

Une confrérie renaissante - Solution

C'est une solution complète de la quête. Si vous recherchez seulement un conseil spécifique essayez de ne pas trop en lire. Si vous n'avez pas besoin d'aide.... Pourquoi êtes-vous ici ?

Conseils généraux :

- Beaucoup d'endroits dans le mod sont sombres. Un assassin sage apporte toujours un moyen d'illuminer la situation.
- Soyez observateur. Pensez sur les 3 dimensions. Quelques passages de la quête exigent de regarder ailleurs que d'un côté à l'autre. Regardez en haut et en bas également.
- Ne prévoyez pas toujours de combattre. Toutes les situations ne l'exigent pas et quelques surprises peuvent vous attendre si vous essayez de discuter d'abord.

I) Commencement

Avant de commencer vous devez être l'Écouteur de la Main Noire. Ainsi toutes les quêtes de la confrérie noire vanilla (Ce terme fera référence au jeu de base dans tout le document, il désigne la glace à la vanille qui est le parfum de base aux États-Unis) doivent être terminées. Quand cela est terminé, vous devez avoir une quête qui vous demande de vous rendre toutes les semaines à Bravil pour parler avec la mère de la nuit et rapporter les informations sur les contacts à Arquen dans le sanctuaire de Cheydrinhal. Vous devez l'avoir fait au moins une fois, après cela il faut que 7 jours s'écoulent pour que le mod commence vraiment. Vous pouvez faire ce que vous voulez pendant ces 7 jours....

Un message khajiit vous approchera et vous remettra un document qui vous a été envoyé par Arquen. Peu importe l'emplacement cela ne le dérangera pas pour vous trouver. Ceci peut-être n'importe où y compris les donjons et les endroits supplémentaires des mods à l'exception des îles du tourment. Il ne trouvera pas le portail et il suspendra sa recherche pendant que vous êtes à l'intérieur.

La note d'Arquen est assez vague par rapport à ce qu'elle désire, ainsi vous devez une fois que vous êtes prêt à vous entretenir avec elle vous rendre au sanctuaire de Cheydrinhal.

La proposition d'Arquen est très importante en effet. Elle croit qu'il est temps de réclamer les vieux sanctuaires de la confrérie à travers tout Cyrodiil mais la main d'œuvre étant absolument peu nombreuse, la tâche vous incombera, cher Écouteur. Il y a beaucoup à faire !

II) Anvil

Votre contact dans Anvil a envoyé un mot à la Main Noire comme quoi l'Annonciateur de ce sanctuaire a exécuté un rituel de purification. Ce dernier n'a pas été autorisé, ainsi le sanctuaire est maintenant souillé et vous devez le sanctifier une fois de plus.

On vous dit de trouver Wilhelm le ver. C'est un PNJ vanilla qui n'a aucune fonction particulière et qui erre en général près des docks. Si vous êtes dans Anvil et que vous le ne trouvez pas, demandez autour de vous, il y a une possibilité qu'il ait été tué à un certain moment dans le jeu. Si c'est le cas les habitants de la ville vous en informeront.

S'il est vivant, il vous fournira la clef et vous dira simplement derrière l'entrepôt. Utile. La porte est partiellement cachée sous un baril, marqué en tant que « Caverne mystérieuse ».

S'il est mort, vous devrez fouiller l'entrepôt pour trouver sa boîte à bijoux, qui contient la clef du sanctuaire.

Une fois que vous serez dans le sanctuaire, vous remarquerez qu'il est envahi par les spectres de Sithis. Approchez de la statue de la mère de la nuit et vous aurez une « vision » de ce qui passé dans ce lieu. C'est une simple chasse aux envahisseurs. Tuez les spectres de Sithis, puis revenez près de la statue de la mère de la nuit pour compléter la sanctification. Il est temps de revenir auprès d'Arquen.

Si Wilhelm est mort, vous aurez une option pour le faire savoir à Arquen et après une brève discussion, comment tirer parti de cela. Heureusement elle a justement engagé une nouvelle recrue pour lui succéder à l'entrepôt : Bernacles. Il erre autour du sanctuaire de Cheydhinhal.

