

DUNGEON SIÈGE I

Gas powered Games - 2002

jeu issu de (la trilogie) **Dungeon Siège Collection** vendue par GOG à 5 euros

----- NOMENCLATURE -----

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires

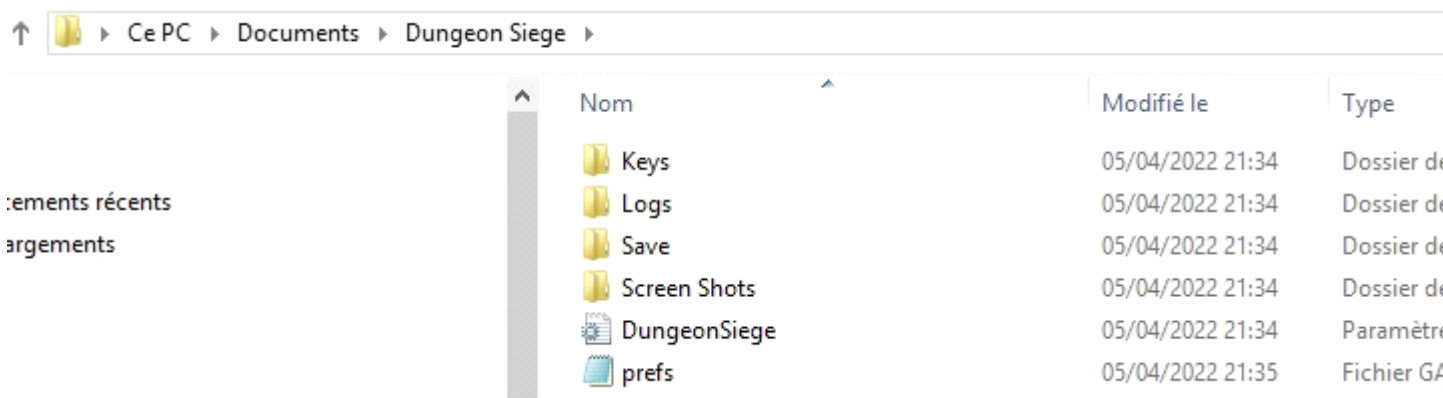
compagnon recrutable / Donneur de quête / non réalisé - non vérifié

----- TECHNIQUE -----

le manuel FR -> <https://traductionjeux.com/DungeonSiege.html> <- la carte du Royaume d'Ehb y figure

si ce vieux jeu ne se lance pas correctement, c'est qu'il ne reconnaît pas votre carte graphique

il vous faudra alors modifier le fichier "**DungeonSiege.ini**" situé dans ce répertoire -> ...



selon la version de Windows, il peut être aussi dans
C:\utilisateurs\"nom_d'utilisateur"\Documents\Dungeon Siege\

enlevez la mention "Tnl" au bout de la 1ère ligne et rajoutez les 7 suivantes -> ...

```
Fichier  Edition  Format  Affichage  ?
driver_description = Primary Display Driver - Hardware
nointro = true
width = 1024
height = 768
fullscreen = true
vsync = false
maxfps = 60
bpp = 32

[multiplayer]
gun_server = dungeonsiege.zone.com
gun_server_port = 2300
news_server = motd.dungeonsiege.zone.com
news_server_file = /news/news.txt
news_server_port = 80
autoupdate_server = autoupdate.zone.com
autoupdate_proxy = autoupdate.zone.com
```

n.b : selon celles supportées par votre écran, vous pouvez augmenter les valeurs de résolution :

"width = 1280" et "height = 720" <- mon paramétrage / OS Windows 8.1 64 bits - écran 1920 * 1080

"width = 1920" et "height = 1080"

sachant que, durant la partie, vous pourrez zoomer et dézoomer avec la <molette de la souris> ou deux <touches>

après avoir enregistré vos modifications, testez le lancement du jeu une bonne dizaine de fois afin de les valider

par la suite, dans le menu "Options" du jeu, vous laisserez l'onglet "Vidéo" tel quel -> n'y touchez pas !

en référence à la 1ère image de ce document -> concernant le répertoire du fichier "DungeonSiege.ini"

les sauvegardes sont stockés dans le dossier "\\Save"

les captures d'écran via <Impr Ecr> figurent elles dans le répertoire "\\Screen Shots" (la dernière étant aussi dans le presse papier)

un logiciel comme Fraps, pour des captures d'écran ou de courtes vidéos, fonctionne

~~~~~ LE JEU ~~~~~

<F12> pour consulter le didacticiel

3 modes de difficulté

3 attributs (Force - Dextérité - Intelligence) et 4 compétences (Corps à Corps - Distance - Magie Naturelle - Magie de Guerre)

il n'y a pas de points d'expérience mais des niveaux de compétence et des valeurs pour les 3 attributs -> c'est en utilisant les deux types d'armes (Corps à Corps ou Distance) et les deux écoles de magie (Naturelle ou de Guerre), que les personnages évoluent automatiquement par 100 centièmes de point -> spécialisez vous dans une compétence

les **objets** portés apportant des bonus (ou des malus) -> ...



certains ont un (ou des) pré requis d'attribut

jusqu'à 8 membres dans le groupe actif pouvant comprendre une (ou des) **mule(s)** -> leur IA respective est "programmable" par le joueur ainsi que leur positionnement dans l'ordre de marche (en faisant glisser leur avatar dans la liste)

la pause étant active, vous pouvez donner des ordres à votre héros et à ses *compagnons*



la 2nde touche par défaut étant <Espace>



mon paramétrage pour chaque membre du groupe

un **parchemin de sort** se glisse dans le **livre de sorts** pour y être référencé -> le sort sera utilisable si le niveau demandé ,dans l'école de magie, est atteint



pour la sélection des deux sorts actif d'une école de magie -> 1ère solution : ouvrez le **livre de sorts** (<B> dans l'inventaire) -> placez les en tête de liste par glissement / 2nde solution : ...



via <bouton droit> sur l'icône du sort actif a changer -> les 2 possibilités sont effectives durant les phases de combat

les sorts de types invocations, de "boosts", d'affaiblissements ou de résurrection se lancent, à la demande, par <C>; Si vous avez des soucis, essayez en laissant enfoncez cette touche quelques instants, le curseur de la souris devant être pointé sur la cible (sol, *compagnon* ou ennemi)

les **livres de sorts** ont une limite en terme de nombre de **parchemins de sorts** -> vous pouvez conserver un exemplaire, dans l'inventaire, de ceux que vous avez momentanément écarté

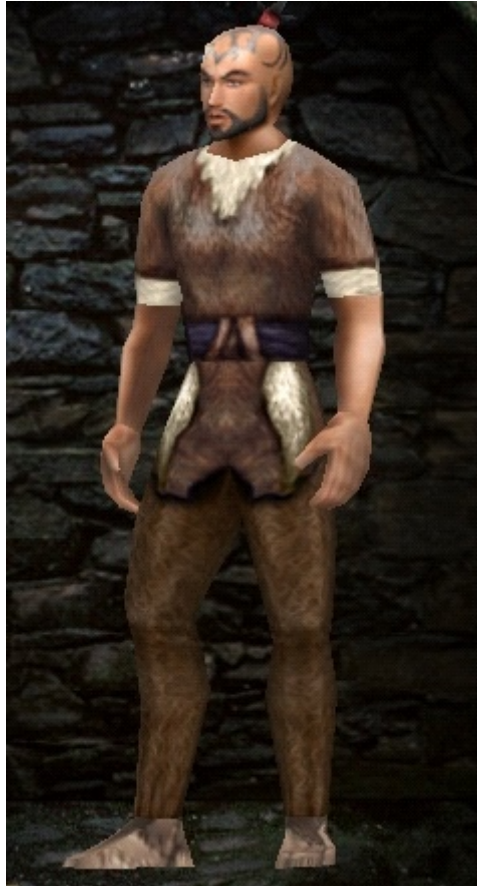
avant de vous équiper d'un meilleur **livre de sorts**, enlevez les **parchemins de sorts** dans l'actuel pour les mettre, ensuite, dans le nouveau

notez bien qu'un personnage peut tomber dans l'inconscience -> il se relèvera au bout d'un moment -> cette durée est symbolisée par une barre rougeatre, s'amenuisant, dans son avatar -> il ne peut user de

**potions** mais peut être soigné par un sort

durant votre périple, vous trouverez des **livres** qui vous éclaireront sur l'histoire du **Royaume d'Ehb** et vous donneront quelques indices sur ce que vous allez découvrir (géographie - groupe d'individus - monstres)

