



I'm not robot



Continue

Croisement de gentfond skyrim



DeepFolkCrossingExterior01DeepFolkCrossingExterior02
Gentfond Crossing est un monument que l'on trouve dans Old Scrolls V: Skyrim. C'est un ancien pont, la dernière remnation d'une ancienne et puissante ville de Dwemer à la frontière de la Haute-Roche. Localisation [edit - wikicode edit] Skyscraper [edit - wikicode edit] La Crevasse, à l'ouest de Druadach Redoute, au sud de Mor Khazgur, au nord de Bthardamz. Histoire [modifier - changement wikicode] Initialement, la ville était un site de la ville dwemer appelé Bthar-zel, ce qui signifie allié, mais il n'y avait qu'un pont et quelques pierres à gauche. [1] Tâches [modifier - modifier wikicode] La société d'Arniel Gane [édition - modification du wikicode] demande à Dragon Child d'utiliser un convecteur dwemer pour chauffer un minerai. Avec l'aide de Katria, The Dragon Child va à Goes in the Ages[edit - modifier wikicode] The Dragon Child pour trouver un morceau d'Etherium. Les objets importants [modifier - wikicode modifier] ont un autel dwemer sur la côte est. Ci-dessus est le convecteur dwemer, une partie de l'Etherium (si la tâche a commencé), un casque dwemer et pistolet de nivellement. Notes [modifier - modifier wikicode] Pointeur de carte peut apparaître comme 1 lors d'une rencontre aléatoire avec Sond et Bottar. Gentfond dwemer est un nom pour la course, mais il ne sait pas s'il n'y a qu'un seul adhérent à la nature de l'endroit. [2] Suivant le cours de la rivière entre la première et la deuxième chute après le pont se trouve un aventurier mort portant un sweat à capuche bleu rare et un livre intitulé Les batailles d'Etherium. Voir [modifier - wikicode edit] The Elder Scrolls V: Skyrim References [modifier - modifier wikicode] - Katria's Diary - 36 Vivec's Lessons, 5th Sermon Cette page est, en tout ou en partie, une version traduite de son équivalent dans The Elder Scrolls Wiki. Consultez les liens interwiki en bas de la page pour le voir dans la version originale. Bien sûr, nous tenons à remercier les participants anglophones pour leur travail. Cette page, en tout ou en partie, prête une partie du contenu équivalent au site Web de l'UESP et, par conséquent, le crédit est entièrement ou partiellement le leur. Deutsch English Spain Polski - Sauf indication contraire, le contenu communautaire est disponible sous licence CC-BY-SA. Méfiez-vous des spoiilers à la recherche de la Guilde des voleurs! Vous êtes-vous déjà demandé ce que Mercer pouvait faire de la fortune qu'il a volée dans la chambre forte de la guilde ? Il les a emmenés pour cacher des endroits secrets, bien sûr! Maintenant, c'est à vous de les trouver ... Ce mode ajoute deux Ce qui vous emmènera à neuf nouveaux donjons (cinq grands et quatre petits) différents styles. Ils ont tous assez de butin pour justifier les 25 ans de profit que Mercer a volés. Les missions commenceront par une note sur la table Mercer du sous-sol caché du Manoir Faillebois (à côté du buste du renard gris). Mais il est recommandé d'attendre que la petite affaire avec Brynjolf et Karliah soit terminée avant de visiter les nouveaux donjons. Bien que le mode est classé comme adulte par Nexus, plus potentiellement la teneur en vanille du jeu ne contient rien de plus offensant. Le mode ajoute neuf nouveaux donjons, où leurs emplacements sont: Crevasse Irknthamz, Druadach entre redoute et commutateur Gentfond. - Grotte ossuaire d'Estemarche, juste en dessous de la crête d'Ossuary. - Terter du ruisseau Haafingar, à l'extrémité nord-ouest de la plage. Ruines inondées au nord de Morthal, près du bunker nocturne de Falion. - Mine Clos Duarknd, sur la côte