre de compétence [Guérison] : L'exode [D2/10]

Objets spéciaux

Autel de Stendarr [5/5]
Coffre
Havresac
Sacoche
Diverses pièces d'équipement

Cette haute Tour, qui se trouve à l'extrémité sud-est de Bordeciel, est occupée par les vigiles de Stendarr, de fidèles adeptes des Divins qui cherchent à éradiquer les Daedra. Adressez-vous à n'importe lequel d'entre eux ou touchez le petit autel à l'intérieur pour vous guérir de toutes les maladies que vous pouvez avoir contractées. Récupérez le Livre de compétence qui se trouve sur une couverture et pillez (en faisant attention de ne pas vous faire repérer) le coffre tout en haut. Vous trouverez également une pièce d'équipement de valeur près d'un squelette reposant dans la neige, au nord de la Tour.

LIEUX SECONDAIRES

[9.A] Surplomb du Sombreflot



À la base de la grande cascade et du chemin menant à Fort-Ivar, vous pourrez voir un surplomb qui abrite un troll. Un soldat de Sombrage gît au milieu des ossements, avec une note recensant les attaques dans la zone, dont le troll est sans doute l'auteur.

◊ Note

[9.B] Camp de bûcheron : lac Geir



Un bûcheron assassiné gît effondré sur ses bûches dans ce camp composé d'une seule tente, situé dans le taillis en surplomb, près de la route de Fort-Ivar. Vous y trouverez de la nourriture et un peu d'or.

[9.C] Le réanimateur de poulets : lac Geir



Sur le sommet des plus hauts rochers, la route principale s'étalant au sud, vous trouverez un étrange personnage vêtu de robes, qui tente de ressusciter un poulet décédé. Son expérience réussit, et il vous attaque si vous vous approchez. Taillez-le en pièces et ramassez les quelques ingrédients qui traînent.

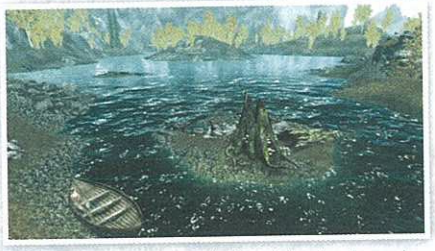
[9.D] Camp de chasseur de trésor : lac Geir



Une petite tente et la fumée d'un feu non loin de la route principale indiquent la présence d'un petit camp de chasseur de trésor en surplomb du lac Geir. En dehors d'un peu de nourriture, il n'y a là rien à voler ou à récupérer, si ce n'est un mot sur l'un des tonneaux qui indique qu'un trésor est caché sur l'île au nord-ouest.

◊ Note

[9.E] Île au trésor : lac Geir



Au nord-ouest du camp, près de la souche d'un vieil arbre, deux chasseurs de trésor ont déterré un coffre. Votre présence n'est pas vraiment la bienvenue, et vous devrez les affronter avant de piller tout ce que vous pourrez.

◊ Coffre

[9.F] Tertre aux dragons : Bois d'Automnelle



Quête associée : Quête principale : Immunité diplomatique

Ce Tertre aux dragons est initialement inaccessible. Il s'ouvre dans le cadre de la quête principale : Immunité diplomatique, et si vous vous y rendez pendant ou après ce point dans la quête principale, le tertre sera ouvert et vide. Ce dragon est peut-être celui qui prend possession de la Tour d'Automnelle toute proche [9.14].

[9.G] Autel de Talos : Pic de Froki



Au-dessus de la Cabane de Froki, vous verrez un sentier pentu qui gravit une montagne jusqu'à son sommet, où un Talos de pierre contemple la Gorge d'Arquevent. Recevez une bénédiction et fouillez les offrandes pour y trouver :

◊ Livre de compétence [Armes à deux mains] : Roi
◊ Autel de Talos [17/17]
◊ Sacoche
◊ Diverses pièces d'équipement

[9.H] Camp de Medresi : Angarvunde



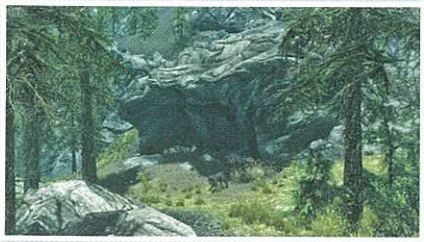
Quête associée : Quête de donjon : Medresi Dran et les morts errants*

Vous trouverez un petit campement près de l'entrée d'Angarvunde : c'était le quartier général de Medresi Dran et ses vils mercenaires. Fouillez le site pour trouver ses notes et un livre de compétence. Explorez Angarvunde pour la rencontrer en personne.

◊ Livre de compétence (Éloquence) : La danse du feu, vol. 7
◊ Notes de Medresi

SAMY&DENIS

[9.I] Tanière d'animaux sauvages : Arquebrumes



Un trio de loups affamés (ou autres animaux sauvages) ont installé leur tanière dans un renfoncement rocheux, où ils ramènent lapins et autres proies. À part de l'obscurcine, vous ne trouverez rien d'intéressant ici.

[9.J] Cabane de bandits : Arquebrumes



Une cabane en ruines abrite des bandits et leur chien. Oubliez l'assaut frontal car la porte est fermement condamnée ; entrez plutôt par les trous dans les murs latéraux. S'ils vous voient, les vauriens sortiront pour vous affronter. Vous trouverez les objets suivants à l'intérieur :

- Livre de compétence [Parade] : La bataille du Mont écarlate
- Coffre
- Diverses pièces d'équipement

[9.K] Coffre du Mistral



À la base du Pic du Mistral, au nord-est de la Grotte de l'Avalanche, un coffre est gardé par deux squelettes (du genre qui ne sont pas réanimés). Ouvrez le coffre verrouillé, où vous trouverez généralement des gemmes et autres babioles.

- Coffre (Verrouillé : Novice)

[9.L] Autel dans les bois : Vendombre



Dans les profondeurs de la forêt de Vendombre, un mage de feu fait des expériences près de l'autel, entouré d'antiques pierres cérémonielles oubliées. Tuez le magicien et prenez tous les artefacts dwemers que vous souhaitez, sans oublier le livre de compétence.

- Livre de compétence [Guérison] : Phylogénie raciale

[9.M] Tertre aux dragons : Forêt de Vendombre



Quête associée : Quête principale : Tertre des chutes tourmentées

Ce Tertre aux dragons est initialement inaccessible. Il s'ouvre dans le cadre de la quête principale : Le mur d'Alduin, et si vous vous y rendez pendant ou après ce point dans la quête principale, le tertre sera ouvert et vide.

[9.N] Camp de chasseurs : Collines de Vendombre



Dans les terres plus élevées et plus rocailleuses au sud-est de la Clairière de Vendombre, un petit camp de chasseurs est perdu au milieu des collines. Vous y trouverez deux chasseurs et un livre de compétence dans l'une des tentes.

- Livre de compétence [Archerie] : Le ruban d'or du mérite
- Havresac

[9.O] Antre de troll : Rkund



À l'ouest des Ruines de Rkund, l'entrée d'un antique tertre nordique a été creusée dans le flanc des montagnes de Jerall. Malheureusement, ce site abrite un redoutable troll.

- Coffre

[9.P] Tanière d'animaux sauvages : Grotte de Cristalis



Non loin à l'est de l'entrée de la Grotte de Cristalis, une autre cavité dans les montagnes de Jerall abrite une tanière contenant bien peu d'objets de valeur. Il est possible qu'un ragnard vous attaque pendant votre brève exploration des lieux.

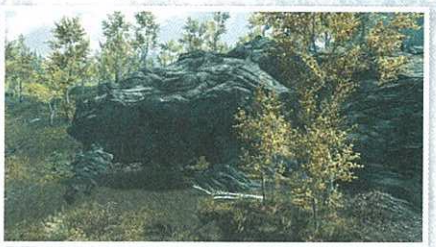
[9.Q] Tertre aux dragons : Col de Languemorte



Quête associée : Quête principale : Immunité diplomatique

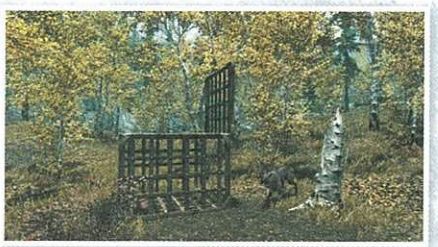
Ce Tertre aux dragons est initialement inaccessible. Il s'ouvre dans le cadre de la quête principale : Immunité diplomatique. Si vous vous y rendez pendant ou après ce point dans la quête principale, le tertre sera ouvert et vide. C'est peut-être ce dragon qui règne maintenant sur les ruines perdues du Cap de Languemorte sur la colline ?

[9.R] Tanière d'animaux sauvages : Pierre-de-Shor



Au sud-est de la Tour de Shor, le long d'un chemin qui passe dans le sens nord-sud à la base des Monts Velothi, une petite colline rocailleuse abrite l'antre d'un loup. Vous pourrez y trouver quelques objets sur le corps d'un bandit.

[9.S] Dilemme de trappeur



Les bois à l'est de Fort Tiremuraille abritent une cage rouillée contenant un loup. Si vous l'ouvrez, les trappeurs se montrent et vous attaquent ! Tuez-les avec l'aide du loup. Si ce dernier survit, il court se réfugier dans l'antre de loup toute proche [9.R].

SAMY&DENIS

[9.T] Camp de mineur : Monts Velothi



Les terribles blizzards qui balayent les pics enneigés des hauteurs de la Brèche ont tué et à demi enterré un malheureux mineur. Vous pourrez trouver non loin de là deux filons qui ne résisteront pas longtemps à votre pioche (ou à celle qui traîne tout près). À l'ouest du mineur, un livre de compétence gît près du squelette d'un autre malheureux.

- Livre de compétence [Destruction] : L'art de la magie de guerre
- Minerai (Pierre de lune, Vif-argent)

[9.U] Les trois sentinelles



La route qui part vers le nord depuis la porte nord de Faillaise et l'étable est bordée par ces trois tours de guet en bois, où un petit contingent de gardes de la ville est à l'affût de la moindre attaque de bandits. Au sommet de chacune d'elles vous trouverez un coffre contenant les objets confisqués aux brigands. Crochetez la serrure et servez-vous généreusement.

- Coffres (Verrouillés : Spécialiste) (3)

[9.V] Autel de Zénithar : Rochebrune



Au bord de la route nord de Faillaise, juste après les trois sentinelles [9.U], la route bifurque. Abstenez-vous de choisir un embranchement et allez plutôt vers le sommet de la colline, à l'est ; vous y trouverez de petites ruines. Pourfendez les animaux sauvages qui la protègent et vous pourrez prier à cet autel de Zénithar de fortune. Servez-vous parmi les offrandes si vous le souhaitez.

- Autel de Zénithar [5/5]
- Sacoche

[9.W] Tour effondrée : extérieur de Faillaise



Faillaise n'a pas fermé l'une de ses portes sans raison : plus haut sur l'ancienne route à l'est vous voyez les restes d'une tour effondrée, où quelques bandits fouillent les ruines.

- Coffre [Apprenti]

[9.X] Ferme en flammes



Près de la frontière sud, au pied des montagnes de Jerall, une petite ferme brûle joyeusement. On pourrait penser que c'est l'oeuvre d'un dragon, mais inspectez le cercle d'invocation et les restes calcinés d'un fermier, qui tient dans sa main carbonisée un parchemin d'invocation d'Atronach de feu, et vous verrez que la vérité est ailleurs. Un livre de compétence est caché au creux d'un tronc, tombé près de la cabane.

- Livre de compétence [Destruction] : L'horreur du Château de Xyr
- Coffre

[9.Y] Antre de troll de glace : crête des montagnes de Jerall



Regardez vers le chemin périlleux, et vous verrez peut-être un drapeau flottant sur une haute crête. Suivez la traînée de sang sur la neige le long d'un petit sentier et vous tomberez sur l'antre d'un troll de glace. Pourfendez le monstre, et constatez que le sang provient du corps d'un mineur. Un livre de compétence est caché sous la carcasse d'un animal. Livre de compétence [Parade] : La danse du feu, vol. 2

- Coffre (Apprenti)
- Diverses pièces d'équipement

[9.Z] Crête des deux pins



Gravissez tant bien que mal les pentes abruptes en partant du Cristal de Stendarr jusqu'à un couple de pins sur une crête rocheuse. Sous l'un d'eux se trouve la couchette d'un mineur, ainsi qu'un livre de compétence.

- Livre de compétence [Furtivité] : 2920, vifazur, vol. 8
- Minerai (Fer)



SAMY&DENIS

GRIFFENOIRE ET AUTRES ROYAUMES





INTRODUCTION

SPOILERS MINEURS

Les terres de Bordeciel abritent mille endroits étonnants, et certains ne peuvent être rattachés à aucune châtellerie. En fait, il y a même des lieux qui n'existent pas à proprement parler ! Des caravanes itinérantes aux circonvolutions de l'esprit d'un empereur dément, tous les sites inclassables ou surnaturels se retrouvent ici, dans les "autres royaumes".

SERVICES, ARTISANAT ET OBJETS DE COLLECTION

Services

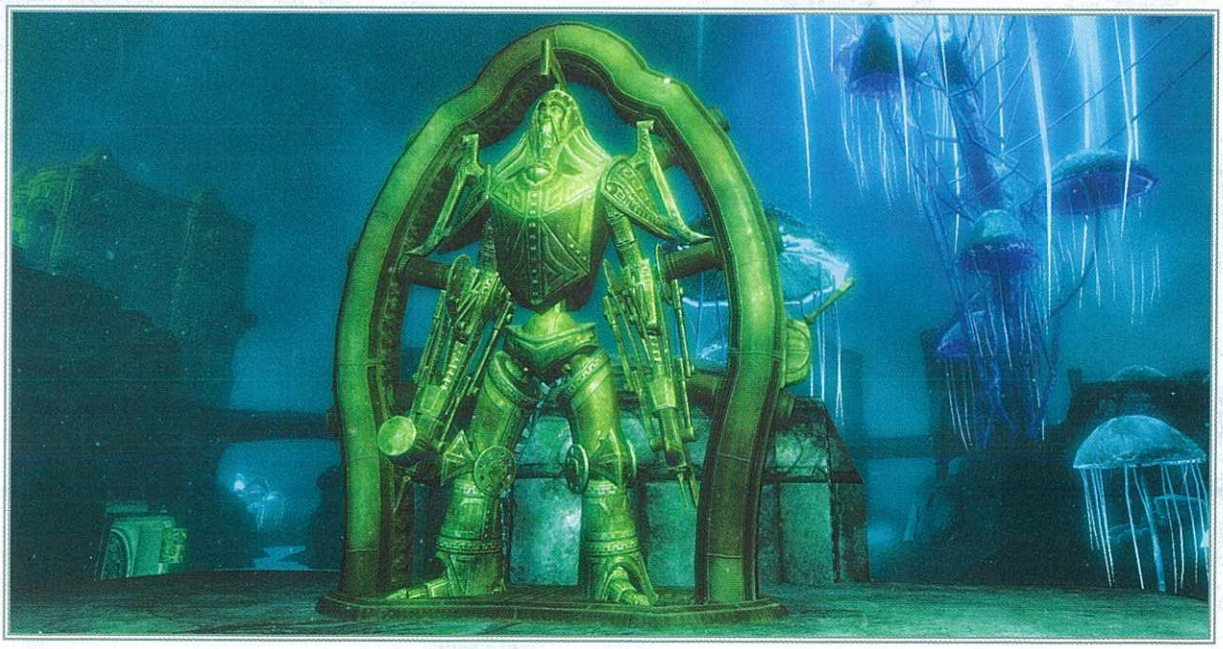
- Acolytes/Mercenaires : [1/47]
- Commerçants : [7/133]
  - Apothicaire : [0/12]
  - Archerie : [0/3]
  - Aubergiste : [0/15]
  - Cocher : [0/5]
  - Forgeron : [0/33]
  - Joaillier : [0/2]
  - Maître d'écurie : [0/5]
  - Receleur : [4/10]
  - Spécial : [0/3]
  - Tavernier : [0/5]
  - Vendeur (articles généraux) : [3/19]
  - Vendeur de sorts : [0/12]
  - Vendeur de vivres : [0/9]
- Maisons à vendre : [0/5]
- Prétendant(e)s au mariage : [0/62]
- Professeurs de compétences : [4/50]
  - Alchimie : [0/3]
  - Altération : [0/3]
  - Archerie : [0/3]
  - Armes à deux mains : [0/2]
  - Armes à une main : [0/3]
  - Armure légère : [0/3]
  - Armure lourde : [0/3]
  - Conjuration : [0/3]
  - Crochetage : [1/2]
  - Destruction : [0/3]
  - Éloquence : [1/4]
  - Enchantement : [0/2]
  - Forgeage : [0/3]
  - Furtivité : [1/3]
  - Guérison : [0/3]
  - Illusion : [0/2]
  - Parade : [0/2]
  - Vol à la tire : [1/3]

Objets de collection

- Armes uniques : [2/80]
- Cartes au trésor : [0/11]
- Gemmes étranges : [0/24]
- Griffes de dragon : [1/10]
- Insectes capturés : [0/5]
- Larcins : [0/7]
- Livres de compétence : [6/180]
  - Alchimie : [1/10]
  - Altération : [0/10]
  - Archerie : [0/10]
  - Armes à deux mains : [0/10]
  - Armes à une main : [0/10]
  - Armure légère : [0/10]
  - Armure lourde : [1/10]
  - Conjuration : [0/10]
  - Crochetage : [1/10]
  - Destruction : [0/10]
  - Éloquence : [1/10]
  - Enchantement : [0/10]
  - Forgeage : [1/10]
  - Furtivité : [0/10]
  - Guérison : [0/10]
  - Illusion : [0/10]
  - Parade : [1/10]
  - Vol à la tire : [0/10]
- Masques de prêtre-dragon : [1/10]
- Objets uniques : [0/112]

Objets spéciaux

- Autels : [0/69]
  - Akatosh : [0/6]
  - Arkay : [0/12]
  - Dibella : [0/8]
  - Julianos : [0/5]
  - Kynareth : [0/6]
  - Mara : [0/5]
  - Pierres dressées : [0/13]
  - Stendarr : [0/5]
  - Talos : [0/17]
  - Zénithar : [0/5]
- Murs de mots : [1/42]
  - Allégeance animale : [0/3]
  - Aura de perception : [0/3]
  - Corps éthéré : [0/3]
  - Cri de glace : [0/3]
  - Cri intimidant : [0/3]
  - Désarmement : [0/3]
  - Force implacable : [0/1]
  - Furie élémentale : [0/3]
  - Impulsion : [0/2]
  - Marque mortelle : [0/3]
  - Paix de Kyne : [0/3]
  - Ralenti : [0/3]
  - Souffle de feu : [0/2]
  - Souffle glacé : [0/3]
  - Télékinésie : [0/1]
  - Tourmente : [1/3]



SAMY&DENIS

Total - 6

[10.00] Caravanes khajiits (3)
[10.01] Étoile d'Azura
[10.02] Griffenoire
[10.03] Aile Pélagius du Palais bleu
[10.04] Folie de Japhet
[10.05] Skuldafn
[10.06] Sovngarde

[10.00] Caravanes khajiits



Quêtes associées

Quête de la Confrérie noire : Contrat parallèle : Ma'randru-jo
Quête individuelle de la Guilde des voleurs : Montée de sucrelune* (Ri'saad)
Objectif secondaire : Nouvelle lune* (Kharjo)

Habitation : Spécial

Ahkari (Vendeur : articles généraux ; Professeur : Spécialiste)
Atahbah (Receleuse)
Dro'marash (Professeur : Éloquence)
Kharjo (Acolyte)
Khayla (Professeur : Furtivité)
Ma'dran (Receleur ; Vendeur : articles généraux)
Ma'jhad (Receleur ; Professeur : Crochetage)
Ma'randru-jo
Ra'zhinda
Ri'saad (Receleur ; Vendeur : articles généraux)
Zaynabi (Receleuse)

Services

Acolyte : Kharjo [47/47]
Commerçant (Receleur) : Ri'saad [7/10]
Commerçante (Receleuse) : Atahba [8/10]
Commerçant (Receleur) : Ma'jhad [9/10]
Commerçante (Receleuse) : Zaynabi [10/10]
Commerçant (Articles généraux) : Ri'saad [17/19]
Armes, tenues, potions, nourriture, ingrédients, divers
Commerçante (Articles généraux) : Ahkari [18/19]
Armes, tenues, potions, nourriture, ingrédients, divers
Commerçant (Articles généraux) : Ma'dran [19/19]
Armes, tenues, potions, nourriture, ingrédients, divers
Professeur (Crochetage : Expert) : Ma'jhad [2/2]
Professeur (Vol à la tire : Spécialiste) : Ahkari [3/3]
Professeur (Furtivité : Spécialiste) : Khayla [3/3]
Professeur (Éloquence : Spécialiste) : Dro'marash [4/4]

Artisanat

Chevalet de tannage

Objets de collection

Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Trois caravanes khajiits arpentent Bordeciel, allant de ville en ville pour offrir divers services et marchandises. Chacune est constituée d'un propriétaire et de son entourage, et suit un itinéraire précis entre deux cités majeures. Elles peuvent s'arrêter momentanément pour faire affaire avec vous en chemin, mais vous les retrouverez le plus souvent à l'extérieur des grandes capitales de Bordeciel, où elles montent le camp pour de courtes périodes. Se lier d'amitié avec les trois propriétaires aguerris peut vous apporter certains avantages.

Caravane de Ri'saad

Ri'saad est le patriarche des marchands des caravanes khajiits. Il est le plus riche des trois propriétaires et officie sur le meilleur itinéraire commercial, avec des contrats exclusifs dans les cités les plus fortunées de Bordeciel. Il fait l'aller-retour entre Markarth [5.00] et Blancherive [6.00]. Ri'saad propose une belle sélection d'articles, et Khayla peut vous entraîner dans l'art de la Furtivité.

◊ Artisanat : Chevalet de tannage

Caravane d'Ahkari

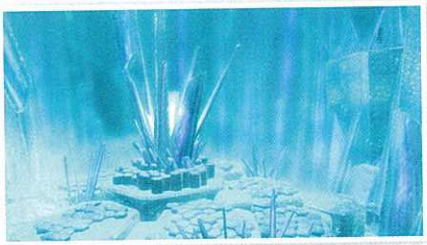
Ahkari a le monopole de l'itinéraire allant d'Aubétoile [3.00], au nord, à Faillaise [9.00] : une route commerciale très rentable. Parlez à Ahkari pour vendre et acheter divers objets, ou pour prendre une leçon de Vol à la tire. Dro'marash peut vous aider à travailler votre Éloquence, et Kharjo acceptera de devenir votre acolyte si vous lui rendez d'abord un petit service.

Caravane de Ma'dran

Il y a peu, Ma'dran était le plus pauvre des trois marchands khajiits, mais aujourd'hui la guerre civile gronde et ses affaires ont repris de manière spectaculaire : il vend principalement armes et armures, objets dont la demande est en très forte hausse. Parlez-lui pour acquérir de nouveaux équipements, ou tournez-vous vers Ma'jhad pour améliorer votre compétence en Crochetage.

◊ L'itinéraire de Ma'dran est unique car il partage une étape avec celui de Ri'saad : Vendeaume [7.00]. Par contre, il ne va pas jusqu'à Markarth [5.00], mais passe par Solitude [1.00].

[10.01] Étoile d'Azura



Quêtes associées

Quête des Daedra : L'Étoile noire

Niveau conseillé : 6

Donjon : Spécial

Serf drémora
Malyn Varen

Objets de collection

Objet unique : Étoile d'Azura [36/112]
Objet unique : Étoile noire [26/112]
Zone verrouillée (quête requise)

L'Étoile d'Azura est un lieu unique qui n'est accessible qu'au cours de la Quête des Daedra : L'Étoile noire. Il s'agit en fait de l'intérieur de l'Étoile d'Azura, l'artefact daedra que vous essayez de retrouver pendant la quête. Le personnage auquel vous demandez de l'aide pour restaurer l'Étoile d'Azura brisée détermine la récompense que vous recevrez à la fin de la quête : l'Étoile d'Azura (une gemme spirituelle magistrale inépuisable) si vous vous tournez vers Aranea Ienith ou l'Étoile noire (une gemme spirituelle noire inépuisable) si vous choisissez Nelacar. Quelle que soit votre décision, vous entrerez à l'intérieur de l'étoile et pourchasserez le sombre Malyn Varen le long d'un sinueux chemin cristallin, où des drémoras tenteront de vous barrer la route. Tuez Varen au coeur de l'étoile pour la purifier et mettre la main sur un objet inestimable.

[10.02] Griffenoire



Quêtes associées

Quête principale : Savoir ancien
Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire
Quête parallèle : Nirnroot cramoisie
Activité de donjon

Niveau conseillé : 18

Donjon : Cité des nains

Chaurus
Sphère dwemer
Araignée dwemer
Géant
Falmer
Serviteur falmer
Troll de glace
Givrépeire
Feu follet
Lucereine

Artisanat

Laboratoire alchimique
Autel d'enchantement
Établi

Dangers

Piège : baliste dwemer (levier)
Piège : batteuse dwemer (plaque à pression)
Piège : batteuse dwemer (levier)
Piège : lames oscillantes (plaques à pression/levier)

Énigmes

Énigme à boutons

Jonctions souterraines

Alftand [4.13]
Élévateur de Griffenoire (Alftand) [3.26]
Élévateur de Griffenoire (Raldbthar) [3.33]
Mzinchaleft [2.18]
Mzinchaleft (extérieur) [2.18]
Raldbthar [3.32]
Tour de Mzark [3.15]

Objets de quête

Nirnroot cramoisie
Parchemin des Anciens
Lexique à runes

Objets de collection

Livre de compétence (Alchimie) : De Rerum Dirennis
Livre de compétence (Parade) : Guerrier
Livre de compétence (Armure lourde) : 2920, mi-l'an, vol. 6
Livre de compétence (Forgeage) : Le défi de l'armurier
Livre de compétence (Éloquence) : La danse du feu, vol. 6
Zone verrouillée (quête requise)
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement
Minerai (Corindon)

SAMY&DENIS

REMARQUE Trouvez des nirnroots cramoisies supplémentaires dans les nombreux lieux à l'intérieur de Griffenoire, tels que : le laboratoire de Sinderion, les ruines silencieuses et la station de pompage abandonné (parmi tant d'autres).



A Sortie vers le poste de garde de Mzinchaleft [2.18]

B Élévateur de la Cathédrale d'Alftand [4.13]

C Sortie vers l'élévateur de Griffenoire (Raldbthar) [3.33]

D Sortie vers l'élévateur de Griffenoire (Alftand) [3.26]

La capitale dwemer de Griffenoire, abandonnée il y a des siècles et des siècles, abrite aujourd'hui de redoutables Falmers. Cette vaste métropole souterraine cache de nombreux secrets pour qui a le courage de s'aventurer dans ses sombres entrailles. On y trouve plusieurs élévateurs d'accès, mais votre première visite se fera au cours de la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire, qui vous fera certainement entrer par Alftand [4.13]. Ainsi, la première fois que vous vous rendrez dans Griffenoire, vous vous retrouverez au point [B], à moins de choisir l'un des accès alternatifs.

Une fois dans Griffenoire, vous pourrez emprunter l'un des élévateurs pour retourner à la surface. Certains sont reliés à des ruines dwemers majeures de Bordeciel, comme Raldbthar [3.32] dans le Clos ; d'autres à de simples tours d'élévateur, perdues dans la nature. Utilisez tous les élévateurs de Griffenoire pour ouvrir toujours plus de passages vers et depuis la surface, ce qui facilitera d'autant vos allers et venues dans la grande cité secrète.

Le sol de Griffenoire est plutôt plat et régulier, bien qu'il devienne moins praticable vers les extrémités de la grotte. Attendez-vous à affronter un ensemble d'unités de combat dwemers, de Falmers et d'autres créatures des cavernes comme les chaurus et les givrépeires. Des rencontres avec des créatures plus puissantes comme les trolls et les géants sont rares.

En parallèle à l'exploration de la Tour de Mzark [10] dans le cadre de la quête : La quête de l'extraordinaire, vous pouvez aussi récolter de la nirnroot cramoisie pour la Quête parallèle : Nirnroot cramoisie. Vous trouverez une cinquantaine de ces singulières plantes rouges éparpillées dans Griffenoire ; la majorité sont indiquées sur la carte fournie dans ce guide, mais certaines sont situées dans des lieux intérieurs. Utilisez la carte pour les localiser, puis repérez-vous au léger tintement qu'elles émettent pour en récolter le nombre requis et faire progresser la quête.

E Élévateur du Grand marché de Raldbthar [3.32]

F Sortie vers l'extérieur de Mzinchaleft [2.18]

1 Tour de Relent

Gravissez une pente rocailleuse pour atteindre cette grande tour au nord, puis faites-en le tour pour trouver la porte. Entrez et éliminez une poignée de givrépeires avant d'atteindre l'élévateur, qui vous ramène à Griffenoire. Vous vous retrouverez près d'une tour proche de celle que vous venez de quitter ; éliminez encore quelques araignées pour nettoyer l'endroit.

2 Laboratoire de Sinderion

Ce petit laboratoire sera sans doute votre premier arrêt à l'intérieur de Griffenoire. Vous y trouverez un important butin et des postes d'artisanat qui vous aideront à vous préparer aux dangers qui vous attendent. Si vous avez l'intention d'explorer longuement la cité souterraine, cet endroit fera un camp de base idéal. Inspectez la dépouille de Sinderion pour récupérer son journal, riche en informations, et découvrir une nouvelle quête qui exigera de récolter de la nirnroot cramoisies dans Griffenoire et ses alentours.

- ◊ Artisanat : Laboratoire alchimique, Autel d'enchantement, Établi
- ◊ Livre de compétence (Alchimie) : De Rerum Direnis
- ◊ Havresac
- ◊ Nirnroot cramoisie
- ◊ Coffres (2)
- ◊ Sacoche d'apothicaire
- ◊ Potions

SAMY&DENIS

3 Ruines silencieuses

Pénétrez dans cette chambre étroite pour y trouver un livre de compétence et de la nirnroot cramoisie, mais prenez garde à la dalle piégée près du trône.

- ◊ Danger ! Batteuse dwemer (plaque à pression)
- ◊ Livre de compétence (Parade) : Guerrier
- ◊ Nirnroot cramoisie
- ◊ Coffre

4 Salle de réflexion

La Salle de réflexion est l'une des trois structures situées au centre de la ville de Griffenoire. De modestes Falmers et des serviteurs errent dans la chambre principale. Faites le ménage, puis repérez une porte que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant : vous devez d'abord actionner un levier sur le balcon à l'est. Avant cela, passez les portes toute proches vers l'est pour découvrir un dortoir et une salle avec un coffre. Franchissez maintenant la porte ouest et montez les marches pour trouver un autre coffre. Prenez l'élévateur qui mène à un balcon extérieur élevé, puis faites le tour pour cueillir de la nirnroot cramoisie à l'extérieur.

- ◊ Nirnroot cramoisie
- ◊ Coffres (2)

5 Station de pompage

Quittez la Salle de débat [6] par la porte nord-est et empruntez une passerelle pour pénétrer dans ce petit atelier. La Station de pompage est reliée aux Catacombes de la Cité silencieuse [7] et abrite une poignée de serviteurs falmers faiblement armés. Sortez par la porte nord-est pour pouvoir revenir par la porte nord-ouest et trouver un coffre sur le balcon ouest.

- ◊ Coffre

6 Salle de débat

De nombreux Falmers et serviteurs falmers rôdent dans la Salle de débat. Vous y trouverez surtout un livre de compétence qui traîne sur une table à côté d'un squelette, dans l'alcôve est.

- ◊ Livre de compétence [Éloquence] : La danse du feu, vol. 6

7 Catacombes de la Cité silencieuse

Cueillez de la nirnroot cramoisie avant de vous enfoncer dans ce réseau d'égouts, juste à l'est du centre de la cité de Griffenoire. Tuez un Falmer et videz un coffre dans la première salle, puis évitez les deux plaques à pression dans la suivante ; vous pouvez également actionner le levier dans la niche derrière la porte pour déclencher les lames et découper tout ennemi en maraude. Continuez jusqu'à une chambre inondée, où vous pouvez plonger pour localiser trois coffres immergés. Empruntez le passage suivant et tuez un autre Falmer pour obtenir une clé très utile. Passez la porte sud pour atteindre la dernière salle, où vous trouverez d'autres Falmers et une porte menant à la Station de pompage de Griffenoire [5].

- ◊ Danger ! Piège : lames oscillantes (plaques à pression/levier)
- ◊ Clé du chaman (Falmer)
- ◊ Coffres (4)
- ◊ Nirnroot cramoisie

8 Quartiers de guerre

Cette petite zone abrite de nombreux lits où vous reposer. Terminez votre visite des lieux par les deux coffres sur le balcon de l'entrée.

- ◊ Coffres (2)

9 Maison du responsable de la ferme

Cette modeste demeure vous offre un endroit où vous reposer et nombre d'objets à piller.

- ◊ Coffre (Verrouillé : Novice)
- ◊ Potions
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Diverses pièces d'équipement

10 Tour de Mzark

Cette tour gigantesque, érigée au sud du centre de Griffenoire, renferme un objet au pouvoir immense. Empruntez l'élévateur, puis pillez quelques coffres verrouillés et prenez un livre de compétence dans la salle qui vous accueille. Gravissez ensuite les marches pour tomber sur la dépouille de Drokt ; lisez son journal pour en apprendre davantage. Continuez à monter et vous atteindrez un panneau de commande ; insérez le Lexique vierge dans le réceptacle, puis appuyez sur le troisième bouton en partant de la gauche jusqu'à ce que le deuxième devienne actif. Appuyez maintenant sur le deuxième bouton en partant de la gauche et le premier bouton s'activera à son tour. Appuyez dessus jusqu'à ce que tous les boutons soient désactivés, récupérez le Lexique transcrit dans le réceptacle, puis approchez du mécanisme central pour vous emparer du mystérieux Parchemin des Anciens. Sortez par la porte toute proche et utilisez l'élévateur pour revenir rapidement à la surface de Bordeciel.

- ◊ Parchemin des Anciens
- ◊ Coffres [Verrouillés : Novice] (2)
- ◊ Lexique à runes
- ◊ Potions
- ◊ Livre de compétence (Forgeage) : Le défi de l'armurier
- ◊ Diverses pièces d'équipement

11 Station de pompage abandonnée

Pourfendez la gardienne des lieux, une redoutable araignée dwemer, puis pillez le coffre contre le mur. Un autre repose au fond de l'eau ; sautez au-dessus des tuyaux et actionnez une vanne immergée, puis refaites surface un moment pour cueillir de la nirnroot cramoisie avant de tourner une autre vanne pour sortir de l'eau.

- ◊ Nirnroot cramoisie
- ◊ Coffre (Verrouillé : Spécialiste)
- ◊ Coffre

Autres sites de Griffenoire

Les sites suivants ne sont pas aussi intéressants que ceux mentionnés plus haut, mais leur exploration vaut tout de même le détour :

i Passerelle

Cette passerelle devait sans doute servir à surveiller l'entrée et la sortie des ouvriers.

ii Clairière de la Lucereine

Prenez garde à cette clairière où des feux follets flottent en toute insouciance ! Une terrible Lucereine vous attaquera si vous approchez. De la nirnroot cramoisie pousse près des planches qui enjambent le ruisseau à l'est.

- ◊ Nirnroot cramoisie

iii Tours de guet

Depuis ces tours, des soldats dwemers devaient sans doute surveiller les ouvriers qui allaient et venaient dans la cité.

iv Coin à champignons

De nombreux champignons luisants géants de Griffenoire poussent ici. Vous trouverez de la nirnroot cramoisie près des tuyaux, au nord.

- ◊ Nirnroot cramoisie

v Chaurus endormis

Profitez de leur sieste pour vous faufiler ici au nez et à la barbe de deux chaurus géants.

vi Griffenoire : Porte principale

Voici la porte de la grande capitale des nains, permettant d'entrer par le sud.

vii Arène de Griffenoire

On peut penser que des Falmers étaient contraints de se battre dans cette petite arène. Un levier permet de faire sortir des lames tournoyantes mortelles du sol. Ne manquez pas de prendre le livre de compétence posé sur la dalle de pierre tout proche.

- ◊ Danger ! Batteuse dwemer (à proximité)
- ◊ Livre de compétence (Armure lourde) : 2920, mi-l'an, vol. 6

viii Antre de troll

Un couple de redoutables trolls monte la garde devant un brin de nirnroot cramoisie sur ce surplomb.

- ◊ Nirnroot cramoisie

ix Autel

Vous trouverez quelques objets dignes d'intérêt au pied de cet autel près de l'eau, mais prenez garde à la sphère dwemer qui sort du mur.

- ◊ Nirnroot cramoisie
- ◊ Potions

x Camp de mineurs falmers

Débarrassez-vous de la poignée de Falmers qui vous attend ici et pillez les coffres qu'ils protègent. Si le coeur vous en dit, vous pouvez extraire un peu de corindon dans le filon près de la tente du chef. Vous trouverez de la nirnroot cramoisie près de l'eau.

- ◊ Nirnroot cramoisie
- ◊ Minerai (Corindon)
- ◊ Coffres (2)

xi Gong de Vulthuryol

Vous voyez cet orbe énorme qui scintille et flotte au-dessus de la Cité silencieuse, au centre de Griffenoire ? Touchez cette cible lointaine avec le cri Déferlement et vous invoquerez le dragon Vulthuryol, qui prend son envol depuis son antre secret pour couvrir la ville de flammes, avant de se poser sur la route sud.