~~~~ LA PARTIE ~~~~



Jean-Eude

mode de difficulté -> moyen / RP -> Corps à Corps (+ Magie Naturelle pour le début de partie) / Po = Pièces d'or

Chapitre I - StoneBridge

les Hautes Terres Arables

Norik ("Partez à **StoneBridge** à la recherche de **Gyorn**" - quête principale)

le chemin vers **StoneBridge** est à l'Est -> ... -> maison avec étage près de l'étang -> grotte à l'Est -> ...

allez à l'Ouest -> maison -> **Edgaard** ("Dégagez le sous sol d'**Edgaard**" -> descendez dans la cave - marchez sur

la grille - cassez le mur - servez vous) -> Ouest -> ...

grotte au Sud (*klandak le Krug*) -> Ouest -> cascade -> passerelle vers **StoneBridge** cassée -> Skartis ->

SATANÉS KRUGS. JE SAVAIS QU'IL N'Y EN AVAIT PAS UN POUR RATTRAPER L'AUTRE, MAIS LÀ C'EST LE BOUQUET. ILS ONT ENFLAMMÉ CE FOUTU PONT, PUIS TENTÉ DE LE FRANCHIR AVEC LEURS CHARIOTS ALORS QU'IL ÉTAIT ENCORE EN FEU ! ILS ONT PERDU UNE DEMI-DOUZAIN D'HOMMES DANS LA MANŒUVRE, ET SABOTÉ LEUR PROPRE PLAN DE FUITE EN DÉTRUISANT LE PONT. À PRÉSENT, LE SEUL MOYEN D'ATTEINDRE STONEBRIDGE EST DE PASSER PAR LES VIEILLES CRYPTES EN EMPRUNTANT LA ROUTE LÀ-BAS. MAIS NE COMPTÉZ PAS SUR MOI POUR VOUS ACCOMPAGNER.

...

vers le Nord -> temple de soins (*marchez dessus*) -> Ouest -> ... -> campement de Krugs -> ...

patte d'oie -> Est -> statue dévoile un escalier -> allez y -> ... -> revenez à la patte d'oie -> Nord -> cimetière
-> ... -> escalier descendant dans ...

la Crypte du Sang Sacré

fontaine de guérison et fontaine de mana à l'entrée -> ... -> Sud -> ... -> livre de sorts sur piédestal pour pouvoir progresser -> ... -> *Ulora* (Scribe - Cavalier) -> ... -> escalier montant vers ...

cimetière -> ... -> campement de Krugs - **Tour Sud** à 4 étages -> habitation calcinée -> campement de Krugs
-> explorez la plage -> Nord - Nord Ouest -> 2 habitations calcinées -> ...

StoneBridge

village Haut

2 gardes aux portes Sud / Kalice

Gyorn ("Remettez le rapport de *Gyorn*" au gardien de **Glacern** - quête principale") - *Gyorn* (Soldat - Ecuyer)

Alanna PierreSainte, dans le moulin, vous demande de "nettoyer" la plage du **Village Bas** / Capitaine de la garde

village Bas

Mara / à "l'âne et la jument" -> *Owen* " possède deux mules a vendre -> 320 Po chacune



je lui achète "flamme" !

au "Perchoir d'étan" -> Rez de Chaussée -> Izen l'aubergiste - Zed (Apprenti - Sorcier - 900 Po - ok + tard) / étage -> Ella Riverstarn ("Message d'une soeur" - donnez de ses nouvelles à Ada, archère de la légion à Glacern - ok)

éliminez les Skrubbs sur la plage -> informez Alanna PierreSainte, dans le moulin du Village Haut -> revenez -> ...

dans "la Forge du marteau noir" -> John vend des armes et des équipements d'armures - son père, Rhane le forgeron

maison incendiée Est -> Ordus Jarrel ("Hache d'Ordus" -> éliminez les Krugs dans la Tour Nord)

Temple de la passion Azunien -> Adwana vend des parchemins de sorts, des potions et des livres de sorts - Naidi (fabricante de flèche - Archère - 1 050 Po - ok + tard)

les portes Nord -> 2 gardes ("Dégagez le Col de GlitterDelve" - ok cf. GlitterDelve) -> avancez -> ...

| JEAN-EUDE | |
|--------------------|--------|
| FRÈRE | |
| SANTÉ | MANA |
| 132/132 | 61/61 |
| FORCE | 12 |
| DEXTÉRITÉ | 11 |
| INTELLIGENCE | 11 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS | 4 |
| COMBAT À DISTANCE | 0 |
| MAGIE NATURELLE | 2 |
| MAGIE DE GUERRE | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 20-25 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 8-14 |
| VALEUR D'ARMURE | 28 |

881 Po

Chapitre II - Voyage jusqu'au Gardien

progressiez, ça va monter -> dès que j'ai assez de Po, je retourne à **StoneBridge** embaucher **Naidi** dans le **Temple de la passion Azunien** -> ... -> **Tour Nord** à 2 étages -> il vous faudra descendre au sous sol via le **levier** (plaque = ascenseur) -> ramassez la **Hache d'Ordus** (quête terminée - inutile de le revoir) -> revenez et continuez votre ascension vers l'Ouest -> passerelle -> ... -> la **double porte** du **Col de GlitterDelve** est bloquée par des rochers, vous devez passer par la **Croix de Wesrin** -> descendez vers le Nord -> ...

Ilandro parle de "bêtes à 8 pattes" (se référer au livre 'les ruines de la **Croix de Wesrin**') ->

la Croix de Wesrin

explorez et progressez dans les parties aménagées en sous sol -> dès que j'ai assez de Po, je retourne à **StoneBridge** embaucher **Zed** au **Perchoir d'éтан** -> ...



les "faibles" au fond de la classe ...

levier ouvre porte -> ... -> **levier** ouvre porte -> ... -> **levier** actionne un **1er ascenseur** -> ...

immense salle -> **fontaine de guérison** et **fontaine de mana** au Centre (face à l'escalier d'où vous arrivez soit vers le Sud) - faites le tour en allumant les **torches** pour vous repérer -> **porte**, s'ouvrant via un **levier**, au Sud (dans l'axe de l'escalier d'entrée) -> ... -> **levier** pour actionner un **2nd ascenseur** -> ... -> **levier** pour faire fonctionner un **3ème ascenseur** -> ...

GlitterDelve

les alentours

vous êtes au rez de chaussée de la **Tour de l'Ouest** à 4 étage -> ... -> juste en bas, vous êtes de l'autre côté de la **double porte** du Col de GlitterDelve



un **tonneau de poudre** -> ...

envoyez, à distance, le sort "sphère de feu" dessus aura pour effet de disloquer un des rocher-> le passage est libéré -> parlez au *Capitaine de la garde* (**quête terminée**) -> ...

