

# DUNGEON SIÈGE III

Obsidian Entertainment - Juin 2011

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



livré avec l'extension "Treasures of the Sun" - Octobre 2011

## ----- NOMENCLATURE -----


Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / Po = Pièces d'Or / commentaires

compagnon imposé / Donneur de quête / bonus permanent / non réalisé - non vérifié

## ----- TECHNIQUE -----

le manuel FR -> <https://traductionjeux.com/Dungeon-Siege-3-guide-complet.html>

didacticiel -> option 'Aide' du menu principal

↑  Ce PC > Documents > My Games > Dungeon Siege III > save

les sauvegardes sont stockés dans ce dossier

↑  Ce PC > Documents > My Games > Dungeon Siege III >

les captures d'écran via <Impr Ecr> figurent elles dans celui ci (la dernière étant aussi dans le presse papier)

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

si comme moi, le lancement du jeu est opérationnel uniquement après un démarrage du PC -> ne quitter pas le jeu -> utiliser <Windows> pour d'autres tâches en parallèle ou mettre en veille votre ordinateur le

temps d'une pause !

## ~~~~ LE JEU ~~~~

3 modes de difficultés -> modifiable en cours de partie

les *compagnons* -> 1 actif -> vous gérerez leurs évolutions (depuis le niveau 1 jusqu'au niveau actuel et ceux futurs -> les *compagnons* "au repos" engrangent eux aussi des PE), leurs équipements et disposerez d'un taux d'influence sur eux via des dialogues ou des actions

sachant que les 3 autres vous rejoindront, tôt ou tard, sélectionnez votre personnage parmi les 4 proposés

*Lucas Montbarron* -> Combattant -> épée + bouclier - épée à 2 mains

*Anjali* -> Archonte -> lance - pyrotechnie avec un changement d'apparence

*Reinhart Manx* -> Mage -> magie de l'entropie - magie dynamique

*Katarina* -> 1/2 Sorcière -> fusil - pistolets & sorcellerie

il (ou elle) peut disposer, spécifiquement, de

3 postures -> jusqu'à 3 aptitudes par posture (3 aptitudes au départ) -> 5 rangs parmi 2 compétences / aptitude

10 talents (4 au départ) -> 5 rangs / talent

jusqu'au niveau 4, vous obtenez 1 point de compétence et 1 point de talent

au niveau 5, 3 aptitudes sont débloquentées, vous obtenez une aptitude supplémentaire (de votre choix), 2 point de compétence et 2 point de talent

vous gagnez ensuite 1 point de compétence et 1 point de talent jusqu'au niveau 8

au niveau 9, 3 talents sont débloquentés, vous obtenez une aptitude supplémentaire (de votre choix), 1 point de compétence et 1 point de talent

vous gagnez ensuite 1 point de compétence et 1 point de talent jusqu'au niveau 11

au niveau 12, toutes les aptitudes sont débloquentées, vous obtenez une aptitude supplémentaire (de votre choix), 1 point de compétence et 1 point de talent

vous gagnez ensuite 1 point de compétence et 1 point de talent jusqu'au niveau 14

au niveau 15, vous obtenez une aptitude supplémentaire (de votre choix), 1 point de compétence et 1 point de talent

vous gagnez ensuite 1 point de compétence et 1 point de talent niveau 16

au niveau 17, vous obtenez une aptitude supplémentaire (de votre choix), 1 point de compétence et 1 point de talent

vous gagnez ensuite 1 point de compétence et 1 point de talent niveau 19

au niveau 20, les derniers 3 talents sont débloqués, vous obtenez votre dernière aptitude, 1 point de compétence et 1 point de talent

vous gagnez ensuite 1 point de compétence et 1 point de talent jusqu'au 30

**Si vous utilisez fréquemment une aptitude, vous débloquentez sa version améliorée. Garder constamment sa concentration à 100% ne sert à rien... Utilisez vos aptitudes et débloquentez des techniques avancées !**



vous pouvez suivre l'évolution d'une aptitude dans sa description

**Aptitudes améliorées**

Lorsque vous avez utilisé une aptitude suffisamment de fois pour remplir sa jauge de maîtrise, vous pouvez utiliser sa version améliorée. Pour ce faire, maintenez CTRL gauche et appuyez sur la touche lui correspondant (ESPACE, ALT gauche ou SHIFT gauche).

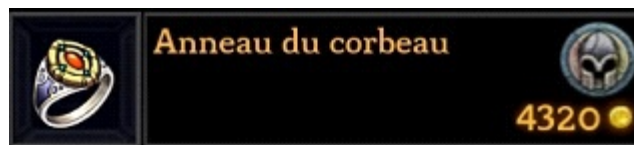
les touches indiquées ne sont pas celles par défaut, ce sont celles que j'ai choisie (modifiable à tout moment)

[4] **Sphères de puissance** – Votre niveau de puissance. Vous pouvez remplir cette jauge en subissant des dégâts ou en utilisant des aptitudes. Les versions améliorées des attaques et des aptitudes (offensives et défensives) consomment de la puissance.