Maintenant vous devez choisir un nouvel Annonceur, vous avez le choix entre ces deux là :

1) Si Ocheeva est encore en vie grâce à d'autres mods, vous pouvez l'engager et la quête se termine maintenant. Anvil est reprise.

2) Vous pouvez choisir la recommandation d'Arquen : Ranyria une ancienne assassin qui s'est retiré pour trouver une nouvelle vie comme mage.

Malheureusement Arquen et Ranyria ont perdu contact, ainsi le dernier connu pour la trouver est la guide des mages d'Anvil. Demander aux membres de la guilde et ils vous conseilleront de vous adresser à Carahil, la responsable. Elle vous informera que Ranyria voulait étudier la nécromancie et qu'elle a été expulsée quand elle n'a pas voulu arrêter ses travaux. Elle est allé trouver du travail aux Armes du comptes.

Allez parler avec Wilbur le propriétaire des Armes du conte et vous dire qu'il a donné du travail à Ranyria mais que cette dernière a essayé de lui dérober de l'argent une nuit et qu'il a appelé les gardes.

Parler aux gardes pour savoir où ils pensent que Ranyria se dissimule. N'hésitez pas à leur donner quelques pièces d'or afin de les rendre plus loquasse.

Ils vous indiqueront la grotte du trou de fumée. Un donjon à l'est d'Anvil juste avant le chemin qui mène à la ferme de Gweden. Explorer la caverne et au second niveau elle a sa petite « chambre ».

Il n'y aura pas besoin de grand-chose pour la convaincre de vous rejoindre, étant donné que sa vie en dehors de la confrérie ne s'est pas déroulée comme elle l'espérait. Il ne reste plus qu'à rendre visite à Arquen pour que la quête du sanctuaire d'Anvil soit accomplie.

III) Bravil

Le sanctuaire de Bravil n'a jamais vraiment été perdu, ainsi sa réouverture ne posera pas trop de soucis. Rastalazar, l'ancien silencieux qui dirigeait le sanctuaire a pris comme couverture un chercheur de ruines ayléides. Vous devrez le localiser et l'informer que le sanctuaire est de nouveau un endroit sûr.

Votre première étape est l'hôtel du prétendant solitaire, où l'aubergiste vous donnera la clef du sanctuaire. L'entrée est cachée à l'intérieur du placard dans le plancher. Il est pour le moment inoccupé mais vous aurez accès immédiatement au sanctuaire de Sithis. Quelque chose qu'il est très agréable d'avoir car ces reliquaires ont le même effet curatif que ceux des autels dans les chapelles. Bogrum Gro-Galash vous informera que les recherches de Rastalazar l'a emmené jusqu'à la ruine d'Anutwyll, juste en dehors de Bravil. Vous devez aller là bas et lui dire de revenir au sanctuaire immédiatement. Il peut-être trouvé au second niveau de la ruine près de vestibule après les escaliers. Il peut y avoir de nombreuses créatures à combattre et Rastalazar lui-même peut-être en train de combattre quand vous le trouverez. Faites attention à ne pas le frapper car cela entraînera votre expulsion de la confrérie.

Une fois qu'il a été retrouvé et dit de retourner, il se rendra au sanctuaire. Il est temps de retourner auprès d'Arquen et de lui faire savoir le succès ! Le sanctuaire de Bravil est de nouveau peuplé une fois la quête terminée.

Alternatif : Si un mod a laissé Gogron gro-Balmog en vie, vous pouvez choisir de l'engager à la place, cela terminera la quête immédiatement et l'enverra à Bravil. Aucune action supplémentaire n'est requise.

IV) Bruma

Le sanctuaire de Bruma a été détruit ! Le résultat d'un éboulement en dessous de la ville. Votre tâche est de vous rendre à Bruma et de trouver un endroit approprié pour le reconstruire. Arquen ne connaît aucun endroit mais a entendu des rumeurs comme quoi la chapelle a un souci avec les tombeaux qui serait profanés et vous suggère de vous renseigner.

En arrivant dans Bruma, demandez autour de vous. N'importe qui en ville devrait pouvoir vous renseigner au sujet de la perturbation de la chapelle. Vous pouvez également demander aux gardes si vous n'avez pas de primes. Vous ne voudriez pas être arrêté ?