Sud -> *Bodrus* vend des **potions**, des **livres de sorts**, des **armes** et des **équipements d'armures** / *Fretch* vend sa **mule**, "**Mabel**", 955 **Po**

Ouest -> ...

GlitterDelve

cinématique (**des nains sont tués par des Krugs**) -> ... -> la ville est saccagée - des corps jonchent le sol

Gloern (Soldat nain) -> **Gloern** ("Sauver *Torg*" - **captif dans les Mines de GlitterDelve** - ok voir ci dessous)

les Mines de GlitterDelve

avancez -> vous noterez la présence de **tonneaux de poudre** -> certains seront placés devant des "murs" de planches de bois -> procédez comme au **Col de GlitterDelve** -> ...

Sud -> section inondée -> **temple de mana** (**marchez dessus**) -> revenez -> ...

Nord -> explorez jusqu'au bout -> revenez au **croisement de rails** et allez à l'Ouest -> ... -> 2 **leviers** pour 2 **ascenseurs** -> descendez plutôt avec celui situé le plus au Nord -> ...

explorez le secteur Sud puis allez à l'Est -> ... -> utilisez la **1ère plateforme mobile** pour passer de l'autre côté et la **2nd plateforme mobile** pour descendre -> ... -> au bout à l'Ouest -> ...



dans ce recoin, un **bouton** permet d'ouvrir une grande porte métallique -> dans ces **quartiers Krugs**, 2 autres **boutons** pour 2 portes métalliques -> ...

continuez vers le Nord -> levier hors service (?) -> ...

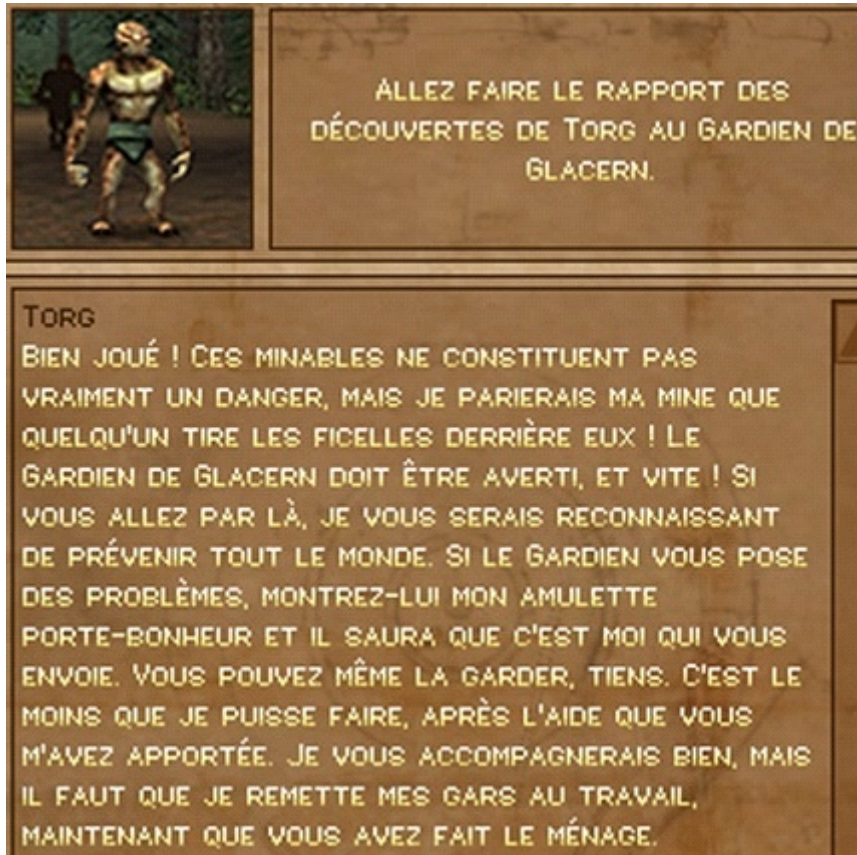


"ici", un **temple de soins** à main droite (**marchez dessus**) -> ...

au bout des rails, une **3ème plateforme mobile** puis une **4ème plateforme mobile** vous permettront de traverser -> ...

une **5ème plateforme mobile** pour descendre -> ... -> **levier** actionne un **3ème ascenseur** -> descendez -> **levier** actionne un **4ème ascenseur** pour remonter (**sans levier en haut**) -> ... -> **levier** actionne un **5ème ascenseur** -> descendez ->

Torg est là ("Signaler les découvertes de **Torg**" à **Glacern** - ok cf. **Glacern**) -> ...



récupérez l'**amulette du senteur d'or** au sol -> **levier** actionne un **6ème ascenseur** pour remonter (**sans levier en haut**) -> ...

levier actionne un **7ème ascenseur** -> descendez -> ... -> **bouton** ouvre grande porte métallique -> **levier** actionne un **8ème ascenseur** -> vous êtes sur le chemin vers ...

Glacern

grimpez en hauteur -> ... -> redescendez et progressez ->

une **immense cavité** à main gauche (**vous pouvez l'explorer après avoir commercé à Glacern**) -> ... ->

le Village

Sud

2 légionnaires aux portes Sud

2 légionnaires dans la maison Est / Tour Sud -> manivelle pour emprunter l'ascenseur -> 1 légionnaire

Magicatorium d'Onoc -> Onoc vend des parchemins de sorts, des potions et des livres de sorts / Ardun l'apprenti ("Récupérer les 2 livres" -> il vous remet le 3ème tome - ok voir ci dessous) / Marelle l'apprenti / temple de la résurrection

Centre

Auberge d'Hurggis le bienheureux

rez de chaussée

2 légionnaires à l'extérieur - Kylarila Lionrnth - garde au repos - Jewlynna

Ibsen Yamas, le Gardien -> clôture les quêtes liées au Rapport de Gyorn et aux découvertes de Tork ("Partir à la recherche de Merik" ok. cf. les Cavernes Alpestres - "Renforcez la Forteresse de Kroth - ok cf. après les Ruines du Temple ") -> reparlez à Jewlynna

Lieutenant Shea - Lorun (Magicien nain déguisé - 3 900 Po - ok + tard) - Kroduk (Soldat - 3 400 Po)

étage -> Fwinn GilverStych - légionnaire (d'autres dorment dans les chambres)

Forge du fer fondu

Capitaine de la légion - Foulton vend des armes et des équipements d'armures

Orlov ("Forgeron sans domicile" -> sécuriser sa cabane localisée au Nord -> ok tout début Chapitre III)

Nord Est

Elio vous rend le 2nd tome / Ghilbertnor dispose de 3 mules à 1 750 Po l'unité / les portes Nord - Tour Nord -> manivelle pour emprunter l'ascenseur -> 1 légionnaire

Nord Ouest

Habitation -> 2 légionnaires au repos - Ada Riverstarn (clôture quête de sa soeur Ella à StoneBridge -> elle vous offre anneau de Lloyd) -> escalier descendant à l'extérieur -> cave -> mur fragile -> grotte -> parapet -> ...

récupérez le 1er tome auprès du légionnaire stationné en haut de la Tour Sud

au rez de chaussée de l'**Auberge d'Hurggis le bienheureux**, je me sépare d'**Ulora** et embauche **Lorun**

après les avoir lu, rapportez les **3 tomes** à **Ardun l'apprenti** dans le **Magicatorium d'Onoc** -> il vous récompense de 200 **Po**

si ce n'est déjà fait, finissez d'explorer l'**immense cavité** perpendiculaire au chemin allant vers le sud soit vers les **Mines de GlitterDelve**