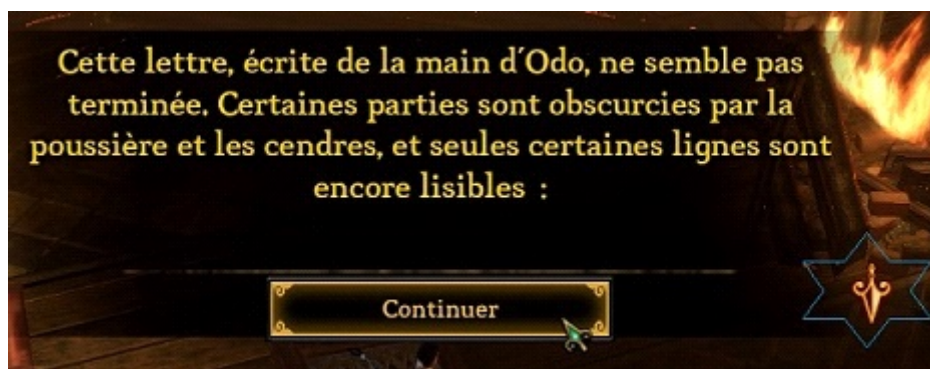


elles sont "ici" ...

les dialogues et **équipements** sont adaptés à votre personnage (idem pour les **objets** des **compagnons**)  
 dans la description de chaque **objet**, vous avez en arrière plan, le personnage (**vous ou un des compagnon**) qui peut l'utiliser (**s'il n'est pas encore dans le groupe, il sera "grisé"**)



les **artefacts** ont leurs libellés en jaune



faites défiler le texte pour consulter l'entièreté d'un **document** (**vous pouvez aussi utiliser la molette de la souris**)

recherchez les "**documents savoir**" -> en sus des informations qu'ils révèlent, il vous rapporteront, des **bonus**



sur ces balises jaunes -> touche "Utiliser" (<E> par défaut) pour sauvegarder



elles sont symbolisées par cet icône sur la mini carte (d'autres indications figurent sur cette dernière)

vous aurez maintes décisions à prendre qui auront des impacts sur votre destinée (situation, objets, bonus etc.)

### ~~~~ CONSEILS ~~~~

prenez un peu de temps pour paramétrer vos contrôles clavier et souris, cela vous sera grandement utile -> je vous conseille -> déplacement au clavier via les <flèches directionnelles> et parade/esquive/roulade/aptitudes\_soins par <Bouton droit> -> modifiez (ou pas) d'autres <touches> à votre aise



Il existe en effet des orbes de santé, de concentration et de puissance. Marchez sur l'un d'entre eux pour faire légèrement remonter la jauge correspondante.

Vous obtiendrez ces orbes en éliminant des ennemis et en détruisant certains objets.

cassez tout ce qui est **tonneau**, **caisses**, **poterie**, **oeufs d'araignées**, **spores**, **rochers**, **cristaux** ou **souches d'arbres** / fouillez les **coffres** et les **cadavres** matérialisés / ramassez les **Po** et les **objets** des "butins" (**le corps d'un ennemi tué disparaît**)

attention -> ces **orbes** et ces **objets** ne sont pas persistant, ne tardez pas pour les utiliser ou les collecter  
ne négligez pas la touche 'ramasser tout' (<Origine> pour moi), elle vous fera gagner du temps et vous ne raterez rien (**quelques fois, les Po au sol ne sont pas très distinguables**)


conservez les meilleurs **objets** pour mieux équiper vos futurs **compagnons**

coconsultez les **documents** **savoir**

des ennemis, et même des **contenants**, réapparaissant sur certains secteurs, n'hésitez pas à faire du levelling