[10.03] Aile Pélagius du Palais bleu



Quêtes associées

Quête des Daedra : La folie incarnée

Niveau conseillé : 8

Donjon : Spécial

Shéogorath
Pélagius le Fou

Objets de collection

Livre de compétence (Crochetage) : À filou, filou et demi [C2/10]
Arme unique : Wabbajack [72/80]
Zone verrouillée (quête requise)

Cette aile mystérieuse du Palais bleu de Solitude [1.00] est inaccessible en dehors de la Quête des Daedra : La folie incarnée. Après une brève exploration de ces lieux inhabités depuis des lustres, vous vous retrouvez bientôt transporté dans un décor étrange : l'esprit aussi verdoyant que dérangeant de l'empereur Pélagius III ! Parlez à Shéogorath pour faire progresser la quête et recevoir une arme unique, le Wabbajack, seul objet que vous pouvez emporter avec vous en quittant cet univers pour le moins singulier.

Empruntez chacun des trois chemins proposés pour vivre trois situations surprenantes, reflets de l'esprit dérangé de Pélagius. Utilisez le Wabbajack de la manière suivante pour sortir de chaque épreuve :

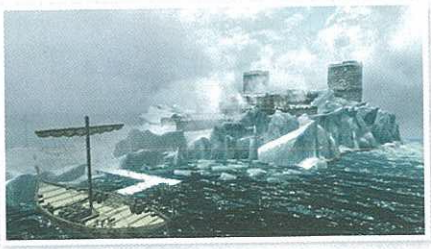
Arène : tirez sur les spectateurs, pas sur les combattants.

Pélagius le Tourmenté : tirez sur l'empereur endormi pour faire apparaître des vagues d'ennemis toujours plus puissants ; vous devez tous les tuer.

Pélagius contre Pélagius : tirez sur la version miniature de Pélagius (appelée "Confiance") pour la faire grandir, et sur le soldat impérial, "Colère", pour le faire rapetisser. Assurez-vous que la confiance de Pélagius soit la plus grande possible, puis tirez sur les deux spectres du Doute qui ne manqueront pas d'apparaître.

Une fois sorti de l'imaginaire effrayant de Pélagius, continuez à fouiller l'aile du même nom pour trouver un livre de compétence et des caisses à l'étage inférieur.

[10.04] Folie de Japhet



SAMY&DENIS

Quêtes associées

Quête parallèle : Résistance à l'Est

Artisanat

Autel d'enchantement

Donjon : Camp de bandits

Horqueur sanguinaire
Haldyn
Vasard

Dangers

Lances oscillantes (plaque à pression)
Zone verrouillée (quête requise)
Coffres
Potions
Diverses pièces d'équipement

Le Folie de Japhet est une île spéciale qu'on ne peut atteindre que par bateau. Vous vous y rendrez au cours de la Quête parallèle : Résistance à l'Est pour vaincre un mage belliqueux, Haldyn, qui a érigé là un impressionnant repaire de pirates.

Une fois votre navire arrivé à bon port, débarquez et traversez la glace brisée en direction de la tour, au sommet du glacier maintenant tout proche. Cependant, vous ne pouvez pas l'atteindre ; suivez plutôt votre marqueur d'objectif pour trouver l'entrée d'une petite grotte.

Grotte maritime

Tuez les quelques vasards qui traînent dans la grotte humide et videz un coffre dans la première caverne. Éliminez ensuite le bandit des Horqueurs sanguinaires qui attend dans la salle de pierre suivante, où vous pourrez piller un autre coffre. Prenez les potions sur les étagères avant de monter vers les tours de la Folie de Japhet.

◊ Coffres (2)
◊ Potions

Tours de la Folie de Japhet

Prenez soin d'éviter la plaque à pression qui vous accueille en montant les marches, éliminez quelques gardes des Horqueurs sanguinaires, puis videz le coffre dans le long hall qui mène à la tour voisine. Si vous le souhaitez, descendez les marches pour affronter d'autres gardes et trouver quelques objets intéressants, notamment un coffre verrouillé. Crochetez la serrure de niveau Expert de la porte pour découvrir la dernière demeure de Japhet, dont les restes reposent à côté d'un journal fort intéressant et d'un grand coffre. Montez à l'étage supérieur pour vaincre Haldyn, piller son coffre et vous emparer de sa clé. Redescendez ensuite et utilisez la clé de la Folie de Japhet pour ouvrir la porte du couloir adjacent, qui mène à l'extérieur.

◊ Danger ! Lances oscillantes (plaque à pression)
◊ Artisanat : Autel d'enchantement
◊ Clé de la Folie de Japhet (Haldyn)
◊ Coffres (2)
◊ Coffre (Verrouillé : Apprenti)
◊ Coffre (Verrouillé : Expert)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

Folie de Japhet (extérieur)

Sortez à l'air libre pour découvrir que l'île est sous le feu des canons ; vos associés remplissent leur part du marché ! Tuez le garde isolé et pillez un coffre solitaire en traversant le campement pilonné, mais prenez garde à ne pas trop vous écarter du chemin principal : vous pourriez être touché par un tir allié. Pourfendez les derniers pirates regroupés près des quais, puis parlez à Adelasia Vendicci pour terminer la quête et mettre les voiles.

◊ Coffre

[10.05] Skuldafn



Quêtes associées

Quête principale : Le repaire du monstre
Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*

Niveau conseillé : 10

Donjon : Repaire du prêtre-dragon

Dragon
Draugr
Givrépeire
Nahkriin

Dangers

Piège : fléchettes (plaques à pression)
Piège : lampe à huile (plaque à pression)
Piège : flaque d'huile

Énigmes

Porte à énigme nordique (griffe de diamant)
Piliers nordiques I
Piliers nordiques II

Objets de collection

Griffe de dragon : Griffe de diamant [10/10]
Masque de prêtre-dragon : Nahkriin [10/10]

Objets spéciaux

Mur de mots : Tourmente [3/3]
Zone verrouillée (quête requise)
Coffre(s)
Potions
Diverses pièces d'équipement

Skuldafn est un lieu spécial, situé juste à l'extérieur des frontières de la neuvième châtellerie de Bordeciel, la Brèche. Une fois que vous aurez atteint la Quête principale : Le repaire du monstre, vous pourrez vous y rendre à dos de dragon. Votre objectif est d'emprunter le portail de Skuldafn qui mène à Sovngarde [10.06], le monde souterrain légendaire des Nordiques.

Skuldafn (extérieur)

Tuez le dragon qui vous attendait dans les vastes ruines extérieures de Skuldafn, accompagné de plusieurs draugr. Un second dragon vous attaque près de la tour sud, et d'autres draugr vous attendent sur la passerelle après les escaliers à l'est. De là, gravissez la tour pour trouver un coffre, puis affrontez de nouveaux draugr en empruntant l'escalier au nord. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire le tour et visiter la tour nord, sans oublier de piller le coffre sur la table au sommet de l'escalier sud. Entrez ensuite dans le temple de Skuldafn.

◊ Coffres (2)

Skuldafn - Tour sud

Cette tour très linéaire grouille de draugr, mais un coffre vous attend à l'étage.

◊ Coffre

Skuldafn - Tour nord

La tour nord est très similaire à sa jumelle : pleine de morts-vivants. Vous trouverez également un coffre à l'étage. Sortez par la porte du niveau supérieur et entrez à nouveau dans la tour par l'autre porte du balcon pour découvrir un second coffre, niché dans une petite alcôve.

◊ Coffres (2)

Temple de Skuldafn (première section)

Ce temple abrite le légendaire portail qui mène à Sovngarde. Faites attention aux plaques à pression et aux draugr qui viendront gâcher votre exploration du hall d'entrée, sans manquer le coffre sur la droite. Pour résoudre l'énigme nordique, vous devez commencer par faire tourner les deux piliers extérieurs pour qu'ils correspondent aux glyphes gravés sur les murs opposés (Serpent, Baleine). Faites ensuite pivoter le pilier central jusqu'à ce que son glyphe de Faucon soit face aux herses au fond de la salle ; actionnez le levier central pour ouvrir la herse du Faucon et pillez le coffre situé derrière. Retournez au pilier central et orientez cette fois le glyphe du Serpent vers les herses avant d'actionner à nouveau le levier pour ouvrir la herse correspondante et continuer.

Videz un autre coffre au fond de la chambre suivante et pourfendez quelques givrépeires avant d'atteindre une salle contenant d'autres piliers nordiques, ainsi qu'un quatrième coffre. Résolvez cette énigme simpliste en faisant tourner les piliers de manière à faire apparaître un Serpent sur celui du bas et une Baleine et un Faucon sur les deux du haut, conformément aux glyphes gravés sur les murs. Tirez ensuite le levier pour abaisser le pont-levis qui vous ouvre les profondeurs du temple.

◊ Danger ! Piège : Fléchettes (plaques à pression)
◊ Coffres (4)

Temple de Skuldafn (deuxième section)

Faites le tour de la première salle et tuez les draugr tout en vous dirigeant vers un escalier ; attention à la plaque à pression : elle entraîne la chute d'une lampe suspendue, qui vient enflammer les flaques d'huile au sol, tout en déclenchant l'éjection de flèches depuis le mur opposé ! Montez les marches et servez-vous dans le coffre à côté d'une autre flaque d'huile et d'une lampe suspendue. Tirez le levier tout proche pour ouvrir la herse au nord et trouver un nouveau coffre sur le chemin qui mène à une chambre couverte d'huile (attention à la plaque à pression et son redoutable piège). Tuez un puissant draugr dans le passage qui suit et vous obtiendrez la Griffe de diamant, que vous devez utiliser pour ouvrir la porte à énigme non loin (Renard, Papillon, Dragon). Approchez du Mur de mots pour recevoir un nouveau pouvoir, puis continuez vers la porte qui mène hors de Skuldafn ; ne manquez pas d'emporter en chemin quelques potions qui traînent dans une petite chambre d'embaumement.

◊ Danger ! Piège à fléchettes (plaque à pression), lampe à huile, lampes à huile (plaques à pression), flaque d'huile
◊ Griffe de dragon : Griffe de diamant [10/10]
◊ Mur de mots : Tourmente [3/3]
◊ Coffres (2)
◊ Potions
◊ Diverses pièces d'équipement

Skuldafn (sommet du temple)

Tuez les draugr à l'extérieur du temple, puis descendez les marches en bois de la tour ouest pour vider le contenu d'un grand coffre. Remontez et faites le tour du temple pour trouver et gravir son escalier extérieur : vous voilà enfin devant le portail qui mène en Sovngarde. Pourfendez le redoutable prêtre-dragon qui monte la garde sur ce site mystique, et emparez-vous de son masque et de son bâton. Inspectez le Sceau du dragon pour remettre l'arme en place et ouvrir le portail. Inspirez profondément, prenez votre courage à deux mains et précipitez-vous dans la lumière pour être transporté en Sovngarde [10.06] !

◊ Masque de prêtre-dragon : Nahkriin [10/10]
◊ Arme unique : Bâton de prêtre-dragon [73/80]
◊ Coffre
◊ Potion

[10.06] Sovngarde



Quêtes associées

Quête principale : Sovngarde
Quête principale : La chasse au dragon
Quête principale : Épilogue

Niveau conseillé : 24

Donjon : Repaire de dragon

Alduin
Erlendr
Felldir l'Ancien
Gormlaith Lame-Dorée
Hakon le Borgne
Héros de Sovngarde
Hunroor
Soldat impérial
Jurgen Parlevent
Nikulas
Soldat Sombrage
Tsun
Ulfgar l'Éternel
Ysgramor
Zone verrouillée (quête requise)

Sovngarde est le monde souterrain des légendes Nordiques, le lieu où leurs plus valeureux héros sont transportés après la mort pour vivre l'éternité dans la joie et l'abondance. Il n'y a qu'un seul moyen pour un mortel d'y poser le pied : en empruntant le portail de Skuldafn [10.05], un autre lieu spécial qui ne peut être visité qu'au cours de la Quête principale : Le repaire du monstre.

Sovngarde (extérieur)

Poussez le cri Ciel dégagé pour ouvrir un passage dans la brume qui baigne Sovngarde. Vous pouvez utiliser ce même cri pour empêcher Alduin de dévorer les âmes perdues (elles vous viendront en aide lors du combat final contre le monstre), mais n'essayez pas d'attaquer le Dévoreur de mondes directement, car son brouillard le protège. Vous avez le choix de tourner à gauche ou à droite au premier embranchement, les marches menant simplement à un point de vue. Faites le tour de la colline centrale et approchez-vous de Tsun, le gardien des lieux. Vous devez le vaincre pour prouver votre valeur, puis passer le Pont du Fanon et pénétrer dans le Panthéon des braves.

Panthéon des braves

Le Panthéon des braves rassemble les plus grand héros de Bordeciel, et Ysgramor en personne vous accueille quand vous passez la porte pour la première fois. Contemplez cette vision bien nordique du paradis, puis approchez des trois héros antiques pour apprendre comment vaincre Alduin.

SAMY&DENIS

ANNEXES

Il est parfois difficile de suivre votre progression à travers la province de Bordeciel. Les Annexes ci-dessous condensent les informations dont vous aurez besoin, rendant ainsi votre périple plus serein et plus simple. Elles font référence à d'autres tableaux de ce guide où de plus amples renseignements sont accessibles. À la fin des Annexes, vous trouverez une brève section contenant des informations sur la langue des dragons, un glossaire et un index.

SPOILERS MINEURS

ATTENTION ! Ce chapitre inclut des informations confidentielles.

REMARQUE Les informations contenues dans ces Annexes, à l'exception de l'Annexe I et sauf indication contraire, apparaissent également dans l'Atlas.

ANNEXE I : SUCCÈS ET TROPHÉES

Ce tableau répertorie tous les succès (PC ou Xbox 360) ou trophées (PlayStation 3) que vous pouvez accumuler dans le jeu.

☑	ICÔNE	INDEX	SUCCÈS	POINTS	TROPHÉE	DESCRIPTION	NOTES
☐		1	Libération	10	Bronze	Terminer "Libération"	Avoir terminé Quête principale : Libération
☐		2	Tertre des chutes tourmentées	10	Bronze	Terminer "Tertre des chutes tourmentées"	Avoir terminé Quête principale : Tertre des chutes tourmentées
☐		3	L'art de la Voix	20	Bronze	Terminer "L'art de la Voix"	Avoir terminé Quête principale : L'art de la Voix
☐		4	Immunité diplomatique	20	Bronze	Terminer "Immunité diplomatique"	Avoir terminé Quête principale : Immunité diplomatique
☐		5	Le mur d'Alduin	20	Bronze	Terminer "Le mur d'Alduin"	Avoir terminé Quête principale : Le mur d'Alduin
☐		6	Savoir ancien	20	Bronze	Terminer "Savoir ancien"	Avoir terminé Quête principale : Savoir ancien
☐		7	Le déchu	20	Bronze	Terminer "Le déchu"	Avoir terminé Quête principale : Le déchu
☐		8	La chasse au dragon	50	Or	Terminer "La chasse au dragon"	Avoir terminé Quête principale : La chasse au dragon
☐		9	Prenez les armes	10	Bronze	Rejoindre les rangs des Compagnons	Avoir terminé votre première Quête individuelle des Compagnons
☐		10	Le serment du sang	10	Bronze	Devenir un membre du Cercle	Devenir un loup-garou au début de la Quête des Compagnons : La Main d'argent
☐		11	Gloire funèbre	30	Argent	Terminer "Gloire funèbre"	Avoir terminé Quête des Compagnons : Gloire funèbre
☐		12	Gardien	10	Bronze	Rejoindre l'Académie de Fortdhiver	Avoir terminé Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons
☐		13	Voir l'invisible	10	Bronze	Terminer "Voir l'invisible"	Avoir terminé Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible
☐		14	L'Oeil de Magnus	30	Argent	Terminer "L'Oeil de Magnus"	Avoir terminé Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus
☐		15	Les affaires sont les affaires	10	Bronze	Rejoindre la Guilde des voleurs	Avoir terminé Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf
☐		16	Vision nocturne	10	Bronze	Terminer "Vision nocturne"	Avoir terminé Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne
☐		17	Le triomphe des ombres	30	Argent	Rendre à la Guilde des voleurs sa gloire d'antan	Avoir terminé Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne et les quatre quêtes d'influence urbaine
☐		18	Mauvaises fréquentations	10	Bronze	Rejoindre la Confrérie noire	Avoir terminé Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations
☐		19	Jusqu'à la mort	10	Bronze	Terminer "Jusqu'à ce que la mort nous sépare"	Avoir terminé Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare
☐		20	Gloire à Sithis !	30	Argent	Terminer "Gloire à Sithis !"	Avoir terminé Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !
☐		21	Choisir son camp	10	Bronze	Rejoindre les Sombrages ou l'armée impériale	Avoir terminé Quête de la guerre civile : Dans la Légion OU Avec les Sombrages
☐		22	Héros de guerre	10	Bronze	Prendre Fort Gardesol ou Fort Tiremuraille	Avoir terminé Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille (Impériaux) OU La bataille de Fort Gardesol (Sombrages)

☑	ICÔNE	INDEX	SUCCÈS	POINTS	TROPHÉE	DESCRIPTION	NOTES
☐		23	Héros de Bordeciel	30	Argent	Prendre Solitude ou Vendeaume	Avoir terminé Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume (Impériaux) OU La bataille de Solitude (Sombrages)
☐		24	Détours	20	Bronze	Terminer 10 quêtes parallèles	Avoir terminé 10 quêtes parallèles parmi les quêtes ci-dessous.
☐		25	Héros du peuple	30	Bronze	Accomplir 50 objectifs secondaires	Cela inclut les quêtes marquées d'un "*" dans ce guide, les objectifs secondaires ou les services.
☐		26	Dur à la tâche	10	Bronze	Couper du bois, travailler à la mine et cuisiner	Avoir réalisé ces trois activités aux postes d'artisanat appropriés.
☐		27	Voleur	30	Argent	Crocheter 50 serrures et faire 50 poches	Aucune restriction, à l'exception des crimes que vous commettez.
☐		28	Langue de serpent	10	Bronze	Convaincre par persuasion, pot-de-vin et intimidation	Consultez les sections Quêtes pour trouver les occasions idéales.
☐		29	Béni	10	Bronze	Sélectionner une bénédiction de Pierre dressée	Activer l'une des 13 Pierres dressées
☐		30	Pierres dressées	30	Argent	Trouver 13 Pierres dressées	Activer les 13 Pierres dressées
☐		31	Citoyen	10	Bronze	Acheter une maison	Acheter l'une des cinq maisons répertoriées dans la section Entraînement.
☐		32	Recherché par la garde	10	Bronze	S'évader de prison	Crochetez la serrure ou trouvez une issue secrète. Consultez le chapitre Crimes et châtiments de la section Entraînement pour découvrir vos options.
☐		33	La bague au doigt	10	Bronze	Se marier	Avoir terminé Quête du temple : Les liens du mariage. La liste des conjoints potentiels apparaît après la description de cette quête.
☐		34	Manuel	10	Bronze	Créer un objet de métal, un objet enchanté et une potion	Consultez le chapitre Artisanat de la section Entraînement (page 41) pour plus d'informations.
☐		35	Criminel de génie	20	Bronze	Prime de 1 000 pièces d'or sur votre tête dans les neuf châtelleries	Consultez le chapitre Crimes et châtiments de la section Entraînement (page 39) pour plus d'informations.
☐		36	Chercheur d'or	30	Argent	Obtenir 100 000 pièces d'or	Marchandez, faites des affaires, terminez des quêtes ou fabriquez des armes, des armures et des potions à vendre.
☐		37	Explorateur de souterrains	40	Argent	Terminer 50 donjons	Consultez l'Atlas pour obtenir des informations sur l'emplacement des donjons.
☐		38	Héros compétent	40	Argent	Améliorer une compétence jusqu'au niveau 100	Consultez le chapitre Compétences et atouts de la section Entraînement (page 9) pour plus d'informations.
☐		39	Explorateur	40	Argent	Découvrir 100 lieux	Consultez l'Atlas pour obtenir des informations sur plus de 350 lieux principaux.
☐		40	Lecteur	20	Bronze	Lire 50 livres de compétence	Consultez la page 641 pour découvrir l'emplacement de certains livres de compétence.
☐		41	Influence des Daedra	10	Bronze	Obtenir un artefact de Daedra	Consultez les Quêtes des Daedra (page 293) et les notes ci-dessous pour plus d'informations.

SAMY&DENIS

✓	ICÔNE	INDEX	SUCCÈS	POINTS	TROPHÉE	DESCRIPTION	NOTES
☐		42	Explorateur d'Oblivion	30	Argent	Récupérer 15 artefacts de Daedra	Consultez les Quêtes des Daedra (page 293) et les notes ci-dessous pour plus d'information.
☐		43	Âme de dragon	10	Bronze	Absorber une âme de dragon	Au cours de la Quête principale : L'élévation du dragon.
☐		44	Chasseur de dragons	20	Bronze	Absorber 20 âmes de dragon	Après avoir terminé Quête principale : L'élévation du dragon, affrontez des dragons en explorant des tertres aux dragons (page 58) et des repaires de dragon (voir Atlas).
☐		45	Mots de puissance	10	Bronze	Apprendre les trois mots d'un cri	

✓	ICÔNE	INDEX	SUCCÈS	POINTS	TROPHÉE	DESCRIPTION	NOTES
☐		46	Maître du Thu'um	40	Argent	Apprendre 20 cris	
☐		47	Apprenti	5	Bronze	Atteindre le niveau 5	Consultez la section Entraînement (page 29) pour apprendre à gagner des niveaux plus facilement.
☐		48	Adepte	10	Bronze	Atteindre le niveau 10	Consultez la section Entraînement (page 29) pour apprendre à gagner des niveaux plus facilement.
☐		49	Expert	25	Bronze	Atteindre le niveau 25	Consultez la section Entraînement (page 29) pour apprendre à gagner des niveaux plus facilement.
☐		50	Maître	50	Argent	Atteindre le niveau 50	Consultez la section Entraînement (page 29) pour apprendre à gagner des niveaux plus facilement. Surtout, faites preuve de patience !

Annexe I : remarques et clarifications

Succès/Trophée "Détours"

Pour obtenir le succès/trophée Détours, vous devez "terminer 10 quêtes parallèles". Un compteur affiche le nombre de quêtes parallèles terminées sur la page Statistiques de votre journal. En raison du nombre élevé de quêtes et de la variété de celles-ci, il peut être difficile de comprendre quelles sont celles qui comptent.

En bref : la Quête principale, les Quêtes des Daedra, la plupart des Quêtes de faction et les Objectifs secondaires ne comptent pas. Le tableau ci-dessous répertorie toutes les quêtes qui comptent pour obtenir cette récompense (et le préfixe qui apparaît dans ce guide) :

✓	PRÉFIXE DE QUÊTE DANS LE GUIDE	NOM DE LA QUÊTE	PAGE DU GUIDE
☐	Quête d'autre faction : Quête de l'Académie des bardes	À petit feu	326
☐	Quête d'autre faction : Quête du temple	Le coeur de Dibella	331
☐	Quête d'autre faction : Quête du temple	Les bienfaits de la nature	335
☐	Quête d'autre faction : Quête du temple	Le livre d'amour	333
☐	Quête parallèle	Du sang sur la glace	339
☐	Quête parallèle	Une légende interdite	342
☐	Quête parallèle	La conspiration des Parjures	346
☐	Quête parallèle	La Mine de Cidhna	348
☐	Quête parallèle	La Griffe d'or	350
☐	Quête parallèle	Un moment de besoin	352
☐	Quête parallèle	Les épreuves sacrées de Kyne	354
☐	Quête parallèle	Repose en paix	355
☐	Quête parallèle	Extinction des feux	357
☐	Quête parallèle	L'homme qui criait au loup	359
☐	Quête parallèle	Le réveil de la Reine-louve	360
☐	Quête parallèle	Porté disparu	361

✓	PRÉFIXE DE QUÊTE DANS LE GUIDE	NOM DE LA QUÊTE	PAGE DU GUIDE
☐	Quête parallèle	Chose promise	363
☐	Quête parallèle	Nirnroot cramoisie	364
☐	Quête parallèle	Résistance à l'Est	365
☐	Quête parallèle	Jusqu'au lever du jour	367
☐	Quête parallèle	Profondeurs insondables	368
☐	Quête parallèle	La Fiole blanche	369
☐	Quête parallèle	Rafistolage de Fiole	370
☐	Quête de donjon	Repentir	379
☐	Quête de donjon	Assiégez le Culte du Dragon	380
☐	Quête de donjon	La Dame Pâle	381
☐	Quête de donjon	Le parchemin d'Anska	382
☐	Quête de donjon	Culte ancestral	383
☐	Quête de donjon	L'expédition perdue	384
☐	Quête de donjon	Infiltration	388
☐	Quête de donjon	Les trois réceptacles	388
☐	Quête de donjon	La loi du silence	389

Succès/Trophée "Héros du peuple"

Indique le nombre d'objectifs secondaires terminés. Essayez de griser le maximum d'objectifs sur la liste ! Les objectifs secondaires faisant partie d'une série (comme Quête de donjon : La légende de l'Aigle carmin) sont comptés individuellement dans l'obtention de cette récompense.

Succès/Trophée "Explorateur d'Oblivion"

Cette récompense se débloque uniquement lorsque vous avez obtenu 15 artefacts de Daedra (listés au début du chapitre Quêtes des Daedra, page 293). Il est important de noter que cette récompense se déclenche une fois que vous recevez l'artefact en question ; certaines Quêtes des Daedra peuvent être terminées sans que vous ayez obtenu l'artefact correspondant. Dans ce cas, il peut s'avérer impossible de recevoir cette récompense ! Toutefois, les artefacts utilisés, perdus, vendus ou jetés sont comptabilisés dans le total. Vous trouverez la liste complète des artefacts ci-dessous :

ATTENTION ! Il existe 16 quêtes qui vous octroient un artefact des Daedra. Vous pouvez donc vous permettre d'en rater un, mais pas plus ! Attention, la Hache du chagrin que le Vil Clavicus vous offre en alternative à son artefact n'est pas comptabilisée pour cette récompense !

✓	SEIGNEUR DAEDRA	QUÊTE DES DAEDRA	ARTEFACT DAEDRA
☐	Azura	L'Étoile noire	Étoile d'Azura ou Étoile noire
☐	Boéthia	L'appel de Boéthia	Cotte d'ébonite
☐	Vil Clavicus	Un Daedra pour ami	Masque du Vil Clavicus*
☐	Hermaeus Mora	La quête de l'extraordinaire	Oghma Infinium
☐	Hircine	Un soir au clair de lune	Peau du Sauveur ou Bague d'Hircine
☐	Malacath	La tribu maudite	Volendrung
☐	Mehrunes Dagon	Les fragments du passé	Dague de Mehrunes*
☐	Mephala	La Porte murmurante	Lame d'ébonite
☐	Méridia	La lumière de l'aube	Aubéclat
☐	Molag Bal	La maison des horreurs	Masse de Molag Bal
☐	Namira	Le goût de la mort	Anneau de Namira*
☐	Nocturne‡	Quêtes de la Guilde des voleurs	Clé squelette
☐	Péryite	Le seul remède	Parasortis
☐	Sanghin	Une nuit mémorable	Rose sanghine
☐	Shéogorath	La folie incarnée	Wabbajack
☐	Vaermina	La fin du cauchemar	Crâne de la Corruption*

REMARQUE * Indique que vous pouvez passer à côté de l'artefact de façon irrémédiable, en fonction de vos choix.

‡ Vous récupérez la Clé squelette de Nocturne au cours des Quêtes de la Guilde des voleurs, décrites page 217.

SAMY&DENIS

ANNEXE II : COMMERÇANTS

En Bordeciel, la plupart des commerçants entrent dans l'une des 14 catégories qui déterminent le type de marchandises vendues et achetées. Ils ont parfois des particularités, comme les vendeurs de vivres qui vendent uniquement de la viande ou des légumes.

Les tableaux suivants distinguent ces catégories et répertorient tous les principaux commerçants de Bordeciel, ainsi que leur emplacement. Sachez que les chasseurs et les autres commerçants rencontrés aléatoirement n'apparaissent pas ici. Il en va de même pour les personnages qui prennent la succession du propriétaire originel à la mort de ce dernier.

Catégories

✓	SERVICES	ACHÈTE ET VEND
☐	Apothicaire	Potions, poisons, ingrédients, recettes, dépouilles d'animaux, nourriture, boisson, aliments crus
☐	Couturière	Vêtements, bijoux
☐	Vendeur de sorts	Livres de sort, livres, parchemins, gemmes spirituelles, bâtons, vêtements, bijoux, artefacts de Daedra
☐	Articles généraux	La plupart des objets (sauf les objets volés)
☐	Bûcheron	Petit bois
☐	Joaillier	Bijoux, gemmes, lingots, minerais, outils
☐	Aubergiste	Nourriture, boisson, aliments crus, gîte
☐	Chasseur	Peaux d'animaux, dépouilles d'animaux, aliments crus
☐	Archerie	Armes, armures, flèches, outils
☐	Forgeron	Armes, armures, flèches, minerais, lingots, peaux d'animaux, cuirs, outils
☐	Cocher	Tours en calèche
☐	Maître d'écurie	Chevaux
☐	Receleur	La plupart des objets (y compris des objets volés). Seuls les membres de la Guilde des voleurs peuvent faire affaire avec les receleurs, après avoir rempli certaines conditions.
☐	Vendeur de vivres	Nourriture, boisson, aliments crus
☐	Tavernier	Nourriture, boisson, aliments crus

Marchands

✓	NOMBRE	SERVICE	ZONE #	LIEU	NOM	NOTES
☐	[1/12]	Apothicaire	[1.00]	Solitude (Breuvages d'Angeline)	Angeline Morrard	—
☐	[2/12]	Apothicaire	[2.00]	Morthal (Hutte du thaumaturge)	Lami	—
☐	[3/12]	Apothicaire	[3.00]	Aubétoile (La Panacée)	Frida	—
☐	[4/12]	Apothicaire	[5.00]	Markarth (Le Remède de la Vieille)	Bothela	—
☐	[5/12]	Apothicaire	[5.01]	Mor Khazgur	Sharamph	—
☐	[6/12]	Apothicaire	[5.38]	Dushnikh Yal	Murbul	—
☐	[7/12]	Apothicaire	[6.00]	Blancherive (Le Chaudron d'Arcadia)	Arcadia	—
☐	[8/12]	Apothicaire	[7.00]	Vendeaume (La Fiole blanche)	Nurelion	—
☐	[9/12]	Apothicaire	[8.00]	Épervine (Concoctions d'outre-tombe)	Zaria	—
☐	[10/12]	Apothicaire	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Babette	—
☐	[11/12]	Apothicaire	[9.00]	Faillaise (Élixirs d'Elgrim)	Elgrim	—
☐	[12/12]	Apothicaire	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Herluin Lothaire	Guilde des voleurs uniquement
☐	[1/5]	Tavernier	[6.27]	Rivebois	Orgnar	Vend des ingrédients
☐	[2/5]	Tavernier	[7.00]	Vendeaume (Club de la Nouvelle Gnisis)	Ambarys Rendar	—
☐	[3/5]	Tavernier	[9.00]	Faillaise (Le Dard de l'abeille)	Talen-Jei	—
☐	[4/5]	Tavernier	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Vekel l'Homme	—
☐	[5/5]	Tavernier	[9.01]	Fort-Ivar	Lynly Chantétoile	—
☐	[1/33]	Forgeron	[1.00]	Solitude (Beirand)	Beirand	—
☐	[2/33]	Forgeron	[1.18]	Camp des Sombrages d'Haafingar	Intendant des Sombrages	—
☐	[3/33]	Forgeron	[2.17]	Camp des Sombrages de Hjaalmarche	Intendant des Sombrages	—
☐	[4/33]	Forgeron	[2.20]	Camp impérial de Hjaalmarche	Intendant impérial	—
☐	[5/33]	Forgeron	[3.00]	Aubétoile (Maison de Rustleif)	Rustleif	—
☐	[6/33]	Forgeron	[3.00]	Aubétoile (Maison de Rustleif)	Seren	—
☐	[7/33]	Forgeron	[3.03]	Camp impérial du Clos	Intendant impérial	—
☐	[8/33]	Forgeron	[3.30]	Camp des Sombrages du Clos	Intendant des Sombrages	—
☐	[9/33]	Forgeron	[4.04]	Camp impérial de Fortdhiver	Intendant impérial	—
☐	[10/33]	Forgeron	[4.29]	Camp des Sombrages de Fortdhiver	Intendant des Sombrages	—
☐	[11/33]	Forgeron	[5.00]	Markarth (Forge)	Ghorza	—
☐	[12/33]	Forgeron	[5.00]	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Moth gro-Bagol	—
☐	[13/33]	Forgeron	[5.10]	Camp des Sombrages de la Crevasse	Intendant des Sombrages	—
☐	[14/33]	Forgeron	[5.15]	Camp impérial de la Crevasse	Intendant impérial	—
☐	[15/33]	Forgeron	[5.38]	Dushnikh Yal	Gharol	—
☐	[16/33]	Forgeron	[6.00]	Blancherive (La Guerrière)	Adrianne Avenicci	—
☐	[17/33]	Forgeron	[6.00]	Blancherive (La Guerrière)	Ulfberth Ours-Guerrier	—
☐	[18/33]	Forgeron	[6.00]	Blancherive (Forgeciel et la Basse-forge)	Eorlund Grisetoison	—
☐	[19/33]	Forgeron	[6.04]	Camp impérial de Blancherive	Intendant impérial	—
☐	[20/33]	Forgeron	[6.27]	Rivebois	Alvor	—
☐	[21/33]	Forgeron	[6.32]	Camp des Sombrages de Blancherive	Intendant des Sombrages	—
☐	[22/33]	Forgeron	[7.00]	Vendeaume (Quartiers des forgerons)	Oengul Durenclume	—
☐	[23/33]	Forgeron	[7.23]	Mine de Dévinoir	Dushamub	—
☐	[24/33]	Forgeron	[7.34]	Camp impérial d'Estemarche	Intendant impérial	—
☐	[25/33]	Forgeron	[8.00]	Épervine (Maison de Lod)	Lod	—
☐	[26/33]	Forgeron	[8.04]	Camp impérial d'Épervine	Intendant impérial	—
☐	[27/33]	Forgeron	[8.36]	Camp des Sombrages d'Épervine	Intendant des Sombrages	—
☐	[28/33]	Forgeron	[9.00]	Faillaise (Balimund)	Balimund	—
☐	[29/33]	Forgeron	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Arnskar Forgemaître	Guilde des voleurs uniquement
☐	[30/33]	Forgeron	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Vanryth Gatharian	Guilde des voleurs uniquement
☐	[31/33]	Forgeron	[9.07]	Camp des Sombrages de la Brèche	Intendant des Sombrages	—
☐	[32/33]	Forgeron	[9.11]	Camp impérial de la Brèche	Intendant impérial	—
☐	[33/33]	Forgeron	[9.25]	Pierre-de-Shor	Filnjar	—
☐	[1/5]	Cocher	[1.00]	Solitude (Tour de guet inférieure)	Thaer	—
☐	[2/5]	Cocher	[5.19]	Écuries de Markarth	Kibell	—
☐	[3/5]	Cocher	[6.20]	Écuries de Blancherive	Bjorlam	—
☐	[4/5]	Cocher	[7.06]	Écuries de Vendeaume	Alfarinn	—
☐	[5/5]	Cocher	[9.32]	Écuries de Faillaise	Sigaar	—
☐	[1/10]	Receleur	[1.00]	Solitude (Le Ragnard pervers)	Gulum-Ei	—
☐	[2/10]	Receleur	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Enthir	Vend également des objets rares
☐	[3/10]	Receleur	[5.00]	Markarth (Maison d'Endon)	Endon	—
☐	[4/10]	Receleur	[6.22]	Hydromellerie d'Hydrhonning	Mallus Maccius	—