Les citoyens/gardes vous diront d'aller voir les prêtres de la chapelle pour de plus amples informations. Arentus Falvius, Isa Roman et Cirroc discuteront tous du souci avec vous. Ils se trouvent en général dans la salle principale mais sont parfois dans le Hall. Ils doivent tous être marqués avec un marqueur de quête.

Il semble qu'ils ont un gros problème avec des mort-vivants qui s'échappent des tombeaux souterrains après qu'un éboulement massif ait eu lieu. Ils n'ont pas pu résoudre ce problème et vous demandent si vous pouvez aller vous occuper de ce problème. Cela semble assez simple.

Il y a deux façons de procéder. Si vous avez fini la quête « Espions » de la quête principale, vous pouvez passer par la maison de Jearl pour vous rendre dans les cavernes en dessous de la ville.

Autrement vous devrez sortir de la ville et vous rendre au Sud-Ouest pour entrer dans les cavernes de Bruma. Vous devez chercher un trou dans le sol avec une échelle de corde qui mène en dessous. Les tombeaux sont derrière une grande porte verte.

Lorsque vous entrez, il y aura des morts-vivants hostiles à tuer. Tuez-les comme vous le désirez.

Dans un coin de la tombe, après la caverne avec l'eau vous trouverez une salle à manger. Vous trouverez dans les environs une nécromancienne nommée Sanjani. Rappelez-vous les conseils généraux ce que vous décidez de faire influence sur ce qui suit.

A) Vous l'avez tué directement. Sithis est content. Cependant la quête n'est pas terminée. Chercher son journal vous aurez besoin de lui.

B) Vous réalisez qu'elle n'est pas hostile immédiatement et décidez de lui parler. Elle vous racontera une histoire intéressante sur ce qui s'est passé ici et vous lui offrirez une chance de rejoindre la confrérie. Après tout, Sithis a besoin de nouvelles recrues et une nécromancienne avec un tel talent à une certaine valeur. Elle acceptera votre offre si vous la débarrassez des prêtres. Écoutez ce qu'elle dit à leur sujet car c'est assez important. Vous pouvez choisir de la tuer maintenant ou de faire affaire avec les prêtres. Ses subornées mort-vivants ne vous attaqueront pas pendant toute la durée de la quête si vous la laissez en vie.

D'une façon ou d'une autre, vous devrez retourner parler aux prêtres pour leur parler afin de mettre la quête à jour. Ils vous demanderont si vous vous occupez d'elle et vous leur apprenez ce que vous savez de Sanjani. Vous échangez quelques paroles assez « chaudes » dans les deux sens. Les résultats dépendent si vous avez ou non le journal.

A) Vous avez tué Sanjani et avez son journal. Vous tenez les prêtres par les couilles maintenant.

B) Vous avez laissé Sanjani en vie et vous n'avez pas son journal, vous devez retourner dans les cavernes pour lui demander et revenir.

C) Vous n'avez pas le journal. Allez le chercher puis revenez.

Une fois que vous avez prouvé aux prêtres que vous avez le journal et que vous avez donc un moyen de révéler leur petit secret maintenant, vous pouvez faire votre demande du nouveau sanctuaire. Ils ne seront pas heureux à son sujet, mais ils ont peur du scandale que cela causerait si vous montriez à la comtesse votre preuve.

Si Sanjani est encore en vie, retournez aux cavernes et parler lui. A ce stade vous pouvez l'inviter à rejoindre la confrérie en tant que simple membre ou en tant qu'Annonceur. Dans les deux cas elle acceptera.

Maintenant il est temps d'aller informer Arquen de votre progression.

Si Sanjani est morte ou vous a simplement rejointe en tant que simple membre vous aurez besoin d'un nouvel Annonceur. Cela peut se faire de deux façons :

1) Si Marie Antoinetta est encore en vie du fait d'un autre mod, vous pouvez choisir de l'engager cela finira la quête et elle se rendra à Bruma.

2) Arquen recommandera quelqu'un qu'elle connaît, Redna Singersword .