concentrez vos points de compétence sur 6 aptitudes puis **7** pour l'extension

~~~~ LA PARTIE ~~~~

| Anjali                                                                              | Forme humaine       | Niveau                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------|
|  | Points de vie 70/70 | DPS physiques         |
|                                                                                     | XP 0/6140           | DPS compétence        |
|                                                                                     | Endurance 7         | % coups critiques 2.7 |
|                                                                                     | Attaque 8           | Sentence              |
|                                                                                     | Volonté 1           | Armure                |
|                                                                                     | Agilité 2           | Contre                |

toutes les autres statistiques à 0

Difficulté -> moyenne

en **RukkenVahl**

Domaine **Montbarron**

*Marten Guiscard* -> obligatoire

*Marten Guiscard* -> quête principale / plusieurs documents

## la Route des Pèlerins

*Marten Guiscard* -> quête principale

**1er Camp Lescanzi** -> document savoir près du chariot / **2nd Camp Lescanzi** -> double porte en bois fermée (ok + tard)

## Commanderie de la légion

*Odo le vénérable* -> quête principale - *Marten Guiscard* reste auprès de lui pour se faire soigner

rez de chaussée -> 7 documents savoir / Est -> étagère avec 3 livres manquant (ok + tard <- quête) - un passage inactif (ok + tard <- quête principale)

sous sol -> Est -> porte fermée (ok + tard -> quête *Tatyana*)

## la Route des Pèlerins

la double porte en bois est ouverte ...

## les Bas fonds de Ruissecorbeau

*Ladislav* vous laisse entrer ...

*Ludmila* ("tuer *Boris*" ok voir **camp de Boris**)

*Katarina* -> quête principale

*Anton* -> ("un bien précieux" ok cf. **la Forêt Ouest #1**) -> *Ottokar* a volé sa statuette

*Petru* -> marchand / *Grigori* -> ne veut pas parler à un "inconnu" (ok + tard)

*Jacob* ("à la pêche" ok cf. après **la Forêt Ouest #1**) -> il vous donne un appât secret

-----

## la Forêt Ouest #1

avancez -> gauche -> affrontez *Ottokar* et ses sbires -> vous récupérez la statuette d'*Anton* -> ...

-----

ramenez lui aux **Bas fonds de Ruissecorbeau** -> décidez pour sa proposition de récompense (je refuse) -> allez parler à *Grigori* (quête principale) -> ...

retournez sur la **Route des Pèlerins** -> **1er camp Lescanzi** -> *Florin* ("le malheureux marchand") -> continuez -> éliminez les "braqueurs" -> *Florin* vous récompense d'un équipement et pratiquera une remise sur vos achats -> ...

continuez jusqu'à la patte d'oie -> gauche soit vers les **Marais de l'Est** -> **camp de Boris** -> ... -> document savoir dans la tente centrale - le pont des Marais de l'Est est gravement endommagé -> revenez à la patte d'oie -> la **Crypte des Héros** -> grande double porte fermée (ok + tard) -> retournez aux **Bas fonds de Ruissecorbeau** -> rendez compte à *Ludmila* -> décidez pour sa proposition de récompense (j'accepte -> elle me donne le bâton venimeux de feu son époux *Vaclav*)

de nouveau, prenez la **Route des Pèlerins** -> l'étang -> approchez vous et déposez l'appât secret (dialogue) -> ... -> dans l'absolu, il suffit de tuer au moins un des esprits des eaux putrides (vous lui arrachez automatiquement une dent) -> liquidez les tous et revenez aux **Bas fonds de Ruissecorbeau** -> annoncez la bonne nouvelle à *Jacob* et acceptez (ou pas) sa récompense (il m'a donné 743 Po) -> ...

## la Forêt Ouest #2

retournez où était *Ottokar* -> continuez -> **Manoir des Gunderic** -> porte fermée (ok + tard) -> revenez et allez au Nord -> ...

## la Caverne de Hurlevent

*Léona*, la sœur de *Katarina*, vous donne la clef des prisonniers (quête principale) -> Est -> grille fermée (ok + tard) -> revenez et avancez -> **1er campement déserté** -> ...





à ce "carrefour", allez à l'Ouest -> **2nd campement** -> ...

revenez et descendez vers l'Est -> **3ème campement** -> ... -> **4ème campement** -> explorez, en montant, le parapet Nord puis passez par la flaque à l'Est -> Sud -> ...

libérez [Lucas Montbarron](#) et [Armand](#) (je ne le contredit pas ... peut être ment il ?)

[Léona](#) ("Manoir des **Gunderic**") - elle vous donne **clef d'un squelette Lescanzi** - elle localise *Rajani*, celle qui a recrutée les mercenaires lescanzis, dans l'**Hôtel de Ville** (situé dans le **Haut Ruissecorbeau**)

partez par la **grille** qui était fermée -> **document savoir** -> *Katarina* -> **quête terminée en sortant**

commercez aux **Bas fonds de Ruissecorbeau** -> **la Forêt Ouest** -> allez au ...