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	SERVICE	ZONE #	LIEU	NOM	NOTES
☐	[5/10]	Receleur	[7.00]	Vendeaume (Marché)	Niranye	—
☐	[6/10]	Receleur	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Tonilia	—
☐	[7/10]	Receleur	[10.00]	Caravanes (Ri'saad)	Ri'saad	—
☐	[8/10]	Receleur	[10.00]	Caravanes (Ri'saad)	Atahba	—
☐	[9/10]	Receleur	[10.00]	Caravanes (Ma'dran)	Ma'jahad	—
☐	[10/10]	Receleur	[10.00]	Caravanes (Ahkari)	Zaynabi	—
☐	[1/3]	Archerie	[1.00]	Solitude (Archerie)	Fihada	—
☐	[2/3]	Archerie	[6.00]	Blancherive (Le Chasseur ivre)	Elrindir	Vend également de la nourriture et des boissons
☐	[3/3]	Archerie	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Syndus	Guilde des voleurs uniquement
☐	[1/9]	Vendeur de vivres	[1.00]	Solitude (Étals du marché)	Addvar	—
☐	[2/9]	Vendeur de vivres	[1.00]	Solitude (Étals du marché)	Jala	—
☐	[3/9]	Vendeur de vivres	[1.00]	Solitude (Étals du marché)	Evette San	—
☐	[4/9]	Vendeur de vivres	[5.00]	Markarth (Marché)	Hogni Bras-Rouge	—
☐	[5/9]	Vendeur de vivres	[6.00]	Blancherive (Marché)	Carlotta Valentia	—
☐	[6/9]	Vendeur de vivres	[6.00]	Blancherive (Marché)	Anoriath	—
☐	[7/9]	Vendeur de vivres	[6.22]	Hydromellerie d'Hydrhonning	Sabjorn	—
☐	[8/9]	Vendeur de vivres	[7.00]	Vendeaume (Marché)	Hillevi Cruellemer	—
☐	[9/9]	Vendeur de vivres	[9.00]	Faillaise (hydromellerie Roncenoir)	Ungrien	—
☐	[1/19]	Articles généraux	[1.00]	Solitude (Friperies fantaisie)	Endarie	—
☐	[2/19]	Articles généraux	[1.00]	Solitude (Bric-à-brac)	Sayma	—
☐	[3/19]	Articles généraux	[4.00]	Fortdhiver (Fins de série de Birna)	Birna	—
☐	[4/19]	Articles généraux	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Enthir	Vend également des objets rares
☐	[5/19]	Articles généraux	[5.00]	Markarth (Comptoir d'Arnleif et fils)	Lisbet	—
☐	[6/19]	Articles généraux	[6.00]	Blancherive (Marché)	Fralia Grisetoison	—
☐	[7/19]	Articles généraux	[6.00]	Blancherive (Épicerie Belethor)	Belethor	—
☐	[8/19]	Articles généraux	[6.27]	Rivebois	Lucan Valerius	—
☐	[9/19]	Articles généraux	[7.00]	Vendeaume (Marché)	Aval Atheron	—
☐	[10/19]	Articles généraux	[7.00]	Vendeaume (Marché)	Niranye	—
☐	[11/19]	Articles généraux	[7.00]	Vendeaume (Les occasions de Sadri)	Revyn Sadri	—
☐	[12/19]	Articles généraux	[8.00]	Épervine (Boutique Grispin)	Solaf	—
☐	[13/19]	Articles généraux	[9.00]	Faillaise (Marché)	Marise Aravel	—
☐	[14/19]	Articles généraux	[9.00]	Faillaise (Marché)	Brand-Shei	—
☐	[15/19]	Articles généraux	[9.00]	Faillaise (Marché)	Grelka	—
☐	[16/19]	Articles généraux	[9.00]	Faillaise (La Crevette sauteuse)	Bersi Main-de-Miel	—
☐	[17/19]	Articles généraux	[10.00]	Caravanes (Ri'saad)	Ri'saad	—
☐	[18/19]	Articles généraux	[10.00]	Caravanes (Ahkari)	Ahkari	—
☐	[19/19]	Articles généraux	[10.00]	Caravanes (Ma'dran)	Ma'dran	—
☐	[1/15]	Aubergiste	[1.00]	Solitude (Le Ragnard pervers)	Corpulus Vinius	—
☐	[2/15]	Aubergiste	[1.17]	Pondragon	Faida	—
☐	[3/15]	Aubergiste	[2.00]	Morthal (Auberge du Mauresque)	Jonna	—
☐	[4/15]	Aubergiste	[3.00]	Aubétoile (Auberge Montvent)	Thoring	—
☐	[5/15]	Aubergiste	[3.25]	Auberge de la Porte nocturne	Hadring	—
☐	[6/15]	Aubergiste	[5.00]	Markarth (Auberge du Sang-d'Argent)	Kleppr	—
☐	[7/15]	Aubergiste	[5.34]	Vieux-Hroldan	Eydis	—
☐	[8/15]	Aubergiste	[6.00]	Blancherive (La Jument pavoisée)	Hulda	—
☐	[9/15]	Aubergiste	[6.02]	Rorikbourg	Mralki	—
☐	[10/15]	Aubergiste	[6.27]	Rivebois	Delphine	Loue des chambres uniquement

✓	NOMBRE	SERVICE	ZONE #	LIEU	NOM	NOTES
☐	[11/15]	Aubergiste	[7.00]	Vendeaume (Auberge du Candelâtre)	Elda Primaube	—
☐	[12/15]	Aubergiste	[7.05]	Bosquet de Kyne	Iddra	—
☐	[13/15]	Aubergiste	[8.00]	Épervine (Auberge du Mort de soif)	Valga Vinicia	—
☐	[14/15]	Aubergiste	[9.00]	Faillaise (Le Dard de l'abeille)	Keerava	—
☐	[15/15]	Aubergiste	[9.01]	Fort-Ivar	Wilhelm	—
☐	[1/2]	Joaillier	[5.00]	Markarth (Marché)	Kerah	—
☐	[2/2]	Joaillier	[9.00]	Faillaise (Marché)	Madesi	—
☐	[1/3]	Spécial	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Enthir	Vend des articles généraux et des objets rares
☐	[2/3]	Spécial	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Urag gro-Shub	Vend des livres et des livres de sort
☐	[3/3]	Spécial	[5.19]	Écuries de Markarth	Banning	Vend des chiens de guerre (Acolyte : Vigile)
☐	[1/12]	Vendeur de sorts	[1.00]	Solitude (Palais bleu)	Sybille Stentor	—
☐	[2/12]	Vendeur de sorts	[2.00]	Morthal (Maison de Falion)	Falion	—
☐	[3/12]	Vendeur de sorts	[3.00]	Aubétoile (Pavillon blanc)	Madena	—
☐	[4/12]	Vendeur de sorts	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Tolfdir	Vend des sorts d'altération
☐	[5/12]	Vendeur de sorts	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Phinis Gestor	Vend des sorts de conjuration
☐	[6/12]	Vendeur de sorts	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Faralda	Vend des sorts de destruction
☐	[7/12]	Vendeur de sorts	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Drevis Neloren	Vend des sorts d'illusion
☐	[8/12]	Vendeur de sorts	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Colette Marence	Vend des sorts de guérison
☐	[9/12]	Vendeur de sorts	[5.00]	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Calcelmo	—
☐	[10/12]	Vendeur de sorts	[6.00]	Blancherive (Fort-Dragon)	Farengar Feu-Secret	—
☐	[11/12]	Vendeur de sorts	[7.00]	Vendeaume (Palais des rois)	Wuunferth le Mort	—
☐	[12/12]	Vendeur de sorts	[9.00]	Faillaise (Château d'Embruine)	Wylandriah	—
☐	[1/5]	Maître d'écurie	[1.23]	Ferme de Katla	Geimund	—
☐	[2/5]	Maître d'écurie	[5.19]	Écuries de Markarth	Cedran	—
☐	[3/5]	Maître d'écurie	[6.20]	Écuries de Blancherive	Skulvar Sable-Lame	—
☐	[4/5]	Maître d'écurie	[7.06]	Écuries de Vendeaume	Ulundil	—
☐	[5/5]	Maître d'écurie	[9.32]	Écuries de Faillaise	Hofgrir Casse-Monture	—



SAMY&DENIS

ANNEXE III : AUTELS

Les autels dédiés à chacun des Neuf Divins sont répertoriés ci-dessous. La section Entraînement (page 4) et la section Quêtes d'autre faction (page 322) contiennent plus d'informations sur les autels et les bénédictions.

✓	NOMBRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
			AUTEL D'AKATOSH	
☐	[1/6]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/6]	[2.25]	Autel de Volciel	Devant le Mur de mots (avant Quête principale : L'élévation du dragon).
☐	[3/6]	[5.47]	Fort Gardesol	À l'intérieur du temple du Fort Gardesol, si les Impériaux contrôlent le fort.
☐	[4/6]	[6.A]	Rorikbourg	À côté des ruines.
☐	[5/6]	[7.R]	Butte de Soufflecrevasse	Sur la table.
☐	[6/6]	[8.G]	Vallée du crépuscule	Au bord du promontoire de pierre.
			AUTEL D'ARKAY	
☐	[1/12]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/12]	[1.00]	Solitude	Dans la Nécropole, sur une table latérale après la porte métallique.
☐	[3/12]	[4.14]	Col de l'inconstance	Sur la plateforme étroite au milieu du col.
☐	[4/12]	[4.W]	Collines de Vendeaume	Sur la table du cercle de pierres, si les Sombrages n'ont pas établi de camp ici.
☐	[5/12]	[5.00]	Markarth	Dans la Nécropole, sur le piédestal circulaire de l'arrière-salle.
☐	[6/12]	[5.07]	Redoute de Druadach	Sur la corniche près du mur, à proximité des rampes, au fond de la grotte.
☐	[7/12]	[6.00]	Blancherive	Dans la Nécropole, sur une table de la chapelle à l'étage inférieur.
☐	[8/12]	[7.00]	Vendeaume	Dans les catacombes, au centre de la grand-salle.
☐	[9/12]	[8.00]	Épervine	Sur le porche, à l'extérieur de la Nécropole.
☐	[10/12]	[8.00]	Épervine	Sur le porche, à l'extérieur de la Nécropole.
☐	[11/12]	[8.00]	Épervine	Dans la Nécropole, contre le mur du fond.
☐	[12/12]	[9.00]	Faillaise	Dans le mausolée, sur une étroite table de bois.
			AUTEL DE DIBELLA	
☐	[1/8]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/8]	[4.A]	Garde d'Aubétoile	À l'extérieur, sur une table près de la statue.
☐	[3/8]	[5.00]	Markarth	Dans le Temple de Dibella, sur une table près du mur.
☐	[4/8]	[5.18]	Redoute de la Tour brisée	Au sommet de la tour, au pied de la statue.
☐	[5/8]	[5.Z]	Pont du Vieux-Hroldan	Sur la table, à la base du pilier de pierre.
☐	[6/8]	[7.04]	Morvunskar	Dans le petit dortoir accolé au long couloir.
☐	[7/8]	[7.A]	Hutte de Lorenz le Chanceux	Dans un coin de cette hutte délabrée.
☐	[8/8]	[9.00]	Faillaise	Dans le Dortoir d'Haelga, au pied du lit de la chambre d'Haelga.
			AUTEL DE JULIANOS	
☐	[1/5]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/5]	[3.N]	Les déchus de Julianos	Dans la neige, près d'un squelette dans les montagnes.
☐	[3/5]	[5.09]	Harmugstahl	Sur la commode, dans les appartements de Kornalus Frey.
☐	[4/5]	[6.29]	Château de Clairlande	Au cours de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus, derrière la porte verrouillée au bas des escaliers qui mènent à la salle de rituel.
☐	[5/5]	[7.27]	Fort Amol	Avant le début de la guerre civile, sur un bloc de pierre dans la cour.
			AUTEL DE KYNARETH	
☐	[1/6]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/6]	[2.M]	Collines de Hjaalmarche	Sur une plateforme de pierre délabrée.
☐	[3/6]	[3.02]	Frappe-flots	Par terre, près du coffre au centre du navire.
☐	[4/6]	[5.47]	Fort Gardesol	À l'intérieur du temple du Fort Gardesol, avant le début de la guerre civile.
☐	[5/6]	[6.00]	Blancherive	Dans le Temple de Kynareth, sur la table faisant face à la porte.
☐	[6/6]	[9.39]	Grotte de Cristalis	Sur une pierre près du mur, à l'intérieur de la grotte.

✓		ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
			AUTEL DE MARA	
☐	[1/5]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/5]	[3.06]	Temple de Sorguevoix	Sur la table d'Érandur, sur le côté du vestibule.
☐	[3/5]	[3.J]	Frontière : Autel de Mara près de la route	Sur le planteur en pierre.
☐	[4/5]	[5.V]	Camp des amoureux	Après avoir tué l'animal, quittez la zone et revenez-y. L'autel apparaîtra sur le rocher, près des deux cairns de pierre.
☐	[5/5]	[9.00]	Faillaise	Dans le Temple de Mara, sur la table centrale et plusieurs tables latérales.
			AUTEL DE STENDARR	
☐	[1/5]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/5]	[3.09]	Bastion des Vigiles	Sur la table à l'intérieur du Bastion.
☐	[3/5]	[6.I]	Les deux piliers	Sur la petite table de pierre.
☐	[4/5]	[9.26]	Fort Tiremuraille	Sur une commode, entre deux étagères, dans les quartiers du capitaine.
☐	[5/5]	[9.46]	Cristal de Stendarr	Sur une petite table de pierre à l'intérieur de la tour.
			AUTEL DE TALOS	
☐	[1/17]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale, si les Sombrages ont gagné la guerre civile.
☐	[2/17]	[3.18]	Pierres de Weynon	Au pied de la statue.
☐	[3/17]	[4.F]	Glaciers de Fortdhiver	Au pied de la statue.
☐	[4/17]	[4.J]	Mer des Fantômes	Par terre, derrière la statue.
☐	[5/17]	[4.K]	Le dernier combat d'Illas-Tei	Au pied de la statue.
☐	[6/17]	[5.00]	Markarth	Dans l'Autel de Talos, au pied de la statue.
☐	[7/17]	[5.47]	Fort Gardesol	À l'intérieur du temple du Fort Gardesol, si les Sombrages contrôlent le fort.
☐	[8/17]	[6.00]	Blancherive	Au pied de la statue, près du Vermidor.
☐	[9/17]	[6.29]	Château de Clairlande	Sur la table délabrée de la chapelle, à moitié enseveli.
☐	[10/17]	[6.T]	Vallée de la Rivière blanche	Sur la table, près de la statue.
☐	[11/17]	[7.00]	Vendeaume	Dans le Temple de Talos, au pied de la statue.
☐	[12/17]	[7.B]	Étang de Berceroc	Au pied de la statue.
☐	[13/17]	[7.E]	Gardien de Vendeaume	Sur le piédestal circulaire, derrière la statue.
☐	[14/17]	[8.12]	Grotte du bouffi	Avant la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune, sur la table du temple, au fond de la grotte.
☐	[15/17]	[8.Y]	Contreforts d'Ilinalta	Sur les rochers près de la statue.
☐	[16/17]	[9.00]	Faillaise	Au sud-est de la ville, près du cimetière.
☐	[17/17]	[9.G]	Pic de Froki	Par terre, près de la statue.
			AUTEL DE ZÉNITHAR	
☐	[1/5]	[1.00]	Solitude	Temple des Divins, dans la salle principale.
☐	[2/5]	[5.P]	Guet des quatre crânes	Au bord du promontoire de pierre.
☐	[3/5]	[6.E]	Anneau de rochers	Sur la plateforme de pierre, à la base de la plus grande pierre.
☐	[4/5]	[6.G]	Bastion croulant	Sur la table de pierre sous l'arche.
☐	[5/5]	[9.V]	Rochebrune	Sur la table, parmi les vestiges de la tour.

SAMY&DENIS

ANNEXE IV : ARMES UNIQUES

Vous trouverez ci-dessous la liste des armes uniques, triées par châtellerie. Vous pouvez les obtenir dans le cadre d'une quête, après avoir tué une créature particulière ou au fil de vos explorations.

☑	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[1/80]	Hache du bourreau	[1.00]	Solitude	Portée par Ahtar, le geôlier de Solitude. Volez-lui la hache à la tire ou rendez-lui service et recrutez-le pour obtenir son arme.
☐	[2/80]	Trépas de Firiniel	[1.00]	Solitude	Gabriella laisse cette arme sur un balcon surplombant le Temple des Divins, au cours de la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare.
☐	[3/80]	Hache du chagrin	[1.02]	Tanière de Rimeroc	Se trouve durant la Quête des Daedra : Un Daedra pour ami.
☐	[4/80]	Aubéclat	[1.16]	Statue de Méridia (Ruines de Primortis)	Récompense de la Quête des Daedra : La lumière de l'aube.
☐	[5/80]	Aquilon	[1.28]	Le Katariah	Plantée à l'extrémité du mât principal.
☐	[6/80]	Gauldur Noirlame	[2.08]	Folgunthur	Arme maniée par Mikrul Gauldurson à la fin du donjon.
☐	[7/80]	Sinistrale	[2.18]	Mzinchaleft	Acceptez d'aider Mjoll la Lionne pour récupérer cette épée dans le cadre de l'Objectif secondaire : Le retour de Tranchedur*.
☐	[8/80]	Francisque de Vole-sang	[2.23]	Labyrinthe	Arme portée par le draugr spectral du Labyrinthe lors de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus.
☐	[9/80]	Épée de Vole-coeur	[2.23]	Labyrinthe	Arme portée par le draugr spectral du Labyrinthe lors de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus.
☐	[10/80]	Arc de Vole-sort	[2.23]	Labyrinthe	Arme portée par le draugr spectral du Labyrinthe lors de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus.
☐	[11/80]	Bâton de Magnus	[2.23]	Labyrinthe	S'obtient à la fin de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus
☐	[12/80]	Crâne de la Corruption	[3.06]	Temple de Sorguevoix	Récompense de la Quête des Daedra : La fin du cauchemar.
☐	[13/80]	Blafarde	[3.08]	Crypte de Givrelac	Arme portée par Ra'jirr à la fin du donjon.
☐	[14/80]	Dague de Mehrunes	[3.11]	Autel de Mehrunes Dagon	Récompense de la Quête des Daedra : Les fragments du passé.
☐	[15/80]	Épée cérémonielle	[3.13]	Volunruud	À l'intérieur de Volunruud, l'une des deux armes requises pour ouvrir la Porte du Cairn de l'Ancien dans le donjon.
☐	[16/80]	Hache cérémonielle	[3.13]	Volunruud	À l'intérieur de Volunruud, l'une des deux armes requises pour ouvrir la Porte du Cairn de l'Ancien dans le donjon.
☐	[17/80]	Eduj	[3.13]	Volunruud	Parfois portée par Knevel le Bavard à la fin du donjon.
☐	[18/80]	Okin	[3.13]	Volunruud	Parfois portée par Knevel le Bavard à la fin du donjon.
☐	[19/80]	Arc de Rossignol	[3.29]	Grotte de Bronzeflot	Récompense que vous offre Karliah à la fin de la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement.
☐	[20/80]	Thaumartel	[3.32]	Raldbthar	Arme portée par Alain Dufont, victime d'un assassinat. Tuez-le pendant la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort.
☐	[21/80]	Épée de Rossignol	[4.00]	Fortdhiver	Récompense que vous offre Karliah à la fin de la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses.
☐	[22/80]	Bâton de prépotence	[4.00]	Fortdhiver (le Foyer gelé)	Vous le volez pour Malur Seloth lorsque vous réalisez Service : une toute petite effraction de rien du tout*.
☐	[23/80]	Bâton de Jyrik Gauldurson	[4.12]	Saarthal	Sur l'autel devant Jyrik Gauldurson, à la fin du donjon.
☐	[24/80]	Hache d'armes d'acier d'âme fougueuse	[4.15]	Tertre de Fetlié	Fixée à l'arrière du trône, à la fin du donjon.
☐	[25/80]	Dague de Borvir	[4.26]	Recoin du voyageur	À côté du cadavre de Borvir, près du Laboratoire alchimique à l'intérieur des ruines.
☐	[26/80]	Dague de Rundi	[4.0]	L'erreur de Rundi	Au bord du petit autel.
☐	[27/80]	Masse rouillée	[5.00]	Markarth (Maison abandonnée)	Elle vous est remise durant la Quête des Daedra : La Maison des Horreurs.
☐	[28/80]	Masse de Molag Bal	[5.00]	Markarth (Maison abandonnée)	Récompense de la Quête des Daedra : La Maison des Horreurs.
☐	[29/80]	Surin	[5.00]	Markarth (Mine de Cidhna)	S'obtient parfois auprès de Grisvar durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.

☑	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[30/80]	Baguette d'arachnologie	[5.00]	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Durant la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses, dans le laboratoire de Calcelmo, dans une petite pièce adjacente à la première salle.
☐	[31/80]	Rougépine	[5.02]	Redoute de Noirbois	Dans le Val de Noirbois, empalée dans le corps d'une victime sacrifiée sur la plateforme supérieure de Vileserre.
☐	[32/80]	Longmaillet	[5.11]	Refuge du menteur	À côté du corps empalé du propriétaire de la taverne.
☐	[33/80]	Oeil de Melka	[5.24]	Grotte du Cap aveugle	Récompense de la Quête de donjon : Grotte du Cap aveugle : Melka et Petra.
☐	[34/80]	Épée de l'Aigle carmin	[5.26]	Redoute de l'Aigle carmin	Portée par le chef des Parjures au sommet de la Redoute de l'Aigle carmin.
☐	[35/80]	Furie de l'Aigle carmin	[5.28]	Cairn du rebelle	Récupérez cette lame sur le piédestal en quittant les lieux après avoir tué l'Aigle carmin.
☐	[36/80]	Mort-dragon	[5.31]	Temple d'Havreciel	Sur une table dans l'armurerie du Temple d'Havreciel.
☐	[37/80]	Bâton d'Hevnoraak	[5.42]	Valthume	Porté par le prêtre-dragon Hevnoraak à la fin du donjon.
☐	[38/80]	Tueur-de-Trolls	[5.AB]	Escarpement de Rocharceau	Sur le cadavre de Frofnir Tueur-de-Trolls.
☐	[39/80]	Espadon de Balgruuf	[6.00]	Blancherive (La Guerrière)	Adrianne Avenicci vous charge de le livrer à quelqu'un durant l'Objectif secondaire : Une grande épée pour un grand homme*.
☐	[40/80]	Wuuthrad	[6.00]	Blancherive (Forgeciel)	Arme forgée par Eorlund durant la Quête des Compagnons : Gloire funèbre.
☐	[41/80]	Lame d'ébonite	[6.00]	Blancherive (Fort-Dragon)	Récompense de la Quête des Daedra : La Porte murmurante.
☐	[42/80]	Masse de fer lunaire	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Vous pouvez trouver quatre armes lunaires aléatoires au Camp de la Lune silencieuse (certaines à l'intérieur, d'autres à l'extérieur).
☐	[43/80]	Épée de fer lunaire	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Vous pouvez trouver quatre armes lunaires aléatoires au Camp de la Lune silencieuse (certaines à l'intérieur, d'autres à l'extérieur).
☐	[44/80]	Hache de fer lunaire	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Vous pouvez trouver quatre armes lunaires aléatoires au Camp de la Lune silencieuse (certaines à l'intérieur, d'autres à l'extérieur).
☐	[45/80]	Masse d'acier lunaire	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Vous pouvez trouver quatre armes lunaires aléatoires au Camp de la Lune silencieuse (certaines à l'intérieur, d'autres à l'extérieur).
☐	[46/80]	Épée d'acier lunaire	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Vous pouvez trouver quatre armes lunaires aléatoires au Camp de la Lune silencieuse (certaines à l'intérieur, d'autres à l'extérieur).
☐	[47/80]	Hache d'acier lunaire	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Vous pouvez trouver quatre armes lunaires aléatoires au Camp de la Lune silencieuse (certaines à l'intérieur, d'autres à l'extérieur).
☐	[48/80]	Hache du braconnier	[6.17]	Camp du Cours dormant	Portée par l'Orque près de la forge.
☐	[49/80]	Arc de Froki	[6.30]	Mornhiver	Posé sur un fût près de la tente au fond de la grotte.
☐	[50/80]	Hache ébréchée	[6.38]	Gorge du Monde	Plantée dans la paroi du plus haut sommet de la montagne.
☐	[51/80]	Rose sanghine	[7.04]	Morvunskar (Bosquet brumeux)	Récompense de la Quête des Daedra : Une nuit mémorable.
☐	[52/80]	Lame du sacrifice	[7.12]	Sanctuaire de Boéthia	Une prêtresse de Boéthia vous la remet durant la Quête des Daedra : L'appel de Boéthia.
☐	[53/80]	Phantasme	[7.38]	Ansilvund	Fjori et Holgeir vous donnent cette arme à la fin du donjon.
☐	[54/80]	Dague porte-bonheur de Valdr	[8.05]	Grotte de Vertemousse	Vous l'obtenez auprès de Valdr après avoir terminé la Quête de donjon : Le chasseur et la proie*.
☐	[55/80]	Sermentière	[8.12]	Grotte du bouffi	Avant la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune, la lame est dans l'autel, au pied de la statue de Talos.
☐	[56/80]	Bâton de Halldir	[8.21]	Cairn de Halldir	Arme portée par Halldir à la fin du donjon.
☐	[57/80]	Lame de la souffrance	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Vous la prenez à Astrid durant la Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée OU Quête de la Confrérie noire : Anéantissez la Confrérie noire !
☐	[58/80]	Arc d'Angi	[8.29]	Camp d'Angi	À l'extérieur ; Angi vous offre son arc une fois que vous avez suivi toutes ses leçons d'archerie.

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[59/80]	Fléortie	[8.35]	Rocher orphelin	S'obtient ici après avoir terminé la Quête du temple : Les bienfaits de la nature.
☐	[60/80]	Bûcheronne	[8.V]	Autel du sorcier : Lac Ilinalta	À côté du cadavre d'un bûcheron, près des bûches au sud-ouest de l'autel.
☐	[61/80]	Cristalgide	[9.00]	Faillaise (Manoir Faillebois)	Dans une vitrine verrouillée du bureau secret de Mercer, sous sa maison, durant la Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite.
☐	[62/80]	Dague d'Alessandra	[9.00]	Faillaise (Nécropole)	Alessandra vous charge de la livrer à quelqu'un durant l'Objectif secondaire : Pèlerinage*.
☐	[63/80]	Épée d'acier	[9.00]	Faillaise (Forgerons du Marteau noirci)	Harrald vous charge de la prendre à Balimund au cours de l'Objectif secondaire : Par ici l'épée !*
☐	[64/80]	Arc de Dravin	[9.00]	Faillaise (Galeries de la Souricière)	Se trouve durant l'Objectif secondaire : Respect du maître*.
☐	[65/80]	Arc noir de Gauldur	[9.04]	Demeure de Geirmund	Arme maniée par Sigdis Gauldurson à la fin du donjon.
☐	[66/80]	Arc du chasseur	[9.19]	Lac de Belsource	À l'intérieur de la Grotte de Belsource, sur l'autel au fond de la grotte.
☐	[67/80]	Marteau de Shagrol	[9.33]	Grotte de Rochebrune (Bosquet du Géant)	Se trouve au Bosquet du Géant durant la Quête des Daedra : La tribu maudite.
☐	[68/80]	Volendrung	[9.33]	Grotte de Rochebrune (Bosquet du Géant)	Récompense de la Quête des Daedra : La tribu maudite.
☐	[69/80]	Bâton de la mégère courroucée	[9.37]	Tour Clair-obscur	Arme portée par Silvia à la fin du donjon.
☐	[70/80]	Bâton d'ensorcellement de Gadnor	[9.39]	Grotte de Cristalis	Posée sur le grand rocher près du cadavre de Gadnor.

✓	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[71/80]	Bâton de prêtre-dragon	[9.45]	Forelhost	Porté par le prêtre-dragon Rahgot à la fin de Forelhost.
☐	[72/80]	Wabbajack	[10.03]	Solitude (Aile Pélagius du Palais bleu)	Récompense de la Quête des Daedra : La folie incarnée.
☐	[73/80]	Bâton de prêtre-dragon	[10.05]	Skuldafn	Porté par le prêtre-dragon Nahkriin, près de l'entrée de Sovngarde.
☐	[74/80]	Épée familiale d'Amren	[aléatoire]	[Camp de bandits aléatoire]	L'épée se trouve dans un camp de bandits [aléatoire]. Service : récupération d'objet (camp de bandits) : adressez-vous d'abord à Amren.
☐	[75/80]	Hache ancestrale de Ghorbash	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Récupérez cette hache dans un [donjon aléatoire] pour Burguk de Dushnikh Yal et il deviendra un acolyte.
☐	[76/80]	Épée de Hjalti	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un donjon [aléatoire] dans le cadre de l'Objectif secondaire : Le fantôme du Vieux-Hroldan*.
☐	[77/80]	Croc de Kahvozein	[aléatoire]	[Donjon de prêtre-dragon aléatoire]	Se trouve dans un donjon de prêtre-dragon dans le cadre de la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Rituel d'altération que vous confie Tolfdir.
☐	[78/80]	Lamentation	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un donjon aléatoire durant la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : La Tentative d'Arniel (partie 4). Puis s'obtient en tuant Arniel.
☐	[79/80]	Épée de la reine Freydis	[aléatoire]	[Grotte aléatoire]	Oengul Durenclume vous demande de la récupérer dans une grotte [aléatoire] pendant Service : récupération d'objet (grotte)*.
☐	[80/80]	Bâton de Tandil	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un donjon aléatoire durant la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : La Tentative d'Arniel (partie 2).

ANNEXE V : ARMURES ET OBJETS UNIQUES

Vous trouverez ci-dessous la liste des armures et objets uniques, triés par châtellerie. Vous pouvez les obtenir dans le cadre d'une quête, après avoir tué une créature particulière ou au fil de vos explorations.

✓	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION	ENCHANTEMENT	NOTES
☐	[1/112]	Alliance d'Asgeir	[1.00]	Solitude (Temple des Divins)	Se trouve sur le cadavre d'Asgeir Chausseneige s'il est tué durant son mariage avec Vittoria Vici, au cours de la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare.		
☐	[2/112]	Alliance de Vittoria	[1.00]	Solitude (Temple des Divins)	Se trouve sur le cadavre de Vittoria Vici durant son mariage avec Asgeir Chausseneige, au cours de la Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare.		
☐	[3/112]	Bouclier de Solitude	[1.00]	Solitude (Palais bleu)	Récompense de Falk Barbebraise pour la Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve.	Résistance à la magie 10 %, Amélioration des parades 15 %	En fonction du niveau
☐	[4/112]	Bottes festives	[1.23]	Ferme de Katla	S'obtiennent durant la Quête principale : Immunité diplomatique.		
☐	[5/112]	Vêtements festifs	[1.23]	Ferme de Katla	S'obtiennent durant la Quête principale : Immunité diplomatique.		
☐	[6/112]	Fragment de l'amulette de Gauldur (Folgunthur)	[2.08]	Folgunthur	Se trouve sur le cadavre de Mikrul Gauldurson durant la Quête parallèle : Une légende interdite.	Santé +30	
☐	[7/112]	Capuchon d'exécution	[2.15]	Cabane abandonnée	Porté par les trois captifs durant la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.		
☐	[8/112]	Bottes de Movarth	[2.19]	Repaire de Movarth	Près du lit dans le recoin de repos au fond de la grotte.	Renfort de furtivité +15	
☐	[9/112]	Casque d'ininflammabilité antique	[2.23]	Labyrinthe	Se trouve sur une épée, dans un recoin, derrière une porte verrouillée de la Tribune du Labyrinthe, lors de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus.	Résistance au feu 40 %	
☐	[10/112]	Bottes de bouffon	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Se trouvent sur une table dans le Sanctuaire d'Aubétoile ou dans le Sanctuaire de la Confrérie noire après l'arrivée de Cicéron.	Silence	
☐	[11/112]	Vêtements de bouffon	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Se trouvent sur une table dans le Sanctuaire d'Aubétoile ou dans le Sanctuaire de la Confrérie noire après l'arrivée de Cicéron.	Armes à une main +12 %, Amélioration des prix de 12 %	
☐	[12/112]	Gants de bouffon	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Se trouvent sur une table dans le Sanctuaire d'Aubétoile ou dans le Sanctuaire de la Confrérie noire après l'arrivée de Cicéron.	Doublent les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.	
☐	[13/112]	Chapeau de bouffon	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Se trouvent sur une table dans le Sanctuaire d'Aubétoile ou dans le Sanctuaire de la Confrérie noire après l'arrivée de Cicéron.	Furtivité +30 %	
☐	[14/112]	Bottes de Cicéron	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Cicéron, gardien de la Confrérie noire, les porte si vous le tuez durant la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.	Silence	
☐	[15/112]	Vêtements de Cicéron	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Cicéron, gardien de la Confrérie noire, les porte si vous le tuez durant la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.	Armes à une main +20 %, Amélioration des prix de 20 %	
☐	[16/112]	Gants de Cicéron	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Cicéron, gardien de la Confrérie noire, les porte si vous le tuez durant la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.	Doublent les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.	
☐	[17/112]	Chapeau de Cicéron	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Cicéron, gardien de la Confrérie noire, le porte si vous le tuez durant la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.	Furtivité +35 %	
☐	[18/112]	Armure sibylline usée	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Sur une étagère dans le Sanctuaire d'Aubétoile, pendant ou après la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.		
☐	[19/112]	Bottes sibyllines usées	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Sur une étagère dans le Sanctuaire d'Aubétoile, pendant ou après la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.		

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION	ENCHANTEMENT	NOTES
☐	[20/112]	Coule sibylline usée	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Sur une étagère dans le Sanctuaire d'Aubétoile, pendant ou après la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.		
☐	[21/112]	Gants sibyllins usés	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Sur une étagère dans le Sanctuaire d'Aubétoile, pendant ou après la Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie.	Les dégâts infligés par les Coups dans le dos sont doublés.	
☐	[22/112]	Gants du passe-partout	[3.05]	Sanctuaire d'Aubétoile	Achetez l'amélioration de la chambre du Sanctuaire d'Aubétoile lors de la Quête de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi.	Crochetage +20 %	
☐	[23/112]	Amulette ornée	[3.13]	Volunruud	Amaund Motierre vous l'offre au cours de la Quête de la Confrérie noire : Révélation.		
☐	[24/112]	Couronne d'os	[3.22]	Crypte de Korvanjund	Aussi appelée Couronne osseuse, elle se trouve pendant la Quête de la guerre civile : La Couronne d'os.		
☐	[25/112]	Clé squelette	[3.31]	Irkngthand	Durant la Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement.	Crochet incassable	
☐	[26/112]	L'Étoile noire	[4.00]	Fortdhiver (Auberge du Foyer gelé)	Récompense possible de la Quête des Daedra : L'Étoile noire.	Gemme spirituelle noire réutilisable	Les gemmes spirituelles noires permettent d'absorber des âmes humaines.
☐	[27/112]	Robe d'archimage	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Tolfdir vous l'offre à la fin de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus.	Lancer des sorts coûte 15 % de moins.	
☐	[28/112]	Couronne du mage	[4.00]	Académie de Fortdhiver	L'archimage vous l'offre pendant la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions.	Renfort de magie	En fonction du niveau
☐	[29/112]	Amulette de Savos Aren	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Mirabelle Ervine vous l'offre à la fin de la Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence.	Magie +50	
☐	[30/112]	Gants d'harmonie mystique	[4.00]	Académie de Fortdhiver	Drevis Neloren vous les offre pendant la Quête individuelle de l'Académie de Fortdhiver : Perte d'Équilibre*.		
☐	[31/112]	Bouclier d'Ysgramor	[4.11]	Tombeau d'Ysgramor	Se trouve dans un grand coffre près du sarcophage d'Ysgramor, pendant la Quête des Compagnons : Gloire funèbre.	Santé +20, Résistance à la magie 20 %	
☐	[32/112]	Anneau enchanté	[4.12]	Saarthal	Un des trois objets à trouver durant la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal.	Santé +20	
☐	[33/112]	Amulette de Saarthal	[4.12]	Saarthal	Se trouve durant la Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal.	Lancer des sorts coûte 3 % de moins.	
☐	[34/112]	Fragment de l'amulette de Gauldur (Saarthal)	[4.12]	Saarthal	Se trouve sur le cadavre de Jyrik Gauldurson durant la Quête parallèle : Une légende interdite.	Magie +30	
☐	[35/112]	Targe sanguinaire	[4.13]	Alftand (Cathédrale d'Alftand)	Portée par Umana l'aventurière.	Les frappes de parade infligent 3 points de dégâts persistants pendant 5s.	
☐	[36/112]	Étoile d'Azura	[4.18]	Autel d'Azura	Récompense possible de la Quête des Daedra : L'Étoile noire.	Gemme spirituelle magistrale réutilisable	
☐	[37/112]	Oghma Infinium	[4.20]	Avant-poste de Septimus Signus	Récompense de la Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire.	Augmente de 5 points la compétence de combat, magie ou furtivité de votre choix. Usage unique.	
☐	[38/112]	Casque d'Yngol	[4.30]	Tertre d'Yngol	Sur la tête d'un squelette assis sur le trône à la fin du donjon.	Résistance à la glace 30 %	
☐	[39/112]	Collier d'Ysra	[4.D]	Plage de la combustion d'Ysra	Sur le cadavre calciné d'Ysra, lors de l'Objectif secondaire : Apprentis disparus : Ysra*.		
☐	[40/112]	Anneau d'Ilas-Tei	[4.K]	Autel de Talos : Le dernier combat d'Ilas-Tei	Sur le cadavre d'Ilas-Tei, lors de l'Objectif secondaire : Apprentis disparus : Ilas-tei*.		
☐	[41/112]	Anneau de Calcelmo	[5.00]	Markarth (état de Kerah)	S'obtient durant l'Objectif secondaire : L'anneau de Calcelmo*.		
☐	[42/112]	Armure des Anciennes divinités	[5.00]	Markarth	Cadeau de Kaie et Madanach si vous prenez le parti des Parjures durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.	Lancer des sorts de destruction coûte 15 % de moins.	
☐	[43/112]	Bottes des Anciennes divinités	[5.00]	Markarth	Cadeau de Kaie et Madanach si vous prenez le parti des Parjures durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.	Furtivité +20 %	
☐	[44/112]	Gantelets des Anciennes divinités	[5.00]	Markarth	Cadeau de Kaie et Madanach si vous prenez le parti des Parjures durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.	Archerie +20 %	
☐	[45/112]	Casque des Anciennes divinités	[5.00]	Markarth	Cadeau de Kaie et Madanach si vous prenez le parti des Parjures durant la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.	Magie +30	
☐	[46/112]	Chevalière des Sang-d'Argent	[5.00]	Markarth	Récompense obtenue si vous prenez le parti de Thonar Sang-d'Argent à la fin de la Quête parallèle : La Mine de Cidhna.	Forgeage +20 %	
☐	[47/112]	Anneau de Muiri	[5.00]	Markarth (Le Remède de la Vieille)	Récompense supplémentaire que vous offre Muiri après la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort.	Alchimie +15 %	Récompense supplémentaire de la Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort.
☐	[48/112]	Amulette de Talos d'Ogmund	[5.00]	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Servez-vous-en pour faire chanter Ogmund durant l'Objectif secondaire : Vaincre Talos*.	Le temps entre les cris diminue de 20 %.	
☐	[49/112]	Amulette de Talos gravée de Raerek	[5.00]	Markarth (Château de Coeur-de-Roche)	Servez-vous-en pour faire chanter Raerek durant la Quête de la guerre civile : Un lourd tribut.	Le temps entre les cris diminue de 20 %.	
☐	[50/112]	Armure sibylline antique	[5.03]	Vileserre	Sur le cadavre d'un assassin, uniquement pendant la Quête individuelle de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*.	Résistance au poison 100 %	
☐	[51/112]	Bottes sibyllines antiques	[5.03]	Vileserre	Sur le cadavre d'un assassin, uniquement pendant la Quête individuelle de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*.	Silence	
☐	[52/112]	Coule sibylline antique	[5.03]	Vileserre	Sur le cadavre d'un assassin, uniquement pendant la Quête individuelle de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*.	Archerie +35 %	
☐	[53/112]	Gants sibyllins antiques	[5.03]	Vileserre	Sur le cadavre d'un assassin, uniquement pendant la Quête individuelle de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate*.	Doublent les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.	
☐	[54/112]	Grâce du prédateur	[5.03]	Vileserre	Au sommet du Val de Noirbois, près d'un coffre au niveau supérieur du Val, où se jette la cascade.	Silence, Récupération de vigueur +1 %	
☐	[55/112]	Parasortis	[5.06]	Bthardamz	Récompense de la Quête des Daedra : Le seul remède.	Sort de protection automatique Force -50 pendant une parade	
☐	[56/112]	Amulette de Gauldur	[5.39]	Rocher d'Eaulointaine	Récompense de la Quête parallèle : Une légende interdite.	Santé +30, Magie +30, Vigueur +30	
☐	[57/112]	Anneau de Namira	[5.41]	Grotte de Longmur	Récompense de la Quête des Daedra : Le goût de la mort.	Vigueur +50. En vous nourrissant de cadavres, votre santé augmente de 50 et votre régénération de santé de 50 % pendant 4 heures.	