Redna est une garde sous couverture du château de Bruma. Vous pouvez demander aux habitants de Bruma comment la rencontrer mais la seule information que vous obtiendrez et que son tour de garde à lieu la nuit. Une fois que vous aurez établi le contact avec elle, elle indiquera qu'elle très impatiente de discuter des plans, mais qu'elle a besoin de conserver sa couverture pour le moment et elle agira en vous ordonnant de quitter son poste mais avant elle vous dira de venir la rencontrer à l'Auberge de Jeral à 8h du matin.

Si vous avez du temps à tuer, allez commettre un meurtre au deux mais ne posez pas de lapin à Redna. Lors de votre rendez-vous elle explique la situation actuelle. Elle n'est pas bonne et sa couverture est en train d'être grillée. Sa mission n'était pas censée durer si longtemps mais avec la situation dans laquelle se trouvait la confrérie ne lui a laissé aucun choix. Heureusement pour elle vous êtes venues pour éclaircir la situation. Elle accepte de prendre le poste d'Annonceur qu'il lui donner un moyen de s'écarter discrètement. C'est l'heure de se rendre à Cheydinhal pour conclure certaines choses.

V) Chorrol

Le sanctuaire de Chorrol est en ruine. Le compte de Chorrol a découvert d'une façon ou d'une autre, l'existence de ce dernier sous sa ville et dans sa colère, envoyé ses troupes pour tuer tout le monde et incendier l'endroit. Malheureusement, malgré qu'Arquen connaissait l'emplacement du sanctuaire, il n'existe aucune entrée connue après que le comte a scellé l'entrée des égouts. Elle vous conseille de fouiller toutes les caves dans la ville ou de fouiller les mines proches de cette dernière.

Regardez sur votre Carte, si vous regardez près du secteur de Chorrol, une mine devrait sembler être une excellente candidate. La mine décrépite. Elle est juste à l'est de la porte près des murs de la cité. Entrez dans la mine et combattez les bandits jusqu'à que vous arriviez dans la dernière salle. Si vous faites attention vous remarquerez que les bandits ont essayé de rentrer dans une sorte de salle située derrière un vieux mur en ruine. Cependant ils n'ont pas fait un trou assez grand pour que vous puissiez rentrer. Fouillez leur camp, leur chef tenait un journal.

Le journal vous dirige vers le chêne et la crosse. Vous devez faire attention à ce que vous allez faire ici ! Fouiller les caves est considéré comme un crime. Ainsi ne laissez personne vous voir. Il est peut-être mieux de faire cela discrètement au cours de la nuit. Une fois que vous êtes à l'intérieur cherchez sur les murs et les colonnes un levier qui ressemble à une bougie. Les joueurs astucieux remarqueront que c'est le même dispositif utilisé dans le donjon de Skingrad.

Le réseau d'égouts peut-être trompeur. Il est en général assez sombre, ainsi vous serez sans doute tenté d'utiliser une source de lumière, mais d'une autre côté vous réaliserez bientôt que l'endroit est rempli de squelettes brûlants. Ainsi je pense que vous resterez dissimulé dans le noir à moins que vous ne les frappiez bêtement. Explorez le secteur.

Vous remarquerez que vous ne pourrez explorer davantage temps que la roue n'a pas complètement tourné. La première porte s'ouvre sur une longue chute. Si vous êtes assez fort en acrobatie vous

pouvez essayer de sauter sur la plateforme en face. Autrement vous devrez sauter dans le vide. Vous ne devriez pas mourir à moins que vous soyez déjà blessé. Une fois en bas rendez-vous jusqu'au centre de l'égout. Vous serez de l'autre côté de la grande porte noire que vous avez du franchir pour arriver à la première roue. A ce stade vous avez sans doute réalisé que vous aurez plus d'une porte à ouvrir. Le levier est dur à repérer, mais il se trouve dans la salle où vous pouvez voir la grande porte noire en haut, allumez une torche ou quelque chose de similaire et vérifiez soigneusement le mur à côté des escaliers. Il est là.

Une fois que vous avez ouvert cette dernière porte, descendez en bas du couloir dans le secteur du sanctuaire où vous devriez trouver l'ombre de Marie Aubray . Parlez-lui et discutez du sanctuaire. Elle vous informera de ce que vous devez faire.