| Anjali | Forme humaine         | Niveau                |
|--------|-----------------------|-----------------------|
|        | Points de vie 310/310 | DPS physiques 2       |
|        | XP 25938/33020        | DPS compétence 2      |
|        | Endurance 31          | % coups critiques 7.8 |
|        | Attaque 20            | Sentence              |
|        | Volonté 24            | Armure                |
|        | Agilité 10            | Contre                |

**Statistiques** supplémentaires : Poison 11 - Châtiment 3

**Aptitudes** : Coup tournoyant -> Impact écrasant 2 - / Aura d'Immolation -> présence enflammée 2 / Chaleur Spirituelle / Invoquer Chacal -> Compagnon fidèle 1

**Talents** : Destruction Spirituelle 3 - Chaleur du Phoenix 3

4 551 Po

**le Manoir *Gunderic***

## Rez de Chaussée

consultez le **tableau** -> vous devez retrouver la voix fantôme (quête principale)

Est -> **porte** fermée (**ok + tard**) / Ouest -> bloqué

## Etage

### Ouest

5 **portes** fermées (**ok juste après** -> **document savoir**) - le **fantôme d'Alice Gunderic** ("Une âme rebelle") vous donne **clef de l'Aile Est**

### Nord

**document savoir** au sol / **document savoir** dans pièce Ouest

**porte** 1ère pièce Est -> mot de passe (**ok**) - Fait "Déchiffreur de code" (**Agilité + 2**) - **document savoir** - **clef du caveau**

2nde pièce Est -> **document savoir** - pièce secrète (**document redonne le mot de passe**)

redescendez au **Rez de Chaussée** -> Est -> progressez -> ...

## Bibliothèque des *Gunderic*

1ère **porte** Ouest fermée (**ok + tard**) - 2 **documents savoir**

descendez -> 2nde **porte** Ouest fermée (**ok juste après**) / **grille** fermée avec une **pièce manquante** pour le **levier** associé (**ok + tard**) -> reculez -> la 2nde **porte** Ouest est fracassée -> ... -> avancez par l'escalier montant -> ...

**document savoir** -> ... -> 1ère pièce -> 3 **documents savoir** dans la 2nde pièce -> escalier descendant -> ... -> escalier descendant -> ... -> la **pièce manquante** est sur un **cadavre** -> remontez par l'escalier Est -> ... -> escalier montant -> 1ère **porte** Ouest -> ...

redescendez et réparez le **levier** de la **grille** -> ...

## le Sanctuaire intérieur

Est -> un **passage** inactif

Ouest -> détruisez (ou pas) le **coeur de Nagog** (le le fais -> quête du fantôme d'Alice Gunderic terminée)

Nord -> le *Seigneur Gunderic* -> ... -> vous récupérez sa **chevalière (?)** -> ... -> Sud -> **Léona** (quête du **Manoir**)

**Gunderic terminée**) accordez lui (ou pas) de disposer du **Manoir de Gunderic** éternellement -> je lui dit qu'il appartient à la Légion et qu'elle devra partir quand toute cette histoire sera terminée -> Fait "Gardien de la légion"(Endurance + 3) -> demandez votre récompense -> ...

-----

allez commercer dans les **Bas fonds de Ruissecorbeau** -> en haut, dans le secteur Est, **Tatyana** ("Caché" - elle vous donne un paquet pour **Nikou** qui s'est planqué dans la **Caverne des ombres** - ok cf. **la Forêt Est**) -> allez à la **Commanderie de la légion** -> **Armand** est bien arrivé - il est marchand (il sera en bas dans le secteur du passage) -> parlez à **Odo le vénérable** et **Marten Guiscard** (quête principale) -> il vous faut trouver la **chevalière d'Hugh Montbarron** (le père de **Lucas Montbarron**) pour pouvoir activer les passages (dans le but de surprendre les lescanzis dans le **Haut Ruissecorbeau**)

descendez au sous sol -> ouvrez les 2 portes ...

## la Forêt Est

**document savoir** sur le cadavre ("Paroles perdues" -> vous devez compléter l'étagère du rez de chaussée de la **Commanderie de la légion** pour révéler un trésor - ok voir ci dessous) - Fait "Gardien des traditions" (30 savoirs acquis -> Volonté + 3) -> avancez -> ..

cherchez les cadavres des **légionnaires** pour trouver les 3 livres recherchés (généalogie des **Gunderic**, des **Montbarron** et des **Manx**)

la **Caverne des ombres** est plutôt au Sud -> 1 des 3 cadavres de **légionnaires** y est -> ... -> **Nikou** est impacté dans de la toile d'araignée, parlez lui -> ... -> il vous récompense avec un équipement (canon de l'Agent me concernant) - Fait "Héros à plein temps" (10 quêtes secondaires réalisées - Endurance + 2) -> ...

-----

revenez à la **Commanderie de la légion** -> rez de chaussée -> Est -> étagère avec 3 livres manquant (quête terminée) -> pièce secrète -> coffre contient l'anneau du corbeau

suivez les recommandations d'**Odo le vénérable** et allez vers les **Marais de l'Est** via la **Route des Pèlerins** -> le pont des **Marais de l'Est** n'a pas été réparé -> revenez et passez par la **Forêt de l'Est** via la **Commanderie de la légion** -> suivez la quête pour trouver le cheminement vers ...