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION	ENCHANTEMENT	NOTES
☐	[58/112]	Amulette d'Arkay d'Anduns	[6.00]	Blancherive (Nécropole)	Se trouve durant l'Objectif secondaire : Amulette d'Arkay d'Andurs*.	Santé +10	
☐	[59/112]	Mains de fer	[6.26]	Observatoire de la Rivière blanche	Gants portés par Hajvarr Poing-de-Fer, le chef des bandits.	Armes à deux mains +15 %	
☐	[60/112]	Bague en or de Viola	[7.00]	Vendeaume (Quartier gris)	Revyn Sadri vous l'offre si vous réalisez Service : une toute petite effraction de rien du tout*.		
☐	[61/112]	Étrange amulette	[7.00]	Vendeaume (Hjerim)	Se trouve durant la Quête parallèle : Du sang sur la glace. Devient l'Amulette du nécromancien une fois qu'elle est identifiée par Wuunferth.		
☐	[62/112]	Amulette de nécromancien	[7.00]	Vendeaume (Palais des rois)	Durant la Quête parallèle : Du sang sur la glace, Wuunferth identifie l'étrange amulette comme étant l'Amulette du nécromancien.	Magie +50, Conjuration +25 %, Régénération de santé et de vigueur -75 %	
☐	[63/112]	Médaillon de Fjotli	[7.01]	Grotte des Collines murmurantes	Sur le cadavre de Linwe, durant la Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Les Ombres de l'Automne.		
☐	[64/112]	Alliance de Fjola	[7.33]	Arquebrumes	Portée par Fjola durant la Quête de donjon : Oublier Fjola.		
☐	[65/112]	Bague d'Hircine maudite	[8.00]	Épervine (Prison d'Épervine)	Sinding vous l'offre durant la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune.	Transformations en loup-garou aléatoires	N'a d'effet que sur les loups-garous.
☐	[66/112]	Bague d'Hircine	[8.00]	Épervine (Prison d'Épervine)	Récompense possible de la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune.	+1 transformation en loup-garou / jour	Seuls les loups-garous peuvent l'utiliser.
☐	[67/112]	Cotte d'ébonite	[8.07]	Crête de Tranchelame	Récompense de la Quête des Daedra : L'appel de Boéthia.	Silencieuse si vous utilisez la furtivité ; crée un nuage de poison pendant les combats	
☐	[68/112]	Peau du Sauveur	[8.12]	Grotte du bouffi	Récompense possible de la Quête des Daedra : Un soir au clair de lune.	Résistance à la magie 15 %, résistance au poison 50 %	
☐	[69/112]	Armure sibylline	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Cadeau d'Astrid à la fin de la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.	Résistance au poison de 50 %	
☐	[70/112]	Bottes sibyllines	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Cadeau d'Astrid à la fin de la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.	Silence	
☐	[71/112]	Coule sibylline	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Cadeau d'Astrid à la fin de la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.	Archerie +20 %	
☐	[72/112]	Gants sibyllins	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Cadeau d'Astrid à la fin de la Quête de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations.	Les dégâts infligés par les Coups dans le dos sont doublés.	
☐	[73/112]	Coule sibylline ouverte	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur une étagère, dans les appartements d'Astrid, au Sanctuaire de la Confrérie noire.	Archerie +20 %	
☐	[74/112]	Bandages sibyllins	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur une étagère, dans les appartements d'Astrid, au Sanctuaire de la Confrérie noire.	Doublent les dégâts d'attaque furtive avec les armes à une main.	
☐	[75/112]	Capuchon sibyllin	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur une étagère, dans les appartements d'Astrid, au Sanctuaire de la Confrérie noire.	Furtivité +25 %	
☐	[76/112]	Robe sibylline	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur une étagère, dans les appartements d'Astrid, au Sanctuaire de la Confrérie noire.	Destruction +15 %	
☐	[77/112]	Chaussures sibyllines	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur une étagère, dans les appartements d'Astrid, au Sanctuaire de la Confrérie noire.	Silence	
☐	[78/112]	Bague du Tissombre	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Récompense supplémentaire que vous offre Festus Krex après la Quête de la Confrérie noire : Fatale recette.	Furtivité +10 %, Destruction +10 %	
☐	[79/112]	Masque du Vil Clavicus	[8.37]	Honte d'Haemar	Récompense possible de la Quête des Daedra : Un Daedra pour ami.	Éloquence +10, Prix 20% moins chers, Regain magique +5	
☐	[80/112]	Les liens du mariage	[9.00]	Faillaise (Temple de Mara)	Cadeau de mariage offert durant la Quête du temple : Les liens du mariage.	Guérison +10 %	
☐	[81/112]	Anneau d'argent de Madesi	[9.00]	Faillaise (Marché)	Vous le volez durant la Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf.		
☐	[82/112]	Gants du Pugiliste	[9.00]	Faillaise	Portés par des géants dans la Souricière.	Dégâts à mains nues +10	
☐	[83/112]	Armure de la Guilde des voleurs	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia avant la fin de la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté.	Poids transportable +20	
☐	[84/112]	Bottes de la Guilde des voleurs	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia avant la fin de la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté.	Vol à la tire +15 %	
☐	[85/112]	Gants de la Guilde des voleurs	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia avant la fin de la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté.	Crochetage +15 %	
☐	[86/112]	Capuchon de la Guilde des voleurs	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia avant la fin de la Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté.	Améliore les prix de 10 %	
☐	[87/112]	Amulette d'articulation	[9.00]	Faillaise (Réservoir de la Souricière)	Récompense que vous offre Brynjolf durant la Quête de chef de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction*.	Améliore l'éloquence, les tentatives de persuasion réussissent systématiquement.	En fonction du niveau
☐	[88/112]	Armure de maître de guilde	[9.00]	Faillaise (Réservoir de la Souricière)	Récompense que vous offre Tonilia durant la Quête de chef de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction*.	Poids transportable +50	
☐	[89/112]	Bottes de maître de guilde	[9.00]	Faillaise (Réservoir de la Souricière)	Récompense que vous offre Tonilia durant la Quête de chef de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction*.	Vol à la tire +35 %	
☐	[90/112]	Gants de maître de guilde	[9.00]	Faillaise (Réservoir de la Souricière)	Récompense que vous offre Tonilia durant la Quête de chef de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction*.	Crochetage +35 %	
☐	[91/112]	Capuchon de maître de guilde	[9.00]	Faillaise (Réservoir de la Souricière)	Récompense que vous offre Tonilia durant la Quête de chef de la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction*.	Améliore les prix de 20 %	
☐	[92/112]	Armure de la Guilde des voleurs (améliorée)	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia (un seul élément de la tenue est disponible) après la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur.	Poids transportable +35	
☐	[93/112]	Bottes de la Guilde des voleurs (améliorées)	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia (un seul élément de la tenue est disponible) après la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur.	Vol à la tire +25 %	
☐	[94/112]	Gants de la Guilde des voleurs (améliorés)	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia (un seul élément de la tenue est disponible) après la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur.	Crochetage +25 %	

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	NOM	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION	ENCHANTEMENT	NOTES
☐	[95/112]	Capuchon de la Guilde des voleurs (amélioré)	[9.00]	Faillaise (La Cruche percée)	Cadeau de Tonilia (un seul élément de la tenue est disponible) après la Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur.	Améliore les prix de 15 %	
☐	[96/112]	Collier de Reyda	[9.01]	Fort-Ivar	Narfi vous demande de le retrouver durant l'Objectif secondaire : La goutte d'eau en trop*. Vous le trouverez dans une sacoche près d'un squelette, au nord du pont qui s'étend au sud-est de la ville.		
☐	[97/112]	Fragment de l'amulette de Gauldur (Demeure de Geirmund)	[9.04]	Demeure de Geirmund	Se trouve sur le cadavre de Sigdis Gauldurson durant la Quête parallèle : Une légende interdite.	Vigueur +30	
☐	[98/112]	Diadème du savant	[9.15]	Cabane de Froki	À l'extérieur, sur le billot.	Lancer des sorts coûte 5 % de moins.	
☐	[99/112]	Symbole de Kyne	[9.15]	Cabane de Froki	Récompense de la Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne.	Dégâts infligés par des animaux -10 % ; Archerie + 5 %.	
☐	[100/112]	Armure de Rossignol	[9.43]	Siège des Rossignols	Récompense durant la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée.	Résistance à la glace, Améliore l'illusion	En fonction du niveau
☐	[101/112]	Bottes de Rossignol	[9.43]	Siège des Rossignols	Récompense durant la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée.	Silence	En fonction du niveau
☐	[102/112]	Gants de Rossignol	[9.43]	Siège des Rossignols	Récompense durant la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée.	Améliorent le Crochetage et le Vol à la tire	En fonction du niveau
☐	[103/112]	Capuchon de Rossignol	[9.43]	Siège des Rossignols	Récompense durant la Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée.	Améliore les prix	En fonction du niveau
☐	[104/112]	Collier ensorcelé	[aléatoire]	[Rencontre]	Si vous tombez sur Rencontre : Compagnons de beuverie, offrez aux ivrognes une bouteille d'hydrhonning pour recevoir ce collier.	Poids transportable +25	
☐	[105/112]	Heaume de Fortdhiver	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que le jarl Korir de Fortdhiver vous demande de le retrouver durant Service : travaux pour les jarls*.		
☐	[106/112]	Bouclier de Hrolfdir	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que le jarl Igmund vous demande de le retrouver durant Service : travaux pour les jarls*.		
☐	[107/112]	Amulette de la lune	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que Kharjo de la caravane d'Ahkari vous demande de le retrouver.		
☐	[108/112]	Casque de Noster	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que Noster vous demande de le retrouver durant Service : récupération d'objet (grotte)*.		
☐	[109/112]	Anneau de pures mixtures	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que Frida vous demande de le retrouver durant Service : récupération d'objet (grotte)*.	Alchimie +12 %	
☐	[110/112]	Bouclier ancestral de Roggi	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que Roggi vous demande de le retrouver durant Service : récupération d'objet (grotte)*.		
☐	[111/112]	Amulette de Zénithar de Shahvee	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Se trouve dans un lieu [aléatoire] une fois que Shahvee vous demande de le retrouver durant Service : récupération d'objet (camp de bandits)*.	Améliore les prix de 10 %	
☐	[112/112]	Les mains du forgeron	[aléatoire]	[Donjon aléatoire]	Trouvez ces gants dans un donjon [aléatoire] durant la Quête parallèle : Les Mains du forgeron.	Forgeage +15 %	

ANNEXE VI : LIVRES DE COMPÉTENCE

Ce tableau indique deux emplacements parmi d'autres pour les 90 livres de compétence. On en trouve principalement dans les villes et les donjons les plus importants : ces exemplaires-là sont les plus faciles à trouver. Trouver plusieurs fois le même livre n'a aucun effet sur la compétence correspondante : il n'est donc pas nécessaire de tous les dénicher. Ils sont un peu partout dans la nature...

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LOCATION	DESCRIPTION
☐	[A1/10]	Alchimie	Un jeu au dîner	[6.22]	Hydromellerie d'Hydrhonning	À l'étage de l'hydromellerie, dans la chambre.
☐	[A2/10]	Alchimie	Un jeu au dîner	[7.00]	Vendeaume	Au Club de la Nouvelle Gnisis, sur une table à l'étage.
☐	[B1/10]	Alchimie	De Rerum Dirennis	[1.11]	Étang de Pinclair	Sur le corps de l'alchimiste près de l'Étang de Pinclair.
☐	[B2/10]	Alchimie	De Rerum Dirennis	[4.00]	Fortdhiver	Dans l'Hyposcole noire de l'Académie de Fortdhiver, sur un Laboratoire alchimique.
☐	[C1/10]	Alchimie	Bordeciel : le guide de l'herboriste	[5.00]	Markarth	Au Remède de la Vieille, sur l'étagère sous le comptoir.
☐	[C2/10]	Alchimie	Bordeciel : le guide de l'herboriste	[6.00]	Blancherive	Au Chaudron d'Arcadia, sur une grande table de bois à l'étage inférieur.
☐	[D1/10]	Alchimie	Mannimarco, roi des vers	[3.06]	Temple de Sorguevoix	Sur une table, dans la salle du Laboratoire alchimique.
☐	[D2/10]	Alchimie	Mannimarco, roi des vers	[8.10]	Bosquet immortel	Sur un autel partiellement immergé, près du cadavre d'un mage.
☐	[E1/10]	Alchimie	La chanson de l'alchimiste	[1.00]	Solitude	Durant Service : recherche d'objet rare pour Lami à Morthal, vous pouvez trouver cet exemplaire sur le comptoir de la bibliothèque de l'Académie des bardes.
☐	[E2/10]	Alchimie	La chanson de l'alchimiste	[8.19]	Cabane d'Anise	Sur l'étagère au pied du lit, à l'intérieur de la Cabane d'Anise.
☐	[A1/10]	Altération	Respirer sous l'eau	[4.00]	Fortdhiver	Chez Kraldar, caché dans le panier tressé sur l'étagère.

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[A2/10]	Altération	Respirer sous l'eau	[8.15]	Abysse d'Ilinalta	Dans une salle inondée, à la moitié du château, près d'un coffre immergé.
☐	[B1/10]	Altération	Fille de la Niben	[5.00]	Markarth	Dans le Château de Coeur-de-Roche, sur une table en haut de l'escalier, à droite de la salle du trône du jarl.
☐	[B2/10]	Altération	Fille de la Niben	[7.07]	Ferme Brandevin	À l'intérieur de la ferme, sur le manteau de la cheminée.
☐	[C1/10]	Altération	Réalité et autres mensonges	[4.02]	Yngvild	Sur une table à côté du trône, dans la salle du trône d'Yngvild.
☐	[C2/10]	Altération	Réalité et autres mensonges	[9.41]	Ferme Chausseneige	À l'intérieur de la ferme, sur une étagère au sous-sol.
☐	[D1/10]	Altération	Sithis	[5.00]	Markarth	À côté du cadavre de Krag à Nchuand-Zel, sur un banc métallique dans la grande caverne centrale.
☐	[D2/10]	Altération	Sithis	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur un piédestal dans les appartements d'Astrid.
☐	[E1/10]	Altération	Le Larkhan lunaire	[1.26]	Phare de Solitude	Dans les appartements de Mazaka, sur l'étagère derrière le bar.
☐	[E2/10]	Altération	Le Larkhan lunaire	[7.24]	Côte de Bourberoc	Sur une table de la salle centrale, parmi d'autres livres, près de l'Autel d'enchantement.
☐	[A1/10]	Archerie	Père de la Niben	[3.02]	Épave du Frappe-flots	Sur une caisse près d'un squelette, dans la cale inférieure du navire.
☐	[A2/10]	Archerie	Père de la Niben	[8.06]	Repos du chasseur	Entre deux couchettes à l'intérieur de la cabane.

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[B1/10]	Archerie	La flèche noire, vol. 2	[6.00]	Blancherive	Au Chasseur ivre, sur l'étagère sous le comptoir.
☐	[B2/10]	Archerie	La flèche noire, vol. 2	[6.33]	Tours de Valtheim	Sur une table d'appoint, près du sommet de la tour nord.
☐	[C1/10]	Archerie	Le ruban d'or du mérite	[1.00]	Solitude	Dans l'archerie, sur une petite table dans un coin de la pièce.
☐	[C2/10]	Archerie	Le ruban d'or du mérite	[8.29]	Camp d'Angi	À l'intérieur de la cabane, sur la table de chevet près du lit.
☐	[D1/10]	Archerie	La leçon de tir	[3.00]	Sanctuaire d'Aubétoile	Dans le Sanctuaire d'Aubétoile, sur la table qui comporte une carte.
☐	[D2/10]	Archerie	La leçon de tir	[7.15]	Scierie de Méliflot	Chez Gilfre, sur la petite table d'appoint.
☐	[E1/10]	Archerie	Vernaccus et Bourlor	[8.07]	Crête de Tranchelame	Sur une table de bois rudimentaire près de la Forge.
☐	[E2/10]	Archerie	Vernaccus et Bourlor	[9.15]	Cabane de Froki	Sur une étagère à l'intérieur de la cabane.
☐	[A1/10]	Parade	La danse du feu, vol. 2	[2.10]	Fort Busard	Sur une grande table dans la bibliothèque.
☐	[A2/10]	Parade	La danse du feu, vol. 2	[7.10]	Poste du traître	Dans un placard, au sud-ouest de l'auberge en ruines.
☐	[B1/10]	Parade	La bataille du Mont écarlate	[8.33] et [8.34]	Passage du Cap Célestal	Sur une étagère près d'un coffre, à l'extrémité du passage.
☐	[B2/10]	Parade	La bataille du Mont écarlate	[9.23]	Croisement de Tolvald	Sur un piédestal de pierre près des vestiges d'une caravane, dans les profondeurs de la grotte.
☐	[C1/10]	Parade	Le coup de grâce d'Abernanit	[6.00]	Blancherive	Dans les catacombes de la Nécropole, dans une petite salle bordée de bougies.
☐	[C2/10]	Parade	Le coup de grâce d'Abernanit	[8.00]	Épervine	Sur une table d'appoint de la salle de guerre.
☐	[D1/10]	Parade	Le miroir	[5.18]	Redoute de la Tour brisée	Sur une étagère dans les dortoirs.
☐	[D2/10]	Parade	Le miroir	[7.00]	Vendeaume	Durant Service : recherche d'objet rare pour le capitaine Aldis à Solitude, vous pouvez trouver cet exemplaire dans la chambre d'Ulfric à l'intérieur du Palais des rois de Vendeaume.
☐	[E1/10]	Parade	Guerrier	[4.07]	Refuge de Pénombris	Sur une petite table près de l'âtre, dans la chambre du chef. Récupérez-le en sortant.
☐	[E2/10]	Parade	Guerrier	[4.19]	Fort Kastav	Dans les quartiers du capitaine, sur une table de chevet.
☐	[A1/10]	Conjuration	2920, soufflegivre, vol. 10	[7.00]	Vendeaume	Chez Belyn Hlaalu, caché dans un coin sombre derrière la commode de la chambre à l'étage.
☐	[A2/10]	Conjuration	2920, soufflegivre, vol. 10	[8.02]	Gorge de Scindepierre	Sur un piédestal dans la dernière salle contenant le Mur de mots.
☐	[B1/10]	Conjuration	2920, âtrefeu, vol. 9	[1.02]	Tanière de Rimeroc	Sur une table d'appoint dans la dernière grotte contenant un grand coffre.
☐	[B2/10]	Conjuration	2920, âtrefeu, vol. 9	[3.00]	Aubétoile	À la Panacée, sous le comptoir.
☐	[C1/10]	Conjuration	Passerelles liminales	[2.23]	Labyrinthe	Dans le Dédale de Shalidor, par terre, dans un petit cul-de-sac (vous devez entrer par le nord).
☐	[C2/10]	Conjuration	Passerelles liminales	[8.24]	Tour de guet d'Épervine	Dans une tente au sommet de la tour.
☐	[D1/10]	Conjuration	Les portes d'Oblivion	[5.41]	Grotte de Longmur	À l'intérieur des ruines, partiellement recouvert par d'autres livres sur une étagère, dans la petite salle contenant des sarcophages.
☐	[D2/10]	Conjuration	Les portes d'Oblivion	[6.29]	Château de Clairlande	Sur le piédestal dans la chapelle.
☐	[E1/10]	Conjuration	La charge du guerrier	[5.00]	Markarth	Sur la table de chevet dans les quartiers du jarl.
☐	[E2/10]	Conjuration	La charge du guerrier	[8.13] et [8.14]	Col de la Brisure	Sur l'autel sacrificiel près de l'Autel d'enchantement.
☐	[A1/10]	Destruction	Une trahison hypothétique	[3.01]	Ruines de la Grande porte	Près d'un squelette, dans un coin sombre de la grande salle centrale.
☐	[A2/10]	Destruction	Une trahison hypothétique	[7.00]	Vendeaume	Dans la pièce principale de la résidence Arefino, caché derrière une étagère.
☐	[B1/10]	Destruction	L'horreur du Château de Xyr	[6.09]	Vif de Rannveig	À côté du Laboratoire alchimique, sur la table de la prison.

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[B2/10]	Destruction	L'horreur du Château de Xyr	[8.03]	Coven de Glenmoril	Caché dans une caisse à l'intérieur d'une tente, près d'un grand coffre.
☐	[C1/10]	Destruction	Le mystère de Talara, vol. 3	[1.05]	Antre de Durechute supérieur	Près d'un squelette, dans la grotte qui comporte un grand coffre.
☐	[C2/10]	Destruction	Le mystère de Talara, vol. 3	[4.00]	Fortdhiver	Sur une commode à l'étage.
☐	[D1/10]	Destruction	Réponse au discours de Béro	[3.00]	Aubétoile	Dans la Mine de Brise-fer, sur un fût près d'une couchette.
☐	[D2/10]	Destruction	Réponse au discours de Béro	[8.37]	Honte d'Haemar	Dans la Grotte d'Haemar, sur une table entourée d'étagères, face au passage qui mène à la Honte d'Haemar.
☐	[E1/10]	Destruction	L'art de la magie de guerre	[1.12]	Perchoir du corbeau	Sur une table près du grand coffre.
☐	[E2/10]	Destruction	L'art de la magie de guerre	[3.00]	Aubétoile	Dans le Pavillon blanc, sur une petite table au premier étage.
☐	[A1/10]	Enchantement	Sombre tragédie	[8.03]	Coven de Glenmoril	Sur une table, à côté de l'Autel d'enchantement.
☐	[A2/10]	Enchantement	Sombre tragédie	[8.15]	Abysse d'Ilinalta	Sur une table en face de l'Autel d'enchantement et du Laboratoire alchimique.
☐	[B1/10]	Enchantement	Catalogue des enchantements d'armure	[2.00]	Morthal	Chez Falion, sur l'étagère.
☐	[B2/10]	Enchantement	Catalogue des enchantements d'armure	[7.05]	Bosquet de Kyne	Dans la Mine de Brûlevapeur, sur une table au carrefour du tunnel.
☐	[C1/10]	Enchantement	Catalogue des enchantements d'armes	[3.00]	Aubétoile	Dans le Pavillon blanc, entre un grand baril et un fût d'hydromel, dans la salle d'entraînement.
☐	[C2/10]	Enchantement	Catalogue des enchantements d'armes	[8.23]	Ruines de la route	Contre le coffre, au centre des ruines.
☐	[D1/10]	Enchantement	Précis d'enchantement	[4.05]	Grotte de la Chute d'Hob	Sur l'Autel d'enchantement dans la salle de rituel.
☐	[D2/10]	Enchantement	Précis d'enchantement	[6.00]	Blancherive	Chez Carlotta Valentia, par terre, entre le lit et la table de chevet à l'étage.
☐	[E1/10]	Enchantement	Deux secrets	[6.03]	Redoute de la Falaise au serpent	Dans la salle des harfreuses, à l'intérieur des ruines, sur l'Autel d'enchantement.
☐	[E2/10]	Enchantement	Deux secrets	[9.16]	Cap de Treva	Sur une table dans la salle où se trouve le chef des bandits, au sommet de la tour.
☐	[A1/10]	Armure lourde	2920, mi-l'an, vol. 6	[2.00]	Morthal	Au Poste de garde de Morthal, caché derrière un panier et un baril près de la cheminée.
☐	[A2/10]	Armure lourde	2920, mi-l'an, vol. 6	[3.10]	Fort Dunstad	Dans la prison de Fort Dunstad, vers les cellules de l'étage supérieur, sur une étagère près du Laboratoire alchimique.
☐	[B1/10]	Armure lourde	Chimarvamidium	[5.00]	Markarth	Durant la Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses, sur le bureau dans la tour de Calcelmo.
☐	[B2/10]	Armure lourde	Chimarvamidium	[7.31]	Gué du Sombreflot	Sur un baril près de la couchette dans un petit cul-de-sac.
☐	[C1/10]	Armure lourde	Le récit d'Hallgerd	[6.00]	Blancherive	À Jorrvaskr, au bas d'une étagère, dans la grand-salle.
☐	[C2/10]	Armure lourde	Le récit d'Hallgerd	[9.08]	Tour de guet de la Brèche	Sur une table au sommet de la tour.
☐	[D1/10]	Armure lourde	Orsinium et les Orques	[2.22]	Tertral	Sur une petite table au sommet des échafaudages.
☐	[D2/10]	Armure lourde	Orsinium et les Orques	[5.38]	Dushnikh Yal	Au sous-sol de la longère, sur une étagère au bas de la rampe de bois.
☐	[E1/10]	Armure lourde	Les chevaliers des Neuf	[3.09]	Bastion des Vigiles	À l'intérieur du Bastion, sur une petite table près de la carte, à l'étage inférieur.
☐	[E2/10]	Armure lourde	Les chevaliers des Neuf	[7.00]	Vendeaume	Dans le placard de la salle à manger, sur l'étagère du haut.
☐	[A1/10]	Illusion	2920, clairciel, vol. 2	[5.00]	Markarth	Dans le sanctuaire intérieur du Temple de Dibella, sur une étagère parmi d'autres livres.

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[A2/10]	Illusion	2920, clairciel, vol. 2	[9.37]	Tour Clair-obscur	Sur la table près de la tente des harfreuses, avant l'entrée des Chambres Clair-obscur.
☐	[B1/10]	Illusion	Avant l'ère des hommes	[6.00]	Blancherive	Dans les quartiers du jarl à Fort-Dragon, sur la grande table du bureau.
☐	[B2/10]	Illusion	Avant l'ère des hommes	[9.02]	Tertre de Voilâtre	Dans le Tertre de Voilâtre, sur l'autel dans la salle des catacombes qui contient quatre leviers.
☐	[C1/10]	Illusion	Incident à Necrom	[1.10]	Grotte de la Cime	Sur une petite table près du grand coffre, au fond de la grotte.
☐	[C2/10]	Illusion	Incident à Necrom	[8.40]	Trône sanglant	Sur une petite table de la zone verrouillée, près du Laboratoire alchimique.
☐	[D1/10]	Illusion	Le mystère de Talara, vol. 4	[5.00]	Markarth	Chez Nepo, sur une étagère de pierre dans sa chambre.
☐	[D2/10]	Illusion	Le mystère de Talara, vol. 4	[6.07]	Grotte du Croc cassé	Sur la petite étagère près de l'Autel d'enchantement.
☐	[E1/10]	Illusion	Le procès des arts noirs	[7.00]	Vendeaume	À la Fiole blanche, sur l'étagère sous le comptoir.
☐	[E2/10]	Illusion	Le procès des arts noirs	[8.00]	Épervine	Dans la prison d'Épervine, entre des caisses et un petit mur.
☐	[A1/10]	Armure légère	Glace et chitine	[5.00]	Markarth	Dans la tour de garde, sur une table cachée derrière un pilier dans les dortoirs.
☐	[A2/10]	Armure légère	Glace et chitine	[7.00]	Vendeaume	Sur une table dans la salle de garde, sous le pont qui mène à la porte sud de la ville.
☐	[B1/10]	Armure légère	La dernière danse de Jornibret	[8.42]	Fort Néograd	Sur une table dans la bibliothèque de Fort Néograd.
☐	[B2/10]	Armure légère	La dernière danse de Jornibret	[9.14]	Tour d'Automnelle	Sur une petite caisse de bois, au sommet de la plus petite des deux tours.
☐	[C1/10]	Armure légère	Rislav le Juste	[6.15]	Fort Mauriart	Sur le podium dans la salle d'entraînement à l'étage.
☐	[C2/10]	Armure légère	Rislav le Juste	[8.20]	Fort de Casscorne	Dans la chambre forte de Casscorne, sur un banc dans l'une des salles latérales.
☐	[D1/10]	Armure légère	L'arrière-garde	[1.00]	Solitude	À Mornefort, sur une table au sous-sol des baraquements.
☐	[D2/10]	Armure légère	L'arrière-garde	[5.07]	Redoute de Druadach	Sur une étagère près du feu, au fond de la caverne.
☐	[E1/10]	Armure légère	Les réfugiés	[1.00]	Solitude	Chez le forgeron de Solitude, au sommet de la haute étagère, dans la chambre à l'étage.
☐	[E2/10]	Armure légère	Les réfugiés	[5.24]	Grotte du Cap aveugle	Sur un coffre, dans une alcôve de la tour effondrée.
☐	[A1/10]	Crochetage	Progrès du crochetage	[9.00]	Faillaise	Au réservoir de la Cruche percée, sur un baril de la salle d'entraînement.
☐	[A2/10]	Crochetage	Progrès du crochetage	[9.00]	Faillaise	En vous évadant de la prison de Faillaise par les égouts, sur un baril dans un recoin sombre derrière l'entrée des égouts.
☐	[B1/10]	Crochetage	Anatomie d'un verrou	[5.00]	Markarth	Dans la Mine de Cidhna, sur une étagère près du coffre de preuves et du coffre des effets personnels des prisonniers.
☐	[B2/10]	Crochetage	Anatomie d'un verrou	[9.28]	Dent de Faldar	Traversez le fort pour gagner les remparts, puis escaladez la tour pour atteindre la cabane au sommet. Sur une table près de la cabane.
☐	[C1/10]	Crochetage	À filou, filou et demi	[4.31]	Épave du Guerroyeur	Sur une caisse à l'étage du Guerroyeur.
☐	[C2/10]	Crochetage	À filou, filou et demi	[9.00]	Faillaise	Sur la table de chevet dans les appartements du jarl.
☐	[D1/10]	Crochetage	La chambre close	[2.00]	Morthal	Dans le Pavillon Hautelune, sur l'étagère du haut dans la chambre de Joric à l'étage.
☐	[D2/10]	Crochetage	La chambre close	[4.13]	Alftand	Dans la salle au trésor verrouillée de l'Animachinerie, dans une alcôve verrouillée près d'un squelette.
☐	[E1/10]	Crochetage	La Reine-louve, vol. 1	[3.00]	Aubétoile	Dans la prison d'Aubétoile, dans un coin de la cellule, derrière un pilier de bois.
☐	[E2/10]	Crochetage	La Reine-louve, vol. 1	[7.37]	Grotte de Rocaxe	Sous le bar de la grotte de Rocaxe.
☐	[A1/10]	Armes à une main	2920, primétoile, vol. 1	[1.01]	Donjon de Nordguet	Sur l'étagère derrière le bar.

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[A2/10]	Armes à une main	2920, primétoile, vol. 1	[1.06]	Grotte de l'Écho perdu	Sur l'autel dans les ruines.
☐	[B1/10]	Armes à une main	Feu et ténèbres	[2.08]	Folgunthur	À l'étage inférieur de la grande salle centrale, près d'un cadavre.
☐	[B2/10]	Armes à une main	Feu et ténèbres	[9.00]	Faillaise	Chez Esbern dans les Galeries de la Souricière.
☐	[C1/10]	Armes à une main	Maniement des masses	[2.06]	Orotheim	Sur une caisse près de la Meule.
☐	[C2/10]	Armes à une main	Maniement des masses	[9.26]	Fort Tiremuraille	Dans les quartiers du capitaine de Fort Tiremuraille, sur une étagère dans la chambre.
☐	[D1/10]	Armes à une main	Crépuscule sur Sentinelle	[6.05]	Tanière de l'escroc	Durant Service : recherche d'objet rare pour Rustleif à Aubétoile, vous pouvez trouver cet exemplaire sur une caisse surplombant le coin repas.
☐	[D2/10]	Armes à une main	Crépuscule sur Sentinelle	[8.X]	Camp de bandits : Contreforts d'Ilinalta	Sur une petite étagère dans l'une des tentes.
☐	[E1/10]	Armes à une main	L'importance de l'endroit	[5.00]	Markarth	Dans la tour de garde, sur une table de pierre des dortoirs.
☐	[E2/10]	Armes à une main	L'importance de l'endroit	[6.23]	Ferme de Sillonfrais	À l'intérieur de la ferme, sur une commode dans la chambre.
☐	[A1/10]	Vol à la tire	Aevar Chante-Pierre	[2.00]	Morthal	Chez Thonnir, sur une étagère dans un coin, caché derrière un panier.
☐	[A2/10]	Vol à la tire	Aevar Chante-Pierre	[2.24]	Valkygg perdu	Par terre, dans la cellule sud qui s'ouvre grâce à un levier.
☐	[B1/10]	Vol à la tire	Mendiant	[9.00]	Faillaise	Dans la Souricière, sur une table près de l'entrée de la Cruche percée.
☐	[B2/10]	Vol à la tire	Mendiant	[9.00]	Faillaise	Dans le Dortoir d'Haelga, sur la commode dans un recoin à l'étage.
☐	[C1/10]	Vol à la tire	Ombres dérobées	[3.19]	Fissure d'Aubeclaire	Sur une table dans le débarras de la Fissure d'Aubeclaire.
☐	[C2/10]	Vol à la tire	Ombres dérobées	[9.00]	Faillaise	À l'Orphelinat Honorem, entre la table de chevet et le lit de la petite chambre de Constance.
☐	[D1/10]	Vol à la tire	Voleur	[7.00]	Vendeaume	Dans le Foyer argonien, au bord d'une commode.
☐	[D2/10]	Vol à la tire	Voleur	[8.18]	Tertre des chutes tourmentées	À l'intérieur du tertre, sur la table de pierre près du coffre après la première énigme de glyphes.
☐	[E1/10]	Vol à la tire	Le guide du voleur de Wulfmare	[5.47]	Fort Gardesol	Au fond des oubliettes de Fort Gardesol.
☐	[E2/10]	Vol à la tire	Le guide du voleur de Wulfmare	[7.03]	Étang de l'Oeil de Mara	Dans la grotte, dans une petite caisse avec d'autres livres, près de l'étang.
☐	[A1/10]	Guérison	2920, ondepluie, vol. 4	[2.00]	Morthal	Chez Falion, sur la table de chevet.
☐	[A2/10]	Guérison	2920, ondepluie, vol. 4	[5.00]	Markarth	Dans la Nécropole, sur une étagère de pierre au-dessus du lit.
☐	[B1/10]	Guérison	Le mystère de Talara, vol. 2	[2.16]	Ustengrav	Sur une étagère de pierre dans la petite salle remplie d'urnes.
☐	[B2/10]	Guérison	Le mystère de Talara, vol. 2	[4.06]	Phare d'Hiveronde	Sur une commode dans la chambre principale du phare.
☐	[C1/10]	Guérison	Phylogénie raciale	[2.00]	Morthal	À l'Auberge du Mauresque, caché dans un panier tressé sur une commode dans l'une des deux petites chambres.
☐	[C2/10]	Guérison	Phylogénie raciale	[8.00]	Épervine	À la Ferme du grand voyage, parmi d'autres livres sur l'étagère.
☐	[D1/10]	Guérison	L'exode	[4.00]	Fortdhiver	Au Foyer gelé, caché au milieu de caisses et de sacs au sous-sol.
☐	[D2/10]	Guérison	L'exode	[9.46]	Cristal de Stendarr	Sur l'une des couchettes à l'intérieur de la tour.
☐	[E1/10]	Guérison	L'envers de l'endroit	[6.00]	Blancherive	Dans le Temple de Kynareth, sur l'étagère près du coffre.
☐	[E2/10]	Guérison	L'envers de l'endroit	[9.13]	Pointe d'Arquevent	Sur un piédestal au sommet de la tour, à la fin de la Pointe d'Arquevent.
☐	[A1/10]	Forgeage	Le Coeur de Cherim	[3.00]	Aubétoile	Dans la Mine Vif-argent, caché dans une petite caisse au rez-de-chaussée de la caverne la plus profonde.