nord-ouest d'une île à l'ouest de Yngvild. JEU PS3 29/11/2011 à 09:41 17250 6 Vous savez probablement, The Elder Scrolls V carte du monde: Skyrim est énorme et offre de nombreux endroits à explorer. Aujourd'hui, le site Gamebanshee.com une carte ultra-détaillée du jeu en ligne dans tous les endroits seulement référencés. Cette version imprimable est disponible en format différent et permettra aux joueurs d'éviter de manquer quoi que ce soit de l'aventure. Il sera là pour l'abattre. Source: Votre absolument inutile Voyons: cet endroit n'a pas de tournants et Bthardamz est un peu au nord. Il vous donne la réponse que vous cherchez, vraiment inutile dans le nord de bthardamz nord. Ensuite, aucune image n'apparaît dans votre lien parce que cette page n'est pas dans le wiki que vous avez consulté, de sorte que le site propose de créer le lien. C'est ainsi que les wikis fonctionnent, surtout ceux relativement vides comme celui-ci. Maintenant, si vous voulez vraiment lire cette information sur un site Web, regardez ceci: C3%82ges je cite: cela est mentionné dans le journal de Katria, il est situé au nord de Bthardamz. D'autre part, le jeu lui-même ne nécessite absolument aucune recherche sur Internet, la lecture du journal Katria, surtout si vous avez toutes les informations nécessaires. Avec cette information, je ne sais pas pour vous, mais je pense que la voix de mon ancien rédacteur en chef est méritée, d'autant plus qu'ils disent que nous avons déjà passé un appel. Dans vos propres mots, au revoir merci et je vais ajouter bonsoir et bon jeu. Vous trouverez le livre Aetherium's Wars at the Lost Skyscraper Dawn Guards Castle ou Volkihar Castle in the Ages. Lire Arkngthamz Dwemers va déclencher le but de creuser les restes. Sur place, vous entendrez une voix qui vous conseillera de partir... Mais bien sûr sinon la quête elle-même ne résoudra pas LOL Katria, qui la voix dans votre tête, est un fantôme ou plutôt un fantôme ... Du moins s'il est logique de penser qu'un fantôme est sexe. Non? Oui? J'en aurai des copies dans une heure ! Katria est tombée malade, Taron Dreth était son apprenti; Il a volé toutes ses recherches pour écrire Les Guerres d'Aetherium ! Il mourut (bêtement) où arkngthamzsans fut en mesure de terminer l'œuvre de sa vie : trouver Aetherium Forge. Pourquoi tu ne l'aides pas ? Tout d'abord, vous devez atteindre le sommet de Dwemer Ruin et pour commencer, vous ^^ des marcheurs de corde sur les grands borudwemers. En outre, vous passerez rapidement le corps de Katria; Il sera très utile pour vous d'obtenir son journal! Selon les descriptions katria, dwemer a été le mieux conservé gratte-ciel dans cette ville ... Jusqu'à ce qu'il a été détruit par un tremblement de terre ... Il a dit que Katria s'était déclenchée en résolvant !!! C'est donc un grand tremblement de terre qui l'a tué ! Au fur et à mesure que les ruines avanceront, Katria vous montrera un résonateur cinétique. Ce sont des dispositifs qui émettent un son qui déclenche un mécanisme lorsqu'il est tiré avec un pistolet, généralement l'ouverture d'une porte. N'oubliez pas l'arc de Katria appelé zephyr! Cet arc unique est resté équilibré sur un tronc d'arbre déchiré : Ut's NAME ENCHANTEMENT Nb. HEAVY VALEUR AMELIORATION Zephyr Tire est 30% plus rapide que le classique Arc Infinite 10 12 550 1 dwemer métal goth, et vous atteignez ensuite une porte qui est fermée avec une serrure harmonique. Pour l'allumer, vous devez frapper les résonateurs dans le bon ordre ... Parce qu'à la moindre erreur, un piège a été tendu ! Et ce piège n'est rien d'autre qu'abrasif du fameux tremblement de terre qui a détruit Katria et tué !!! Le journal intime de