## la Comtée endeueillée

attention -> il n'y aura pas de balises jaunes et vous ne pourrez pas faire 1/2 tour pour sauvegarder

progressiez -> un pont -> ... -> un pont à main gauche -> ... -> revenez et continuez -> Sud -> l'arbre où avait eu lieu la bataille -> ramassez, entre autres, la **chevalière d'Hugh Montbarron** -> en repartant, l'enfant *Jouvence Radieuse* intervient ...

| Anjali | Forme humaine         | Niveau 1              |
|--------|-----------------------|-----------------------|
|        | Points de vie 670/670 | DPS physiques 2       |
|        | XP 64915/72920        | DPS compétence 4      |
|        | Endurance 67          | % coups critiques 9.0 |
|        | Attaque 27            | Sentence 1            |
|        | Volonté 44            | Armure 5              |
|        | Agilité 19            | Contre 1              |

**Statistiques supplémentaires** : Poison 11 - Châtiment 3 - Garde 20

**Aptitudes** : Coup tournoyant (Maîtrisé) -> Impact écrasant 3 - Danse du feu 1 / Aura d'Immolation -> présence enflammée 3 / Chaleur Spirituelle / Invoquer Chacal -> Compagnon fidèle 2 / Flamme ardente -> Flamme éternelle 1

**Talents** : Destruction Spirituelle 5 - Chaleur du Phoenix 5

10 546 Po

vous êtes dans la **Forêt Est**, retournez à la **Commanderie de la Légion** -> Rez de Chaussée -> parlez à **Odo le vénérable** et à **Marten Guiscard** (quête principale) -> allez au **passage, soit là où se trouve Armand** -> ...

### Passage du Rukkenvahl

avancez -> ... -> Sud -> passage vers ...

### le Mausolée des *Gunderic*

explorez -> ... -> Ouest -> ...

### le Cimetière de Ruissecorbeau

progressiez en explorant -> ... une sorcière évoque "vos congénères" (je suis une Archonte)

## le Haut Ruissecorbeau

enfin ... vous y êtes !

progresser jusqu'à l'**Hôtel de ville** -> affrontez *Rajani* -> ... -> Fait "Allié *Montbarron*" (**Endurance + 2**) <-  
**confiance en vous de la part de *Lucas Montbarron***

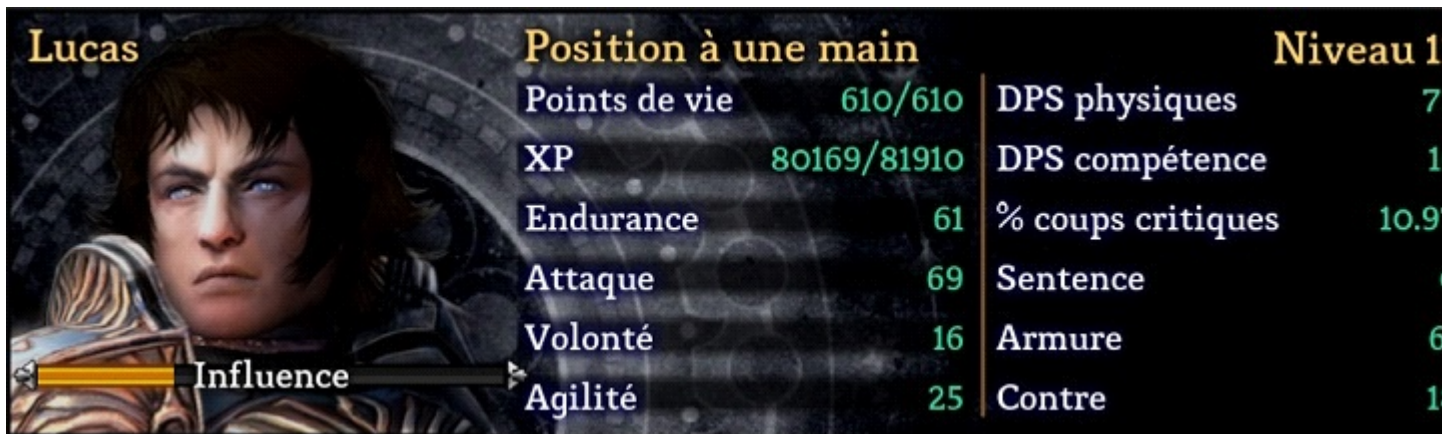
Nord Ouest -> **document savoir** dans le bureau -> Nord -> ... -> 4 **leviers** ouvrent chacun la grille d'une  
cellule - **document savoir** - *Lazar Bassali* -> remontez avec lui vers la sortie -> ...

vous retrouvez *Rajani*, qui dit être une Archonte, entouré de vous 3 et *Marten Guiscard* -> prenez une  
décision parmi ces 4 choix -> la tuer, l'emprisonner, la libérer ou qu'elle porte un message à son  
commanditaire (*Jeyne kassynder*) -> je choisis la dernière - Fait "Grâce dans la victoire" (**Volonté + 2**)

-----

vous retournez à la **Commanderie de la légion** -> cinématique -> ...

*Odo le vénérable* -> je lui dis qu'il a tort de penser que cela doit finir par un bain de sang -> quête principale (se  
rendre à **Stonebridge**)



*Lucas Montbarron* est toujours présent <[;o)

direction l'Est par la **Route des Pèlerins** -> *Lazar Bassali* ("Héros d'antan" ok cf. **la Crypte des Héros**) - dans le but  
de faire revenir les pèlerins et le commerce à **Ruissecorbeau**, il vous demande d'ouvrir la **Crypte des Héros** grâce aux  
deux chevalières

allez y, c'est sur votre chemin -> ... -> *Maximilien*, ("Reliques d'un ancien temps" ok cf. **la Crypte des Héros**) un  
spécialiste de l'architecture primitive gobeline, demande de venir avec vous (acceptez ou pas -> quoique vous  
décidiez, il ne viendra pas) -> il veut que vous lui rameniez 3 **reliques**

pour entrer -> les 2 **statues** autour de la **grande double porte** -> insérez les **chevalières (dialogues)** -> ...



## la Crypte des Héros #1

porte du haut fermée à l'Est (ok + tard) -> Nord -> ...



de ce côté, 2 documents savoir - clef du gardien de la crypte sur un cadavre ouvre la porte en face -> ...

allez y -> le crâne de Norik est là -> ... -> Nord -> ... -> vous contemplez la statue de Dame Montbarron -> progressez toujours -> document savoir -> grue hors service -> descendez -> ...

## le Panthéon des Héros

le fameux bâton de Merik est dans son cercueil -> ... -> -> affrontez Dragomir -> ... -> continuez -> ...

## la Crypte des Héros #2

prenez l'épée brisée du Seigneur Bolingar -> ... -> levier ouvre la porte du haut -> ... -> Lazar Bassili vous offre un objet en récompense (quête terminée) - revendez les 3 reliques à Maximilien (2 960 Po en tout - quête terminée) -> allez commercez auprès de Florin puis revenez en direction du pont du Marais de l'Est qui a bien été remis à neuf (vu antérieurement dans une cinématique) -> ...

Katarina annonce qu'elle est la (demi) soeur de Lucas Montbarron -> elle rejoint votre groupe (Léona n'est pas au courant de sa décision)

je conserve Lucas Montbarron comme compagnon actif

## dans le Marais de l'Est

## les Falaises du Marais de l'Est

avancez -> *Leopold* vous parle d'affrontement entre les Royalistes (soldats de la Reine *Roselyne*) et des Azunites (fidèles de cette église régie par *Jeyne kassynder*) -> ... -> un éboulement volontaire bloque le passage  