SAMY&DENIS

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[A2/10]	Forgeage	Le Coeur de Cherim	[7.04]	Morvunskar	Sur une table dans la salle où se trouve la forge.
☐	[B1/10]	Forgeage	Confection d'armure lourde	[6.16]	Camp de la Lune silencieuse	Sur une table de pierre abîmée, dans les ruines au sommet du camp.
☐	[B2/10]	Forgeage	Confection d'armure lourde	[7.23]	Mine de Dévinoir	Sur une table de la hutte ouverte, devant l'entrée de la mine.
☐	[C1/10]	Forgeage	Le dernier fourreau d'Akrash	[5.47]	Fort Gardesol	Dans la zone d'appel de Fort Gardesol, sur une petite table de l'armurerie.
☐	[C2/10]	Forgeage	Le dernier fourreau d'Akrash	[7.02]	Gibet	Sur une table dans la pièce où se trouve une grande cheminée, près des dortoirs.
☐	[D1/10]	Forgeage	Confection d'armure légère	[8.00]	Épervine	Chez Lod, sur un fût au sous-sol.
☐	[D2/10]	Forgeage	Confection d'armure légère	[8.31]	Mine de Rougebraise	Sur une table dans la forge.
☐	[E1/10]	Forgeage	Le défi de l'armurier	[5.01]	Mor Khazgur	Sur l'étagère près de la Forge.
☐	[E2/10]	Forgeage	Le défi de l'armurier	[9.00]	Blancherive	Sur la plateforme basse près de la Forgeciel.
☐	[A1/10]	Furtivité	2920, vifazur, vol. 8	[3.32]	Raldbthar	Dans la grande salle où se trouve Alain, sur le long comptoir sous les barres métalliques.
☐	[A2/10]	Furtivité	2920, vifazur, vol. 8	[6.14]	Refuge de Redoran	Sur une caisse, dans la caverne où se trouve un grand coffre.
☐	[B1/10]	Furtivité	La légende de la maison Krately	[3.25]	Auberge de la Porte nocturne	Au sous-sol, sur la table de chevet près du grand lit.
☐	[B2/10]	Furtivité	La légende de la maison Krately	[9.35]	Gîte Roncenoir	Sur une étagère dans la chambre principale à l'étage.
☐	[C1/10]	Furtivité	Témoin sacré	[5.02]	Redoute de Noirbois	Dans le Val de Noirbois, sur une étagère, dans la tente où se trouve le Laboratoire alchimique.
☐	[C2/10]	Furtivité	Témoin sacré	[8.22]	Sanctuaire de la Confrérie noire	Sur le comptoir dans la chambre de Babette.
☐	[D1/10]	Furtivité	Le lecteur de la cuisine rouge	[3.08]	Crypte de Givrelac	À l'intérieur des ruines, sur un piédestal dans la pièce qui précède la salle à manger.
☐	[D2/10]	Furtivité	Le lecteur de la cuisine rouge	[7.00]	Vendeaume	Au Club de la Nouvelle Gnisis, entre les fûts sous l'escalier.
☐	[E1/10]	Furtivité	Trois voleurs	[4.28]	Sanctuaire de Voilneige	Durant la Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or, sur une étagère dans la salle remplie de grelots d'alarme.
☐	[E2/10]	Furtivité	Trois voleurs	[6.22]	Hydromellerie d'Hydrhonning	Durant la Quête de la Guilde des voleurs : Découragement, sur le coffre près du Laboratoire alchimique, dans la grotte au sous-sol.

✓	NOMBRE	COMPÉTENCE	TITRE	ZONE #	LIEU	DESCRIPTION
☐	[A1/10]	Éloquence	2920, plantaisons, vol. 5	[2.22]	Tertral	Chez Sorli, sur le manteau de la cheminée.
☐	[A2/10]	Éloquence	2920, plantaisons, vol. 5	[7.00]	Vendeaume	Aux Occasions de Sadri, sur l'étagère sous le comptoir.
☐	[B1/10]	Éloquence	La danse du feu, vol. 6	[2.01]	Cabane de Meeko	Sur un fût à l'intérieur de la cabane.
☐	[B2/10]	Éloquence	La danse du feu, vol. 6	[8.00]	Épervine	À l'Auberge du Mort de soif, sur l'étagère sous le comptoir.
☐	[C1/10]	Éloquence	La danse du feu, vol. 7	[5.00]	Markarth	Au Comptoir d'Arnleif et fils, sur une caisse près du comptoir.
☐	[C2/10]	Éloquence	La danse du feu, vol. 7	[9.00]	Faillaise	Dans un recoin de l'Allée des mendiants, sur le sol, partiellement recouvert par les plantes.
☐	[D1/10]	Éloquence	Biographie de la Reine-louve	[1.00]	Solitude	Dans le Palais bleu, sur une étagère dans la chambre du jarl à l'étage.
☐	[D2/10]	Éloquence	Biographie de la Reine-louve	[6.00]	Blancherive	Dans l'épicerie Belethor, dans le placard près du comptoir.
☐	[E1/10]	Éloquence	Le jeu de la vente	[1.00]	Solitude	Dans une salle de classe à l'étage de l'Académie des bardes, dans une pile de livres, en haut d'une grande étagère.
☐	[E2/10]	Éloquence	Le jeu de la vente	[5.16]	Autel de Péryite	Sur la table près du Laboratoire alchimique.
☐	[A1/10]	Armes à deux mains	La bataille de Sancre Tor	[5.34]	Vieux-Hroldan	Sur une table de chevet dans la grande chambre.
☐	[A2/10]	Armes à deux mains	La bataille de Sancre Tor	[6.12]	Cairn des poussiéreux	Sur une table dans l'entrée.
☐	[B1/10]	Armes à deux mains	Roi	[1.17]	Pondragon	À l'avant-poste du Penitus Oculatus, sur une table de chevet.
☐	[B2/10]	Armes à deux mains	Roi	[5.33]	Falaise de Mornevent	À l'intérieur de la tour, sur le sol, près du cairn.
☐	[C1/10]	Armes à deux mains	Chanson de Hrormir	[1.00]	Solitude	Chez Jala, par terre, sur le foin.
☐	[C2/10]	Armes à deux mains	Chanson de Hrormir	[6.00]	Blancherive	À Jorrvaskr, sur la table avec une carte dans le bureau de Kodlak.
☐	[D1/10]	Armes à deux mains	Légendaire Sancre Tor	[1.01]	Donjon de Nordguet	Sur une caisse dans la chambre à l'étage inférieur de la grande salle centrale.
☐	[D2/10]	Armes à deux mains	Légendaire Sancre Tor	[8.00]	Épervine	Dans les baraquements, sur un coffre dans les dortoirs à l'étage.
☐	[E1/10]	Armes à deux mains	Paroles et philosophie	[7.26]	Cachette du Couteau perdu	Sur la table, sur le promontoire central en bois de la grande caverne inondée.
☐	[E2/10]	Armes à deux mains	Paroles et philosophie	[9.00]	Faillaise	Sur une commode à l'étage des baraquements.

ANNEXE VII : AUTRES RÉFÉRENCES

Cette dernière Annexe répertorie tous les autres tableaux importants de ce livre, en indiquant le numéro de page correspondant pour que vous puissiez retrouver les informations plus facilement.

✓	TABLEAU	DESCRIPTION	LIEU/PAGE
☐	Livres	Liste des livres fonctionnels et ordinaires. Indique un exemple de lieu où vous pouvez les trouver.	L'inventaire (page 91)
☐	Postes d'artisanat	Deux exemples d'emplacement (si applicable) de chaque type de poste d'artisanat.	Présentations des châtelleries dans l'Atlas.
☐	Griffes de dragon	Emplacement de chaque griffe de dragon. Elles ouvrent les portes à énigme nordiques ou peuvent être vendues (de préférence après avoir ouvert la porte !).	L'inventaire (page 99)
☐	Masques des prêtres-dragons	Emplacement des dix masques à trouver durant la Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons*.	Quête parallèle (page 375)
☐	Acolytes	Lieux où vous pouvez trouver chaque acolyte prêt à vous rejoindre.	Entraînement (page 62)
☐	Maisons	Liste des maisons que vous pouvez acheter pour vivre avec votre huscarl et/ou conjoint.	Entraînement (page 62)
☐	Ingrédients	Liste complète des ingrédients et de leurs effets, ainsi que trois lieux où les trouver.	L'inventaire (page 81)
☐	Larcins	Objets précieux dissimulés à trouver durant la Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Vols en pagaille*.	Quêtes de la Guilde des voleurs (page 223)

✓	TABLEAU	DESCRIPTION	PAGE #
☐	Prétendant(e)s au mariage	Liste complète des conjoints potentiels que vous pouvez épouser durant la Quête du temple : Les liens du mariage.	336
☐	Cris et Murs de mots	Comment obtenir chaque cri, grâce à un Mur de mots ou à un érudit.	Entraînement (page 32)
☐	Professeurs	Lieux et niveaux de compétence correspondant à chaque professeur pouvant augmenter une compétence contre rétribution.	Entraînement (page 11)
☐	Pierres dressées	Emplacement des 13 Pierres dressées.	Entraînement (page 59) ou dans l'Atlas
☐	Cartes au trésor	Emplacement des 11 cartes au trésor à trouver durant la Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel†.	Quête parallèle (page 373)
☐	Gemmes étranges	Emplacement des 24 Pierres de Barenziah à trouver durant la Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons.	Quêtes de la Guilde des voleurs (page 220)

REMARQUE Consultez le chapitre Inventaire pour obtenir la liste complète de tous les objets importants. Pour connaître les statistiques de vos ennemis, consultez le Bestiaire. Pour obtenir la liste des quêtes, consultez l'introduction correspondante. Si vous voulez des renseignements sur une châtellerie, référez-vous à l'Atlas.

SAMY&DENIS

LA LANGUE DRACONIQUE

L'ALPHABET DRACONIQUE

L'alphabet draconique est constitué de 34 symboles runiques. La plupart d'entre eux ont des équivalents dans notre langue, mais certains représentent des sons qui correspondent pour nous à deux lettres, comme "*th*" et "*ch*". Vous trouverez l'alphabet complet ci-dessous :

ASTUCE Votre premier défi (facultatif) consiste à reprendre les paroles du Chant de l'Enfant de dragon, au début de ce guide, pour transcrire les mots en runes !



Mots communs

Si vous maîtrisez l'alphabet, vous pouvez apprendre les mots communs suivants, qui apparaissent dans l'ordre alphabétique draconique et sont suivis de leur traduction.

Mot draconique - Traduction

Aak - Guide
Aal - Pouvoir (verbe)
Aan - Un(e)
Aar - Domestique / Servant
Aav - Rejoindre
Aaz - Clémence
Ag - Brûler
Ah - Chasseur
Ahmik - Service
Ahmul - Époux
Ahkrin - Courage
Ahrk - Et
Ahst - À
Ahzid - Amer
Al - Destructeur
Alok - Lever
Alun - Jamais
Aus - Souffrir
Bah - Colère
Bahlok - Faim
Bein - Infect
Beyn - Dédaigner
Bodiis - Emprunter
Bonaar - Humble
Bormah - Père
Bovul - Fuir
Boziik - Audacieux / Audacieusement
Brendon - Spectre
Brii - Beauté
Briinah - Soeur
Brit - Beau
Brod - Clan
Brom - Nord
Bron - Nordique
Bruniik - Sauvage
Dah - Pousser
Dahmaan - Se souvenir
Daal - Retour
Daar - Ce / Ces
Denek - Sol
Dez - Destin
Diin - Geler
Diivon - Avaler
Dir - Mourir
Dinok - Mort (nom)
Dilon - Mort (adjectif)
Do - De
Dok - Chien
Dov - Race des dragons
Dovah - Dragon
Dovahgolz - Pierre de dragon
Dovahkiin - Enfant de dragon
Draal - Prier
Dreh - Faire
Drem - Paix
Drey - Marque de conjugaison au passé ("drey kod" - "maniait")
Drog - Seigneur
Drun - Apporter
Du - Dévorer
Dukaan - Déshonneur
Dun - Grâce
Dwiin - Acier
Dwiirok - Graver
Ek - Son / Sa (lorsque le possesseur est féminin)
Enook - Chacun / Chaque
Ensosin - Envoûter
Evenaar - Éteindre
Evgir - Saison
Faad - Chaleur
Faal - Le/ La (formel, avant un nom propre : "Faal Krein" - "le Soleil")
Faas - Peur / Craindre
Faasnu - Intrépide
Fah - Pour / Car
Fahdon - Ami
Fahliil - Elfe
Feim - Décliner / Disparaître
Fel - Féroce
Fen - Marque du futur
Fent - Marque du futur et de l'obligation
Feykro - Forêt
Feyn - Fléau
Fiik - Miroir
Filok - S'échapper
Fin - Le / La (rarement utilisé)
Fo - Glace
Fod - Quand
Fodiiz - Grisonnant
Folaas - Faux / Tort ("los folaas" = "avoir tort")
Folook - Hanter
Fonaar - Charger
Frin - Chaud
Frod - Champ (de bataille)
Fron - Parent
Frul - Éphémère, Temporaire
Ful - Afin de
Fun - Dit
Fundein - Déployer
Funt - Échouer
Fus - Forcer
Gaaf - Fantôme
Gahrot - Voler
Geh - Oui
Gein - Un(e) seul(e)
Geinmaar - Soi-même
Gogil - Gobelin
Gol - Terre
Golt - Sol
Govey - Retirer / Couper
Graan - Mettre en déroute
Grah - Bataille
Gravuun - Automne
Grik - Tel / Si
Grind - Rencontrer
Grohiik - Loup
Gron – Lier
Gut – Loin / Lointain
Haal - Main
Haalvut - Toucher (nom ou verbe)
Hahdrim - Esprit
Hahkun - Hache
Hahnu - Rêve
Heim - Forge
Het - Ici
Hevno - Brutal
Heyv - Devoir
Hiind - Souhait
Hin - Ton, Votre
Hokoron - Ennemi(s)
Hon - Entendre ("nust hon" - "ils entendent")
Hun – Héros
Huzrah - Écouter
Iiz - Glace
In - Maître
Jer - Est (point cardinal)
Joor - Mortel
Jot - Trappe
Jul - Homme / Humanité / Humains
Jun - Roi
Junnesejer - Les rois de l'est
Kaal - Champion
Kaan - Kyne
Kaaz - Félin / Khajiit
Kah - Fierté
Kein - Guerre
Keizaal - Bordeciel
Kel - Parchemin des Anciens
Kendov - Guerrier
Kest - Tempête
Key - Cheval
Keyn - Enclume
Kiin - Né
Kiir - Enfant
Kinbok - Chef
Klo - Sable
Klov - Tête
Ko - Dans/Durant
Kod - Manier
Kol - Escarpement
Kodaav - Ours
Kogaan - Bénédiction
Kos - Être ("fen kos" - "sera")
Komeyt - Fournir / Libérer
Konahrik - Seigneur de guerre
Koor – Été
Kopraan - Corps
Kotin - Vers / Dans (mouvement)
Krah - Froid
Krasaar - Maladie
Kreh - Plier
Kren - Casser/Briser
Krent - Cassé/Brisé
Krein - Soleil (voir également Shul)
Krif - Combat
Krii - Tuer
Kriid - Tueur
Kril - Brave
Krilot - Vaillant
Krin - Courageux
Kro - Sorcier
Kroniid - Conquérant
Krosis - Chagrin
Kruziik - Ancien
Kul - Fils
Kulaan - Prince
Kulaas - Princesse
Laas - Vie
Laat - Dernier
Lahney - Vivre
Lahvu - Armée
Leh - De crainte de/que
Lein - Monde (Mundus - l'univers, tout)
Liiv - Dépérir
Lingrah - Longtemps ("lingrah vod" = "il y a longtemps")
Lo - Duper
Lok - Ciel
Loost - Avoir

SAMY&DENIS

Los - verbe Être conjugué au présent
Lost - A / Était
Lot - Grand
Lovaas - Musique / Chanson
Luft - Visage
Lumnaar - Vallée
Lun - Sangsue
Luv - Larme(s)
Maar - Terreur
Mah - Tomber / Périr
Mahfaeraak - Pour toujours
Mal - Petit
Med - Comme / Comparable à
Mey - Fou
Meyz - Devenir / Arriver
Miin - Oeil/Yeux
Mir - Allégeance
Moro - Gloire
Morokei - Glorieux
Motaad - Frissonner
Motmah - Glisser
Mu - Nous
Mul - Fort
Mulaag - Force
Mun - Homme
Munax - Cruel
Muz - Hommes (à ne pas confondre avec "Humanité")
Naak - Manger
Naako - Mangé
Naal - Par
Naan - N'importe quel
Nah - Furie
Nahgahdinok - Nécromancien
Nahkriin - Vengeance
Nahl - En vie
Nahlaas - Vivant
Nahlot - Muet
Nau - Sur
Nax - Cruauté
Ney - Les deux
Ni - Ne... pas
Nid - Non
Nivahriin - Lâche
Nimaar - (Lui-)même
Nin - Morsure
Nir - Chasse
Nis - Ne peut/peuvent pas
Nok - Gît (dans l'expression "ci-gît")
Nol - (Venu) de
Nonvul - Noble
Norok - Acharné
Nu - Maintenant
Nus – Statue
Nust - Ils / Elles
Nuz - Mais
Oblaan - Fin
Od - Neige
Odus - Enneigé
Ofan - Donner
Ogiim - Orque
Ok - Son / So (lorsque le possesseur est masculin) (équivalent de la forme possessive "ii")
Ol - Autant / Aussi ("ol pogaas ol" = "autant que")
Okaaz - Mer
Om - Cheveux
Ond - Voilà
Orin - Même
Osos - Certains / Quelques
Ov – Se fier à
Paal - Adversaire / Ennemi
Paar - Ambition
Paaz - Juste / Beau
Pah - Tous
Peyt - Rose
Pindaar - Plaine(s)
Pogaan - Nombreux / Beaucoup
Pogaas - Nombreux / Beaucoup
Pook - Empester
Praan - Repos
Prodah - Prédire / Prédit
Pruzah - Bien
Pruzaan - Meilleur
Qahnaar - Vaincre
Qeth - Os
Qethsegol - Pierre (littéralement "os de la terre")
Qo - Éclair
Qolaas - Héraut
Raan - Animal
Rahgol - Rage
Rein - Rugir
Rer - Elle (équivalent de la forme possessive "ii")
Revak - Sacré
Reyliik - Race/Races (héritage)
Riik - Vent violent
Rinik - Très, Même (exemple : le soir même)
Ro - Équilibre
Rok - Il
Ronax - Régiment
Ronaan - Archer
Ronaaz - Flèche
Ronit - Rivaliser
Rovaan - Arpenter
Ru - Courir / Fuir
Rul - Quand
Ruvaak - Corbeau
Ruz - Alors / Ensuite ("ahrk ruz" = "et ensuite")
Sadon - Gris
Sah - Fantôme
Sahlo - Faible
Sahqo - Rouge
Sahqon - Écarlate
Sahrot - Puissant
Sahsunaar - Villageois
Saviik - Sauveur
Shul - Soleil (Mot de puissance, voir également Krein)
Siiv - Trouver / Trouvé
Sil - Âme
Sinak - Doigt(s)
Sinon - Au lieu de
Sivaas - Bête (animal)
Sizaan - Perdu
Slen - Chair
Smoliin - Passion
Sonaan - Barde
Sos - Sang
Sot - Blanc
Spaan - Bouclier
Staadnau - Libéré
Stin - Libre
Strun - Orage
Strunmah - Montagne
Su - Air
Sul - Jour
Suleyk - Puissance
Sunvaar - Bête(s) (animal)
Tah - Meute
Taazokaan - Tamriel (le continent)
Tafiir - Voleur
Tahrodiis - Traître
Tey - Récit
Thur - Suzerain
Thu'um - Cri ("Voix de la Tempête")
Tiid - Temps
Togaat - Tenter
Tol - Que
Toor - Brasier
Tu - Marteau
Tuz - Lame
Ufiik - Troll
Ul - Éternité
Unahzaal - Éternel / Infini / Sans fin (moins courant que "Unslaad")
Unslaad - Éternel / Infini / Sans fin
Unt - Essayer
Uznahgaar - Démesuré
Vaal - Distance ("ahst vaal" = "à distance")
Vaat - Jurer
Vah - Printemps
Vahdin - Jeune femme
Vahlok - Gardien
Vahriin - Juré
Vahrukt - Mémoire
Vahrukiv - Commémorer
Vahzah - Vrai, Authentique
Ved - Noir
Ven - Vent
Vey - Couper
Veysun - Navire
Viik - Défaite
Viintaas - Étincelant
Viing - Aile
Vith - Serpent
Vo - Préfixe privatif (comme "il" dans "illisible" ou "mé" dans "mécontent")
Vod - Il y a ("lingrah vod" - "il y a longtemps")
Vodahmin - Oublié
Vokul - Malfaisant
Vokun - Ombre
Vol - Horreur
Voth - Avec
Voth Ahkrin - Courageusement (littéralement "avec courage")
Vukein - Combat
Vul - Sombre
Vulom - Ténèbres
Vulon - Nuit
Wah - À / De / Pour
Wahl - Construire / Ériger (passé simple : Wahlaan)
Wen - Dont le
Werid - Chanter les louanges
Win - Mener (une guerre)
Wo - Qui
Wuld – Tornade
Yah - Chercher
Yol - Feu
Yoriik - Marcher
Yuvon - Doré
Zaan - Hurlement
Zah - Limité
Zahkrii - Épée
Zahrahmiik - Sacrifier
Zeim - À travers
Zeymah - Frère(s)
Zii - Esprit
Zin - Honneur
Zind - Triomphe
Zindro - Du triomphe
Zohungaar - Héroïquement
Zok - Le plus
Zoor - Légende
Zul - Voix (la voix des mortels, à ne pas confondre avec l'Art de la Voix)
Zun - Arme

Expressions des Murs de mots

C'est sur les énormes Murs de mots que vous pouvez trouver des runes draconiques le plus facilement et apprendre de nouveaux Mots de puissance. La section suivante répertorie toutes les expressions inscrites sur des Murs de mots à travers Bordeciel, ainsi que les Mots de puissance à apprendre. Vous trouverez les expressions en langue draconique et leur traduction pour vous aider. N'oubliez pas que certains cris s'apprennent auprès d'érudits au fil de vos quêtes, et non par l'intermédiaire de Murs. Dans ces cas, seuls les Mots de puissance sont indiqués.

Allégeance animale

Raan (Animal)

Qethsegol vahrukiv key Sarvirra, zok krin Raan alun wah fonaar odus frod, ahrk ofan ok sil fah ok drog.

Cette pierre commémore le cheval Sarvirra, l'Animal le plus courageux à avoir jamais chargé sur les champs de bataille enneigés et à avoir donné son âme pour son seigneur.

Mir (Allégeance)

Loknir Mal-Tu wahlaan qethsegol aarii vahrukt, bonaar Vakeeza, wo vaat Mir wah jun do Keizaal, ahrk dir ko sadon gravuun.

Loknir Petit-Marteau a érigé cette pierre en mémoire de son domestique, l'humble Vakeeza, qui a juré Allégeance aux rois de Bordeciel et est mort durant l'automne gris.

Tah (Meute)

Het dir bruniik rek-grohiik Ulfeidr, kriid muz ahrk sunvaar, bruniik kinbak Sahqon Tah.

Ici est morte la sauvage louve Ulfeidr, tueuse d'hommes et de bêtes, chef sauvage de la Meute écarlate.

Aura de perception

Laas (Vie)

Nau daar revak golt drey Freda zahrahmiik ek Laas, ful tol ek pogaan kiir filok, ahrk osos sul qahnaar ek hokoron.

Sur ce sol sacré, Freda a sacrifié sa Vie, afin que ses nombreux enfants puissent s'échapper et vaincre un jour ses ennemis.

Yah (Chercher)

Het nok Yngnavar Gaaf-Kodaav, wo drey Yah moron au Frod do Krosis, nuz sinon siiv dinok ahrk dukaan.

Ci-gît Yngnavar Fantôme-Ours, qui Chercha la gloire sur le Champ de bataille du Chagrin, mais qui n'y trouva que la mort et le déshonneur.

Nir (Chasse)

Het mah faasnu ronaan Undveld, aar, kriid grahiik, ahrk drog do Lot Nir.

Ici périt l'intrépide archer Undveld, domestique, tueur de loups et seigneur de la Grande Chasse.

Corps éthéré

Feim (Décliner/Disparaître)

Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah - Ni los heyv do enook mun wah lahney voth ahkrin ahrk zin, leh rok Feim vodahmin kotin vulom.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : C'est le devoir de chaque homme de vivre avec courage et honneur, de crainte de Disparaître dans les ténèbres de l'oubli.

Zii (Esprit)

Nafni wahlaan qethsegol bormahii vahrukt, Rognvald, wen Zii fen mahfaeraak aak ok brod, ahrk folook ok hokoron.

Nafni érigea cette pierre pour son père, Rognvald, dont l'Esprit guidera son clan et hantera ses ennemis pour toujours.

Gron (Lier)

Het nok bein nahgahdinok Azaran faal Munax, wo unt wah Gron krilot dilon do Sovngarde wah lein do jul, ahrk funt.

Ci-gît l'infect nécromancien Azaran le Cruel, qui essaya de Lier les vaillants morts de Sovngarde au monde des Hommes et échoua.

Allié draconique

Od (Neige)

Ah (Chasseur)

Viing (Aile)

Allié héroïque

Hun (Héros)

Kaal (Champion)

Zoor (Légende)

Ciel dégagé

Lok (Ciel)

Vah (Printemps)

Koor (Été)

Désarmement

Zun (Arme)

Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah - Pruzaan Zun ko Keizaal los hahdrim do dwiin-sil kendov.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : La meilleure Arme de Bordeciel est l'esprit d'un guerrier à l'âme d'acier.

Haal (Main)

Brothi wahlaan qethsegol kulii vahrukt, Odrav Keyn-Haal, wo drun pogaas zin wah Brod Sahqo-Strunmah.

Brothi érigea cette pierre pour son fils, Odrav, Main-d'Enclume, qui apporta beaucoup d'honneur au clan Montagne-Rouge.

SAMY&DENIS

Viik (Défaite)

Qethsegol vahrukiv ahzid Viik do Briinahmaar do Sot Peyt, naako wah fin laat naal ufiik do Korvag Kol.

Cette pierre commémore la Défaite amère des Soeurs de la Rose blanche, dévorées jusqu'à la dernière par les trolls de l'Escarpement de Korvag.

Cri intimidant

Faas (Peur/Craindre)

Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah - Faas ni Brendon do Dinok, fah rok los qolaas do moro, ahrk hin aak wah lot Sovngarde.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : Ne Crains pas le Spectre de la Mort, car c'est le héraut de la gloire et ton guide vers la grande Sovngarde.

Ru (Courir/Fuir)

Het nok kopraan do sonaan Romerius, wo unt Ru nol osos gogil, nuz motmah.

Ci-gît le corps du barde Romerius, qui essaya de Fuir des gobelins, mais glissa.

Maar (Terreur)

Qethsegol vahrukiv daanik Fahliil kiir do Gravuun Frod, wo bovul ko Maar nol kinzon zahkrii do kruziik hokoron.

Cette pierre commémore les enfants Elfes perdus du Champ de l'Automne, qui fuirent de Terreur devant les épées acérées de leur ancien ennemi.

Fendragon

Joor (Mortel)

Zah (Limité)

Frul (Temporaire)

Furie élémentale

Su (Air)

Het nok Fjolmod Bein-Su, wo pook ol pogaas nau gol ol ok kopraan dreh nu ko golt.

Ci-gît Fjolmod Air-Infect, qui empestait autant sur terre que son corps le fait maintenant sous terre.

Grah (Bataille)

Qethsegol vahrukiv kril Thjodrek, wo dir zohungaar ko Grah do Vith Okaaz.

Cette pierre commémore le brave Thjodrek, qui est mort héroïquement durant la Bataille de la Mer des serpents.

Dun (Grâce)

Qethsegol vahrukiv paaz kulaas Yrsa, wo ensosin pah do Taazokaan voth ek Dun ahrk brii.

Cette pierre commémore la belle princesse Yrsa, qui a envoûté tout Tamriel par sa Grâce et sa beauté.

Souffle ardent

Yol (Feu)

Qethsegol vahrukiv kiir jun Jafnhar, wo los ag nahlaas naal Yol do lot dovah Lodunost.

Cette pierre commémore l'enfant roi Jafnhar, qui a été brûlé vivant par le Feu du grand dragon Lodunost.

Toor (Brasier)

Aesa wahlaan qethsegol briinahii vahrukt, Thohild fin Toor, wen smoliin ag frin ol Sahqo Heim.

Aesa érigea cette pierre pour sa soeur, Thohild le Brasier, dont la passion brûlait tout autant que la Forge rouge.

Shul (Soleil)

Het mah Herfodr Shul-Kriid, sahrot konahrik do Lumnaar do Krent Hahnu.

Ici périt Herfodr le tueur de Soleil, puissant seigneur de guerre de la Vallée des rêves brisés.

Souffle glacé

Fo (Glace)

Pah werid sonaan Lunerio, wen yuvon lovaas meyz Fo, het ko vulon.

Tous chantèrent les louanges du barde Lunerio, dont la voix dorée devint de Glace, ici dans la nuit.

Krah (Froid)

Het nok brit kaaz Anurassa, wen faad nis kos evenaar orin naal Krah dinok.

Ci-gît la belle féline Anurassa, dont la chaleur ne peut être éteinte, même par le Froid de la mort.

Diin (Geler)

Wulfik wahlaan qethsegol judii vahrukt, Hrefna Ruvaak-Om, wen miin Diin sos do naan jul.

Wulfik érigea cette pierre en mémoire de sa reine, Hrefna Cheveux-de-Corbeau, dont les yeux pouvaient Geler le sang de n'importe quel homme.

Cri de glace

Iiz (Glace)

Het nok kopraan do Iglif Iiz-Sos, wo grind ok oblaan ni ko morokei vukein, nuz ahst munax haalvut do liiv krasaar.

Ci-gît le corps d'Iglif Sang-de-Glace, qui périt non pas dans un combat glorieux, mais au terme d'une terrible maladie.

Slen (Chair)

Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah – Orin pruzaan dwiin aal kreh ahrk kren, nuz Slen do vahzah muz los sindugahvon.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : Même le meilleur acier peut plier et casser, mais la Chair d'un homme authentique est inflexible.

Nus (Statue)

Sigruuf wahlaan qethsegol briinahii vahrukt, Lanal, wen brit luft los ol kinzon ahrk sot ol Nus, dwiirok nol nahlaas ozinvey.

Sigruuf érigea cette pierre pour sa soeur, Lanal, dont le beau visage était aussi tranchant et blanc qu'une Statue, gravée dans un ivoire vivant.

Paix de Kyne

Kaan (Kyne)

Het nok kopraan do Hela, Fahdon wah pah sivaas aar do Kaan. Aal rek siiv unahzaal praan ko Feykro do Hahnu.

Ci-gît le corps d'Hela, amie de toutes les bêtes et servante de Kyne. Puisse-t-elle trouver le repos éternel dans la Forêt des rêves.

Drem (Paix)

Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah – Draal ni fah Drem, fah grik los hind do sahlo ahrk nivahriin.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : Ne prie pas pour la Paix, car tel est le souhait des faibles et des lâches.

Ov (Se fier)

Het mah spaan vahdin Valkrys, wo krif voth ahkrin, nuz los folaas wah Ov mulaag do bodiis tuz.

Ici périt Valkrys, la jeune femme au bouclier, qui combattit courageusement, mais eut tort de se Fier à la force d'une lame empruntée.

Marque mortelle

Krii (Tuer)

Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah – Wah Krii ko morokei kein los wah zin geinmaar. Wah dir ko morokei kein los wah zin pah do Keizaal.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : Tuer au cours d'une guerre glorieuse, c'est s'honorer soi-même. Mourir au cours d'une guerre glorieuse, c'est honorer tout Bordeciel.

Lun (Sangsue)

Het mah tahrodiis tafiir Skorji Lun-Sinak, wen klov govey naal rinik hahkun rok togaat wah gahrot.

Ici périt le traître voleur Skorji Doigts-de-Sangsue, dont la tête fut coupée par la hache même qu'il tentait de voler.

Aus (Souffrir)

Thoringar wahlaan qethsegol monii vahrukt, Noomi, wen dez los wah Aus nin do pogaan Ogiim ronaaz.

Thoringar érigea cette pierre en mémoire de sa fille, Noomi, dont le destin était de Souffrir de la morsure de nombreuses flèches orques.

Ralenti

Tiid (Temps)

Vegunthar wahlaan qethsegol bormahii vahrukt, Hungunthar Tiid-Naak, kriaan se junnesejer, kroniid se Dunkreath.

Littéralement : Vegunthar construisit (cette) pierre (en) mémoire de son père, Hungunthar Mangeur-de-Temps, tueur des rois de l'est, conquérant de Noyine.

Traduction libre : Vegunthar érigea cette pierre en mémoire de son père, Hungunthar Voleur-de-Temps, qui assassina les rois orientaux et conquit Noyine.

Klo (Sable)

Het mah sahrot konahrik Aaban, kiin se Klo se Alikr, praan nu denek Keizaal.

Ici périt le puissant seigneur de guerre Aaban, né du Sable des Alik'r, qui repose maintenant sous le sol de Bordeciel.

Ul (Éternité)

Qethsegol vahrukiv Kendov se Ved Ronax, Sille nu yoriik pindaar se Sovngarde pah Ul.

Cette pierre commémore les guerriers du Régiment noir, dont les âmes marchent maintenant sur les plaines de Sovngarde pour toute l'Éternité.

Tourmente

Strun (Orage)

Ahrk ond drey sahrot Heimverlund meyz, nol hevno Brom, med Strun do uznahgaar nahkriin nol Sovngarde nimaar.

Et voilà qu'arriva le puissant Heimverlund du Nord brutal, comme un Orage de vengeance démesurée venu de Sovngarde même.

Bah (Colère)

Het mah Hrothmar, Bah Grohiik do bruniik pindaar. Aal ok sil rovaan Sovngarde mahfaeraak.

Ici périt Hrothmar, Loup de la Colère des plaines sauvages. Puisse son âme arpenter Sovngarde pour toujours.

Qo (Éclair)

Qethsegol vahrukiv sahsunaar do daniik Vundeheim, ag nahlaas naal Qo do Unslaad Krosis.

Cette pierre commémore les villageois de la maudite Vundeheim, brûlés vifs par l'Éclair du Chagrin Infini.

Télékinésie

Zul (Voix) *Mey* (Fou) *Gut* (Loin)

Modir fin Gut wahlaan qethsegol zeymahii vahrukt, Oskar fin Mey, wen Zul los sahlo, ahrk ni sahrot Thu'um do ok brod.

Modir le Lointain érigea cette pierre pour son frère, Oskar le Fou, dont la Voix était faible et non le puissant Thu'um de son clan.

Déferlement

Fus (Force)

Het nok Faal Vahlok, deinmaar do Dovahgolz ahrk aan Fus do unslaad rahgol ahrk vulom.

Ci-gît le Gardien, protecteur de la pierre de dragon et d'une Force de rage et ténèbres éternelles.

Ro (Équilibre)

Dah (Pousser)

Impulsion

Wuld (Tornade)

Het nok kopraan do Wynjolf ahrk Wuld, wen viintaas tuz vey zeim lahvu do rahgron Ogiim.

Ci-gît le corps de Wynjolf la Tornade, dont les lames étincelantes transpercèrent une armée d'Orques en colère.

Nah (Furie)

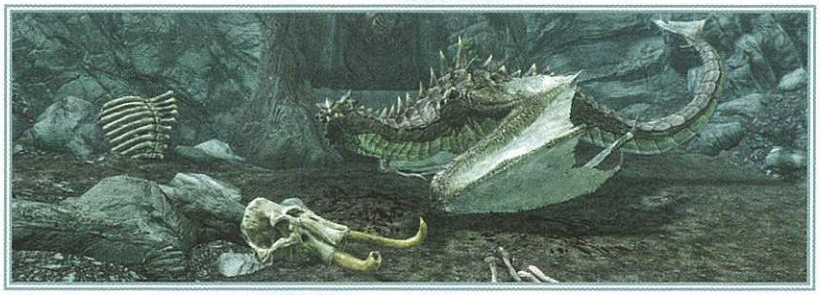
Nonvul Bron, dahmaan daar rok do fin Fodiiz Bormah – Oblivion loost nid Nah med spaan vahdin beyn.

Noble Nordique, souviens-toi des mots du Père Grisonnant : Oblivion n'a pas de Furie comparable à une guerrière dédaignée.

Kest (Tempête)

Bekkhild wahlaan qethsegol ahmulii vahrukt, Eyolf, wen veysun los sizaan ko vul Kest ko Okaaz do Luv.

Bekkhild érigea cette pierre pour son époux, Eyolf, dont le navire se perdit au milieu d'une sombre Tempête sur la Mer des larmes.