Vous avez déjà sans doute trouvé la clef dont vous avez besoin, mais sinon le squelette d'Edna se trouve près du secteur où vous devez sauter. La plateforme d'atterrissage mène à l'endroit où elle a été foudroyée dans la tâche, écrasée par des rochers. Prenez la clef sur son cadavre.

La porte qu'elle ouvre se trouve est du côté est de l'égout. Ne devrait pas être difficile à trouver, il suffit de monter et de tuer tous les squelettes requis. Vous devrez trouver une porte qui mène de nouveau dans une salle avec un mur en ruines. Vous comprendrez probablement que vous êtes de l'autre côté du mur que les bandits essayaient de percer. Il fait assez sombre et si vous ne voyez pas la fiole de sang, allumez une torche. Elle se trouve au dessus de la pile de trésors.

Revenez dans la chambre du sanctuaire avec le sang et activez la statue de la mère de la nuit. Une lueur rouge devait apparaître et la statue est maintenant activée dans son rôle curatif. Parlez avec Marie.

Comme le tombeau est maintenant purifié, mais tout n'est pas encore fait. Marie peut encore un rôle à jouer en servant Sithis. Retourner auprès d'Arquen.

Vous avez deux options une fois que vous avez parlé avec Arquen.

- 1) Engager Marie Aubray en tant que nouveaux silencieux du sanctuaire. Si c'est votre choix, retourné au sanctuaire de Chorrol pour le faire savoir à Marie. La quête se termine ici et vous avez repris le sanctuaire de Chorrol !
- 2) Engager Regonald Lachance, le cousin de Lucien Lachance.

Regonald vit dans Chorrol parmi la classe aristocratique et beaucoup de monde semble le connaître. Ainsi cela a été une surprise pour tous quand un messager a rapporté avoir aperçu Regonald à Coupeterre. Personne ne l'a revu depuis. Ainsi vous devez vous rendre à Coupeterre afin de découvrir ce qui s'est produit.

Si vous avez déjà fait la quête « Des ombres sous Coupeterre » vous savez déjà pourquoi Regonald est porté disparu là bas.

Sinon demandez aux gens du coin. Personne ne vous répondra sauf Jiv Hiriel qui acceptera de vous parler dans sa maison après la tombée de la nuit (20h). Allez-y et il vous expliquera ce qui s'est produit et ce que vous devez faire.

Faite attention est important dans les cavernes de Coupeterre. Les occupants peuvent être des adversaires coriaces si vous ne faites pas attention. Vous l'avez sans doute déjà compris à l'extérieur ces gens n'aiment pas les étrangers.

Regonald est enfermé dans une cellule dans le coin sud-ouest de la caverne. C'est une mission assez simple il vous suffit d'ouvrir la porte de la cellule et de le laisser sortir. Ensuite vous devez vous échapper. Il vous suffit de vous mettre en discrétion et il fera de même.

Une fois sorti des cavernes, direction la porte du sud de Chorrol. Le jeu vous informera quand Regonald sera en sécurité et il suivra son propre chemin. Vous devez faire un détour par le sanctuaire pour en informer Marie pour lui faire savoir que ses services ne sont plus requis et qu'elle peut

rejoindre Sithis dans le vide. Une fois que cela est terminé tout ce qu'il reste à faire est de retourner auprès d'Arquen à Cheydinhal afin de lui faire part de la reprise du sanctuaire de Chorrol.

Comme bonus supplémentaire si vous engagez Marie comme silencieux : 3 jours après la reprise du sanctuaire de Chorrol, un messenger viendra vous informer que Marie a une demande : Sauver Regonald de son destin.

VI) Cité Impériale

Le sanctuaire sous la cité impériale était un très grand honneur autrefois pour la confrérie. Bien que cela ne soit spécifié c'était par le passé le quartier général d'une opération complète.

Malheureusement le prix à payer fût très élevée et votre ancien Némésis, Adamus Philidia a mené la charge pour tuer ses anciens occupants. Ironiquement et avec la bénédiction de Sithis Philidia a laissé le champ libres aux assassins depuis, après l'isolation de l'entrée principale dans les égouts.