-> vous êtes dans l'obligation de passer par ...

## les Cavernes Bioluminescentes

progressiez en maravant de l'Azunite -> ...

## Champ de bataille du Marais

*Seigneur Devonsay* ("Trouver le Villages des Premiers Hommes" pour leur reprendre le géomancien *Phinéas* - quête principale) -> je ne lui ment pas et je lui propose de palabrer avec les Premiers Hommes avant de leur "rentrer dedans" ...

*Roderick* ("Perdus dans le Marais" -> retrouver les deux groupes d'éclaireurs - ok + tard) / *Leopold* -> marchand

Est -> *Lucas Montbarron* évoque le Seigneur *Devonsay* ...

## le Marécage du Bois du Crépuscule

progressiez -> 1ères grosses racines empêchent d'aller au Nord (ok + tard) -> continuez -> ...

| Anjali | Forme humaine         | Niveau 1              |
|--------|-----------------------|-----------------------|
|        | Points de vie 950/950 | DPS physiques 5       |
|        | XP 111742/122090      | DPS compétence 6      |
|        | Endurance 95          | % coups critiques 7.8 |
|        | Attaque 53            | Sentence 4            |
|        | Volonté 66            | Armure 4              |
|        | Agilité 24            | Contre 3              |

**Statistiques supplémentaires :** Châtiment 11 - Garde 14

**Aptitudes :** Coup tournoyant (Maîtrisé) -> Impact écrasant 4 - Danse du feu 1 / Aura d'Immolation -> présence enflammée 4 / Chaleur Spirituelle / Invoquer Chacal -> Compagnon fidèle 3 - Conflit canin 2 / Flamme ardente -> Flamme éternelle 1 / Coup des Cieux / Colonne de feu

**Talents :** Destruction Spirituelle 5 - Chaleur du Phoenix 5 - Militantisme 1 - Furie de feu 1 - Rayonnement 3

35 389 Po

2<sup>des grosses racines</sup> empêchent d'aller à l'Est (ok + tard) -> continuez -> aidez le 1er groupe d'éclaireur -> explorez le secteur Sud puis revenez et continuez sur la passerelle en bois -> ... -> le Seigneur Devonsay -> les Premiers Hommes attaquent -> ...

## le Village des Pemiers Hommes



là, une "manivelle" déploie le pont -> ... -> Est -> ...

Maru-Yatum, le Shaman -> ...-> il ne vous laisse pas le choix, combattez -> ... -> grimpez plein Sud -> ... -> affrontez Maru-Yatum -> ... -> il reconnaît sa défaite, vous laisse reprendre les prisonniers et vous donne un objet pour commander les végétaux -> ...

en bas (automatique), parlez à *Phineas* et au Seigneur *Devonsay* -> en retournant vers le **Marécage du Bois du Crépuscule**, des *Villageois* marchendent des anneaux et des amulettes -> ...

*Arah*, une missionnaire Azunité ("Travail de missionnaire" -> trouver un oeuf de limace)

allez aux 2ndes grosses racines (l'objet pour commander les végétaux libère le passage automatiquement) -> le 2nd groupe d'éclaireur est là -> ...

allez aux 1ères grosses racines (l'objet pour commander les végétaux libère le passage automatiquement) -> ... -> récupérez l'oeuf de limace et rapportez le à *Arah* (quête terminée) qui vous récompensera (2 objets et quelques Po) - document savoir

-----

retournez au **Champ de Bataille du Marais** via le **Marécage du Bois du Crépuscule** -> ...

parlez à *Roderick* (quête terminée - il vous donne 1 objet et quelques Po)

parlez au Seigneur *Devonsay* -> je soutiens *Phineas* -> ... -> suivez *Phineas* -> ... -> vous pouvez progresser vers ...

## autour et dans Stonebridge

### Route vers Stonebridge

*Svarbog*, fils de la sorcière *Zaria* -> ... -> **camp lescanzi** -> ... -> avancez jusqu'aux portes massives -> *agent automate* -> fin et nouvelle quête principale -> ...

### Ville de Stonebridge

avancez -> avis de recherche sur le pont (concerne "*l'Aristocrate*") -> ...

*Ursula* ("Voie de ravitaillement" - éliminer les déserteurs lescanzi qui attaquent les convois - ok) -> allez y de suite en retournant sur la **Route vers Stonebridge** -> ... -> rendez compte à *Ursula*, la marchande, qui vous récompensera des 1 366 Po - Fait "Sauveur d'Ehbban" - 20 quêtes secondaires (Endurance + 3)

avancez -> *Frédéric Platz* vend des anneaux, des amulettes, des cerclets et des épingles

escaliers descendant -> **carrefour** -> allez au Sud -> levier ouvre la grille de ...

## la Grande Commanderie

l'objectif est de trouver et remettre en service le passage

### étage

étagère avec 4 livres manquants (ok voir ci dessous)

### Rez de Chaussée

porte Est fermée (ok + tard) -> allez à l'Ouest via les 2 portes -> escalier descendant -> ...

attention, vous ne pourrez pas sauvegarder pendant un certain temps ...

des gardiens, qui réssuscitent rapidement, vous attaquent -> allez au centre -> parchemin -> élimine les gardiens et vous indique la voie à suivre, trouver les 4 livres et les remettre en place -> ...