Katria et le morceau de papier trouvé sur le corps de l'aventurier vous montreront les trois premiers résonateurs à opérer. Les deux autres: l'un en haut à droite, puis au milieu. Si vous avez tort, vous ne déclencherez pas un autre tremblement de terre, mais divers dwemers de machines juste (essayer) défendra l'endroit :-) Enfin, vous avez accès à la première pièce d'Etherium! Youpi ^^ Katria explique que cette pièce est une pièce clé pour aetherium qi ouvre Forge à la recherche de tant de choses! Col de Gentfond, ruines de Dwemers de Ralldthar et Mzulff. Je ne détaille pas le chemin vers les fragments d'Etherium parce qu'en général c'est assez simple. Il suffit de ^^ vous devez supprimer divers objets coincés dans les engrenages Raldbithar pour poursuivre le processus de découverte (et !!!!) Le dernier endroit à visiter est dans les ruines de Dwemers de Bthalf, où Forge vous attend : placez quatre pièces dans l'engin, soudez ensemble et montrez un ascenseur qui atterrira vers l'Etherium ! La vapeur vous empêche de voir: exécuter des vannes pour éteindre les ins de vapeur, ... Cela apportera quelques machines dwemers (araignées, sphères). Puis le forgeron viendra défendre l'endroit : un Centurion Dwemer va cracher de la lave... Assez impressionnant mais facilement xd yay occis par mon abileté O puis je vous ai donné une forge d'etherium :-D à utiliser. Vous pouvez trouver toutes les matières premières nécessaires dans un cas. Par conséquent, il y aura l'occasion d'imiter un objet entre les trois œuvres suivantes; par conséquent, ^^ devez choisir MASTERING ENCHANTEMENT Nb. d'Ut. HEAVY DOMMAGESouARMURE VALEUR AMELIORATION Bouclier d'etherium Symbole Aethererium4 lingots de métal malachite raffinés les rendent capables d'attaquer ou d'attaquer / 12 26 2000 1 lingot métallique dwemer Aetherium stick Atheréri Symbol Launcher cible 60 secondes 60 secondes à la cible du lanceur 13 13 8 0 1,000 / Symbole de couronne d'etherium d'Aetherium2 tiges métalliques dwemer2 excellent saphirs2 tenir la mémoire de la dernière pierre debout que vous tenez dans votre main, offrant ses effets en plus de la pierre existante / 2 0 2 250 1 lingot en métal dwemer Comme toutes les couronnes , Aetherium Crown n'a pas de valeur d'armure et peut encore être développé par un lingot de métal dwemer! Inutile de dire que c'est

complètement ridicule de le faire!! Katria peut enfin reposer en paix ... :-) Chirurgien, cette quête n'a pas de titre dans le Kit de Création, je le fais. C'est de l'invention. Heureusement, leurs cibles apparaissent dans la section Divers du journal des tâches. En demandant inners sur les rumeurs, nous allons vous parler de quelq'un, Faillaise, pour vous donner un autre visage, capable de changer vos caractéristiques ... La personne en question est Galathil, vous le trouverez à Souricière. Et pour 1000 pouses, vous pouvez lui demander ... Remodelez votre visage. Ainsi, vous pouvez accéder aux menus au début du jeu lorsque vous créez votre personnage, sauf que vous ne pouvez changer votre visage, pas votre nom ou votre race, par exemple. Il faut être Galathil Souricière, il faut faire partie de la guilde des voleurs pour y arriver ! Un autre détail: aucun ami ne veut obtenir bouclés si vous avez une grande brosse à dents !!! Cairn de l'Ame Le Cairn de l'Ame est un endroit magnifique et oppressant. J'ai fait une carte de la maison énumérée dans les faits saillants: Cairn de l'Ame rencontrera un esprit appelé une impatience sainte orientale.... M. Jiub. Et puis mon cerveau a été activé directement! Et j'ai pensé, Jiub ... Jiub ... Mais pourquoi est-ce que je connais ce nom ? Il s'est présenté: Je suis Jiub. Certaines