Par conséquence vous devez vous réintroduire dans le sanctuaire par l'entrée secrète qui se trouve dans les profondeurs de la vieille ruine ayléide de la capitale qui est maintenant connu en tant que Grotte latérale. Arquen pense qu'après toutes ces années les vieilles ruines doivent être remplies de bandits. C'est à vous de s'occupez de ce détail.

Rendez-vous dans la grotte latérale et profiter du paysage, ce dernier étant l'une des raisons pour laquelle cet emplacement a été choisi. Vous devez atteindre la salle du trône qui se trouve derrière les trois portes ayléides qui s'ouvrent à votre approche.

Derrière le trône, vous trouverez le corps d'un maraudeur. Sur son corps vous trouverez une lettre qui donne des informations qu'ils sont arrivés ici récemment. Comme il n'y a aucun bandit dans les alentours, la logique suggère qu'ils ont trouvé un passage secret. S'il y a un passage il doit y avoir un moyen de l'ouvrir. Si vous ne désirez pas fouiller l'ensemble du secteur au peigne fin ou que vous n'arrivez pas à le trouver, l'interrupteur se trouve face au corps à sa droite. Sur le mur il y a brique avec le symbole de la main noire. Activer le et un passage s'ouvrira.

Une fois que vous êtes à l'intérieur du sanctuaire, soyez discret car les occupants peuvent se trouver n'importe où. C'est plus ou moins une chasse aux indésirables avec une légère variante. Vous devez rassembler les pierres de welkynd rouges qui se trouvent sur leurs corps. Vous aurez besoin de ces dernières. Faites votre chemin jusqu'à la salle du sanctuaire.

Une fois là-bas, activer la statue et vous obtiendrez des détails sur ce qu'il faut faire avec les pierres. La statue est entourée de 8 piédestaux. Chacun d'eux a besoin d'une pierre, ainsi si n'en avez pas 8, fouillez les corps des maraudeurs. Une fois que vous avez repositionné toutes les pierres, retourné activer la statue. Le sanctuaire est maintenant actif dans son but curatif et vous devriez retourner voir Arquen.

Un Annonceur doit être choisi et vous avez deux possibilités.

- 1) Si Vincente Valtieri est encore en vie grâce à d'autres mods vous pouvez l'engager et le secteur sera repris.
- 2) Vous pouvez également écouter la recommandation d'Arquen, un vampire nommé Morgan Lafontaine.

Morgan conserve un cercueil dans les égouts en-dessous de la salle sanglante de l'Arène que vous avez traversé quand vous êtes sortie du sanctuaire. Vous devrez le trouver en vous rappelant qu'Arquen vous a dit qu'il affichait ses robes noires et qu'il a une bannière de la confrérie noire sur un mur près d son cercueil. Ainsi il ne sera pas difficile à trouver étant donné que c'est le seul vampire amical en ces lieux. Il se peut que dans le passé vous soyez déjà passé devant et que n'ayez pas réalisé ce qu'était le cercueil et la bannière.

Une fois que vous l'avez trouvé et engagé, retourner voir Arquen afin de terminer la quête.

Si vous rendez ensuite visite à Morgan, vous obtiendrez une quête supplémentaire pour vous occupez d'Elda Wild-Runner. Comment vous vous en occupez cela vous regarde. Cependant je conseille de sauvegarder avant de lui parler au cas où vous voudriez essayer plusieurs options.

Parlez avec Morgan une fois que le souci avec Elda soit résolu pour obtenir quelques informations utiles. Le messenger est arrivé ici et pendant ses explorations il a dégagé un vieux conduit d'égout qui mène à la salle sanglante de l'Arène. Ainsi vous aurez une voie d'accès plus courte pour vous rendre à la Cité Impériale si vous en avez besoin.

VII) Leyawiin

Le contact avec le sanctuaire de Leyawiin a été perdu. L'Annonceur du sanctuaire a disparu un jour et personne ne sait ce qui s'est produit. Après cela la petite demeure connue sous le nom de Terregrise, qui a servi de couverture, a été envahi par des marchands de skooma.