avancez -> 1ère porte fermée (ok juste après) -> avancez -> levier ouvre 2nde porte -> prenez le livre de défense approfondie (élimine les gardiens) -> ...

avancez vers l'Est-> levier au centre ouvre les portes Sud et Nord -> allez dans ces 2 salles pour récupérer le livre d'allégeance (élimine les gardiens) et le livre du jugement juste (élimine les gardiens) ->

continuez vers l'Est -> le livre de réconciliation (élimine les gardiens) est en face -> ... -> Nord -> escaliers montant -> document savoir -> porte se refermant derrière vous -> document savoir - la porte Est du Rez de Chaussée est ouverte -> ...

insérez les 4 livres dans l'étagère de l'étage -> cinématique - le passage est opérationnel -> Lucas Montbarron va chercher Odo le vénérable et Marten Guiscard -> discussion -> je recommande de réintégrer le Seigneur Devonsay dans la légion et d'essayer de rallier les Meisters -> Fait "Gardien loyal" - loyauté absolue de Lucas Montbarron (Endurance + 3) -> 2 quêtes principales -> rallier les Meisters et aller à la Cour Tumbledown de Glitterdelve) - 4 documents savoir

-----

ressortez et allez au carrefour -> Nord -> passez les 2 portes massives -> Rudolf Maxwell , un marchand -> ...

document savoir sur la pancarte devant la machine statufiée au Centre de la Place -> Ouest -> ...

### le Meisterhall

Gisela Kassel et des opposants a propos d'un krug emprisonné -> portes vers le hall -> Sigismund Wulf ,qui a rêvé de l'enfant Jouvence Radieuse, annonce votre venue - l'agent Klank gardent les cellules -> Ouest -> la salle du comité -> ...

les 5 membres du comité des Meisters sont présents -> discussion -> il vous faut obtenir au minimum 3 voix pour tous les rallier sachant que Sigismund Wulf vous donnera la sienne (il vous faut donc en obtenir 2 de plus)

-> ...



document savoir sur la grande étagère - questionnez de nouveau *Sigismund Wulf* dans le hall puis revenez dans la salle du comité -> ...

Professeur *Grattemèche*, Maître du Collège, un gobelin -> il ne vous donnera pas sa voix mais vous confie une tâche ("Médiations" - ok voir ci dessous) - prendre une décision pour le *krug* emprisonné - ok voir ci dessous)

*Rorik Kassel*, représentant de la guilde des ferrailleurs -> ("Grève !" - les ouvriers cyclope de la Grande Fonderie se sont rebellés - ok cf. la Grande Fonderie dans le Quartier inférieur)

le Maire *Grimmelhaus* -> il ne vous donnera pas sa voix

*Krasbou*, l'avocat, un gobelin -> ("Recel dans les Cryptes" - traiter le cas des voleur d'automates - ok cf. la Crypte de Sang Beni)

dans le hall -> parlez à l'agent *Klank* du *krug* -> parlez au *krug* (un humain laid) et prenez une décision (le laissez la, le faire sortir, le faire quitter *Stonebridge* sous escorte <- mon choix) -> *Reinhart Manx*, le dernier descendant de *Melik*, intervient (je lui dit qu'il est généreux) -> Fait "Nous sommes légion" (Endurance + 4) -> parlez en à *Gisela Kassel* ... -> retournez voir *Grattemèche* dans la salle du comité -> vous allez devoir trancher un conflit au sujet d'une propriété

-----

allez à la Grande Commanderie -> étage -> écoutez les argument d'*Hans* et ceux du Marquis *Secmaquis*, un gobelin -> prenez une décision (attribuer le terrain à *Hans*, au Marquis *Secmaquis* ou bien le diviser à part égale <- mon choix va au Marquis *Secmaquis*) -> retournez voir *Grattemèche* dans la salle du comité du *Meisterhall* -> il vous rémunère de 537 Po (quête terminée)

allez au Nord de la place -> *Marchand* -> Agent automate vous ouvrira la porte massive -> ...

## le Quartier Inférieur

*Werner Schnaus*, marchand dans le jardin public, vend divers objets certains étant intéressants - il finalisera "Cargaisons volées" / *Wensel* a soif ! -> Sud -> ...

### la Grande Fonderie

levier ouvre les portes -> levier ouvre les portes -> 2 documents savoir dans la 1ère pièce -> *Dieter Snell* ("Rouages et engrenages" - réparer plusieurs mécanismes - ok voir ci dessous) -> porte fermée vers le Sud (ok + tard) -> ...

avancez -> ... -> document savoir au sol (revendications des cyclopes) -> ... -> levier ouvre porte vers l'Ouest (mécanisme 1/5) -> ... -> Sud puis Nord -> ... -> Sud (balise jaune) -> levier positionne une grande passerelle

métallique -> traversez -> levier (mécanisme 2/5) -> ...

Ouest -> levier ouvre cellules des chacals de feu -> ... -> levier (mécanisme 3/5) -> ... -> levier ouvre cellules des chacals de feu -> ... -> levier positionne une grande passerelle métallique -> avancez -> ... -> descendez vers le Nord -> ... -> levier ouvre cellules des chacals de feu -> ... (balise jaune) -> ...

Olbert Lutz - ("Prise d'otages" - libérer les prisonniers - ok voir ci après) -> levier pour le libérer -> Est -> levier pour libérer le superviseur -> Ouest -> levier pour libérer le ferrailleur -> Nord -> levier (mécanisme 4/5) -> repassez par l'Est puis Nord .. (balise jaune) -> ...