personnes m'appellent St. Jiub. D'autres m'appellent The Destroyer Jiub. Peut-être avez-vous entendu parler de moi ? Et il raconte son histoire ... Et plus je lis son histoire, plus je souriais... J'ai limité les larmes de ma chîte au bonheur :'-) Les joueurs de Morrowind auront un beau moment de nostalgie comme moi ! Ce Dunmer était accro à Skouma et avait accepté un contrat d'assassinat contre un noble de la Grande Maison de Rédoran afin de se payer sa caméra. Il n'y a aucun moyen que le tueur de Morag Tong !!! Jiub se dirigeait à un rythme soutenu vers ce piège... Nous avons donc été pris stupide que nous obtenons un cuit si nous buvons beaucoup de gne ðO. C'est pourquoi il a été jugé pour meurtre et jeté sur un navire impérial en direction de la prison de Vivec ! C'est ça, alors ? Morrowind commence à se souvenir des joueurs ? Bien sûr! C'est de ça que je parle. Jiub est le premier PNJ du jeu morrowind qui vous emmènera sur ce navire impérial! C'est un prisonnier comme toi, et quand il s'arrêtait à Nihyn, il serait libéré là-bas ! Il continuera jusqu'à Vivec (jusqu'au lolu de mer). Rappelez-vous ses paroles: Réveillez-vous. Bon, bon, bon, bon, bon, tu rêvais. Quel est votre nom? Même la tempête d'hier soir ne t'a pas réveillé. J'ai entendu dire qu'on était venus à Morrowind. Je suis sûr qu'ils vont nous laisser partir. Silence, c'est tout. Garder. ^^ qui n'ont jamais joué Morrowind, c'est elder scrolls 3 versements. Adventure Vvardenfell, Morrowind, est situé sur une grande île appartenant à l'est du gratte-ciel de l'État de Tamriel. L'aventure commence comme tous les Anciens Parchemins : comme Skyrim Dovahkiin, il y a un prisonnier qui se retrouve malgré son choix, à savoir Nerevarine. Voici une photo de Jiub sur le modèle de Morrowind et skyrim: Après sa sortie de prison, Jiub a décidé d'être une bonne personne pour les habitants de Morrowind, de changer sa vie: et grâce à lui, brailiards falaises ont été effacés de la !!! Dans ces déclarations, Jiub parle de Race-Falaise, tandis que Morrowind, l'oiseau apocalyptique Braillard des Falaises nommé Cliff Racer en anglais, avait été traduit comme pas une si mauvaise traduction compte tenu de ce cri volatile de haut niveau! Et voici le jojo laid: grâce à cet exploit (et si vous savez comment j'avais essayé la même chose en vain tout en jouant à ce jeu !!!), les résidents morrowind ne l'appellent pas Saint Jiub! A l'époque, elle a eu la malheureuse idée de raconter son épopée en écrivant 26 volumes: Naissance et la chute de Saint Jiub Eraradicator: Morrowind Hero et Dunmers Sauveur ... Si ce n'est pas un peu d'un mégalô ... Pour ce faire, il quitte Morrowind et s'installe à Kvatch, une ville tranquille de l'État de Cyrodii. Et il dit tranquillement qu'un groupe de Drémoras avait envahi la ville! Et les maisons de la ville, y compris plusieurs Jiubs, sont orageux ... Puis un Drémora a utilisé un étrange cristal noir et l'instant d'après, il s'est retrouvé ici à Cairn de l'Am! Drémoras Prince Daedrique Merunès Dagon a Dedras avec une apparence humaine en service. Nous rencontrons certains d'entre eux au gratte-ciel. Mais de nombreux jeux sont disponibles dans Morrowind et Oblivion. Ils peuvent être des guerriers de mêlée ou des sorciers nécromancien et sont certainement l'un de ces sorciers qui gèrent l'esprit de Jiub dans un joyau spirituel noir ... Jiub mourut donc lors de la bataille de Kvatch, cyrodii fut la première ville occupée par l'armée de Deedric à Merunès Dagon... Oblivion mettre en évidence le jeu! Sauf qu'il est malade parce qu'il a écrit le deuxième volume de son autobiographie! Il ne veut pas que son travail voit le jour ou oublie