SAMY&DENIS

INDEX

0-9

2920, âtrefeu, vol. 9, 91-92
2920, clairciel, vol. 2, 91-92
2920, mi-l'an, vol. 6, 91-92
2920, ondepluie, vol. 4, 91-92
2920, plantaisons, vol. 5, 91-92
2920, primétoile, vol. 1, 91-92
2920, soufflegivre, vol. 10, 91-92
2920, vifazur, vol. 8, 91-92

A

À filou, filou et demi, 93
Abécéen à longue nageoire, 81, 85-86
Abeille, 81
Absorption de protection, 22
Abysse d'Ilinalta [8.15], 573, 580
Académie de Fortdhiver [4.00], 475, 477, 479
Académie des bardes, 34, 82, 93-95
Acolytes, 62-67
Adara, 199
Addvar, 421
Addvild, 400
Adeber, 515
Adelaisa Vendicci, 65, 365-367
Adepte de Boéthia, 296
Adepte de Vaermina, 319-320
Adonato Leotelli, 401
Adora, 226
Adrianne Avenicci, 396, 403
Aela la Chasseuse, 11, 64, 155
Aeri, 473, 336, 401
Aerin, 597
Aethra, 349
Aevar Chante-Pierre, 93
Agent de Dibella, 36, 332
Agent de la ruse, 220
Agent de l'assaut, 220
Agent de Mara, 36, 334
Agent d'invisibilité, 220
Agent du Penitus Oculatus, 111, 247-250
Agnis, 234, 244, 254
Ahkari, 11, 628, 393
Ahtar, 27, 65, 402
Aia Arria, 325
Aicantar, 211-213, 223
Ail, 52, 82
Aile de fléchette bleue, 82, 85-86
Aile de fléchette orange, 84-87
Aile de noctuelle, 44, 83, 85-86
Aile de papillon bleu, 82, 85
Aile de papillon, 43-44, 82, 85-86
Aile Pélagius du Palais bleu [10.03], 630
Ainethach, 336, 394
Aire d'Âprevent [5.40], 520
Akatosh, 37, 79, 544, 330-331
Akaviri, 323
Alain Dufont, 238-239
Alambic de Tolfdir, L', 185, 187
Alchimie, 19, 41, 81, 85
Alchimiste, 19, 544, 591, 607
Aldmeri, 113
Alduin, 117, 131, 138
Alea Quintus, 236-237, 255
Alethius, 384
Alexia Vici, 241-242
Alfhild Guerrier-Né, 400
Alftand [4.13], 487, 390
Alik'r, 102-103
Allégeance animale, 32, 34, 378
Alliance d'Asgeir, 79
Alliance de Vittoria, 80
Allié d'outre-tombe, 71, 76, 96, 114, 116, 329
Allié draconique, 33-34, 146, 154
Allié héroïque, 33-34, 154
Altération d'apprenti, 23
Altération de maître, 23
Altération de novice, 22
Altération de spécialiste, 22
Altération d'expert, 22
Altération, 22, 195
Altmer, 7, 199, 229
Alva, 440, 355-356
Alvor, 120-121, 124, 403
Amanite tue-mouches, 82
Amaund Motierre, 240-242, 250-251
Ambarys Rendar, 173
Ambassade du Thalmor [1.21], 131-135, 137-138, 431
Âme de dragon, 32, 125
Âme féconde, 24
Âmes enténébrées, 21
Âmes jumelles, 21
Ameutement, 38
Amortissement, 14
Amren, 11, 77, 531, 402
Amulette d'Arkay d'Andurs, 80
Amulette d'articulation, 79, 231
Amulette de Gauldur, 80
Amulette de la lune, 80
Amulette de nécromancien, 79, 549, 553
Amulette de Saarthal, 80, 486
Amulette de Savos Aren, 80, 182
Amulette de Talos d'Ogmund, 80
Amulette de Talos gravée de Raerek, 80, 286
Amulette de Zénithar de Shahvee, 80
Amulette ornée, 79, 241
Amulettes des Divins, 79
Amulettes, 79, 132, 336
Amulettes, Divins, 79, 132, 336
Anatomie d'un verrou, 93
Ancano, 170, 479
Ancien vampire, 114
Anders, 220, 396
Angarvunde [9.17], 610-611
Angeline Morrard, 393
Angrenor l'Honorable, 336, 401
Animage, 20-21
Animaux domestiques, 103
Ankylose, 36
Annales des Gardes-dragons, 138
Anneau d'argent de Madesi, 80, 136, 202
Anneau de Calcelmo, 80, 211, 394
Anneau de Muiri, 79, 239
Anneau de Namira, 40, 92, 294, 313
Anneau de pures mixtures, 80, 402
Anneau d'Ilas-Tei, 80
Anneau enchanté, 80
Anneaux de cérémonie, 189
Anneaux, 79, 132, 189
Annekke Saute-Roc, 66
Anoriath, 253-254
Ansilvund [7.38], 567-568
Anska, 382-383
Anton Virane, 246-247
Antre de Durechute [1.05], 426
Antre de Durechute inférieur [1.05], 426
Antre de troll : Rkund [9.0], 620
Antre de troll de glace : crête des montagnes de Jerall [9.Y], 626
Anuriel, 62, 272-273, 406
Anwen, 336
Apothicaire, 68
Appel aux armes, 73, 96, 99, 194
Apprenti conjureur, 116
Apprenti mage de feu, 115
Apprenti mage de foudre, 115
Apprenti mage de glace, 115
Apprenti nécromancien, 116
Aquilon, 76
Araignée dwemer, 107
Aranea Ienith, 294-295
Arc d'Angi, 76, 379
Arc de Dravin, 77, 397
Arc de Froki, 76
Arc de Rossignol, 76, 218
Arc de Vole-sort, 76
Arc du chasseur, 76
Arc lié, 71, 96
Arc noir de Gauldur, 76
Arc standard, 75
Arcanaeum, L', 480
Arche dwemer : Chutes d'Harmugstahl [5.C], 523
Archerie, 16
Archerie, 414
Archi-conjureur, 116
Archicryomancien, 115
Archiélectromancien, 115
Archipyromancien, 115
Argent facile, 18
Argis le Rempart, 64, 336, 405
Argonien, 6
Ari, 384
Aringoth, 204-205
Arkay, 36
Armes à deux mains, 75
Armes à une main, 16, 18, 28, 75
Armes daedra, 14, 49
Armes de la Forgeciel, 75
Armes spécifiques à une faction, 75
Armes uniques, 76
Armes uniques, 76-77
Armes, ennemis, 70
Armure de garde et de soldat, 78
Armure de garde et de soldat, 78
Armure de la Guilde des voleurs (et amélioration), 204-205
Armure de Linwe, 79, 229
Armure de maître de guilde, 79
Armure de Rossignol, 35, 79
Armure des Anciennes divinités, 79, 350
Armure du général Tullius, 81
Armure légère, 10-11, 17
Armure légère, 17
Armure lourde, 14
Armure lourde, 9, 11, 14
Armure magique, 23, 27
Armure sibylline antique, 79, 237, 258
Armure sibylline usée, 80
Armure sibylline, 79-80, 237, 258
Armures et objets uniques, 79
Armures spécifiques à une faction, 78
Armures supérieures, 14
Armurier draconique, 13, 106
Arn, 228
Arnbjorn, 233
Arngeir, 322-323
Arniel Gane, 171, 486
Arnskar Forgemaître, 198, 200, 230
Arquebrumes [7.33], 83, 566, 570, 625, 377, 383, 412
arrière-garde, L', 92
art de la magie de guerre, L', 92
art de la Voix, L', 125
Artefacts de Daedra, 69, 92, 293
Artisanat, 41
Arvel le Vif, 122-123, 350-351
Ascension des Anciens [8.39], 32, 589
Asgeir Chausseneige, 241-242
Aslfur, 355-356
Assassin, 27
Assassins de la Confrérie noire, 65
Asta, 335
Astrid, 584, 232
At-Af-Alan, 325
Atahba, 199-200, 223
Atar, 394
Ataxie, 36
Athis, 156
Atmah, 182-183
Atonie, 36
Atouts, 9, 12-30, 49, 101
Atromancie, 21
Atronach de feu, 105
Atronach de foudre, 105
Atronach de glace, 105
Atub, 11, 303-305
Aubéclat, 91, 293, 309-310
Auberge de la Porte nocturne [3.25], 94, 468, 246, 271
Auberge de Vilemyr, 386, 604
Auberge du Bois tressé, 94, 557, 392
Auberge du Candelâtre, 235, 260, 270-271, 278-279
Auberge du Fruit gelé, 534
Auberge du Géant endormi, 540
Auberge du Mauresque, 439
Auberge du Mort de soif, 575, 384, 392
Auberge du Sang-d'Argent, 500-501
Auberge Montvent, 457
Aubergiste/Tavernier, 68
Aubétoile [3.00], 454, 456-457
Augure de Dunlain, 172, 479-480
Aura de perception, 32, 34, 388-389
Aura enflammée, 72
Aura foudroyante, 72, 96
Aura glaciale, 72
Autel crevassais : Redoute de l'Aigle carmin [5.U], 525
Autel d'Akatosh : Butte de Soufflecrevasse [7.R], 570
Autel d'Akatosh : Rorikbourg [6.A], 544
Autel d'Akatosh : Vallée du crépuscule [8.G], 591
Autel dans les bois : Vendombre [9.L], 84, 625
Autel d'Arkay : Collines de Vendeaume [4.W], 497
Autel d'Azura [4.18], 37, 294-295, 491
Autel de Dibella : Garde d'Aubétoile [4.A], 495
Autel de Dibella : Pont du Vieux-Hroldan [5.Z], 83, 525
Autel de Kynareth : Collines de Hjaalmarche [2.M], 453
Autel de Mehrunes Dagon [3.11], 83, 305, 307, 463
Autel de Péryite [5.16], 314
Autel de Stendarr : Les deux piliers [6.I], 545
Autel de Talos : Contreforts d'Ilinalta [8.Y], 592
Autel de Talos : Étang de Berceroc [7.B], 568
Autel de Talos : Gardien de Vendeaume [7.E], 568
Autel de Talos : Glaciers de Fortdhiver [4.F], 495
Autel de Talos : Le dernier combat d'Ilas-Tei [4.K], 394, 496
Autel de Talos : Mer des Fantômes [4.J], 496
Autel de Talos : Pic de Froki [9.G], 624
Autel de Talos : Vallée de la Rivière blanche [6.T], 393, 546
Autel de Volciel [2.25], 33, 452
Autel de Xrib [4.L], 496
Autel de Zénithar : Anneau de rochers [6.E], 544
Autel de Zénithar : Bastion croulant [6.G], 544
Autel de Zénithar : Guet des quatre crânes [5.P], 524
Autel de Zénithar : Rochebrune [9.V], 626
Autel d'enchantement, 44-47, 68
Autel d'invocation de Cronvangr [7.M], 569
Autel du sorcier : Lac Ilinalta [8.V], 592
Autel sacrificiel : Forêt immortelle [8.M], 591
Automate dwemer, 107
Autorité de l'archimage, 36
Autres objets, 27, 44, 59, 62, 91, 95
Autres pouvoirs, 32-33, 35
Autres royaumes, 390
Avanchnzel [9.18], 84, 611-612, 368
Avant l'ère des hommes, 93
Avantage de force, 35
Avant-poste de Septimus Signus [4.20], 477, 491
Avant-poste du Penitus Oculatus, 243, 256, 260
Aventus Aretino, 235-236
Avrusa Sarethi, 364-365, 399-400
Avulstein Grisetoison, 361-362
Azura, 293-295
Azzada Lylvieve, 400

B

Babette, 11, 584
Babioles, 99
Bagrak, 65
Bague d'Hircine maudite, 38, 80
Bague d'Hircine, 37, 80, 293, 302-303
Bague du Tissombre, 80, 247
Bague en or de Viola, 80
Baguette d'arachnologie, 76, 213
Baigneur insouciant, Le [5.D], 523
Baiser de Secunda [8.17], 82-84, 581, 573
Balagog gro-Nolob, 246-247
Balayage, 15
Balimund, 11, 336, 397-398
Bandages sibyllins, 80
bandit sanglant, Le, [5.H], 523
Bandit, 104
Banning, 66, 312-313, 401
Bannissement de Daedra, 71, 95
Barbare, 15
Barbas, 297-299
Barknar, 127
Bashnag, 590, 387
Basse-forge, 159-163, 531
Bassianus Axius, 333
Bassin de Mornevent [6.18], 538, 545
Bassin sulfureux de Sorbrume [7.O], 569
Bastion des Vigiles [3.09], 463
Bastion d'Hurlevent - Nord [8.25], 85, 584-585
Bastion d'Hurlevent - Sud [8.26], 584-585
bataille de Sancre Tor, La, 92
bataille du Mont écarlate, La, 92
Bateau aux bernaches [3.E], 473
Bâton cassé, 77, 316
Bâton de Halldir, 76
Bâton de Jyrik Gauldurson, 76, 176, 345

SAMY&DENIS

Bâton de la mégère courroucée, 380
Bâton de Magnus, 76, 182
Bâton de prépotence, 77
Bâton de prêtre-dragon, 76, 151
Bâton de Tandil, 77, 190
Bâton d'ensorcellement de Gadnor, 76, 390
Bâton d'Hevnoraak, 76
Bâtons, 76
Batum gra-Bar, 302
Bazar des curiosités de Calixto, 551, 339
Bec de faucon, 83
Beirand, 264-266
Belrand, 26, 28, 64, 336
Belyn Hlaalu, 552, 400
Bénédiction du Hist, 6
Benor, 65, 336, 401
Bernache nordique, 43, 85-86
Berserk, 8, 26
Berserker, 25
Bersi Main-de-Miel, 202-203
Betrid Sang-d'Argent, 346
Biche, 103
Bienfaiteur, 20
Bijoux, 51, 78-79
Biographie de la Reine-louve, 93
Birna, 171, 475, 478, 198, 389
Blafarde, 76, 462, 382
Blancherive [6.00], 526-546
Blessure fatale, 15
Bleu de Balmora, 227
Blizzard, 72, 95, 98
Blocage, 17
Bocal à abeille, 100, 372
Bocal à Flammouche, 371
Bocal à libellule, 99, 371
Bocal à papillon de nuit, 100, 371
Bocal à papillon, 100, 372
Boéthia, 557, 293, 296-297
Bolar, 76, 390
Bolfrida Brandevin, 400
Bordeciel : le guide de l'herboriste, 92
Borkul, 348-349
Bosquet de Kyne [7.05], 53, 58, 93
Bosquet de Sorbrume [7.19], 559
Bosquet du Géant [9.33], 618
Bosquet immortel [8.10], 579
Bosquet sépulcral nordique [8.P], 592
Bosquet voilé [3.21], 462, 466
Bothela, 394
Boti, 333, 400
Bottes de bouffon, 79
Bottes de la Guilde des voleurs (et amélioration), 80
Bottes de l'Aube mythique, 81, 307
Bottes de Linwe, 79, 229
Bottes de maître de guilde, 79
Bottes de Rossignol, 79, 216
Bottes des Anciennes divinités, 79, 350
Bottes festives, 80, 132
Bottes sibyllines antiques, 79, 258
Bottes sibyllines usées, 80
Bottes sibyllines, 79-80, 237, 258
Bottes, 74, 77-81
Bouclier ancestral de Roggi, 80
Bouclier de Hrolfdir, 80
Bouclier de Solitude, 80, 361
Bouclier d'Ysgramor, 80
Boule de feu, 72
Bourrasque, Le, 457
Boutique Grispin, 574
Braig, 348-349
Braith, 396
Brand-Shei, 135-136, 201-202, 397
Brèche, La, 62, 64-69, 594, 607-608, 401, 406
Brelyna Maryon, 64, 171, 336
Brenuin, 396, 401
Bréton, 5, 6
Breuvages d'Angeline, 415, 419
Breya, 368-369
Bric-à-brac, 419
Brill, 62, 405
Brise-crâne, 15
Brise-os, 16
Broyeuse, 15
Brunwulf Libre-Hiver, 62, 551, 278, 402, 405
Brurid, 388
Bryling, 421, 393
Brynjolf, 135-138, 196-197
Bthardamz [5.06], 510-512, 523
Burguk, 11, 519, 371-372, 401
Buste du Renard gris, 215, 223
Butin des horqueurs [4.Q], 496
Butin mal acquis : Rivage de la Mer des Fantômes [4.T], 497

C

Cabane abandonnée [2.15], 444, 236-237
Cabane d'Anise [8.19], 45, 571, 582, 314, 390
Cabane de bandits : Vendombre [9.J], 625
Cabane de Froki [9.15], 608
Cabane de la rive [7.18], 559, 373
Cabane de l'alchimiste [9.09], 99, 594, 607, 371-372
Cabane de Meeko [2.01], 66, 440, 391
Cabane du crabier [2.05], 442
Cabane du prospecteur : Crête d'Osfroid [8.AD], 593
Cachette d'Esbern, 603
Cachette du Couteau perdu [7.26], 562-563
Cadavre de mage [1.F], 435
Cadavre de mammouth [2.L], 453, 390
Cairn de Halldir [8.21], 582
Cairn des poussiéreux [6.12], 536-537
Cairn du rebelle [5.28], 83, 517, 386-387
Calamité des morts-vivants, 73, 95, 98, 195
Calcelmo, 498, 505, 211
Calder, 64, 337, 405
Calixto Corrium, 339-342
Calme, 20, 72, 95
Cambriolage, 201, 224-225
Camilla Valerius, 121-122, 337, 350
Camp avancé de Blancherive [6.S], 546
Camp avancé de Solitude [1.H], 435
Camp d'alchimistes : Forêt immortelle [8.K], 84, 591
Camp d'Angi [8.29], 587
Camp d'assaut de Vendeaume [7.G], 569
Camp de bandits : Contreforts d'Ilinalta [8.X], 592, 373
Camp de bandits : Falaises d'Helgen [8.AE], 593
Camp de bandits : Hauteurs de Gardepins [8.AB], 593
Camp de bandits : Suspension céleste [8.Z], 592
Camp de bandits de la rive [2.B], 452
Camp de bandits du littoral [3.F], 473
Camp de bûcheron : lac Geir [9.B], 624
Camp de chasseur de trésor : lac Geir [9.D], 624
Camp de chasseurs : Bassins sulfureux [7.K], 569
Camp de chasseurs : Bordure du glacier [4.P], 496
Camp de chasseurs : Col de Dunmeth [7.I], 569
Camp de chasseurs : Collines de la Rivière blanche [6.U], 546
Camp de chasseurs : Collines de Vendombre [9.N], 625
Camp de chasseurs : Côtes de Soufflecrevasse [7.P], 570
Camp de chasseurs : Crête de Gardepins [8.AC], 593
Camp de chasseurs : Gorge de Scindepierre [8.C], 590
Camp de chasseurs : Les Pierres gardiennes [8.W], 592
Camp de chasseurs : Pentes de Kagrenzel [7.U], 570
Camp de chasseurs : Plateau de Vendeaume [7.F], 569
Camp de chasseurs : Rivage de la Mer des Fantômes [4.R], 496
Camp de chasseurs d'Hamvir [2.S], 453
Camp de harfreuses : Escarpement de Ragnvald [5.N], 524
Camp de Karthecime [5.29], 500, 517
Camp de la Lune silencieuse [6.16], 538, 528
Camp de la Pierre parlante [2.07], 82-84, 391, 442
Camp de l'Arbre endormi [6.08], 387, 535, 528
Camp de Medresi : Angarvunde [9.H], 624
Camp de mineur : Monts Velothi [9.T], 626
Camp de Neigemont [4.09], 484
Camp de Parjures : Environs de Bthardamz [5.G], 523
Camp de Parjures : Passage de Morostel [5.Y], 525
Camp de Parjures : Rivière d'Eaulointaine [5.S], 524
Camp de pêcheurs : Lac Ilinalta [8.H], 591
Camp de Soufflecrevasse [7.21], 82, 559
Camp des amants [5.V], 525
Camp des Sombrages de Blancherive [6.32], 542
Camp des Sombrages de Fortdhiver [4.29], 494
Camp des Sombrages de Hjaalmarche [2.17], 446
Camp des Sombrages de la Brèche [9.07], 607
Camp des Sombrages de la Crevasse [5.10], 512, 285-287
Camp des Sombrages d'Épervine [8.36], 588
Camp des Sombrages d'Haafingar [1.18], 430
Camp des Sombrages du Clos [3.30], 469
Camp du Bras cassé [7.16], 559
Camp du Cours dormant [6.17], 538
Camp du pêcheur : Baie du carnassier [4.U], 497
Camp impérial de Blancherive [6.04], 534
Camp impérial de Fortdhiver [4.04], 482
Camp impérial de Hjaalmarche [2.20], 447
Camp impérial de la Brèche [9.11], 608, 272-274
Camp impérial de la Crevasse [5.15], 514
Camp impérial d'Épervine [8.04], 576
Camp impérial d'Estemarche [7.34], 566
Camp impérial du Clos [3.03], 460, 270-272
Campement d'aventuriers [2.E], 452
Campement de chasseur [1.A], 434
Campement de Parjures [1.B], 434
Cannibalisme, 39
Cap Célestal nord [8.34], 193, 588
Cap Célestal sud [8.33], 83, 588
Cap de Languemorte [9.40], 33, 621
Cap de Pondragon [5.13], 513
Cap de Treva [9.16], 609
Cap de Yorgrim [3.28], 469
Cap du chasseur : Désolation de Fiermartel [4.B], 495
Capitaine Aldis, 393, 402
Capitaine Aquilius, 211, 213
Capitaine Avidius, 250-251
Capitaine impérial, 117-119
Capitaine Valmir, 380
Capitaine Vendermite, 62, 405
Capitaine Volf, 227
Capitale de châtellerie, 55, 149, 414, 230, 246, 314
Capuchon de la Guilde des voleurs (et amélioration), 80
Capuchon de Linwe, 79
Capuchon de maître de guilde, 79
Capuchon de Rossignol, 80, 216
Capuchon d'exécution, 80
Capuchon en cuir, 80
Capuchon sibyllin, 80
Capuchons, 78
Caractéristiques de base de l'arme, 74
Carafe d'Hydrhonning, 208, 223
Caravane attaquée [2.D], 452
Caravane du Conjureur [2.R], 453
Caravane en feu : Bosquet immortel [8.F], 591
Caravane khajiit, 66, 68, 593, 628, 199-200
Caravanes khajiits [10.00], 68
Carcette la gardienne, 12
Carlotta Valentia, 531, 231, 401
Carpe du Hist, 83
Carte de la guerre civile, 414, 261, 270, 284
Carte de l'Empire oriental, 209, 223
Carte, 55
Casque de Noster, 80
Casque des Anciennes divinités, 79
Casserole, 68
Catalogue des enchantements d'armes, 92
Centurion dwemer, 108
Cercle de Fungus : Crête de Bilegulch [8.B], 590
Cercle de la Karth [2.A], 452
Cercle de protection, 73, 96
Cercle gardien, 73
Cercle, Le, 155
Chair humaine, 83
Chaman falmer, 108
Chaman parjure, 109
Chambre aux histoires, 605
chambre close, La, 93, 172
Champignon luisant, 82
Champion de Boéthia, 296-297, 391
Champion, 15, 154
Chance du pilleur, 36, 222
Chance impériale, 7, 18
Chanson de Hrormir, 92
chanson de l'alchimiste, La, 93, 402
Chant de l'Enfant de dragon, 4
Chapeau de bouffon, 79
Chapeau-blanc, 85-87
Charge couverte, 15
Charge critique, 15-16
charge du guerrier, La, 92
Charme, 19
Chasseur de trésor, 18
Chasseur économe, 16
Chasseur et la proie [6.D], 544
Chasseur ivre, Le, 529, 254, 337
Chasseur, 111
Château de Clairlande [6.29], 541-542
Château de Coeur-de-Roche [5.00], 211-213, 243-246, 312-313, 333-334, 384-385, 394-395, 504
Château d'Embruine [9.00], 398, 594, 596
Châtellerie d'Épervine, 571-593
Chaudron d'Arcadia, 530, 361, 396, 403
Chaumière de Drelas [6.10], 535
Chaurus faucheur, 105, 381
Chaurus, 105, 110
Chaussures sibyllines, 80
Chef Burguk, 372
Chef des bandits, 105
Chef Larak, 372
Chef Mauhulakh, 372
Chef pour la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction, 231
Chef spriggan, 112
Chef Yamarz, 303-305, 390
Chercheur d'or, 18
Chevalet de tannage, 68, 414
Chevalière des Sang-d'Argent, 80, 350, 500
chevaliers des Neuf, Les, 92
Chevaux, 66-67, 110
Chèvre, 103
Chien errant, 66
Chien, 66, 103
Chimarvamidium, 92-93
Chitine de vasard, 84-87, 103
Christer, 383
Cicatrisation, 73, 95
Cicéron, 65, 79, 584, 232-235
Ciel dégagé, 33-34, 140
Cimetière de mammouths [3.K], 474, 354
Cisaille [3.24], 468, 456
Citrouille, 387
Clairière de Vendombre [9.30], 618
Clairvoyance, 72, 95
Clé de cire, 18
Clé squelette, 18, 91, 294, 470, 100
Cloquerille, 82, 85-86
Clos, Le, 32, 55, 59, 65, 76, 78, 149
Club de la Nouvelle Gnisis, 552
Coeur de Cherim, Le, 92
Coeur de Daedra, 82, 105-106, 188, 304, 308
Coeur de ronces, 81, 370-371
Coffre dans un buisson : Les Berges [5.Q], 524
Coffre de Velehk Sain, 189
Coffre des rapides [5.W], 525
Coffre du Mistral [9.K], 625
Coffre du squelette : Mauriart [6.P], 545
Coffre sanglant : Camp de l'Arbre endormi [6.N], 545
Col de Cascadarche [3.23], 468
Col de Gelroche, Nord et Sud [2.12], 444
Col de la Brisure - Nord [8.13], 579
Col de la Brisure - Sud [8.14], 579
Col de la Route rouge [3.07], 82, 461
Col de l'avalanche [4.V], 497
Col de l'inconstance [4.14], 489
Colette Marence, 11, 171, 479
Collier de Reyda, 80, 397
Collier d'Yisra, 80
Collier ensorcelé, 80
Colliers, 77, 79, 414-415
Commandant Caius, 206-207
Commandant des Sombrages, 101, 112, 270-271
Commandant du fort, 112
Commandant Maro, 243, 247-256
Commerçant, 19
Compagnons provisoires, 63-64, 68
Compagnons, Les, 64
Compétences de combat, 9, 11, 13
Compétences de magie, 10-11, 13, 20
Comptoir d'Arnleif et fils, 501, 313, 394
Concoctions d'outre-tombe, 574
Conditionnement, 14
Confection d'armure légère, 92
Confection d'armure lourde, 91
Confiance, 198, 319
Confrérie noire, 232
Conjuration d'apprenti, 21
Conjuration d'Atronach de feu, 70-71, 95
Conjuration d'Atronach de foudre, 70-71, 95
Conjuration d'Atronach de glace, 70-71, 95
Conjuration de familier, 70-71, 95
Conjuration de maître, 21
Conjuration de novice, 20
Conjuration de seigneur drémora, 70-71, 95
Conjuration de spécialiste, 21
Conjuration d'expert, 21
Conjuration, 10, 11, 20
Conjureur adepte, 116
Conjureur novice, 116
Conjureur, 116
Constance Michel, 235-236
Constance, 23
Constellations de compétence, 13

SAMY&DENIS

Convecteur dwemer, 509, 523
Convection d'Arniel, 72, 190-191
Corindon, 98, 400
Corps de chêne, 22, 26, 70, 95, 102, 113
Corps de fer, 71
Corps de pierre, 70
Corps d'ébonite, 71
Corps éthéré, 33-34, 129, 391
Corpulus Vinius, 173, 392
Corruption, 19, 40
Cosnach, 65
Cosse, 82
Côte de Bourberoc [7.24], 560
Coton sauvage, 43, 85-86
Cotte d'ébonite, 91
Coule sibylline antique, 79
Coule sibylline ouverte, 80
Coule sibylline usée, 80
Coule sibylline, 79-80
Coup dans le dos, 18, 27, 80
Coup de grâce d'Abernanit, Le, 91
Coup dévastateur, 15
Coup paralysant, 16
Coupe-jarret, 104-105
Coups renvoyés, 14
Coups sauvages à deux armes, 16, 27
Courage, 72, 76, 95
Courir en bloquant, 15
Couronne de Barenziah, 220, 222
Couronne de mariée, 81
Couronne d'os, 80, 262, 266
Couronne du mage, 79, 179
Couronne sanglante, 81, 85-87
Couronnes, 77-78
Coven de Glenmoril [8.03], 576
Crâne de la Corruption, 91, 294
Cratère Dent-de-Dragon [5.08], 512
Créateur d'Atronachs, 82, 172, 188, 194-195
Créateur d'enchantement, 364
Crépuscule sur Sentinelle, 92, 402, 534-535
Crête de l'ossuaire [7.20], 559, 569
Crête de Tranchelame [8.07], 577, 296-297, 391
Crête des deux pins [9.Z], 626
Creux du Casque brisé [9.44], 621
Crevasse, La, 55, 62-67, 498
Crevette sauteuse, La, 600, 202-203
Cri de glace, 33, 35
Cri de guerre, 8, 25
Cri intimidant, 33
Crimes et châtiments, 39
Crindombre, 66-67, 110
Cris, 32
Cristal de Stendarr [9.46], 624
Cristalgide, 76, 215-216
Croc de Kahvozein, 195
Croc de Kahvozein, 77
Crochetage, 10, 11, 18
Croisement de Gentfond [5.04], 509
Cruche percée, La, 135-138, 598, 602-603, 196-198
Cryomancien, 115
Crypte de Givrelac [3.08], 462
Cube dwemer, 213, 223
Cuir, 48-49
Cuirasse draconique, 71, 95, 98
Cuisine, 51-52
Curalmil, 469
Curwe, 234-235
Cynric Endell, 197

D

Daedra, 105-106
daedra, 13, 51, 91, 293
Dagny, 308
Dague d'Alessandra, 77, 398
Dague de Borvir, 76
Dague de Mehrunes, 92, 293, 305-308
Dague de Rundi, 76
Dague, 74
Dagur, 173, 294
Daighre, 515
Dame Pâle, La, 33, 377, 381-383
Danica Pure-Source, 11, 162-163, 335-336
Danse du feu, vol. 2, 91-92
Danse du feu, vol. 6, 91-92
Danse du feu, vol. 7, 91-92
Dard de l'abeille, Le, 600
De Rerum Dirennis, 92
Déchus de Julianos [3.N], 474
Décombres dwemers : Confluent de la Karth [5.F], 523
Décombres dwemers : Druadach [5.A], 523
Décombres dwemers : Sentier de la ferme Salvius [5.0], 524
Découvert, 16-17, 26
Deeja, 357-358
Deekus, 234, 244, 253-254
Défense de mammouth en poudre, 84-87
Défense de plume, 17
Défense impénétrable, 14-15
Déferlement, 34-35, 106-107
défi de l'armurier, Le, 92
Degaine, 331-332, 400-401
Dégénérescence, 29, 36
Delphine, 122, 124, 128, 130
Delvin Mallory, 60, 197
Demeure de Geirmund [9.04], 606
Dengeir de Stuhn, 396, 402, 405
Dent de Faldar [9.28], 616
Dent de smilodon, 84-87
Dent de spectre de glace, 83
Derkeethus, 66, 337, 396
Dernier combat du chasseur : Rivage de la Mer des Fantômes [4.S], 497
dernier fourreau d'Akrash, Le, 92, 394
dernière danse de Jornibret, La, 92
Déroute, 73, 76, 95
Dervenin le Fou, 420
Désarmement, 33-34
Désenchanter les objets, 44
Désintégration, 21
Destruction d'apprenti, 22
Destruction de maître, 22
Destruction de novice, 21
Destruction de spécialiste, 22
Destruction d'expert, 21
Destruction, 10, 11, 21
Détection des morts, 96
Détection des vivants, 71, 95, 168
Deux secrets, 92
Dibella, 36
Dilemme de trappeur [9.S], 625
Dinya Balu, 333-334, 397
Discorde, 73, 253, 297
Doline de Soljund [5.32], 518
Domaine Lumidor [9.29], 617, 618
don de la charité, Le, 36
Don d'éloquence, 35
Donjon de Nordguet [1.01], 423, 361-362
Donjon de Vertesource [6.11], 536
Données générales, 74
Donnel, 346-347
Dorthe, 120
Dortoir d'Haelga, 600
Double altération, 23
Double conjuration, 20
Double destruction, 21, 24, 27
Double guérison, 22
Double illusion, 20, 25, 28
Douce Brise, 62, 530, 337, 405
draconique, 51, 74, 78
Dragon squelettique, 131, 182-183, 449
Dragon, 106
Drahff, 135-136, 202-203
Drascua, 305-306
Draugr délétère, 106-107, 159
Draugr forcené, 106-107, 326
Draugr infernal, 106-107
Draugr, 106-107
Dravin Llanith, 397
Dravynea la Tisseuse de pierre, 337, 396
Drémora, 105-106, 188
Drennen, 368
Drevis Neloren, 11, 171
Dro'marash, 11
Dryston, 346-348
Duach, 348-349
Dushnamub, 400
Dushnikh Yal [5.38], 498, 519, 371-372, 400-401
dwemer (nain), 50, 74

E

Ébonite brute, 98, 400
Ébonite, 50
Écailles de dragon, 51, 100, 106
Écailles de poisson carnassier, 84
écailles, d', 74
Éclair enflammé, 72
Éclair foudroyant, 72, 76
Éclairs multiples, 72, 95
Ectoplasme, 82
Écuries de Blancherive [6.20], 538
Écuries de Faillaise [9.32], 66, 618, 378, 398
Écuries de Markarth [5.19], 66, 515, 401
Écuries de Vendeaume [7.06], 557
Écuries, 68
Eduj, 76
Effet supplémentaire, 23
Effets des Parchemins des Anciens, 94
Égide du Rossignol, 35
Élan, 103
Elda Primaube, 392
Électromancien, 115
Elenwen, 149
Élévateur de Griffenoire, 628
Élévateur dwemer, 56, 143-144, 217
Elfe des bois, 5, 9
Elfe noir, 7
Élixir du conjureur, 97, 188
Élixirs d'Elgrim, 600
émeraude indigeste, L'[8.S], 592
Empereur Titus Mede II, 434
Empoisonné, 18
Empoisonneur, 20, 257
Enchaînement à deux armes, 16, 27
Enchantement, 23
Enchantements dérivés, 88
Enchantements essentiels, 23
Enchantements fondamentaux, 47, 75, 87-88
Enchantements pratiques, 24
Enchantements, 88-90
Enchanteur de feu, 23
Enchanteur de foudre, 24
Enchanteur de glace, 23
Enchanteur, 23
Énergie élémentale, 21
Énigmes de donjon, 56
Enmon, 514
Ennemis endormis, 58, 61
Ennodius Papius, 252
Enthir, 171
Entrepôt de la Compagnie de l'Empire oriental [1.24], 432-433
Envers de l'endroit, 92
Eola, 65, 312
Eorlund Grisetoison, 11, 156
Épave de bateau de pêche : Lac Ilinalta [8.I], 591
Épave de la Fierté de Tel Vos [4.22], 491
Épave du Brise-glace [2.14], 444
Épave du Frappe-flots [3.02], 459
Épave du Guerroyeur [4.31], 495
Épée cérémonielle, 76, 389
Épée d'acier lunaire, 76
Épée de fer lunaire, 76
Épée de Hjalti, 77
Épée de la reine Freydis, 77, 402
Épée de l'Aigle carmin, 76, 386
Épée de Rossignol, 76, 214, 218
Épée de Vole-coeur, 76
Épée familiale d'Amren, 77
Épée liée, 71, 96, 108, 113
Épée, 75
Épervine [8.00], 573
Épicerie Belethor, 526, 530
Épouvante, 20-21
Épreuve de Boéthia, L', 93, 296
Érandur, 65
Érik le Massacreur, 64
Érikur, 421
Erj, 507
Erreur de Rundi [4.0], 496, 394
Escarpement de Rocharceau [5.AB], 525
Esclave vampirique, 297, 355
Espadon de Balgruuf, 77, 396
Espadon, 74
Esprit du loup, 164
Esprit éternel, 35
Esprit gardien de l'ours, 354-355
Esprit gardien du loup, 354
Esprit gardien du mammouth, 354-355
Esprit gardien du ragnard, 354
Esprit gardien du smilodon, 354-355
Esprit gardien du vasard, 354
Estemarche, 547-570
Établi, 48, 68
Étagères de Mercer, 200
Étang de l'Oeil de Mara [7.03], 555, 391
Étang de Pinclair [1.11], 427, 390
Étang nauséabond [6.F], 544
Étienne Rarnis, 197
Étoile d'Azura [10.01], 628
Étoile noire, L', 294
Étrange amulette, 80, 341
Étreinte de l'ombre, 39
Evette San, 421
exode, L', 92
Explorateur d'iceberg, L', [4.E], 495
Explore-les-Marais, 11, 337, 401
Expulsion de Daedra, 71, 95
Extracteur d'essence, 100
Extraction, 13, 48, 53-54, 630, 314, 348-349, 400
Extrait de lotus, 98
Eydis, 392

F

Faendal, 11, 66, 540
Faida, 392
Faillaise [9.00], 81-85, 93-95, 594, 618, 626
Falaise de Mornevent [5.33], 518
Falaise du nécromancien [6.M], 528, 545
Falaise du Tertre pierreux [3.14], 370-371, 464
Falion, 11
Falmer, 108
Familier, 105
Fantôme de barde, 379
Fantôme, 101
Faralda, 171
Farengar Feu-Secret, 403
Farine d'os, 42, 81
Farkas, 11, 64, 155, 337
Faux et usage de faux, 201, 224
Femme séduisante, 318-319
Fendragon, 33, 35
Fer, 49, 53
Ferme Brandevin [7.07], 557, 400
Ferme Chausseneige [9.41], 400, 621
Ferme de Katla [1.23], 66, 85, 400, 432
Ferme de l'Allégresse [9.31], 618, 397, 400
Ferme de Pelagia [6.21], 93, 121, 283, 374, 400
Ferme de Sillonfrais [6.23], 539
Ferme des baies de givre [7.09], 557
Ferme des Guerriers-Nés [6.24], 539
Ferme en flammes [9.X], 626
Ferme Hlaalu [7.08], 557
Ferme Loreius [3.16], 456, 465
Ferme Salvius [5.20], 500, 515, 395
Ferme Sarethi [9.06], 364-365, 399-400
Festin vampirique, 39, 72
Festus Krex, 232
Feu et ténèbres, 92
Feu follet, 116
Feu intérieur, 35
Fièvre anémiante, 36
Fille de la Niben, 92, 178
Filnjar, 337, 615
Fine lame, 16
Fins de série de Birna, 475, 478
Fiole blanche, La, 551
Fissure d'Aubeclaire [3.19], 465, 371, 390
Flair de la bête, 38
Flammes dévorantes, 22, 25, 27-28
Flammes intenses, 22
Flammes, 71
Fléau des morts, 73, 76, 96
Flèche déstabilisante, 17, 26
flèche noire, vol. 2, La, 93, 95
Flèches d'entraînement, 378
Flèches déviées, 14-15
Flèches, 75
Fléortie, 77, 335-336, 391
Folgunthur [2.08], 442-443
Folie d'Arquebrumes [7.Q], 83, 570
Folie de Japhet [10.04], 82, 628, 630
Folie de Rivebois [8.T], 122, 592, 351
Folie d'Hela [4.01], 481
Folie du loup hurlant [1.C], 434
Folpertuis [5.17], 394, 500, 514
Fonderie, 53
Fondue d'Elsweyr, 99
Forelhost [9.45], 622-623
Forge daedra, 13
Forge de Solitude, 419
Forge de verre, 13
Forge d'ébonite, 13
Forge dwemer, 13
Forge elfique, 13
Forge orque, 14
Forge, 48, 399
Forgeage, 47
Forgeage, 49
Forgeciel, 531
Forgeron d'enchantement, 13, 49
Forgeron, 13, 47
Forme bestiale, 37-38
Fort Amol [7.27], 563