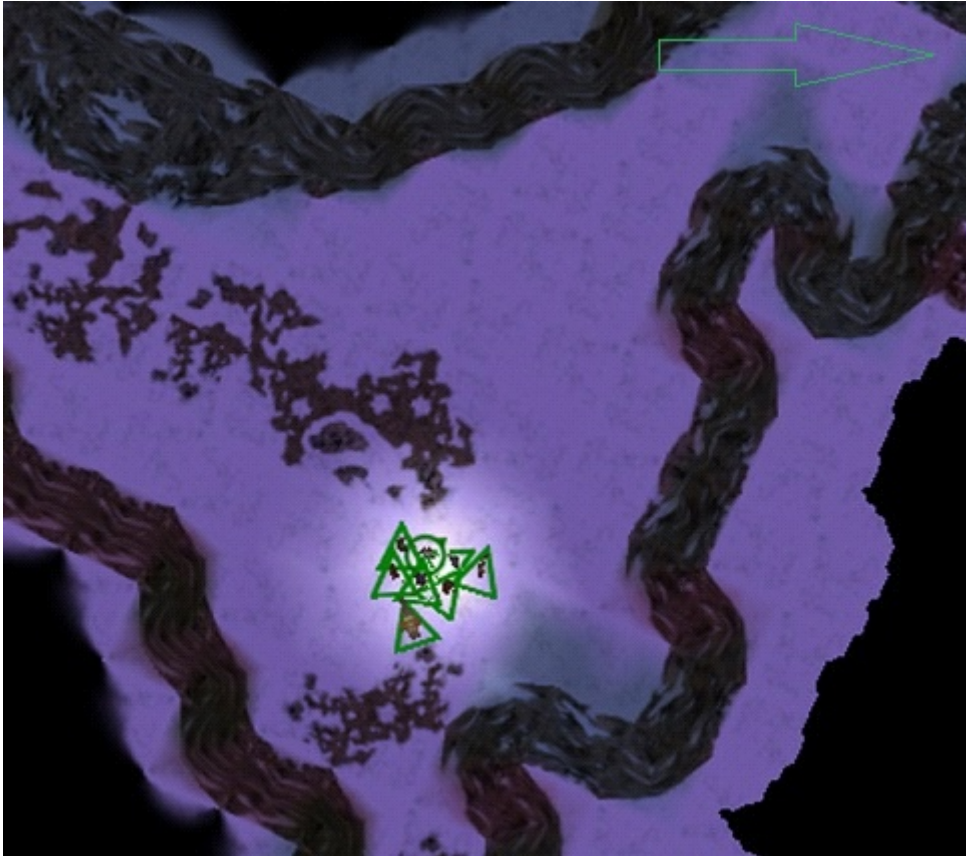
commercez à **Glacern** -> partez en direction du Nord -> 2 **légionnaires** aux portes **Nord** -> ...

| JEAN-EUDE | |
|--------------------|---------|
| GUERRIER | |
| SANTÉ | MANA |
| 298/298 | 106/106 |
| FORCE | 16 |
| DEXTÉRITÉ | 12 |
| INTELLIGENCE | 12 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS | 12 |
| COMBAT À DISTANCE | 1 |
| MAGIE NATURELLE | 3 |
| MAGIE DE GUERRE | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 41-49 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 10-16 |
| VALEUR D'ARMURE | 102 |

23 935 **Po**

Chapitre III - A la recherche de Merik

progressiez -> **pont** -> allez à l'Ouest -> **cabane d'Orlov** -> descendez au sous sol -> éliminez les intrus (**quête achevée**) -> Sud jusqu'au **pont** -> revenez -> Est -> **escalier montant** -> continuez -> Sud -> **escalier descendant** dans "sous sol aménagé" -> ... -> **fontaine de soins** -> ... -> ressortez -> Nord -> ... -> **temple de mana** (**marchez dessus**) -> ...



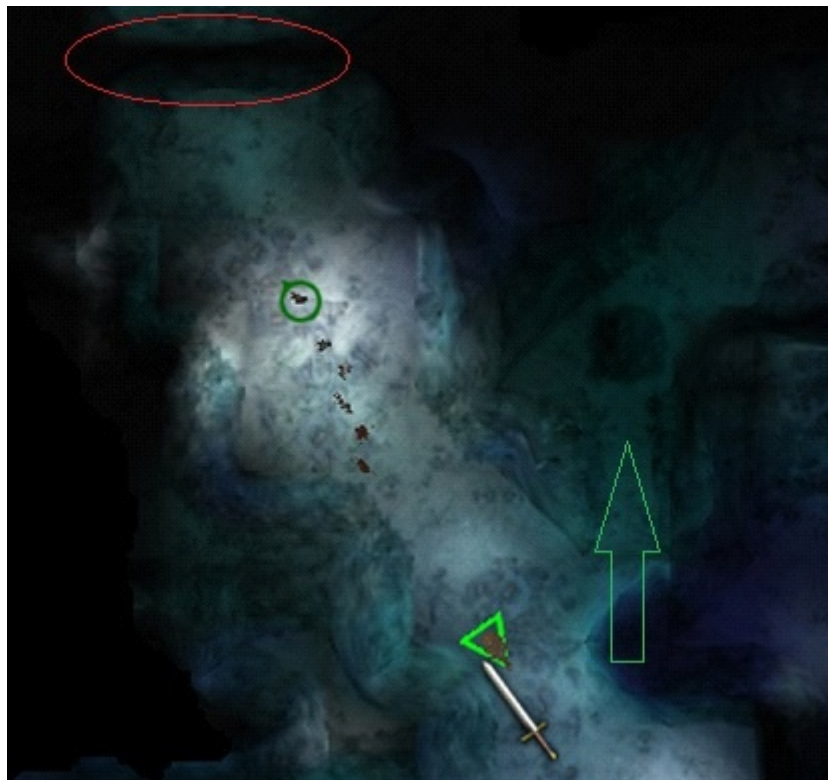
un passage étroit "là" -> ...

escalier descendant -> **campement** -> **grotte** ->

remontez et allez au Nord -> ... -> une grande porte se lève **automatiquement** -> ...

les Cavernes Alpestres

progressiez **avec précaution** -> ...



avant de passer sous une **1ère arche** (rond rouge), allez tout droit en montant (flèche verte) -> ... -> passez sous une **2nd arche** -> ...



vous êtes à l'extérieur -> entrez dans la **1ère statue** (un 1er pont se forme au loin vers la 3ème statue) -> ...

revenez à l'intérieur et prenez la voie qui passe sous le **1ère arche** -> ... -> **temple de mana** (marchez dessus) -> ... -> passez sous une **3ème arche** (direction Est) -> ... -> dans l'obscurité, un passage étroit vers le Sud -> **pont en bois** sous une **4ème arche** -> ... -> vous êtes à l'extérieur -> entrez dans la **2nde statue** (un 2nd pont se forme au loin vers la 3ème statue) -> ...

revenez à l'intérieur -> Est -> ossements de dragon -> escalier descendant -> allez de suite à main droite (Sud Ouest) -> ... -> pont en bois sous une 5ème arche -> ... -> vous êtes à l'extérieur -> les 2 ponts étant relevés, vous pouvez accéder à la 3ème statue et piller les 3 coffres -> ...

revenez à l'intérieur et allez vers l'Est -> temple de soins (marchez dessus) -> Ouest -> ... -> passage étroit vers une 6ème arche > ...

explorez les cavités Est et Ouest juste avant le panneau indicateur puis continuez -> escalier montant -> 2 escaliers descendant -> dépêchez vous de dézinguer le cristal de glace dans lequel est enfermé Merik -> Merik ("Bâton de Merik" ok cf. le Marais Oriental - le Repaire des Gobelins) -> ... -> ressortez à l'air libre -> ...