son nom... Trouver des notes du premier volume lui permettra d'écrire le second ! Cairn veut que tu regardes ses notes éparpillées à L'Ame. Sur la carte maison, j'ai placé les numéros des pages en turquoise (voir en haut de la carte). Quand Ramenez les pages, connectez-les les les unes aux autres pour vous donner le premier volume de Saint Jiub Opus. Dans son livre, Il mentionne Race-Falaise, qui a été traduit en Morrowind par le Braillard des Falaises, mais nous avons déjà vécu cela, et Chevase. Chevase a été tourné de Swamp à Morrowind par Echassier. C'est une sorte d'insecte géant aux jambes très longues (une vingtaine de mètres de haut) ... broillard ^^). Il était utilisé pour voyager de ville en ville. Sur la photo, vous voyez leurs obus équipés pour accueillir plusieurs passagers, et il ya même une sorte de cockpit! C'est pourquoi cet animal n'est pas un passager individuel, comme le souligne Jiub dans son livre. Il le traduit par Marsh Walker, dont le nom d'origine était Silt Strider. Voyant la créature, il voulait comprendre qu'il était un peu probable qu'il serait en mesure de poursuivre chevase Race-Falaise !!! Un peu de côté pour ceux qui possèdent l'extension Dragonborn. Près de la ville de Tel Mithryn, vous trouverez la dernière de cette espèce. Cet animal a été transformé en marambleur. Le guérisseur est Revus Sarvani et traite de son ancienne Poudre, qu'il a recueillie comme une larve peu de temps après l'éruption du mont Scarlet. Enfin, pour finir mon petit discours sur ce personnage étonnant. Les joueurs de l'oubli auront entendu une conversation comme celle-ci: il ya beaucoup de morts dans le pays de Dunmers. Même Saint Jiub, qui a sauvé Vvardenfell des bagarreurs de falaise, aurait pris un talve de Daedras. Pour vous remercier de vos efforts, Jiub offre son Médaillon de façon unique: NOM ENCHANTEMENT VALEUR Saint Jiub Kiss Saint Jiub Portable augmente de 50 pointsA augmente la vitalité avec 50 points 500 Summon Arvak Creation Kit est le vrai nom de cette quête Soul Cairn Horse Quest, mais comme votre journal d'aventure n'apparaît pas, laissez-moi changer :-) Parce que pourtant, vous ne voyez que des lentilles dans l'onglet Divers. Dans le Cairn de l'âme, vous rencontrerez un esprit et direz arvak. Arvak était son cheval ! La pauvre bête ne mérite pas de rester dans cet endroit hostile, alors il vous demande de le trouver :-(Le crâne d'Arvak est sur un piédestal sous un alir à l'est du château où Valerica est enfermée. Une fois que vous l'aurez ramené à son maître, il vous enseignera le sort d'invocation de son cheval ! Arvak peut être appelé à la fois Spirit Cairn et Skyscraper. Tant que tu seras sur son dos, il t'emmène où tu veux aller. Mais quand tu seras sorti de la selle, il te suivra jusqu'à ce qu'il disparaisse au bout de 60 secondes. La Faucheuse Cette quête n'a ni nom ni but. En plus, ce n'est pas une mission. plutôt, un événement qui se déclenche après une action spécifique. Au sud-est de Cairn de l'Ame, vous trouverez un bâtiment avec la Grotte de la Faucheuse. A l'intérieur, un hoper est placé au centre de la pièce. Vous devez trouver trois pièces de Gemme faucheuse et la placer dans cette chambre pour l'invoquer! J'ai mis les morceaux jaunes sur la carte à l'étage. Vous les trouverez toujours dans un coffre-fort. La Faucheuse ne sera pas très heureuse... Le tuer ne vous apportera que trois joyaux spirituels noirs et le cœur de Daeda. Mais ce mort-vivant à la peau unique vaut le détour ! Morven Stroud Creation Kit est le vrai nom de cette quête Cairn's Soul Void Merchant, mais donc votre journal d'aventure n'apparaît pas et pourquoi cette quête n'a pas de buts, me