Si vous avez déjà accompli la quête Raides sur Terregrise vous pouvez simplement sauter à l'étape de purification du sanctuaire.

Si vous ne l'avez pas faite, Arquen vous expliquera que vous devriez approcher le garde qui traîne près de la porte Sud-ouest de sorte que vous puissiez utiliser la quête Raides sur terregrise comme excuse pour entrer.

Lorsque vous entrer dans le sanctuaire, vous remarquerez qu'il est abandonné et vous entendez de temps en temps un rire sinistre. Dirigez-vous vers le sanctuaire de Sithis et activer-le. C'est maintenant clair. Sithis exige la mort d'un traître. Plutôt que de s'occuper de cet ordre, l'Annonceur a exécuté à la place une purification non autorisée. Par conséquent, la chambre de l'Annonceur a été scellée derrière une barrière miroitante et le sanctuaire de Sithis est inactif. Votre tâche et de rassembler les cœurs de ceux qui sont morts et de les ramener à Sithis.

Une simple et courte chasse aux trésors. Vous devez rassembler les cinq cœurs pour que la barrière disparaisse. Ils sont localisés comme suit :

Un dans la salle principale quand vous entrez. Cherchez sur le lustre.

Un dans les quartiers auquel les escaliers au Nord-est mènent. Le pauvre était en train d'écrire à son bureau quand cela s'est produit.

Un dans les quartiers auquel les escaliers au Sud-ouest mènent. Tué dans son sommeil, il se trouve toujours sur son lit.

Un autre dans la salle d'entraînement à côté du sanctuaire, derrière la cible de tir à l'arc. Sûrement tombé dans un guet-apens par derrière.

Le dernier est dans le dortoir commun à côté de la barrière, dissimulé derrière un coffre. Peut-être qu'il l'a vu venir.

Apporter les 5 cœurs au sanctuaire et activez-le jusqu'à que vous entendiez le coup de tonnerre. La barrière disparaît et vous pourrez vous rendre dans la chambre de l'Annonceur.

Là vous pourrez trouver Samuel LaRouche assis à son bureau comme s'il n'avait rien fait. Parlez-lui et il vous expliquera tout. Une fois qu'il sera mort, partez et revenez auprès d'Arquen.

Lorsque vous serez de retour, il sera temps de sélectionner un nouvel Annonceur. Leyawiin est un peu différente mais vous avez toujours deux choix.

1) Si pendant la quête : Le sombrécaille renégat vous avez choisi d'épargner la vie d'ecorchequeue, il est possible de l'engager. Vous devez simplement vous rendre au campement du marais et l'escorter en direction de Terregrise où il ira à l'intérieur une fois épargné. Ecorchequeue est le seul membre de la confrérie noire vanilla qui peut-être épargné sans mods car il n'est pas inclus dans la recherche de la purification.

2) Vous pouvez accepter la recommandation d'Arquen, Sho'Ravi.

Sho'Ravi est un ancien membre de la confrérie qui opérait dans Morrowind et qui s'est enfui à Cyrodiil pour échapper aux conséquences de ce qui s'est passé dans The Elders Scrolls 3. En arrivant dans Cheydinhal, Lucien l'a affecté au sanctuaire de Terregrise. Cependant comme vous le savez déjà, le sanctuaire de Terregrise était déjà tombé.

Elle loge dans l'auberge des cinq griffes ou elle peut être trouvée errante dans la cité comme vous l'a indiqué Arquen. Quand vous la trouverez, elle expliquera sa situation et pourquoi elle s'est camouflée parmi les citoyens de Leyawiin. Elle se rendra d'elle-même au sanctuaire et vous pouvez vous rendre de nouveau à Cheydinhal.

VIII) Dénouement final

Une fois que chacun des 6 sanctuaires a été repris, Arceun devrait vous informer que tout est terminé et que c'est beaucoup mieux ainsi.

J'ai laissé un emplacement vide dans la structure de la quête pour un sanctuaire dans Skingrad. Ce dernier peut-être ajouté près de la route mais il n'y a aucun plan définitif.

Si tout ce passe bien ceci est une fin beaucoup plus appropriée pour la Confrérie Noire.