SAMY&DENIS

Fort Busard [2.10], 443
Fort de Casscorne [8.20], 582, 301, 305-306
Fort Dunstad [3.10], 463
Fort Fiermartel [4.08], 484
Fort Gardesol [5.47], 522-523
Fort Hraggstad [1.08], 426-427
Fort Kastav [4.19], 491
Fort Mauriart [6.15], 537
Fort Néograd [8.42], 590
Fort Tiremuraille [9.26], 615
Fortdhiver [4.00], 475-497
Fort-Dragon [6.00], 526, 532-533
Fort-Ivar [9.01], 99, 126, 397, 596
Fosse aveugle [4.17], 490-491
Fossé du pélerin [4.10], 485
Foudre déchaînée, 22
Fourrageur parjure, 109
Foyer gelé, Le, 478
Fracture du Temps, La, 140-141, 144
Fragment de l'amulette de Gauldur, 79
Francisque de Vole-sang, 76
Frappe de désarmement, 14
Frappe mortelle, 14
Frappe puissante, 14-15, 24-26
Frénésie, 72, 85
Frère d'armes, 158-160
Frère de sang, 54, 414, 305, 372
Frère Thorek, 319
Frère Veren Duleri, 319
Frère Verulus, 312-313
Frida, 402
Friperies fantaisie, 80, 93, 419, 393
Frodnar, 120-121
Froid mordant, 72
Frontière : Autel de Mara près de la route [3.J], 474
Fruki, 458
Funeste, 197
Furie de l'Aigle carmin, 76, 386
Furie élémentale, 33, 35
Furie, 72

G

Gabriella, 232
Galeries, Les, 503
Gallus Desidenius, 196
Galmar Rudepoing, 263
Gantelets des Anciennes divinités, 79
Gants de bouffon, 79
Gants de concentration, 80
Gants de la Guilde des voleurs (et amélioration), 80
Gants de l'Aube mythique, 81, 307
Gants de Linwe, 79
Gants de maître de guilde, 79
Gants de Rossignol, 79, 216
Gants d'harmonie mystique, 186
Gants du passe-partout, 80
Gants sibyllins antiques, 79, 258
Gants sibyllins usés, 80
Gants sibyllins, 79-80, 237, 258
Garde du sorcier, 211
Gardenuit falmer, 108-109
Gardepins [8.28], 226
Gardien du Sanctuaire, 244
Gardien, 233, 245, 293, 303
Garthar, 197
Garvey, 11
Gat gro-Shargakh, 337
Gauldur Noirlame, 76
Géant mélancolique, Le [7.S], 570
Géant, 110
Gel pénétrant, 22
Gemmes spirituelles, 44, 209, 295, 306
Gemmes, 98
Général des Sombrages, 112
Général impérial, 112
Général Tullius, 262
Genièvres, 83
Genre, 5, 23
Gentilhommière de Vlindrel, 62, 502
Gerdur, 540
Gharol, 11
Ghorbash la Main lourde, 337
Gibet [7.02], 555
Gilfre, 558
Giraud Germane de l'Académie des bardes, à Solitude, 11
Giraud Germane, 325
Gîte Roncenoir [9.35], 619
Givreboises, 43-44, 84-86
Givrépeire géante, 110
Givrépeire, 110
Glace et chitine, 92
Glace, 66-67
Golem de feu, 71
Golem de foudre, 71
Golem de glace, 71
Golem zombie, 71, 95, 98, 194
Golldir, 65
Gong de Vulthuryol, 630
Gorge de Scindepierre [8.02], 576
Gorge des voleurs [2.03], 326, 391
Gorge du Monde [6.38], 139
Goûteur, 19
Graisse de troll, 84
Grand conjureur, 116
Grand escamoteur, 19
Grand nécromancien, 116
Grand péril des morts, 73, 76,
Grande barrière, 73
Grande ramure, 83, 85-87
Grandes poches, 18
Grelka, 11
Grelot-de-la-mort, 82, 85, 87, 314-397
Griffe de diamant, 99, 151
Griffe de dragon en corail, 99, 389
Griffe de dragon en émeraude, 99
Griffe de dragon en ivoire, 99, 343
Griffe de dragon en rubis, 100, 326-327
Griffe de dragon en saphir, 100
Griffe de dragon, 56, 99
Griffe de fer, 100, 521, 388
Griffe de verre, 99
Griffe d'ébonite, 99
Griffe d'or, 99-100
Griffenoire [10.02], 628
Griffes d'ours, 81, 85-87, 103
Grises-barbes, 322-323
Grisetoison, 11
Grotte de Brinectar [9.10], 607
Grotte de Brisejambe [7.29], 396, 564, 549
Grotte de Bronzeflot [3.29], 469-470
Grotte de Cristalis [9.39], 621, 625, 390
Grotte de Cronvangr [7.17], 559
Grotte de Griseau [8.41], 589
Grotte de la Chute d'Hob [4.05], 482
Grotte de la Cime [1.10], 81-82, 427
Grotte de la Crique pierreuse [7.36], 221, 566
Grotte de l'Avalanche [9.20], 612
Grotte de l'Aviron brisé [1.19], 415, 430
Grotte de l'Écho perdu [1.06], 83, 426
Grotte de Longmur [5.41], 83, 520, 312-313
Grotte de l'ours : Cairn de Halldir [8.N], 591
Grotte de Merleau [1.25], 432-433
Grotte de Montpin [9.03], 606, 301
Grotte de Mornecôte [4.24], 492, 354-355
Grotte de Rocaxe [7.37], 567, 398, 412
Grotte de Rochebrune [9.33], 618
Grotte de Sombrejade [1.20], 417, 431
Grotte de Ternefond [2.11], 444
Grotte de Tolvald [9.23], 613-614
Grotte de Vertemousse [8.05], 81, 85, 577, 377, 384-385
Grotte des Collines murmurantes [7.01], 229, 554
Grotte du bouffi [8.12], 579
Grotte du Cap aveugle [5.24], 516
Grotte du Crâne de loup [1.15], 428
Grotte du Croc cassé [6.07], 535
Grotte du Mort-Né [4.27], 492
Grotte du Scintillant [6.28], 235, 541
Grotte oubliée [3.27], 468-469
Gué du Sombreflot [7.31], 565, 337, 399-402
Guérison d'apprenti, 22
Guérison de maître, 22
Guérison de novice, 22
Guérison de spécialiste, 22
Guérison d'expert, 22
Guérison, 5, 10-11, 22, 73, 187, 195, 451
Guerrier de l'ombre, 18
Guerrière, La, 530
Guerrier-Né, 531, 361
Guet des quatre crânes [5.25], 516
guide du voleur de Wulfmare, Le, 92
Gulum-Ei, 198

H

Haafingar, 415-435
Hache ancestrale de Ghorbash, 77
Hache cérémonielle, 76, 389
Hache d'acier lunaire, 76
Hache d'armes d'acier d'âme fougueuse, 76
Hache d'armes liée, 71, 96
Hache d'armes, 74
Hache de bûcheron, 399
Hache de fer lunaire, 76
Hache du bourreau, 77
Hache du braconnier, 76, 390
Hache du chagrin, 76, 297-299
Hache ébréchée, 76
Hache sanglante, 16
Hache, 74
Hadring, 392
Hadvar, 262
Harfreuse, 110
Harmonie, 73
Harmugstahl [5.09], 512
Haut Hrothgar [6.37], 543
Haut-Elfe, 7
Heaume de Fortdhiver, 79
Heimskr, 531
Helgen [8.32], 587
Helvard, 254
Héritage de la famille Aretino, 236
Herluin Lothaire, 198
Hermaeus Mora, 293
Hern, 253
Heureux hasard de Sinderion, 35
Hevnoraak, 79, 195, 376
Hilde, 540
Hircine, 293
Hivernelle, 82
Hjaalmarche, 436-453
Hjerim, 62, 552
Hod, 540
Homme d'armes, 15
Homme du lac : Bassin de Mornevent [6.Q], 545
Honte d'Haemar [8.37], 589
Horgeir, 430
Horqueur, 103
Horqueurs sanguinaires, 365-366, 412
Horreur du Château de Xyr, 92
Hors-la-loi, 104-105
Hrongar, 532-533
Huile dwemer, 82, 85-87
Hulda, 392
Hurlement de rage, 38
Hurlement initial : Peur, 38
Huscarls, 63-64
Hutte de Lorenz le Chanceux [7.A], 568, 375
Hutte de Lund [6.01], 82
Hutte du thaumaturge, 439
Hydromellerie d'Hydrhonning [6.22], 539
Hydromellerie Roncenoir, 600-601
Hyposcole, L', 84, 178-179, 480
Hystérie, 73

I

Iddra, 130, 173, 392, 401
Idesa Sadri, 235-236
Idgrod la Jeune, 401
Idolaf Guerrier-Né, 361
Ildene, 346-347
Île au trésor : Iac Geir [9.E], 624
Île du pêcheur : Lac Ilinalta [8.Q], 592
Illdi, 131, 133, 325
Illumination, 70, 96
Illusion d'apprenti, 20
Illusion de maître, 21, 73, 194
Illusion de novice, 20
Illusion de spécialiste, 20-21
Illusion d'expert, 20
Illusion, 5, 20
Impact, 21
Impérial, 5, 7, 49
importance de l'endroit, L', 92
Impulsion, 34
Incassable, 18
Incident à Necrom, 93, 178
Incinération, 72, 95
Indara Caerellia, 301-302
Infecté, 101-102
Influence urbaine, 201
Infortuné marchand [8.D], 591
Ingun Roncenoir, 397
Initié de la Confrérie noire, 65
Insectes capturés, 69, 100, 414
Inspiration, 72, 76, 96
Intendant, 270, 272, 284, 286
Intimidation, 19
Investissement, 19
Invisibilité, 43, 72, 85
Invocateur, 21, 25
Invocation d'Assassin spectral, 242
Invocation de drémora libre, 71, 194
Invocatrice, L', 176-178, 390
Iona, 64, 337
Ire ancestrale, 7, 27
Irgnir, 458, 319-320
Irileth, 124, 228, 267, 281-282
Irkngthand [3.31], 82, 456, 469-471, 217, 223, 391
Irnskar Poings-de-Fer, 421

J

J'darr, 141, 488
J'Kier, 302
J'Zargo, 64, 171, 192
Jala, 421
Jaree-Ra, 419, 357-358
Jarl Balgruuf le Grand, 62, 528
Jarl Brina Merilis, 404
Jarl Brunwulf Libre-Hiver, 62, 405
Jarl Dengeir de Stuhn, 405
Jarl Élisif la Juste, 62, 417
Jarl Idgrod Ailedejais, 131, 133, 355
Jarl Igmund, 62, 131, 403
Jarl Korir, 403, 477
Jarl Kraldar, 404
Jarl Laila Juste-Loi, 272, 398, 406
Jarl Siddgeir, 131, 402-403
Jarl Skald l'Aîné, 401, 403-404
Jarl Sorli la Fondatrice, 404
Jarl Thongvor Poisson-d'Argent, 405
Jarl Ulfric Sombrage, 62, 263, 549
Jawanan, 419
Jenassa, 64, 337
Jenssen l'acolyte, 531
Jesper, 448
Jeu au dîner, 92
jeu de la vente, Le, 93
Jeune vampire, 114
Jod, 457
Jofthor, 333
Jon Guerrier-Né, 361
Jonna, 173, 355, 392
Jordis, 64, 337, 404
Jorgen, 440, 305-307, 399
Jorleif, 62, 339-342
Jorn, 325-327
Jorrvaskr, 64, 155, 167
Journal de Lu'ah, 378
Julianos, 330-331, 415
Julienne Lylvieve, 430
Jument pavoisée, La, 530
Jurgen Parlevent, 128, 322, 446
Jyrik Gauldurson, 76, 174, 345

K

Kagrenzel [7.35], 566, 570, 328, 391
Karita, 127
Karl, 400
Karliah, 196
Karthecime [5.30], 58, 82, 500, 517
Katariah, Le [1.28], 391, 417, 434
Kayd, 241-242
Keerava, 135, 173, 203, 392
Kematu, 352-353
Kerah, 199, 394
Kesh le Propre, 314-315
Khajiit, 5, 8, 11
Kharag gro-Shurkul, 431
Kharjo, 66, 393
Khayla, 11
Kjar, 396
Kjeld, 400
Kleppr, 173, 312, 346
Klimmek, 604, 333
Knjakr, 135, 137, 603
Kodlak Blancrin, 155, 157, 161
Konahrik, 79, 376
Kornalus, 512, 391
Korvanjund [3.22], 99, 266, 280, 456
Krag, 506, 385
Krev le Peaussier, 159-160
Krosis, 79, 195, 375-376
Kust, 575
Kvenel le Bavard, 389
Kynareth, 36, 79, 330
Kyr, 381-382

L

La danse du feu, vol. 2, 91-92
La danse du feu, vol. 6, 91-92
La danse du feu, vol. 7, 91-92
La mine perdue [9.34], 82, 619, 391
Laboratoire de Calcelmo, 505, 211-213, 223
Laboratoire de Sinderion, 364, 629
Labyrinthe [2.23], 58, 82-85

SAMY&DENIS

Lac de Belsource [9.19], 612
Lac Geir, 84, 126, 624, 344
Lac Honrich, 214-215
Lac Ilinalta, 573, 591-592
Lac Yorgrim, 217-218
Laelette la vampire, 355-356
Lame d'assassin, 18, 27
Lame de Blancherive, 405
Lame de Fortdhiver, 404
Lame de Hjaalmarche, 404
Lame de la Brèche, 406
Lame de la Crevasse, 405
Lame de la souffrance, 76, 249, 255
Lame d'ébonite, 91
Lame d'Épervine, 405
Lame d'Estemarche, 405
Lame d'Haafingar, 404
Lame du Clos, 404
Lame du sacrifice, 77, 296
Lamentation, 76, 191
Lames, Les, 322-323
Lami, 11, 305, 307, 402
Lance gelée, 72, 95
Langue draconique, 645
Larak, 11, 508, 372, 401
Largashbur [9.36], 11, 93, 303-305, 596
Larme de l'orphelin [1.07], 84, 426, 593
Lars Guerrier-Né, 396
Lavande, 83
Le baigneur insouciant, Le [5.D], 523
Le chasseur et la proie [6.D], 544
Le réanimateur de poulets : lac Geir [9.C], 624
Leçon de tir, 93
lecteur de la cuisine rouge, Le, 12, 60, 93
Légat Constantius Tituleius, 460
Légat Emmanuel Admand, 504
Légat Fasendil, 608
Légat impérial, 101, 112, 289
Légat Quentin Cipius, 267-269
Légat Rikke, 148-149, 262
Légat Taurinus Duilis, 288-289
Légendaire Sancre Tor, 92
légende de la maison Krately, La, 12, 60, 93
Légion impériale, 112, 262
Lemkil, 84, 534, 400
L'envers de l'endroit, 92
Les déchus de Julianos [3.N], 474
Les étagères de Mercer, 200
Les réflexions de Shalidor, 99, 187
Lexique vierge, 100, 142, 144, 300
L'horreur du Château de Xyr, 92
Liaison mystique, 21, 27
Lichen géant, 82
Lien condamnatoire, 21
Liens du mariage, 80, 338
Lieutenant Salvarus, 250-251
Lièvre, 103
L'infortuné marchand [8.D], 591
Lingots, 98
Linwe, 79, 199, 229
Lis, 233, 255-256
Lisbet, 312-313, 394
Livre de bandit [5.E], 523
Livre de l'Enfant de dragon, Le, 95, 119
Livre de sort - Conjuration de familier de feu, 382
Livre de sort, 60
Livres de compétence, 12, 60, 91
Livres de compétence, 60
Livres fonctionnels, 61
Livres ordinaires, 61
Livres, 60
Lob, 65
Lod, 571, 574, 297
Lodi, 241-242
Lodvar, 430
Logrolf l'Obstiné, 310-311
Lokir, 117-118
Lond Marchenord, 458
Longère du jarl, 478, 574
Longmaillet de Rahd, 391
Longmaillet, 76, 391
Lorkhan lunaire, Le, 92
Lortheim, 552
Louis Letrush, 67, 363-364, 410
Loup des glaces, 99, 103, 426
Loup-garou, 37
Lu'ah Al-Skaven, 378
Lucan Valerius, 122, 350, 352
Lucereine, 85
Lucien LaChance, 242
Lune d'argent : Lac Ilinalta [8.O], 591
Lycanthropie, 37, 302
Lydia, 64
Lynly Chantétoile, 397
Lys des cimes bleu, 42-43, 81
Lys des cimes violet, 43, 84-87
Lys du Mont écarlate, 43, 84-87

M

Ma'dran, 418, 628, 199
Ma'jhad, 199-200
Ma'randru-jo, 253
Ma'tasarr, 302
Ma'zaka, 357
Madanach, 347-350, 390
Madena, 173, 305
Madesi, 80, 398
Mage de feu adepte, 115
Mage de feu novice, 115
Mage de feu, 115
Mage de foudre adepte, 115
Mage de foudre novice, 115
Mage de foudre, 115, 176, 316
Mage de glace adepte, 115
Mage de glace novice, 115
Mage de glace, 115
Mage-guerrier, 7, 24, 28, 111
Magie du régalien, 7
Magister, 26
Magnat parjure, 109
Mahk, 519
Main d'argent, 159
Main leste, 19
Main verte, 19
Main, 9, 15-16
Mains du forgeron, Les, 80
Mains lestes, 18
M'aiq le Menteur, 410, 413
Maison abandonnée, 502, 310-311
Maison de Falion, 440
Maison d'Endon, 502
Maison du clan Cruellemer, 552
Maison du clan Guerrier-Né, 531
Maison Grisetoison, 531
Maître Arngeir, 322-323
Maître Borri, 125, 127-128
Maître commerçant, 19
Maître conjureur, 116
Maître de guerre, 15
Maître de l'illusion, 21
Maître des clés, 19
Maître des runes, 21
Maître Einarth, 125, 127-128
Maître nécromancien, 101, 116
Maître vampire Volkihar, 114
Maître vampire, 114, 355, 357
Maître Wulfgar, 125, 127-129
Malacath, 94, 293
Malachite, 51-54, 98-99, 400
Maladies, 36
Malandrin, 104-105
Malborn, 131-135, 396
Malkoran, 429, 309-310
Mallus Maccius, 198, 200
Malthyr Elenil, 552
Malur Seloth, 402
Maluril, 254
Malyn Varen, 294-295, 411
Mammouth gelé [4.G], 495
Mammouth, 53, 57, 84-87, 89
Mani, 381
Maniement des masses, 92
Manipulation d'animal, 9, 34
Manipulation de Daedra, 71, 76, 95
Mankar Camoran, 305
Mannimarco, roi des vers, 93
Manoir de Hauteflèche, 62, 95, 404
Manoir Faillebois, 135, 598, 603, 214-215
Manoir Roncenoir, 598
Maquette de bateau, 494, 223
Mara, 36, 79
Maramal, 333, 336-338
Maraudeur Sang-Noir, 357
Marché de Rivebois, 121, 540
Marche onirique, La, 319-321
Marchevent, 17
Marchombre falmer, 108-109
Marcurio, 24, 27, 63-64, 337
Mare du carnage [2.H], 452
Margret, 346-348
Marin, 111
Marise Aravel, 600, 397
Markarth [5.00], 11, 53
Marque mortelle, 34-35, 232, 370
Marques noires, 60, 222, 93
Marteau de Shagrol, 77, 305
Marteau noirci, Le, 599
Marteau, 74
Masque du Vil Clavicus, 293, 299
Masque en bois, 79, 376
Masques de prêtre-dragon, 69, 79, 375
Massacre de la caravane khajiit [8.AG], 593
Masse d'acier lunaire, 76
Masse de fer lunaire, 76
Masse de Molag Bal, 92, 294, 311, 391
Masse rouillée, 77, 311
Masse, 15, 74
Masure de bandit [3.C], 473
Mathies Caerelia, 301
Mathies, 301-302, 400
Mauhulakh, 560, 372, 401
Maul, 127, 597, 202, 221
Maurice Jondrelle, 335-336
Mausolée du crépuscule [8.08], 578
Maven Roncenoir, jarl, 197
Médaillon de Fjotli, 80
Médecine, 20
Medresi Dran, 32, 624, 377, 379
Meeko, 26, 66, 440, 391
Mehrunes Dagon, 82, 293
Melaran, 12, 173
Mena, 331-332
Mendiant, 92
Mephala, 293, 308-309
Mer des Fantômes, 389, 496
Mercer Frey, 196-197
Mère de la nuit, La, 65, 232, 237, 244, 249, 259
Méridia, 428, 293, 309-310
Messager, 191, 270-271
Meule, 48, 68
Miasme, Le, 319-321
Mikael, 401
Mikrul Gauldurson, 342-344
Mine de Bilegulch [8.01], 54, 571, 575
Mine de Cidhna, 41-42, 503
Mine de Dévinoir [7.23], 560
Mine de Kolskeggr [5.22], 54, 516, 337, 394
Mine de Maingauche [5.21], 54, 515, 337, 394, 400
Mine de Mistral [9.21], 613
Mine de Rougebraise [8.31], 587
Mine de Sifflotte [4.25], 492
Mine perdue [9.34], 82, 619, 391
Minerai, 53-54, 98, 398-400
mineur découvert, Le [5.M], 524
Mirabelle Ervine, 171, 479
Mirmulnir, 124-125, 131
miroir, Le, 92, 181, 402
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Cambriolage, 225
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Faux et usage de faux, 224
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Pièce à conviction, 225
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Rapine, 225
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Saccage, 224
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Tout doit disparaître, 225
Mission supplémentaire de la Guilde des voleurs : Vol à la tire, 224
Missions de thane, 404
Mjoll la Lionne, 66, 214, 337, 397
Modificateurs des enchantements, 88
Moindre barrière, 73
Moindre fléau des morts, 73, 76, 96
Moindre péril des morts, 73, 76, 96
Moira, 316-317
Molag Bal, 92, 391
Mont Anthor [4.16], 33, 490, 495
Montagnes de Druadach, 288, 314
Monument de Gjukar [6.06], 535
Monument dwemer : Pic du mont Anthor [4.I], 495
Mor Khazgur [5.01], 11, 54, 65, 508, 336, 372
Mora Tapinella, 43, 84-87
Mornefort, 419-420, 262, 264-267
Mornhiver [6.30], 542
Morokei, 79, 195
Morostel [5.43], 522
Mort-dragon, 76
Morthal [2.00], 54, 81, 84
Morvunskar [7.04], 556, 316-317
Moth gro-Bagol, 337, 395
Mots de puissance, 32-35
Mousse barbue, 82
Mouvement habile, 17
Movarth Piquine, 355, 357
Moyenne barrière, 73
Mralki, 173, 392, 395
Muiri, 79, 337
Mulush gro-Shugurz, 346-347
Mur de feu, 72, 76, 96
Mur de foudre, 72, 76, 95
Mur de glace, 72, 76, 95, 108
Mur de mots, 32-35
Murs de mots, 32, 69, 323
Musée des Dwemers, 93-94, 504, 211-213
Mycène des marais, 85-86
mystère de Talara, Le, 93-94
Mysterium Xarxes, 305
Mzinchaleft [2.18], 82, 628-629, 254, 391, 397
Mzulft [7.25], 58, 191, 570

N

Nahkriin, 79, 150, 375-376
Namira, 39, 91, 293, 312
Nana Ildene, 346-347
Narfi, 604, 234, 252, 397
Naris le Mauvais, 556
Narri, 384, 575
Narzulbur [7.22], 547, 559, 372, 400
Nazir, 11, 232-241, 249-260
Nchuand-Zel, 190, 505-507, 377, 384-385
Nécromage, 22, 116
Nécromancie, 21, 26, 341-342
Nécromancien adepte, 116
Nécromancien novice, 101, 116
Nécromancien, 26, 115, 359
Nécropole, 420, 504, 531, 551, 575, 598
Neetrenaza, 550
Négociation, 19
Nelacar, 294-295, 402
Nelkir, 308, 532-533
Nenya, 574
Nepos le Nez-creux, 346-347
Nerien, 174-175
Niels, 384
Nikulas, 631
Nilheim [9.05], 607, 377, 385
Nils, 551
Nilsine Brise-Bouclier, 238-239
Niluva Hlaalu, 600
Nimhe, 211-212, 384-385, 395
Niranye, 551, 199, 229-231
Nirnroot cramoisie, 69, 82, 629, 364-365
Nirnroot cramoisie, 69, 82, 84-86, 414, 248, 364-365
Nirnroot, 43, 143, 183, 365, 397
Niruin, 11, 197, 200
Nirya, 171, 479, 294
Nivenor, 597
Njada Bras-de-Pierre, 64, 156, 337
Nocturne, 196, 213, 216-220, 293
Nora Chausseneige, 598, 241-242
Nordique, 5, 8, 32, 75, 603
Noster le Borgne, 419, 401-402
Noster Oeil-de-Lynx, 241-242
Nourriture, 99
Noyau d'énergie dwemer, 188
Numinex, 146, 153
Nurelion, 369-371
Nyctalopie, 8, 27
Nystrom, 218-219

O

Objectifs secondaires : Châtellerie de Blancherive, 395
Objectifs secondaires : Châtellerie de Hjaalmarche, 393
Objectifs secondaires : Châtellerie d'Épervine, 396
Objectifs secondaires : Châtellerie d'Estemarche, 396
Objectifs secondaires : Châtellerie d'Haafingar, 392
Objectifs secondaires : Divers aubergistes, 294, 392-393
Objectifs secondaires : Fortdhiver, 393
Objectifs secondaires : La Brèche, 397, 399
Objectifs secondaires : La Crevasse, 394-395
Objectifs secondaires : Le Clos, 393
Objets de quête, 77, 80, 100, 424, 428, 431-432, 441-442, 458, 461-462, 464, 467-468, 470, 486, 491, 505, 513, 516, 518, 520, 535-536, 539, 541, 544, 559, 566, 577, 580-582, 586, 588, 604-605, 613, 617-619, 622, 628
Obscurcine, 83, 98, 396-397
Observatoire de la Rivière blanche [6.26], 539
occasions de Sadri, Les, 552

SAMY&DENIS

Octieve San, 337, 401
Odahviing, 33-34, 145-147
Odar, 421
Odfel, 615
Odvan, 348-349
Oeil de Falmer, 100, 223
Oeil de Melka, 76
Oeil de smilodon, 82
Oengul Durenclume, 402
Oeuf d'araignée, 84-86, 411
Oeuf de fauvette, 43-44, 84-87
Oeuf de grive, 43, 85-86
Oeuf de poisson carnassier, 84-86
Oeuf de poule, 44, 82, 85-87
Oeufs de chaurus, 82, 85-87, 105
Oghma Infinium, 91, 293, 301
Oglub, 519
Ogmund, 11, 80, 502, 395
Ogol, 65
Okin, 76, 389
Olaf le Borgne, 146, 152, 327, 390
Olava la Délicate, 530, 244, 257
Olda, 392
Olfrid Guerrier-Né, 228
Olur, 532
Ombre de l'Automne, 229
Ombre, 116
Ombremestre falmer, 108-109
Ombremestre, 108-109
Ombrenoire [6.34], 543
Ombres dérobées, 93
Omluag, 337, 401
Ondolemar, 131, 133, 395
Onmund, 64, 171, 192, 479
Or, 53, 98
Orchendor, 512, 314-315
Ordre des Psijiques, 172, 175-179
Oreille de Falmer, 82
Oreille d'Elfe, 82
Orgnar, 128, 173, 392, 403
Orichalque, 50, 53, 98
Orini, 398
Orla, 337
Orotheim [2.06], 442, 391
Orphelinat Honorem, 599
Orque chasseur, 111, 305
Orque, 5, 8, 111, 414
orque, 8, 13, 50, 74-77, 102-106
Orsinium et les Orques, 92
Orteil de géant, 42, 82
Orthorn, 176-178
Orthus Endario, 131, 133, 365
Os de dragon, 106, 324
Os détrempés [4.H], 480, 495
Otar, 79, 195, 375, 385
Ours, 103

P

Paarthurnax, 117, 139, 144, 154, 322
Pacification, 7, 34, 73, 95, 227, 233
Pactur, 393
Paix de Kyne, 34-35, 385, 387
Palais bleu [1.00], 421
Palais des rois [7.00], 82, 93, 148, 221, 263, 267, 277-286
Palliatif draconique, 35
Panacée, La, 454, 457, 402
Panoplie légère, 14, 17, 48
Panoplie lourde, 14
Pantea Ateia, 241, 325, 328
Panthéon des braves, 631
Parade, 9, 14
Paralysie générale, 71, 96, 99, 185
Paralysie, 15, 31, 35, 60, 71, 76, 87-88, 95
Parasortis, 91
Paratus Decimius, 179-180
Parchemin : Aura enflammée de l'Zargo, 98, 192
Parchemin des Anciens, 100, 141-145
Parchemins, 98
Parjure Roncecoeur, 109-110
Parjure, 109-110
Paroles et philosophie, 92
Pas de loup, 18
Passage d'Osfroid [8.38], 589
Passe du Sombreflot [7.28], 564, 396
Passerelles liminales, 92
Pavillon blanc, Le, 457
Pavillon de la Prestance, 480
Pavillon de l'Accomplissement, 479
Pavillon Hautelune, 439
Pavo Attius, 337
Peau de ragnard carbonisé, 82, 85-87
Peau de Sinding, 303
Peau du Sauveur, 92, 293, 303
Peaux, 99
Pélagius le Fou, 318
Pendragon, 13-14, 51, 74, 77
Penitus Oculatus, 78, 111, 243, 247-251
Perche argentée, 84-87
Perchoir du corbeau [1.12], 427
Père de la Niben, 92
Père de la terreur, Le, 249
Péril des morts, 73, 87
Perle, 84-87
Persuasion, 19, 40, 133, 173
Perth, 337, 395
Péryite, 101, 293, 314, 411
Pesticide, 207
Petit Pélagius, 318-319
Petite perle, 84, 86-87
Petite ramure, 84-87
Pétroglyphes, 56, 151, 175, 329
Peur, 72, 85, 87
Phantasme, 76
Phare de Solitude [1.26], 434
Phare d'Hiveronde [4.06], 483
Phinis Gestor, 11, 171, 194
Pholiote à écailles, 84-87
Phylogénie raciale, 93
Pic d'Antésang [2.13], 444
Pic du Mistral [9.22], 32, 613
Pièce à conviction, 201, 224-225
Pied léger, 18, 57
Pied-de-lutin, 83
Piège à araignée de la forêt de Yorgrim [3.0], 474
Pierre de dragon, 122-124, 130, 351-352
Pierre de la Dame [8.16], 39, 59, 581, 375
Pierre de la Tour [4.03], 482
Pierre de l'Amant [5.23], 27, 59, 516
Pierre de l'apprenti, La [2.09], 28, 59, 443
Pierre de l'Atronach, La [7.32], 59, 83, 566
Pierre de l'Ombre [9.42], 60, 596, 621
Pierre de lune, 54, 98
Pierre de Sigil, 100
Pierre du Destrier [1.13], 427
Pierre du Rituel [6.31], 60, 126, 542
Pierre du Seigneur [3.12], 26, 59, 463
Pierre du Serpent [4.23], 60, 279, 492
Pierre-de-Shor [9.25], 261, 615, 399, 596
Pierres de l'Oeil de Mara [7.C], 568
Pierres de Weynon [3.18], 465
Pierres d'invocation [2.K], 453
Pierres dressées des horqueurs [3.A], 473
Pierres dressées, 59
Pierres gardiennes, Les, [8.30], 587
Pilier du Sacrifice, 296
Pilier énigmatique en ruines [6.L], 545
Pillard, 104-105
Pilleur parjure, 109
Piste sanglante [3.I], 474, 374
Plage de la combustion d'Yisra [4.D], 495
Plantes grimpantes, 43, 82
Plume de gémination, 214-215
Plumes de faucon, 83
Plumes d'harfreuse, 82
Poids lourd, 14
Poings de fer, 14
Pointe d'Arquevent [9.13], 608
Poison concentré, 19
Poisons, 19, 30, 97
Poisson carnassier, 103
Poisson de rivière, 44, 84-85, 87
Poisson-combattant de Cyrodiil, 82
Pondragon [1.17], 429, 243, 374
Pont de bandits : Gardepins [8.AA], 593
Pont de rondins [6.V], 546
Pont du Fanon, 152-154, 330
Porte à énigme nordique, 56, 123, 151, 414, 267, 281, 327, 343-344, 380, 386, 388-389
Porte noire, La, 232
portes d'Oblivion, Les, 12, 60, 92, 178
Position de combat, 15
Position du champion, 15, 26
Poste du traître [7.10], 557
Poste en ruine et Puits de la Lucereine [6.W], 546
Potéma, la Reine-louve, 422-423, 359-361
Potions de la Guilde des voleurs, 97
Potions de quête, 98
Potions, 19, 42-44, 96-99
Poulet, 103
Poussée d'adrénaline, 9
Poussière de vampire, 43, 85
Poussière luisante, 82
Pouvoir de la Confrérie noire, 35
Pouvoirs de loup-garou, 38
Pouvoirs de Rossignol, 35, 218
Pouvoirs raciaux, 5-6, 35
Précis d'enchantement, 92
Précision, 82-84, 156
Prend-la-Lumière, 182-183
Prestidigitateur, 20-21
Prêtre-dragon, 107, 183, 375
Prêtresse de Boéthia, 296
Prime, 39-41
Pris au piège pour l'éternité [4.N], 496
Prison abandonnée [7.14], 558
Prison, 39-41
procès des arts noirs, Le, 93
Professeurs de compétences, 12, 155
Professeurs maîtres, 10
Professeurs spécialistes, 10
Profonde congélation, 21
Progrès du crochetage, 93
Protection élémentale, 14
Proventus Avenicci, 120, 133, 267, 281
Pureté, 19, 38, 156, 161
Pyromancien, 115, 316