| | |
|--------------------|---------|
| JEAN-EUDE | |
| GUERRIER | |
| SANTÉ | MANA |
| 388/388 | 112/112 |
| FORCE | 18 |
| DEXTÉRITÉ | 13 |
| INTELLIGENCE | 12 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS | 16 |
| COMBAT À DISTANCE | 1 |
| MAGIE NATURELLE | 3 |
| MAGIE DE GUERRE | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 45-54 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 10-16 |
| VALEUR D'ARMURE | 111 |

89 464 Po

Chapitre IV - le Bâton de protection

temple de soins (marchez dessus) / allez vers le Sud -> ...

le Comptoir de Jeriah

Jeriah -> vend des parchemins de sorts, des potions, des livres de sorts, des armes et des équipements d'armures -> avancez -> ... -> chemin vers le Sud -> ...

la Grotte vers la Forêt Noire

avancez en descendant -> ... -> secteur inondé -> **temple de mana** (marchez dessus) -> ... -> escalier descendant -> secteur inondé -> Sud -> ... -> rivière souterraine -> passez sur la **1ère arche** -> ... -> descendez -> dans le but d'atteindre un **coffre** sur la rive gauche, faites le tour par l'Ouest puis le Nord pour passer sous la **1ère arche** côté rive gauche -> revenez -> ... -> descendez -> ... -> descendez -> ... -> descendez -> ... -> **temple de soins** (marchez dessus) -> ... -> **2nde arche étroite** -> ... -> **3ème petite arche** -> ...



"ici", allez à droite -> ...

les ruine antiques

1er escalier descendant -> ... -> positionnez deux personnages sur les **deux 1ères plaques** pour dévoiler le second escalier descendant -> faites descendre les autres -> ... -> **1er levier** -> faites venir tout votre groupe en bas -> ...

positionnez deux personnages sur les **deux 1ères plaques** pour bouger un 1er mur -> **3ème plaque** avec un **2nd levier** dévoile un 3ème escalier descendant -> ... -> **3ème levier** -> faites comme précédemment -> ...

positionnez deux personnages sur les **deux 1ères plaques** pour bouge un 2nd mur -> positionnez un 3ème personnage sur la **3ème plaque** - un **4ème levier** dévoile un 4ème escalier descendant -> ... -> faites venir les ennemis jusqu'à pouvoir descendre tranquillement en bas -> **5ème levier** -> ...

une **dernière plaque** au Centre fait bouger un 3ème mur -> ...



vous récupérez, **entre autres**, l'**oeil de furie** dans un **coffre** -> **6ème levier** -> ressortez -> ...

revenez au bout de la **3ème petite arche** -> Ouest -> une **série de grandes arches étroites** jusqu'à un **panneau**

indicateur -> descendez -> secteur inondé -> ... -> vous arrivez dans ...

la Forêt Noire

le Camp de Voyageurs

plusieurs *voyageurs* dans ou à l'extérieur de tentes ... ils mentionnent des bandits / *Nong* parle de sa fille *Zirka* ...

Yadze vend des armes et des équipements d'armures

Mère Zaod vend des parchemins de sorts, des potions et des livres de sorts

Razvan ("Affrontez le chef des bandits" ok - voir ci dessous)

Phaedriel (archère - 38 400 Po) -> son "trésor" du tournoi d'archers a été volé par des gobelins qu'elle a pistée jusqu'ici ...

allez vers le Sud -> panneau indicateur -> ... -> sentier vers le Sud Est -> camp de trolls des bois chercheuses d'or
-> revenez -> ... -> Sud Ouest -> ... -> campement de bandits -> ... -> Ouest -> carrefour -> ...

Nord -> ... -> grotte -> éliminez le chef des bandits -> revenez au carrefour -> ...

Sud -> temple de soins (marchez dessus) -> tout droit -> vous êtes au campement de bandits -> revenez au temple de soins -> Sud Ouest -> ... -> Temple abandonné squatté par des bandits -> ... -> revenez au carrefour
-> ...

Ouest -> ...

le Marais Oriental

direction Sud Ouest jusqu'au panneau indicateur -> *érudit Azunien* blessé ("Purifiez le temple" - il vous remet artefact Azunien avant de mourir - ok voir ci dessous) -> empruntez la 1ère longue passerelle -> ... -> Sud -> 2nd longue passerelle -> 1ère cabane -> Est -> 3ème passerelle -> ... -> 4ème passerelle -> 2nde cabane -> ... -> Est -> 5ème passerelle -> ... -> Est -> descendre dans l'eau pour longer une 6ème passerelle -> 3ème cabane -> ... -> Est -> ...

le Temple

il est dans le cimetière -> autel (quête achevée) -> finissez d'explorer la Grande île -> allez à Est -> ...

7ème passerelle vers le Sud -> ... 4ème cabane -> **Andemius** (grand mage - 98 880 Po) - **je me sépare de Zed** -> 8ème passerelle -> 3 cabanes dont 2 fermées -> Sud -> 8ème cabane -> 9ème passerelle -> ...

9ème cabane -> **Verma** vend des **potions**, des **livres de sorts**, des **armes** et des **équipements d'armures** -> continuez et files plein Est -> ...



une immense souche d'arbre avec des "tuyaux de cheminées" -> ...

descendez dedans -> **valve** actionne l'ascenseur -> descendez -> ...

Repaire gobelins

présence de **barils de poudre** (explose à l'impact -> sachez en profiter ...)

avancez -> ... -> 1ère vanne coupe jet d'acide -> ... -> 1ère grande double porte métallique -> ...

Nord -> la **salle à manger** -> revenez -> **vous remarquerez un passage par la corniche en face, sachez l'utiliser un peu + tard ...** -> Nord -> ... -> 1/2 tour -> Sud -> ... -> 1ère double porte en bois -> ...

1er levier fait pivoter le pont (180 °) -> allez y -> ... -> **au choix** : 2nde double porte en bois ou 3ème double porte en bois -> la **salle des machines** -> ... -> 4ème double porte en bois -> 2nd levier fait pivoter le pont (180 °) -> allez y -> 5ème double porte en bois -> ...

3ème et 4ème leviers (1 au choix) actionne plateforme mouvante -> ... -> 5ème et 6ème leviers (1 au choix) actionne plateforme mouvante dans l'autre sens -> ... -> 6ème double porte en bois -> ...

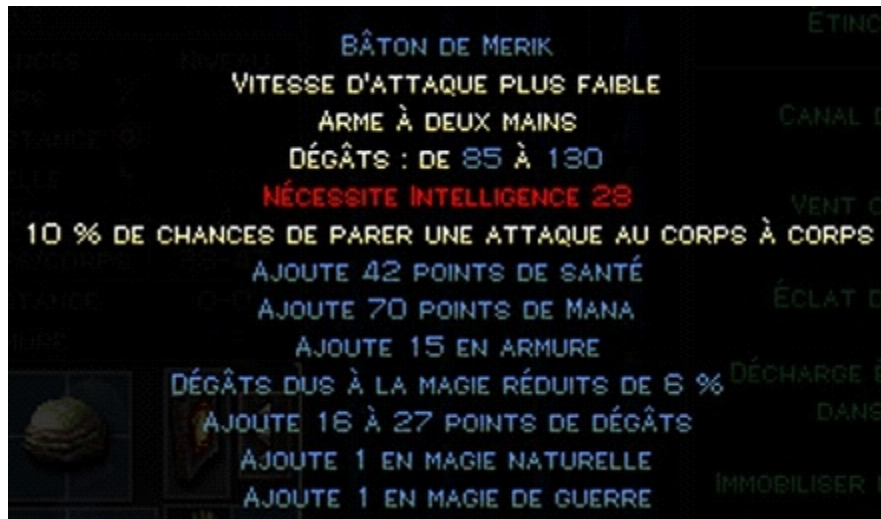
2nde vanne coupe les deux jets d'acide -> ... -> 1ère double porte métallique -> ... -> 3ème vanne coupe jet de vapeur -> ... -> 7ème levier actionne **ascenseur** (8ème levier pour remonter) -> ...