IX) Les téléporteurs des sanctuaires

Lors de vos voyages dans les différents sanctuaires, vous aurez sans doute remarqué des téléporteurs inactifs.

Il s'agit d'une quête secondaire que vous pouvez faire dès que vous aurez récupéré tous les sanctuaires ou maintenant.

Chacun dispose d'un socle de pierre de welkynd. Ils nécessitent tous une pierre de welkynd rouge comme celles trouvées dans la remise en état du sanctuaire de la CI.

Pour lancer la quête il suffit d'en actionner un et on vous conseillera de parler aux autres membres, pour finir ce sera Arquen qui vous aidera.

Il s'agit d'une chasse au trésor relativement simple dans laquelle vous avez besoin de trouver une pierre de welkynd rouge pour l'ensemble des téléporteurs.

Il y a en 6 en tout, avec le sanctuaire impérial comme noyau central. Notez cependant qu'il existe 8 téléporteurs.

Les deux derniers ne sont là que pour la forme. L'un pour le sanctuaire de Kvatch qui a été détruit pendant l'invasion des daedra.

L'autre pour Skingrad, Arquen pourra vous donner plus d'informations à ce sujet si vous lui demandez plus tard.

Chaque pierre peut-être acquise sans rien demander, mais ne seront pas utiles avant le début de cette quête.

Chaque connexion doit avoir ses deux téléporteurs alimentés en énergie à ses connexions avant de fonctionner.

Donc terminer la quête du sanctuaire impérial est nécessaire pour que le réseau soit utile.

a. Anvil

Parlez à Ranyria, elle vous dira que la guilde des mages a l'une des pierres, quelque part à l'intérieur du hall de la guilde.

Si vous n'êtes pas membre il faudra être discret. Elle se trouve dans les quartiers de vie sur le bureau près de la fenêtre.

b. Bravil

Parlez-en avec Rastalazar. Il vous dira qu'il faisait également des recherches sur le sujet et que seul Ungolim a pu la trouver.

Il vous donnera la clef pour la maison de l'ancien écouteur. Attention avec les gardes, qui considéreront cela comme une intrusion.

La pierre est derrière une commode au second étage.

c. Bruma

Parlez-en à Redna Singersword. Elle vous dira qu'elle en a vue dans les quartiers de la comtesse.

d. Cheydinhal

Arquen vous dirigera vers le Fort Faragut. Lucien Lachance avait l'une de ses pierres.

Elle se trouve dans une boîte à bijoux dans ses quartiers privés sur une étagère.

Vous aurez besoin de la crocheter.

e. Chorrol

Vous aurez sans doute déjà acquise cette dernière pendant la mission de sauvetage de Regonald.
Vous pouvez lui poser la question sinon quand vous l'aurez sauvé.
Elle se trouve près de la cellule de Regonald sur une caisse (dans Coupeterre).

f. Cité Impériale :

Une fois que le sanctuaire est de nouveau sous le contrôle de la Confrérie Noire, parlez à l'Annonceur.
Il vous informe que deux pierres ont été trouvées et qu'elles sont sur votre bureau.

g. Leyawiin :

Parlez-en à l'Annonceur. Il dit qu'il n'a aucune idée de où elle se trouve, mais l'ancien annonceur l'a sans doute caché quelque part.
Vous ne savez pas de qui il s'agit ? Le journal de Samuel LaRouche vous aidera.
Vous ne savez toujours pas qui c'est ? Alval Uvani était l'ancien annonceur.
Il a une maison dans Leyawiin. Allez-y et trouvez la peinture sur le mur qui est en réalité un conteneur caché.
La pierre est dedans

h. Réseau sous tension !

Une fois que tous les téléporteurs ont été activés, parlez avec Arquen.
Elle vous dira qu'avec le réseau il est possible pour la Main Noire d'organiser des réunions régulièrement dans le sanctuaire impérial sans risque de se déplacer à l'extérieur.
Les réunions auront lieu le premier jour de chaque mois.
Ces réunions commencent à 11h et se terminent à 6h dans le réfectoire du sanctuaire.

Il y a également une pierre supplémentaire dans la boîte à bijoux de la maison de Naresteral dans Skingrad.