Q

Quaranir, 172
Quête de donjon : Assiégez le Culte du Dragon, 380
Quête de donjon : Ce qui repose sous terre, 381
Quête de donjon : Culte ancestral, 383
Quête de donjon : Guet-apens à Nilheim, 385
Quête de donjon : Infiltration, 388
Quête de donjon : La Dame Pâle, 381
Quête de donjon : La légende de l'Aigle carmin, 386
Quête de donjon : La loi du silence, 389
Quête de donjon : Le chasseur et la proie, 384
Quête de donjon : Le parchemin d'Anska, 382
Quête de donjon : Le sauveur de Selveni Nethri, 387
Quête de donjon : Le secret de l'Arbre endormi, 387
Quête de donjon : Le spectre de Wilhelm, 386
Quête de donjon : Les gardiens d'Otar, 385
Quête de donjon : Les trois réceptacles, 388
Quête de donjon : L'expédition perdue, 384
Quête de donjon : Medresi Dran et les morts errants, 377
Quête de donjon : Melka et Petra, 379
Quête de donjon : Oublier Fjola, 383
Quête de donjon : Repentir, 379
Quête de donjon : Sang-froid, vitesse et précision, 378
Quête de donjon : Sauter d'abord, observer ensuite, 379
Quête de donjon : Sur les rivages d'une mer de fantômes, 389
Quête de donjon : Un amour par-delà la mort, 378
Quête de la Confrérie noire : Chuchotements dans l'obscurité, 239
Quête de la Confrérie noire : Comment soigner la folie, 244
Quête de la Confrérie noire : Condamné à mort, 238
Quête de la Confrérie noire : Fatale recette, 246
Quête de la Confrérie noire : Gloire à Sithis !, 250
Quête de la Confrérie noire : Jusqu'à ce que la mort nous sépare, 241
Quête de la confrérie noire : La fin de l'innocence, 235
Quête de la Confrérie noire : La Mort incarnée, 248
Quête de la Confrérie noire : L'assassinat d'un empire, 247
Quête de la confrérie noire : Les aléas du voyage, 235
Quête de la Confrérie noire : Révélation, 240
Quête de la Confrérie noire : Sanctuaire, 237
Quête de la Confrérie noire : Un plan machiavélique, 243
Quête de la guerre civile : Avec les Sombrages, 279
Quête de la guerre civile : Dans la Légion, 264
Quête de la guerre civile : Des renforts de Fort Kastav, 275
Quête de la guerre civile : Falsification, 270, 288
Quête de la guerre civile : La bataille de Blancherive, 263, 282
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Amol, 276
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Busard, 263, 290
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Dunstad, 271
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Gardesol, 263, 287
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Hraggstad, 263, 291
Quête de la guerre civile : La bataille de Fort Tiremuraille, 274
Quête de la guerre civile : La bataille de Solitude, 263, 291
Quête de la guerre civile : La bataille de Vendeaume, 277
Quête de la guerre civile : La Couronne d'os, 266, 280
Quête de la guerre civile : La défense de Blancherive, 268
Quête de la guerre civile : La libération de Bordeciel, 263, 284
Quête de la guerre civile : La réunification de Bordeciel, 271
Quête de la guerre civile : Sauvetage à Fort Négograd, 263, 284
Quête de la guerre civile : Un lourd tribut, 272, 286
Quête de la guerre civile : Un message pour Blancherive, 267, 281
Quête de la Guilde des voleurs : Aveuglement, 217
Quête de la Guilde des voleurs : Découragement, 206
Quête de la Guilde des voleurs : La poursuite, 214
Quête de la Guilde des voleurs : La supercherie de Brynjolf, 201-202
Quête de la Guilde des voleurs : La Trinité restaurée, 216
Quête de la Guilde des voleurs : Le silence est d'or, 210
Quête de la Guilde des voleurs : Les affaires sont les affaires, 202
Quête de la Guilde des voleurs : L'imprudence de l'amateur, 208
Quête de la Guilde des voleurs : Obscures réponses, 211
Quête de la Guilde des voleurs : Sans ambiguïté, 204
Quête de la Guilde des voleurs : Vision nocturne, 218
Quête de la Guilde des voleurs, 196
Quête de l'Académie de Fortdhiver : État d'urgence, 181
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Le Bâton de Magnus, 182
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les livres perdus, 176
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Les meilleures intentions, 178
Quête de l'Académie de Fortdhiver : L'Oeil de Magnus, 184
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Premières leçons, 173
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Sous Saarthal, 174
Quête de l'Académie de Fortdhiver : Voir l'invisible, 179
Quête des Compagnons : Dette de sang, 161
Quête des Compagnons : Gloire funèbre, 162
Quête des Compagnons : La Main d'argent, 159
Quête des Compagnons : Prenez les armes, 157
Quête des Compagnons : Pure vengeance, 162
Quête des Compagnons : Une question d'honneur, 158
Quête des Daedra : La fin du cauchemar, 319
Quête des Daedra : La folie incarnée, 318
Quête des Daedra : La lumière de l'aube, 309
Quête des Daedra : La Maison des Horreurs, 310
Quête des Daedra : La Porte murmurante, 308
Quête des Daedra : La quête de l'extraordinaire, 299
Quête des Daedra : La tribu maudite, 303
Quête des Daedra : L'appel de Boéthia, 296
Quête des Daedra : Le goût de la mort, 312
Quête des Daedra : Le seul remède, 314
Quête des Daedra : Les fragments du passé, 305
Quête des Daedra : L'Étoile noire, 294
Quête des Daedra : Un Daedra pour ami, 297
Quête des Daedra : Un soir au clair de lune, 301
Quête des Daedra : Une nuit mémorable, 316
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le bon côté des choses, 220, 596
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Le Sload douillet, 43, 596
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Les Ombres de l'Automne, 554, 596
Quête d'influence urbaine de la Guilde des voleurs : Une amnistie méritée, 528, 596
Quête individuelle de la Confrérie noire : Anéantissez la Confrérie noire !, 255
Quête individuelle de la Confrérie noire : Bienvenue dans la Confrérie, 259
Quête individuelle de la Confrérie noire : Le retour de Cicéron, 259

SAMY&DENIS

Quête individuelle de la Confrérie noire : Le trésor du tortionnaire : 1e, 2e, 3e et 4e parties, 260
Quête individuelle de la Confrérie noire : Les prédictions de la Délicate, 257
Quête individuelle de la Confrérie noire : L'honneur de la famille, 257
Quête individuelle de la Confrérie noire : Longue vie à la Confrérie noire, 259
Quête individuelle de la Confrérie noire : On n'est bien que chez soi, 256
Quête individuelle des Compagnons : Deuxième phase : Au coeur de la cible, 167
Quête individuelle des Compagnons : Deuxième phase : Le vol des plans, 167
Quête individuelle des Compagnons : Deuxième phase : Récupération, 168
Quête individuelle des Compagnons : Phase finale : Les chercheurs de dragons, 169
Quête individuelle des Compagnons : Phase finale : Les totems d'Hircine, 168
Quête individuelle des Compagnons : Phase finale : Pureté, 168
Quête individuelle des Compagnons : Phase initiale : Criminel en fuite, 166
Quête individuelle des Compagnons : Phase initiale : Extermination animale, 164
Quête individuelle des Compagnons : Phase initiale : Héritage de famille, 166
Quête individuelle des Compagnons : Phase initiale : La défense de Bordeciel, 165
Quête individuelle des Compagnons : Phase initiale : Mercenariat, 165
Quête individuelle des Compagnons : Phase initiale : Mission de sauvetage, 166
Quête parallèle : Chose promise, 363
Quête parallèle : Collection d'insectes, 371
Quête parallèle : Extinction des feux, 357
Quête parallèle : Jusqu'au lever du jour, 367
Quête parallèle : La conspiration des Parjures, 346
Quête parallèle : La Fiole blanche, 369
Quête parallèle : La grande chasse au trésor de Bordeciel, 373
Quête parallèle : La Griffe d'or, 350
Quête parallèle : La Mine de Cidhna, 348
Quête parallèle : Le réveil de la Reine-louve, 359
Quête parallèle : Les épreuves sacrées de Kyne, 354
Quête parallèle : Les Mains du forgeron, 372
Quête parallèle : Les masques des prêtres-dragons, 375
Quête parallèle : L'homme qui criait au loup, 359
Quête parallèle : Nirnroot cramoisie, 339
Quête parallèle : Porté disparu, 361
Quête parallèle : Profondeurs insondables, 368
Quête parallèle : Rafistolage de Fiole, 370
Quête parallèle : Repose en paix, 355
Quête parallèle : Résistance à l'Est, 365
Quête parallèle : Un moment de besoin, 352
Quête parallèle : Une légende interdite, 342
Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Échange d'armure, 223
Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Montée de sucrelune, 223
Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Réparations, 222
Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Tous les moyens sont bons, 220
Quête parallèle de la Guilde des voleurs : Vols en pagaille, 201
Quête principale : Avant la tempête, 120
Quête principale : Coincé dans la Souricière, 135
Quête principale : Épilogue, 154
Quête principale : Immunité diplomatique, 131
Quête principale : La chasse au dragon, 153
Quête principale : La corne de Jurgen Parlevent, 128
Quête principale : La Gorge du Monde, 139
Quête principale : La saison éternelle, 148
Quête principale : L'art de la Voix, 125
Quête principale : Le déchu, 145
Quête principale : Le mur d'Alduin, 138
Quête principale : Le repaire du monstre, 150
Quête principale : Le trépas d'Alduin, 144
Quête principale : L'élévation du dragon, 124
Quête principale : Libération, 117
Quête principale : Paarthurnax, 147
Quête principale : Savoir ancien, 141
Quête principale : Sovngarde, 152
Quête principale : Tertre des chutes tourmentées, 122
Quête principale : Une Lame dans l'ombre, 130
Quête principale, 117
Quêtes de donjon, 377
Quêtes de la Confrérie noire : Mauvaises fréquentations, 236
Quêtes de la Confrérie noire, 232
Quêtes de l'Académie de Fortdhiver, 170
Quêtes des Daedra, 293
Quêtes individuelles de l'Académie de Fortdhiver, 185
Quêtes parallèles, 336
Queue de ragnard, 84-86
Quintus Navale, 337, 369-371

R

Ra'jirr, 462
Ra'zhinda, 628
Racine de canis, 44, 82, 85-86
Racine de jarrin, 83, 100
Racine noueuse, 84, 112
Raerek, 62, 286, 405
Rage, 20, 38, 249
Ragnar, 514
Ragnard Crocvenin, 206-207
Ragnard pervers, Le, 418
Ragnard, 103
Ragnvald [5.14], 58, 513, 385
Rahgot, 79, 195, 623, 375-376, 380, 390
Raisin jazbay, 83
Raldbithar [3.32], 454, 471-472, 628-629, 238
Ralenti, 34-35
Ralof, 117-121, 263
Ramati, 381
Ranmir, 394, 400-401
Rapine, 225
Rapineur parjure, 109
Ravageur parjure, 109
Ravine du smilodon [5.K], 524
Ravyn Imyan, 198, 200, 230
Rayonnement, 70, 76
Rayons de miel, 83
Razelan, 131-133, 400
Réalité et autres mensonges, 92
Réanimateur de poulets : lac Geir [9.C], 624
Réanimation, 71, 76, 96
Reburrus Quintilius, 62, 405
Receleur, 19, 414
Recettes, 43-44, 53-54, 188
Recharger les armes, 46
Récit d'Hallgerd, 91
Récit d'Hallgerd, 91
Recoin du voyageur [4.26], 492, 373, 394
Réconfort, 36, 62, 338
Redoute de Druadach [5.07], 512, 350, 390
Redoute de la Falaise au serpent [6.03], 391, 534
Redoute de la Tour brisée [5.18], 82, 515
Redoute de la Vallée perdue [5.44], 391, 500, 522
Redoute de l'Aigle carmin [5.26], 516, 525, 371, 386
Redoute de Noirbois [5.02], 508, 257-258
Redoute de Sorceroc [5.35], 518
Redoute du Saut de Bruca [5.05], 509
Réflexes, 15
Réflexions de Shalidor, 99, 187
Réflexions sur les Parchemins des Anciens, 142, 299
Refuge de Pénombris [4.07], 483-484
Refuge de Redoran [6.14], 85, 537, 374
Refuge du menteur [5.11], 84, 513, 391
réfugiés malmenés, Les [8.AF], 593
réfugiés, Les, 91, 593, 417
Regain, 22, 89, 316
Régalien, 7
Regard hypnotique, 20
Regarde-les-Racines, 368
Régénération, 22, 89, 323
Reine-louve, La, vol. 1, 92-94
Reldith, 400
Réman le Cyrodiil, 139
Remède de la Vieille, Le, 503
Renard des neiges, 99, 103
Renard, 103
Repaire de Brisargent [3.20], 466
Repaire de contrebandier [2.I], 453
Repaire de contrebandiers : Blancherive [6.R], 545
Repaire de Ferdos [1.14], 427
Repaire de la falaise [5.12], 513
Repaire de Movarth [2.19], 85, 447, 355-357
Repaire de smilodons [1.E], 435
Répit des morts [2.04], 441, 326-327, 390
Répit des réfugiés [7.11], 557
Répit, 22, 145, 441
Réponse au discours de Béro, 92
Repos d'Hamvir [6.13], 537
Repos du chasseur [8.06], 577
Repos du marin, 36
Repos réparateur, 36
Repos, 36, 38, 62
Réservoir, 598, 196
Résistance à la glace, 38, 43, 90, 103, 106-107, 114
Résistance au feu, 43, 79, 82-87, 106
Résistance au poison, 79-86, 88, 90, 92, 105
Résistance aux maladies, 6, 88, 90
Résistance magique, 22, 97
Respiration aquatique, 43, 71
Respirer sous l'eau, 92
Revenant, 71, 76, 96, 114, 116
Revyn Sadri, 11, 337, 402
Rexus, 240-241
Rhiada, 346-347
Rhorlak, 226
Ri'saad, 628, 199, 223
Ria, 64, 156, 164, 337
Rigel Bras-de-Fer, 226
Rislav le Juste, 92
Rivebois [6.27], 120-124, 128-132, 526, 540, 592
Rivepure [5.37], 519, 524
Robe d'archimage, 79
Robe de l'Aube mythique, 81, 307
Robe de l'empereur, 81
Robe de mariée, 81
Robe sibylline, 80
Robe, 77-81, 88, 90-92
Rocher de Berceroc [7.13], 558
Rocher de Guldun [6.35], 543
Rocher de la mégère [5.36], 518-519, 221, 305-306
Rocher d'Eaulointaine [5.39], 100, 519, 342-343, 345, 391
Rocher du smilodon [2.F], 452
Rocher orphelin [8.35], 588, 335, 391
Rôdeur falmer, 108-109
Rogatus Salvius, 395
Roggi Barbe-Nouée, 66, 337, 401
Roi Borgas, 280
Roi des vasards [6.H], 84, 544
Roi du Marais noir, 233
Roi en Haillons, 348
Roi Olaf le Borgne, 326-327, 390
Romlyn Dreth, 600, 337, 397
Rorik, 95, 534
Rorikbourg [6.02], 58, 84, 533, 544
Rorlund, 420
Rose sanghine, 92, 294
Rossignols, 93, 211, 216
Rougegarde, 5, 9, 102-103
Rougépine, 76, 259
Roulade silencieuse, 18
ruban d'or du mérite, Le, 92
Ruche vide, 44, 81, 85-86
Rucheline, 62, 600
Ruines de Bthalft [9.12], 608
Ruines de Folvent [3.04], 460
Ruines de Kjenstag [2.21], 83, 448
Ruines de la Grande porte [3.01], 458-459
Ruines de la route [8.23], 584
Ruines de Primortis [1.16], 33, 195, 428
Ruines de Rkund [9.38], 620
Ruines du Cap de la veuve [1.09], 539
Ruines du genévrier [5.AA], 525
Ruines du Temple céleste [4.21], 491
Ruines funéraires nordiques [1.G], 435
Ruines naines : L'antre de la Lucereine [5.J], 85, 524
Ruki, 333-334
Rulindil, 131, 134, 137
Runa Juste-Égide, 235-236
Rune de feu, 72, 96
Rune de foudre, 72, 96
Rune de glace, 72
Rune, 22, 31, 57, 60, 95, 197
Runil, 10, 396, 401-402
Runli d'Épervine, 11
Rustleif, 454, 457, 402

S

Saadia, 352-353
Saarthal [4.12], 79-80, 155, 174, 477, 486
Sabine Nytte, 227
Sabjorn, 206-208
Saccage, 201, 224
Sacrement noir, Le, 235
Safia, 255
Sahloknir, 130-131
Salle des éléments, 480
Salle du trésor, 346-347, 502
Salvianus, 603
Sam Guevenne, 316-317
Samuel, 235-236
Sanctuaire d'Aubétoile [3.05], 460, 244-245, 256-257
Sanctuaire de Boéthia [7.12], 296, 549, 557
Sanctuaire de la Confrérie noire [8.22], 571, 583
Sanctuaire de Méridion [8.43], 377, 387, 590
Sanctuaire de Voilneige [4.28], 477, 493
Sanctuaire du Primarbor [7.30], 565
Sandales de mariée, 81
Sang du serpent, 20
Sanghin, 293-294,
Sanguinare vampiris, 36, 38
Santé, 43
Saphir, 197
Sarthis Idren, 398
Savoir ancestral, 36, 369
Savos Aren, 170, 479
Scélérat, 104-105
Scierie d'Anga [3.34], 473
Scierie de Coeur-Bois [9.27], 616
Scierie de Méliflot [7.15], 82, 558, 337, 399
Scierie de Solitude [1.22], 431
Scierie Mi-lune [8.11], 579
Sebastian Lort, 297-298
Seigneur draugr, 60, 106-107
Seigneur drémora, 95, 105
Sels de feu, 82, 188
Sels de givre, 82
Sels du Néant, 85
Selveni Nethri, 377, 387
Senna, 337
Sentinelle des Rossignols, 218-219, 578
Sept mille marches, Les [6.X], 36, 546
Sergius Turrianus, 170, 479
Sermentière, 76, 390
Serre d'harfreuse, 82
Serrurier, 18
Service : À boire pour les ivrognes, 400
Service : Coupe de bois, 399
Service : extraction de minerai, 400
Service : Le don de la charité, 400
Service : Livraison spéciale, 401
Service : partenaires d'entraînement, 401
Service : recherche d'objet rare, 402
Service : récupération d'objet, 402
Service : récupération d'objet, 402
Service : travail des champs, 400
Service : Travaux pour les jarls, 403
Service : tueur de bandits, 402
Service : tueur de vampires, 402
Service : un tout petit vol de rien du tout, 402
Service : Une bonne discussion, 401
Service : une toute petite effraction de rien du tout, 402
Services, 61, 63, 399
Serviteur de vampire, 38
Sève de l'Arbre endormi, 98, 387
Sève de spriggan, 85-86
Severio Pelagia, 400, 529
Shahvee, 80, 337, 402
Shavari, 137, 398
Shéogorath, 293-294
Shuftharz, 400
Sibbi Roncenoir, 363
Siddgeir, 573
Siège des Rossignols [9.43], 621, 196, 216
Siège du Thalmor, 420
Sigdis Gauldurson, 344
Sigrid, 120, 403, 540
Silda l'Invisible, 11, 401
Silda l'invisible, 339-340
Silence, 18
Silus Vesuius, 458
Sinding, 301-303
Sinistrale, 77
Siphon spirituel, 24
Sithis, 92-95, 250
Skaggi Balafré, 400
Skjor, 155
Skooma double, 402
Skorm Marcheneige, 380
Skuldafn [10.05], 99, 631
Skuli, 173
Sload douillet, Le, [1.27], 434
Smilodon, 103, 354
Snilf, 401
Soeur d'armes, 168
Soin magistral, 73
Soin rapide, 73
Soin, 73
Soldat impérial, 112
Soldat Sombrage, 112
Soldat Thalmor, 113
Sombrage, 112

SAMY&DENIS

Sombre tragédie, 92
Sombres-écailles, 233
Sommet de l'inconstance [3.P], 474
Sommet du barde [5.45], 522
Sondas Drenim, 337, 401
Sorcier de feu, 115
Sorcier de foudre, 115
Sorcier de glace, 115
Sorcier fou, 189
Sorcier Thalmor, 113-114
Sorcière, 116
Sorex Vinius, 337
Sorli la Fondatrice, 355, 357, 404
Sorts discrets, 20-21
Sorts, 70
Souffle ardent, 33, 35
Souffle glacé, 35
Soulagement, 73
Souricière, La, 135-138, 601, 603
Sovngarde [10.06], 631
Spectre de glace, 96, 103, 279
Spectre de Wilhelm, 337, 386
Sphère d'harmonie, 142-143, 300, 364
Sphère dwemer, 108
Spriggan, 112
Squelette englouti : Contreforts de Mauriart [6.J], 545
squelette sans tête, Le [8.AJ], 593
Squelette, 112
Stabilité, 17, 26, 378
Stalactite, 72, 177
Stalleo, 388
Statue de Méridia [1.16], 309, 428
Statue de reine des abeilles, 205, 223
Staubin, 507
Stenvar, 64, 337
Stig Planche-Salée, 365-366
Strix, 116
Stromm, 384-385, 507
Stupeur, 36
Styrr, 360-361
Subtilisation, 19, 136, 202
Succès, 67, 632
Sucrelune, 83
Sudi, 381
Superviseur Indaryn, 397-398
Surin, 76, 348-351
Surplomb du Sombreflot [9.A], 624
Survaris Atheron, 365
Surzombie, 71, 95, 116
Susanna la Fielleuse, 339
Svaknir, 326-327, 442
Svana Lointain-Écu, 398
Svari, 393, 401
Sven, 65, 120, 395, 540
Sybille Stentor, 11
Sylgja, 337
Sylvo, 68, 260
Synda Llanith, 400
Syndus, 198, 200

T

Taarie, 337
Talen-Jei, 397
Talos, 36, 502, 330-331
Talsgar le Vagabond, 410
Tandil, 184-185
Tanière d'animaux sauvages : Affleurement de Gardepins [8.U], 592
Tanière d'animaux sauvages : Arquebrumes [9.I], 625
Tanière d'animaux sauvages : Grotte de Cristalis [9.P], 621
Tanière d'animaux sauvages : Larme de l'orphelin [8.AH], 593
Tanière d'animaux sauvages : Pierre-de-Shor [9.R], 625
Tanière d'animaux sauvages des fragments de glace [3.L], 474
Tanière de l'escroc [6.05], 534
Tanière de Rimeroc [1.02], 424, 297-298
Tanière de trolls de glace d'Aubétoile [3.G], 473
Tanière d'ours de la Cime [1.D], 435
Tanière du loup : Désolation de Fiermartel [4.C], 495
Tanière du troll de glace : Collines murmurantes [7.D], 568
Tanière sauvage : Col de Dunmeth [7.J], 569
Tante Agna, 383
Tas de sel, 84
Taverne des Quatre boucliers, 430
Teeba-Ei, 439
Tekla, 574-575
Télékinésie, 57, 95
Telrav, 385
Temba Grandbras, 337, 397, 399, 604
Témoin sacré, 92
Tempête de feu, 72
Tempête de foudre, 72, 96
Tempête de glace, 60, 72, 176
Temple de Dibella, 316, 331-332, 502
Temple de Kynareth, 260, 335-336, 531
Temple de Mara, 333, 334-397, 598
Temple de Sorguevoix [3.06], 82-84, 92, 319, 391
Temple des Divins, 241-242, 360, 393, 420
Temple d'Havreciel [5.31], 323, 517, 500
Tente des amants du littoral [3.H], 473
Tenue légère, 17
Terminer la Quête de la Guilde des voleurs : Bienvenue dans la Famille, 201
Terminer la Quête parallèle : Du sang sur la glace, 62
Tertral [2.22], 393, 448
Tertre aux dragons : Bois d'Automnelle [9.F], 58, 624
Tertre aux dragons : Bosquet de Sorbrume [7.N], 58, 569
Tertre aux dragons : Cimes labyrinthiennes [2.P], 58, 453
Tertre aux dragons : Col de Languemorte [9.Q], 58, 625
Tertre aux dragons : Col d'Étenvers [5.B], 58, 523
Tertre aux dragons : collines du Scintillant [3.M], 58, 474
Tertre aux dragons : Contreforts de Mzulft [7.T], 58, 570
Tertre aux dragons : contreforts du littoral [3.D], 58, 473
Tertre aux dragons : Crête de Bilegulch [8.A], 58, 590
Tertre aux dragons : Crête de l'ossuaire [7.L], 58, 569
Tertre aux dragons : Falaises de Karthecime [5.T], 58, 525
Tertre aux dragons : Falaises de la Gorge des voleurs [2.G], 452
Tertre aux dragons : Forêt de la Karth [2.C], 58, 452
Tertre aux dragons : Forêt de Vendombre [9.M], 58, 625
Tertre aux dragons : Forêt immortelle [8.L], 58, 591
Tertre aux dragons : Montagne solitaire [6.0], 58, 545
Tertre aux dragons : Pics sanglants [8.AI], 58, 593
Tertre aux dragons : Résurrection de Rorikbourg [6.B], 58, 544
Tertre aux dragons : résurrection de Yorgrim [3.Q], 58, 474
Tertre aux dragons : résurrection du Bosquet de Kyne [7.H], 58, 569
Tertre aux dragons : Résurrection du grand cercle [6.K], 58, 545
Tertre aux dragons : Val de Ragnvald [5.I], 58, 524
Tertre creux : Lac Ilinalta [8.R], 592
Tertre d'Âprevent [5.X], 83, 525
Tertre de draugr [2.J], 453
Tertre de Ferlié [4.15], 33, 84, 489
Tertre de Voilâtre [9.02], 386, 604-606, 596
Tertre des arts noirs [2.0], 453
Tertre des chutes tourmentées [8.18], 581, 625
Tertre du fantôme [2.Q], 453
Tertre d'Yngol [4.30], 99, 389, 494
Tertres aux dragons, 58, 69, 414
Tête de sorcière de Glenmoril, 100
Thadgeir, 401
Thaena, 478
Thaer, 417-418
Thalmor, 113-114, 133-134, 420, 431
Thane de Blancherive, 126, 405
Thane de Hjaalmarche, 404
Thane de la Brèche, 406
Thane de la Crevasse, 405
Thane d'Épervine, 405
Thane d'Estemarche, 405
Thane d'Haafingar, 404
Thane du Clos, 404
Thaumartel, 76, 239, 391
Thonar Sang-d'Argent, 346-348
Thongvor Sang-d'Argent, 504
Thonjolf, 478
Thonnir, 355-357
Thorax de Flammouche, 85-87
Thorek, 319, 321
Thorgar, 400
Thoring, 319-320
Threki, 599
Thrynn, 197
Thu'um, 32
Tiber, 557
Tige de chardon, 84
Tiid-Ahraan, 141
Tilma la Sauvage, 155-156
Tir critique, 16-17
Tir rapide, 17, 26
Tireur, 25-26, 34
Tolfdir, 171-176
Tombeau de l'Elfe noir [8.J], 591
Tombeau d'Hillgrund [6.36], 543
Tombeau d'Ysgramor [4.11], 485
Tombeau effondré [2.N], 453
Tonilia, 198, 223-224
Tor, 92, 125
Torbjorn Brise-Bouclier, 11, 400-402
Torkild le Terrible, 84
Torpeur de Vaermina, 98, 319-321
Torque du Labyrinthe, 182-183
Torsten Cruellemer, 229
Tortionnaire, 117, 119
Torvar, 156, 337
Totem du dragon [5.L], 524
totems d'Hircine, Les, 168
Toucher apaisant, 73
Tour Clair-obscur [9.37], 619-620, 377, 379-381
Tour d'Automnelle [9.14], 34, 608
Tour de Blanchevue [6.25], 391, 539
Tour de Brumaille [8.09], 578
Tour de Givrepin [1.03], 424
Tour de guet de la Brèche [9.08], 607, 301
Tour de guet d'Épervine [8.24], 584
Tour de guet ouest [6.19], 538
Tour de l'empereur, 420
Tour de Mzark [3.15], 299-300, 630
Tour de Rocharceau [5.46], 522
Tour de Shor [9.24], 272-274, 615
Tour d'Ombrepic [8.27], 585, 301-302
Tour d'Ombrepic, 585, 301-302
Tour effondrée : extérieur de Faillaise [9.W], 626
Tour renversée : Bois de Tranchelame [8.E], 591
Tourmente, 34, 380, 382
Tours scindées [5.27], 576
Tout doit disparaître, 225
Tova Brise-Bouclier, 340
Transmuter le minerai, 96
Traqueur, 17
Tréfonds d'Âprebise [2.02], 440, 390
Trépas de Firiniel, 76
trépas de l'alchimiste, Le [6.C], 544
Trésor perdu : Rivepure [5.R], 524
Trésors engloutis [3.B], 473
Trêve du blizzard [3.17], 465
trois sentinelles, Les [9.U], 626
Trois voleurs, 92, 493
Troll de glace, 114
Trompe de mammouth, 53, 100, 298
Trompe-la-mort, 22
Trône sanglant [8.40], 589, 314
Trophées, 67
Trou, Le [4.M], 478, 496
Truffe de Namira, 83-86, 590
Tsavani, 131, 134
Tsun, 152-154
Tueur de dragon, 322, 324-325
Tueur-de-Trolls, 76
Tulvur, 400
Tynan, 502

U

Uaile, 346, 348
Udefrykte, 244-245
Ugor, 65, 303-304
Ulag, 387
Ulfgar l'Éternel, 152-153
Ulfr l'Aveugle, 391, 539
Ulfric Sombrage, jarl (voir jarl Ulfric Sombrage), 148-152, 263
Un chef pour la Guilde des voleurs : Une nouvelle direction, 231
Un jeu au dîner, 92
Un livre de bandit [5.E], 523
Una, 318
Une main, 9, 15-16
Une trahison hypothétique, 92
Unmid Chausseneige, 272-273
Uraccen, 348
Urag gro-Shub, 141-142, 171-172, 479
Urzoga gra-Shugurz, 348
Ustengrav [2.16], 444-446
Uthgerd l'Inflexible, 65
Uthgerd, 337, 531

V

Vache, 103
Vaermina, 293-294, 319-321
Vague rouge, 433, 227, 255
Val-d'ombre, 152-154
Valindor, 231, 600
Valkygg perdu [2.24], 183, 449, 451
Vals Veran, 383
Valthume [5.42], 388, 520
Vampire gorgé de sang, 114
Vampire Marchebrume, 114
Vampire Traquenuit, 114
Vampire Volkihar, 114
Vampire, 38
Vampirisme, 38
Vanryth Gatharian, 198
Vantus Loreius, 234-235, 238
Varnius Junius, 359
Vasard, 84-87, 103, 354, 365, 413
Vasha, 236-237
Veezara, 233
Vekel l'Homme, 198
Vendeaume [7.00], 549-557
Veren Duleri, 319, 321
Vermidor, 531
Vernaccus et Bourlor, 93, 95
Verner Lance-Roc, 399-400
Verre, 50-51, 74
Verrous d'apprenti, 18
Verrous de maître, 18
Verrous de novice, 18
Verrous de spécialiste, 18
Verrous d'expert, 18
Vêtements de bouffon, 79
Vêtements de Cicéron, 79
Vêtements festifs, 80, 132
Vêtements, 80
Vex, 197, 200
Viande crue, 188
Viarmo, 325-327
Vieux-Hroldan [5.34], 83, 93, 498, 518, 395
Vif de Rannveig [6.09], 34, 82, 535, 221
Vif-argent, 50, 53, 98, 398, 400
Vigdis Salvius, 400
Vigile de Stendarr, 115
Vigile Tyranus, 310
Vigiles de Stendarr, 390
Vignar le Vénéré, 156
Vil Clavicus, 293, 297-299
Vileserre [5.03], 508
Vilkas, 64, 155-159
Vin Alto, 100, 132, 316
Viola Giordano, 337, 339, 341
Vipir l'Agile, 197, 200
Visée mortelle, 17
Vision du Dixième oeil, 73, 194
Vittoria Vici, 410, 420
Vivienne Onis, 241-242
Voie du pèlerin, 218-219
Voiles éthérés, 85-87
Vokun, 79, 195, 375-376
Vol à la tire, 201
Vol à la tire, 5, 8, 18
Volendrung, 91
Voleur d'âme, 21
Voleur nocturne, 18
Volskygge [1.04], 424-425
Volsung, 79, 195, 375-376
Volunruud [3.13], 389, 464
Vorstag, 64, 337
Vue de vampire, 38
Vulwulf Chausseneige, 589

W

Wabbajack, 91, 318-319
Weylin, 346-348
Wilhelm, 337
Wuuthrad, 76
Wylandriah, 599

Y-Z

Yngvar, 504
Yngvild [4.02], 82, 221, 481
Ysgramor, 155
Ysolda, 316-317, 530
Zaria, 403
Zaynabi, 199-200
Zénithar, 331

SAMY&DENIS

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

GUIDE OFFICIEL DU JEU

Auteurs
David S.J. Hodgson et Steve Stratton

Édité par ZeniMax Europe Ltd.

Grafton House, 2-3 Golden Square,
Londres, W1F 9HR
Royaume-Uni
www.bethsoft.com

© 2011 Bethesda Softworks LLC. Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme que ce soit ou par aucun moyen, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou tout autre système d'archivage ou de récupération de données, sans l'autorisation écrite de Bethesda Softworks LLC.

Chefs de produit : Shaida Boroumand et Paul Giacomotto

Conception et mise en page : In Color Design

Cartes : 99 Lives

Relectrice : Carrie Andrews

Production : Stephanie Sanchez

ZeniMax Europe : Morgan Gibbons, Ruth Granados García, Harald Simon

Localisation : Synthesis

Merci à Todd Howard, Pete Hines, Vlatko Andonov, Erin Losi, Jeff Gardiner, Bruce Nesmith et Steve Cornett, ce héros méconnu, pour nous avoir aidés à créer un livre aussi incroyable.

© 2011 Bethesda Softworks LLC, une filiale du groupe ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax et les logos associés sont des marques déposées ou des marques commerciales de ZeniMax Media Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Notes importantes :
ZeniMax Europe Ltd. s'est efforcé de garantir l'exactitude des informations contenues dans ce livre. Cependant, l'éditeur ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, quant à l'exactitude ou l'exhaustivité du contenu de ce livre ; l'éditeur décline également toute responsabilité pour les dommages, qu'ils soient accessoires ou consécutifs, qui pourraient résulter de l'utilisation des informations contenues dans ce livre. L'éditeur ne peut être tenu de fournir des informations ou une assistance supplémentaire concernant le jeu, les astuces et les stratégies, ou les problèmes de support ou de logiciel. De telles questions doivent être adressées aux assistances téléphoniques fournies par le jeu et/ou les fabricants d'appareil, comme indiquées dans leur documentation. Certaines astuces de jeu nécessitent un timing précis et peuvent exiger de multiples essais avant d'obtenir l'effet désiré.

Remerciements - David S. J. Hodgson



À Bethesda : ce guide n'aurait pas été aussi réussi sans les informations et l'aide qui m'ont été si généreusement fournies par toute l'équipe de Bethesda. Merci à Jeff Gardiner, Bruce Nesmith, Jeff Browne, Pete Hines, Erin Losi et à tous ceux qui m'ont aidé. Je suis particulièrement reconnaissant envers Steve Cornett pour le travail fastidieux et méticuleux qu'il a fourni, en m'aidant à organiser les statistiques, les quêtes et créer une documentation extrêmement complète.

Je tiens également à remercier : ma femme Melanie ; maman, papa et Ian ; Steve "Authorkiin" Stratton, Sonja et toute l'équipe de 99 Lives, Mark et Targa de In Color Design, Pappa G, Shaida Boroumand ; The Moon Wiring Club, Laibach et Kraftwerk ; Ron et Fez, Eastside Dave, Bill Tetley ; et K for Kadath. Le foyer des dieux de la Terre, qui a tué tous ses visiteurs (sauf Randolph Carter, perdu dans ses rêves) et n'est donc pas connu pour sa jovialité.

Remerciements - Steve Stratton



Merci à Steve Cornett et Jeff Gardiner de Bethesda pour toute l'aide et le soutien qu'ils nous ont apportés — ce guide n'aurait pas été possible sans eux. Merci à Paul G. de Prima, Carrie Andrews, et Mark et Targa de In Color Design pour avoir transformé notre manuscrit chaotique en un livre tout simplement fantastique. Et un grand merci à David S.J. Hodgson, "l'auteur-né".

RÉDACTION ADDITIONNELLE

Alan Nanes
Andrew Langlois
Brian Chapin
Bruce Nesmith
Daryl Brigner
Emil Pagliarulo
Jeff Browne
Jeffery Gardiner
Joel Burgess
Jon Paul Duvall
Justin Schram
Kurt Kuhlmann
Matt Daniels
Nate Ellis
Philip Nelson
Ryan Jenkins
Shane Liesegang
Steve Cornett
William Shen

REMERCIEMENTS

Paul Graber
Liz Rapp
Clara Struthers
Robert Wisnewski
Ashley Cheng
Craig Lafferty
Matt Carofano
Natalia Smirnova
Nate McDyer
Erin Losi
Pete Hines

ÉDITEURS EN CHEF
Steve Cornett
Jeff Gardiner

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM RÉALISATEUR
Todd Howard

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM CRÉÉ PAR :
Bethesda Game Studios

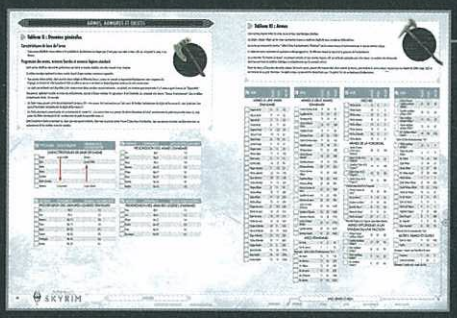
ISBN: 978-1-908674-04-3

Imprimé en Europe.


SAMY & DENIS

UN CHAMPION POUR BORDECIEL

Différents avatars détaillés après plusieurs centaines d'heures de jeu : vous saurez précisément que choisir en termes de compétences, d'atouts, d'équipement ou d'objets et comment progresser quel que soit votre type de personnage.



LA LISTE EXHAUSTIVE DES OBJETS DE COLLECTION

Si vous voulez dénicher la totalité des livres de compétence, objets et armes uniques, cris, masques de prêtres-dragons, cartes au trésor, gemmes étranges et insectes, vous trouverez ici l'emplacement de tous les éléments rares.

L'ATLAS DE BORDECIEL

La totalité des lieux du jeu, des capitales de châtelleries les plus immenses aux tanières forestières les plus modestes. Chaque lieu d'exploration important fait l'objet d'un descriptif agrémenté de cartes détaillées et tous les objets importants sont localisés.

UNE CARTE GÉANTE À L'INTÉRIEUR

AVEC EN LÉGENDE LES LIEUX IMPORTANTS, LES PRINCIPALES ROUTES ET LES CAPITALES DE CHÂTELLERIES



LES SECRETS DU COMBAT

Une description de chaque arme, pièce d'équipement et sortilège : vous saurez quels arcs, armes blanches ou incantations utiliser sur chaque type d'ennemi. Une analyse de chaque type de combat et de chaque tactique pour avoir le dessus, quel que soit l'adversaire.

PROFESSEURS ET COMMERÇANTS

Bordeciel regorge de commerçants et de professeurs qui vous aideront à vous améliorer (compétences, artisanat et marchandage). La totalité des alchimistes, forgerons, aubergistes, professeurs, caravanes khajiits et autres commerçants sont dans ce guide.



ACOLYTES ET AMIS

Tissez un réseau d'amis d'un bout à l'autre de Bordeciel et localisez tous les acolytes grâce aux indications de ce guide. Devenez un thane. Faites l'acquisition d'une propriété. Épousez qui vous voulez parmi les huscarls. Tout est à l'intérieur.

UN INDEX FOURNI ET EXHAUSTIF

Couvre les versions Xbox 360®, PlayStation®3, et PC

0 093155 144835
24.99 €

ISBN 978-1-908674-04-3

David S.J. Hodgson & Steve Stratton

© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

Printed in the EU.

www.bethsoft.com

GUI-44835-FRA