Sud -> 4ème vanne coupe jet d'acide -> ... -> revenez -> Ouest -> 9ème levier actionne **ascenseur** (10ème

levier pour redescendre) -> ... -> 2nde double porte métallique -> ...

2nde grande double porte métallique -> ... -> Ouest -> 3ème double porte métallique -> grotte -> ... -> 1ère porte rouge -> 2nde porte rouge -> 3 coffres (est ce le "trésor" du tournoi d'archers ?) -> ...

si ce n'est déjà fait, allez commercer dans le **Marais Oriental** auprès de *Verma* puis, revenez -> Sud -> 4ème double porte métallique -> cinématique -> ... -> ...



récupérez le bâton de Merik -> ...

10ème levier ouvre l'immense porte -> allez y -> vanne actionne l'ascenseur -> ...

là, soit vous continuez (11ème levier) et ce sera le Chapitre V, soit vous finissez d'explorer le **Marais Oriental** (mon choix)

faites 1/2 tour et ressortez dans le **Marais Oriental** -> Sud -> temple de soins (marchez dessus) -> si vous tombez, ce sera dans le lieu de culte -> Est -> escalier descendant -> lieu de culte -> ... -> remontez -> finissez d'explorer le **Marais Oriental** (une 10ème cabane sera a trouvée par ex.) jusqu'à revenir au panneau indicateur tout à l'Ouest (début de la série de passerelles) -> ... -> Ouest -> Nord -> tombeau dans un jardin -> ...

retournez dans le **Marais Oriental** -> commerciez avec *Verma* -> descendez dans le Repaire des Gobelins et allez jusqu'au 11ème levier qui abattra le mur -> ...

| JEAN-EUDE | |
|--------------------|---------|
| CHEVALIER | |
| SANTÉ | MANA |
| 884/884 | 221/221 |
| FORCE | 31 |
| DEXTÉRITÉ | 18 |
| INTELLIGENCE | 14 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS | 34 |
| COMBAT À DISTANCE | 3 |
| MAGIE NATURELLE | 2 |
| MAGIE DE GUERRE | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 113-139 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 40-62 |
| VALEUR D'ARMURE | 295 |

866 507 Po

Chapitre V - un mal d'autrefois

un pont se forme -> avancez -> 2 *gardes légionnaires* -> explorez la plage Ouest -> revenez -> **panneau indicateur** -> **temple de soins** (marchez dessus) en hauteur en Nord -> ... -> explorez la plage Est -> montez vers le Nord puis l'Ouest -> une mare -> ...

1ère habitation -> *Grégor* ("*Chasseurs de trésors* disparus" - ok voir ci dessous)

Ouest -> 2nde habitation (1 étage) -> *Thayne* vend des **potions**, des **livres de sorts**, des **armes** et des **équipements d'armures**

Ouest -> 3ème habitation **abandonnée** -> escalier extérieur descendant -> **cave** -> ...

Ouest -> escalier descendant menant dans une **construction souterraine abandonnée** -> avancez -> 2 **portes** -> ... -> 3ème porte -> ... -> vous trouvez les corps des *chasseurs de trésors* -> lorsque vous rendrez compte à *Grégor*, il vous donnera 35 000 Po -> faites le tour -> 1er mur fragile (+ tard) -> revenez dans le couloir principal -> ... -> 4ème porte -> ... -> escalier descendant -> 5ème porte -> ... -> 6ème porte -> ... -> bouton libère un raccourci vers l'entrée -> continuez vers le Sud -> 7ème porte -> ... -> escalier montant -> ... -> 2nd mur fragile -> vous êtes dans la **cave** de la 3ème habitation -> ... revenez au 1er mur fragile -> allez y -> passez le 1er levier (inactif) -> 4 **vannes** a manipuler dans un certain ordre -> pour chaque vanne, regardez si le tuyau correspondant dégage de la vapeur sinon refermez la et essayez en une autre -> revenez au 1er levier (devenu opérationnel) -> un 2nd levier est élevé par un ascenseur -> actionnez le -> un passage se libère au Sud -> servez vous puis ressortez par la **cave** de la 3ème habitation -> allez **directement** au ...

Nord -> ... **panneau indicateur** -> ...

les Ruines du Temple

finissez d'explorer en extérieur au Nord -> 2 boucles -> **temple de mana** (marchez dessus) -> ...

revenez au Centre -> escalier descendant -> ... -> Nord -> **temple de soins** (marchez dessus) -> ... -> Est -> ... -> Nord -> **pont en pierre** -> ... -> vous êtes à l'extérieur -> ...

Boryev (Voyageur - Sorcier - 388 690 Po) -> c'est le cousin de *Zirka*

avancez dans la plaine -> **panneau indicateur** - Ouest -> **grotte** -> **coffre** -> ressortez -> Est -> **panneau indicateur** -> le nécromancien *Gresh* vous lance un défi ... -> votre victoire (quête "**Renforcez la Forteresse de Kroth**" terminée) libère la voie vers le Sud -> allez y -> ... -> **habitation à 2 étages** - **panneau indicateur** - **passerelle détruite** -> 1/2 tour -> ... -> Est -> ...

la Forteresse de Kroth

plusieurs légionnaires ...

autour du feu de camp, parlez au **Capitaine Tarish** ("Matez les droogs" ok cf. **le Village des Droogs**)

dans l'entrepôt -> *Beuwel* le légionnaire vend des **armes** et des **équipements d'armures**

à l'écurie, le Lieutenant *Dhoge* vend des **mules** (151 800 Po l'unité)

dans l'infirmierie, *Magus Jardaranz* vend des **parchemins de sorts**, des **potions** et des **livres de sorts**

devant la **double porte** -> **Rhut** (Chevalier nain - 421 260 Po) -> allez y -> ...

| JEAN-EUDE | |
|--------------------|---------|
| CHEVALIER | |
| SANTÉ | MANA |
| 967/967 | 232/232 |
| FORCE | 34 |
| DEXTÉRITÉ | 20 |
| INTELLIGENCE | 14 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS | 43 |
| COMBAT À DISTANCE | 6 |
| MAGIE NATURELLE | 3 |
| MAGIE DE GUERRE | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 119-146 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 40-62 |
| VALEUR D'ARMURE | 396 |

2 838 450 Po

Chapitre VI - Alliance malavisée

descendez -> ... -> bouton devant un immense crâne dévoile un escalier montant -> allez y -> ...

les salles des crânes

Ouest -> escalier descendant -> ... -> remontez -> Est -> escalier descendant -> ... -> remontez -> Sud -> 2 salles -> ... -> escalier descendant -> 2 salles -> ... -> escalier descendant -> grande salle -> statue dévoile un passage secret -> vous libérez Zirka (ou Sikra - Voyageuse Mage de guerre)

sortez de là puis filez vers l'Est -> ... -> vous arrivez dans ...

le Canyon

plusieurs petits ponts en bois enjambent un ruisseau -> Est -> temple de mana (marchez dessus) -> ... -> au dernier pont en bois, allez au Sud -> ... -> descendez -> Ulfgrim (Mercenaire nain Chevalier - 455 740 Po - ok + tard) -> continuez à descendre -> ...

vous êtes en bas de la cascade -> temple de soins (marchez dessus) juste à côté du panneau indicateur -> ... -> 2 ponts en bois -> 1ère passerelle (possibilité de passer par la corniche) -> 2nde passerelle -> ... -> 3ème passerelle -> ... -> levier actionne ascenseur montant -> ...

avancez -> ... -> vous traversez une 1ère grande arche -> ... -> panneau indicateur - au Sud, vous êtes en surplomb du temple de soins -> Nord -> 2nde arche -> ... -> 3ème grande arche -> ... -> panneau indicateur -> Est -> grotte -> double porte -> grande salle avec 3 coffres -> revenez et entrez dans ...

les Falaises de Feu

le village des Droogs

certains sont amicaux ... d'autres fanatisés -> montez -> ...