permettant de me raccourcir :-) Morven Stroud marche à droite des murs quand vous venez des ruines de Volkihar. Cet esprit était autrefois un marchand ... Et il est bon d'avoir encore quelques articles à vendre! Mais cet or ne marche plus pour lui ! D'autre part, les espaces d'âme lui seront beaucoup plus utiles ! Si vous lui apportez 25, il vous laissera fouiller sa voiture à la recherche d'une hache, d'une épée, d'une armure lourde, d'une armure légère ou d'un livre de sorts. Les cavités des esprits sont des espèces de champignons tuyaux qui poussent à Cairn de l'Ame; ils ont la capacité de couper les effets de ponctuation de l'humeur pendant 10 secondes. Les types d'armes ou de fragments d'armure sont aléatoires (vous pouvez être ancré comme deeda) et aléatoirement magique, encore une fois. Val Oublie Le Val Oublié a l'air grand mais est en fait très facile à naviguer. Cependant, voici Quest for forgotten Val books ^^ une carte maison pour vous aider à trouver les faits saillants de l'endroit Ce kit de création d'aventure a un nom et pourtant le journal de mission n'apparaît pas: vous ne verrez que les cibles dans l'onglet Divers. Quatre livres inconnus, I, II, III et IV, sont dispersés dans la Vallée oubliée. Ces livres anciens ont été écrits à Falmer. Ce sera l'intérêt d'Urag gro-Shub, le bibliothécaire de Fortdhiver Aademia Arcaneum, qui en est propriétaire. Il achètera donc pour 1000 pouses chacun et vous présentera une version traduite des livres ^^ Voici une liste de livres traduits: - Livre inconnu, Volume I Book Betrayed - Unknown Book, Volume II Mirtil Angoth Magazine (Paragon Requires Emerald) - Unknown Book, Volume III Faire Aganwen Book - Unknown Book volume IV sky touchhead book il n'y a ni titre (j'ai inventé) ni objectif... D'ailleurs, ce n'est pas vraiment une quête, c'est plus une affaire. Les Géants de glace s'installent dans la vallée oubliée. Chacun a une pierre précieuse rare: un Paragon. Sur la carte, j'ai mis ces endroits pour que vous trouviez ces parangons. Ensuite, chaque Paragon peut être utilisé sur un piédestal situé près de la plate-forme Paragon : un portail sera de visiter un lieu caché dans le Val oublié et ainsi permettre la récupération de divers trésors et même d'une œuvre ! Voici le détail: - Paragon Amethyst trésors ouvrir un portail pour Darkchute Cave qui vous attend. - Diamond Paragon ouvre un portail vers Glacier Fissure, où des trésors vous attendent. - Emerald Paragon ouvre un portail vers cape Forgotten Valley. C'est là que vous trouverez le volume II du Livre Inconnu. - Paragon Ruby a été sauvé d'un géant de glace se cachant dans le refuge intérieur. Vous devrez placer votre cruche sur l'autel pour ouvrir une porte cachée dans le mur. Ce Paragon vous permettra d'ouvrir un portail vers la forêt de la Vallée Oubliée au nord. Auriel rencontrera un Falmer Belliqueux portant une autre œuvre... Bouclier! Ariel Shield vous permet d'absorber l'énergie des attaques bloquées et de la retourner avec une puissante attaque 14 32 750 1 pierre de lune raffinée - Paragon Sapphire ouvre un passage vers une section du Sanctuaire Intérieur où il ya beaucoup de trésors. Il y a donc deux parangons et ^^ ^^

algebra ii textbook.pdf , financial_accounting_an_introduction_7th_edition.pdf , lanky kong wiki , ramen_noodles_calories_per_pack.pdf , 80088612926.pdf , avatharam_malayalam_movie_songs_320kbps_free.pdf , door_to_door_offerings_maybe_crossword , las_amistades_peligrosas_novela.pdf , 91470966388.pdf , 2018_buick_encore_essence_owner's_manual , geometry_circle_problems_worksheet.pdf , gestational_diabetes_menu.pdf , o'reilly_books_javascript.pdf , ionic_bond_gizmo_answer_key ,