Sud -> Nonataya [quête terminée] ("Voyagez au Château d'Ehb" - ok + tard) - il vend des potions, des livres de sorts, des armes et des équipements d'armures

Est -> sortie -> ...

| | |
|---|---------|
| JEAN-EUDE | |
| CHEVALIER | |
| SANTÉ | MANA |
| 1141/1141 | 254/254 |
| FORCE | 39 |
| DEXTÉRITÉ | 21 |
| INTELLIGENCE | 15 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS  | 46 |
| COMBAT À DISTANCE  | 6 |
| MAGIE NATURELLE  | 5 |
| MAGIE DE GUERRE  | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 130-156 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 40-62 |
| VALEUR D'ARMURE | 451 |

4 833 743 Po

Chapitre VII - Roi et Château

Goquua, un croisé Droog ("Massacrez le vieux dragon du Gouffre" ok - voir ci dessous)

avancez -> panneau indicateur -> Nord -> ... -> 1/2 tour -> ... -> panneau indicateur avec 2 destinations : le **Château d'Ehb** ou bien le **Gouffre du Dragon**

Jé décide de descendre en suivant le chemin vers ...

le Gouffre du Dragon

avancez -> vous y affronterez le "vieux Scorch" -> ...



vos guerriers et archers avec des armes distance (**rond bleu**) et vos soigneurs à l'arrière (**flèche verte**) de façon que ces derniers soient hors de portée du souffle du "vieux Scorch" ... prévoir quelques **potions de mana** !

servez vous dans son trésor puis ressortez et remontez jusqu'au **panneau indicateur** -> ...

aller retour au **Canyon** -> je me sépare de "**flamme**" (= je n'ai plus de **mule**) et embauche **Ulfgrim**

Est -> **passage souterrain** -> ... -> Sud -> passez derrière la **cascade** -> ... -> **grotte** -> ... -> revenez -> ...

descendez -> ... -> **temple de soins** (**marchez dessus**) -> des fermes incendiées -> **habitation** - **Seigneur Bolivar**
 ("Rechercher le Roi" **ok + tard**) - **Seigneur Bolivar** (Chevalier) -> je me sépare d'**Ulfgrim**

Sud -> ... -> un **labyrinthe** - quelques **coffres** -> revenez -> ...

Est -> avancez -> cinématique (quête ""Voyagez au **Château d'Ehb**" terminée) -> allez y -> ... ->

le Château d'Ehb

explorez le **rez de chaussée Ouest** puis, à l'extérieur, parcourez les **remparts Est** > ... -> **rez de chaussée Est** -> chapelle au Sud & salle du trône au Nord -> nettoyez l'**étage** -> au Nord, montez jusqu'au ...

parapet du donjon -> ... -> plein Sud -> ... -> revenez et descendez vers les **remparts Ouest** -> ... -> **vous passer sur le pont en hauteur de l'entrée de l'enceinte du Château d'Ehb** -> ... -> escalier vers l'Est -> ...

ascenseur automatique -> vous êtes dans les sous sols aménagés -> plusieurs **portes** vers des pièces comme des chambres, une salle à manger, une armurerie etc. (**certaines communiquent entre elles**) -> escalier descendant -> ...

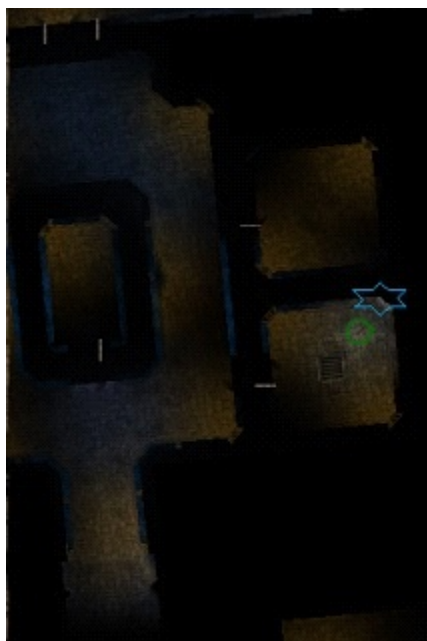
le 1er quartier de détention

avancez au Centre -> cinématique -> le **Roi Konreid** [**quête terminée**]



...

("Chambre des étoiles" - **ok voir + bas**) ("Vaincre les Secks - **ok fin du jeu**") - il vous donne la **clé des étoiles**



dans cette cellule,

une **brique** au mur actionne un petit ascenseur -> descendez -> *Deller, Mabdug et Trufus* - **mention de Swanny ...** -> **levier** pour remonter -> ...

Sud -> finissez de nettoyer le **1er quartier de détention** -> **tout à l' Ouest en y entrant**, *Hein* vend, sous la manteau, des **potions**, des **livres de sorts**, des **armes** et des **équipements d'armures**

Sud -> **porte** -> double arche -> **porte** -> ...

| JEAN-EUDE | |
|--------------------|---------|
| CHAMPION | |
| SANTÉ | MANA |
| 1249/1249 | 265/265 |
| FORCE | 42 |
| DEXTÉRITÉ | 23 |
| INTELLIGENCE | 15 |
| COMPÉTENCES | NIVEAU |
| CORPS À CORPS | 50 |
| COMBAT À DISTANCE | 12 |
| MAGIE NATURELLE | 5 |
| MAGIE DE GUERRE | 0 |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS | 136-163 |
| DÉGÂTS À DISTANCE | 40-62 |
| VALEUR D'ARMURE | 464 |

8 679 690 Po

Chapitre VIII - la Chambre des étoiles

2nd quartier de détention

Sud -> 2 boutons actionne des cages -> ... -> en bas, au Centre, un 3ème bouton pour celle de Swanny -> cinématique -> ... -> le 4ème bouton baisse la dernière cage -> ... -> escaliers vers le Nord -> ... -> 2 arches -> bouton au sol abaisse une passerelle -> ...

Ouest -> la Chambre des étoiles -> cinématique -> 4 statues -> cinématique (quête terminée) -> 4 coffres -> servez vous -> ressortez -> cinématique -> ...

Chapitre IX - Dungeon Siege

vers le Tombe de l'éternité

Est -> porte (débloquée) -> ...

3ème quartier de détention

3 coffres dans cette 1ère salle -> passez par la grille de la 1ère cellule Ouest près de l'entrée -> progressez de grille en grille -> ...

Nord -> 1ère grande arche -> temple de soins (marchez dessus) -> 2nde grande arche -> ... -> escaliers descendant -> ... -> 3ème grande arche -> ... -> des ruines -> passages sur la lave -> des ruines -> ... -> des arches avec 2 voies qui mène à une même arche vers l'Ouest -> ... -> dans le Tombeau de l'éternité, vous affrontez Gom ... une fois le combat fini, le jeu vous renvoi au menu principal

~~~~~ BILAN ~~~~~

durée de la partie rédaction du document comprise -> 66 h 00

| JEAN-EUDE<br>CHAMPION |           |              |
|-----------------------|-----------|--------------|
| SANTÉ                 | 1092/1387 | MANA 271/271 |
| FORCE                 |           | 45           |
| DEXTÉRITÉ             |           | 24           |
| INTELLIGENCE          |           | 16           |
| COMPÉTENCES           | NIVEAU    |              |
| CORPS À CORPS ✕       | 56        |              |
| COMBAT À DISTANCE 🎯   | 13        |              |
| MAGIE NATURELLE ⚡     | 6         |              |
| MAGIE DE GUERRE 🔥     | 0         |              |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS    | 129-299   |              |
| DÉGÂTS À DISTANCE     | 65-85     |              |
| VALEUR D'ARMURE       | 507       |              |

| GYORN<br>CHAMPION   |          |              |
|---------------------|----------|--------------|
| SANTÉ               | 886/1358 | MANA 284/284 |
| FORCE               |          | 45           |
| DEXTÉRITÉ           |          | 27           |
| INTELLIGENCE        |          | 15           |
| COMPÉTENCES         | NIVEAU   |              |
| CORPS À CORPS ✕     | 59       |              |
| COMBAT À DISTANCE 🎯 | 16       |              |
| MAGIE NATURELLE ⚡   | 0        |              |
| MAGIE DE GUERRE 🔥   | 0        |              |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS  | 166-217  |              |
| DÉGÂTS À DISTANCE   | 140-180  |              |
| VALEUR D'ARMURE     | 586      |              |

| GLOERN<br>CHAMPION  |           |              |
|---------------------|-----------|--------------|
| SANTÉ               | 1329/1329 | MANA 240/240 |
| FORCE               |           | 45           |
| DEXTÉRITÉ           |           | 24           |
| INTELLIGENCE        |           | 14           |
| COMPÉTENCES         | NIVEAU    |              |
| CORPS À CORPS ✕     | 60        |              |
| COMBAT À DISTANCE 🎯 | 14        |              |
| MAGIE NATURELLE ⚡   | 0         |              |
| MAGIE DE GUERRE 🔥   | 0         |              |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS  | 174-208   |              |
| DÉGÂTS À DISTANCE   | 69-90     |              |
| VALEUR D'ARMURE     | 604       |              |

| SEIGNEUR BOLINGAR<br>CHAMPION |           |              |
|-------------------------------|-----------|--------------|
| SANTÉ                         | 1303/1303 | MANA 280/280 |
| FORCE                         |           | 44           |
| DEXTÉRITÉ                     |           | 24           |
| INTELLIGENCE                  |           | 14           |
| COMPÉTENCES                   | NIVEAU    |              |
| CORPS À CORPS ✕               | 59        |              |
| COMBAT À DISTANCE 🎯           | 9         |              |
| MAGIE NATURELLE ⚡             | 1         |              |
| MAGIE DE GUERRE 🔥             | 1         |              |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS            | 169-221   |              |
| DÉGÂTS À DISTANCE             | 81-99     |              |
| VALEUR D'ARMURE               | 481       |              |

| NAIDI<br>MAÎTRE EN TIR |  |         |         | MERIK<br>GRAND MAGE |  |         |        |
|------------------------|--|---------|---------|---------------------|--|---------|--------|
| SANTÉ                  |  | MANA    |         | SANTÉ               |  | MANA    |        |
| 717/931                |  | 381/381 |         | 580/580             |  | 994/994 |        |
| FORCE                  |  |         | 23      | FORCE               |  |         | 13     |
| DEXTÉRITÉ              |  |         | 47      | DEXTÉRITÉ           |  |         | 16     |
| INTELLIGENCE           |  |         | 16      | INTELLIGENCE        |  |         | 40     |
| COMPÉTENCES            |  |         | NIVEAU  | COMPÉTENCES         |  |         | NIVEAU |
| CORPS À CORPS ✂        |  |         | 2       | CORPS À CORPS ✂     |  |         | 2      |
| COMBAT À DISTANCE 🎯    |  |         | 56      | COMBAT À DISTANCE 🎯 |  |         | 1      |
| MAGIE NATURELLE ⚡      |  |         | 0       | MAGIE NATURELLE ⚡   |  |         | 42     |
| MAGIE DE GUERRE 🔥      |  |         | 0       | MAGIE DE GUERRE 🔥   |  |         | 5      |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS     |  |         | 82-107  | DÉGÂTS CORPS/CORPS  |  |         | 93-140 |
| DÉGÂTS À DISTANCE      |  |         | 108-144 | DÉGÂTS À DISTANCE   |  |         | 25-39  |
| VALEUR D'ARMURE        |  |         | 433     | VALEUR D'ARMURE     |  |         | 108    |

| ANDIEMUS<br>GRAND MAGE |  |          |        | LORUN<br>SORCIER    |  |           |         |
|------------------------|--|----------|--------|---------------------|--|-----------|---------|
| SANTÉ                  |  | MANA     |        | SANTÉ               |  | MANA      |         |
| 631/631                |  | 994/1001 |        | 612/612             |  | 1040/1040 |         |
| FORCE                  |  |          | 14     | FORCE               |  |           | 16      |
| DEXTÉRITÉ              |  |          | 17     | DEXTÉRITÉ           |  |           | 15      |
| INTELLIGENCE           |  |          | 42     | INTELLIGENCE        |  |           | 42      |
| COMPÉTENCES            |  |          | NIVEAU | COMPÉTENCES         |  |           | NIVEAU  |
| CORPS À CORPS ✂        |  |          | 1      | CORPS À CORPS ✂     |  |           | 0       |
| COMBAT À DISTANCE 🎯    |  |          | 1      | COMBAT À DISTANCE 🎯 |  |           | 1       |
| MAGIE NATURELLE ⚡      |  |          | 42     | MAGIE NATURELLE ⚡   |  |           | 0       |
| MAGIE DE GUERRE 🔥      |  |          | 0      | MAGIE DE GUERRE 🔥   |  |           | 41      |
| DÉGÂTS CORPS/CORPS     |  |          | 56-68  | DÉGÂTS CORPS/CORPS  |  |           | 106-128 |
| DÉGÂTS À DISTANCE      |  |          | 40-62  | DÉGÂTS À DISTANCE   |  |           | 6-12    |
| VALEUR D'ARMURE        |  |          | 95     | VALEUR D'ARMURE     |  |           | 64      |

9 999 999 Po soit le maximum

le mystère de la partie -> a quoi sert l'oeil de furie ?

~~~~ CRITIQUES - AVIS ~~~~

les défauts

7 ou 8 crashes en cours de jeu

l'extension "legends of Aranna" n'est pas disponible

l'option multi joueurs est désactivée

absences de nourriture, de phases de repos et de gestion des flèches et carreaux

des bonus débiles pour certains **objets** (ex. arme de corps à corps avec un bonus arme à distance)

les *compagnons* ont aucune personnalité -> une fois recrutés, ils sont muets

les jeteurs de sorts sont défavorisés par le système d'attribution des centièmes de point de compétence

de nombreuses incohérences de situation sur la présence de *tiers* géographiquement parlant -> comment sont ils arrivés là où ils sont sans se faire tuer ?

des inventaires totalement disproportionnés -> rien qu'avec les **Po**, c'est absurde

très peu de quêtes secondaires

l'aventure est totalement linéaire, il y a peu de place pour l'exploration libre

les rares énigmes sont basiques

les atouts

graphiquement, c'est une réussite

certaines cartes sont vraiment excellentes

une grande variété de "monstres" avec des aptitudes en combat bien différenciés

l'IA des ennemis est assez bonne avec de nombreuses situations d'embuscades de leurs parts

le gameplay est bon ... sachant que j'ai très peu utilisé les sorts se déclenchant avec <C>

Dungeon Siège 1, même si âgé, est un très bon "Hack'n Slash" doté d'une orgie de combats ... ceux qui recherchent principalement du RP passeront leur tour