Ergometheus -> prenez une décision (je choisis la négociation -> Fait "Allié académique" [ Volonté + 2 ] <- confiance en vous de la part de Reinhart Manx) - vous obtenez clef de la fonderie qui ouvre plusieurs portes en enfilade en bas à l'Ouest, avant cela, -> montez en haut à l'Ouest -> cassez les tuyaux -> levier (mécanisme 5/5) -> filez en bas à l'Ouest -> ...

vous êtes près de la 1ère pièce -> Rorik Kassel & le Professeur Grattemèche -> rendez votre jugement (je décide que les cyclopes doivent être salariés et donc, rémunérés -> Fait "Héros prolétaire" [ Attaque + 3 ] -> Rorik Kassel, fortement contrarié, annonce qu'il refusera d'apporter pas sa voix, par contre, le Professeur Grattemèche change d'avis et ... le fera)

Olbert Lutz -> annoncez la lui bonne nouvelle (quête terminée) -> acceptez (ou pas) sa récompense -> je la refuse

Dieter Snell (quête terminée) -> il vous remercie et vous donne 1 719 Po -> ressortez -> ...

-----

Ouest -> ... -> Hermann Holtzman ("Héritage controversé" - récupérer les reliques volées à la légion - ok cf. la Crypte de Sang Béni) - il vous donne clé de la Crypte

Rouagesueur, un goblin ("Dysfonctionnement majeur" - détruire son automate 'fou') -> faites le de suite, en faisant 1/2 tour -> avancez jusqu'à tomber sur votre cible -> ... -> revenez -> prenez votre récompense (1 050 Po environ) auprès de Rouagesueur ("Sabotage caractérisé" - retrouver les pièces d'automate qu'on lui volé - ok cf. la Crypte du Sang Béni)

avancez -> ...

## la Crypte du Sang Béni

entrez grâce à la **clé de la Crypte** -> ... -> **vous tombez sur des automates en partie démontés** -> Sud -> **porte fermée (ok + tard)** -> Ouest -> **pignon d'automate** sur une table -> retournez à l'extérieur et apportez la à *Rouagesueur*, il vous donnera un **objet (quête terminée)** -> revenez là -> ...

avancez -> **porte** -> **tombeau de Brimfallow** -> ... -> **levier** positionne un **1er pont** -> Sud -> ...

**Sceau d'embarquement : Gunter, entrepose ces marchandises avec les deux autres cargaisons. Si nous sommes chanceux, nous trouverons un acheteur rapidement, avant même que Schnaus ne réalise qu'elles ont disparu.**

**1er tombeau "sans nom"** -> sur une **caisse** ("Cargaisons volées"), vous récupérez la **soie volée** ->

Nord -> progressez -> **porte (balise jaune)** -> **levier** positionne un **2nd pont** -> ... -> **porte fermée (ok juste après)** -> **levier** positionne un **3ème pont** -> ... -> **levier** ouvre la **porte** précédente (**et interrompt le piège sur le 2nd pont**) - **2nd tombeau "sans nom"** -> revenez par le **3ème pont** -> ...

Sud -> ... -> **tombeau de Rainal Kassel** -> Ouest -> escalier descendant -> 2 **portes fermées (ok juste après)** -> ... -> escalier montant -> **levier** ouvre les 2 **portes** précédentes (**et interrompt le piège sur parapet**) -> **3ème tombeau sans nom** -> **laine volée** - **journal de la légion** -> revenez et allez y (**Ouest**) -> ...

**levier** positionne un **4ème pont** -> ... -> cage fermée au centre avec un automate et un **levier (ok juste après)** - **levier** positionne un **5ème pont** - **levier** positionne un **6ème pont** -> ...

Sud -> **levier** ouvre la cage -> **tombeau de Rupert Ketzler** - **document savoir** - **urne de la légion** -> revenez vers la cage -> ... -> **levier** lève la grille Ouest -> Nord -> **levier** positionne le **7ème pont** -> **4ème tombeau "sans nom"** -> les **parchemins volés** -> revenez au centre -> ...

Ouest -> ... -> **porte (balise jaune)** -> escaliers descendant -> **levier** positionne le **8ème pont** -> ...



le Maître voleur *Ehregottt* -> affrontez le -> ... -> **je lui demande qui est derrière tout ça** -> **il avouera que son commanditaire est l'Aristocrate**

Ouest -> **pendentif de la légion (quête terminée)** -> levier -> levier ouvre porte -> ... -> Nord -> **levier** ouvre porte -> **levier** ouvre la **porte qui était fermée à l'aller (vers le Sud)** -> ressortez de là soit vers l'Est -> ...

| Anjali | Forme de l'esprit       | Niveau 2              |
|--------|-------------------------|-----------------------|
|        | Points de vie 1900/1900 | DPS physiques 13      |
|        | XP 185450/198650        | DPS compétence 1      |
|        | Endurance 190           | % coups critiques 8.3 |
|        | Attaque 131             | Sentence              |
|        | Volonté 111             | Armure 7              |
|        | Agilité 38              | Contre 4              |

**Statistiques supplémentaires : Châtiment 13 - Garde 19**

**Aptitudes :** Coup tournoyant (Maîtrisée) -> Impact écrasant 4 - Danse du feu 1 / Aura d'Immolation (Maîtrisée) -> présence enflammée 5 / Chaleur Spirituelle -> étincelle revivifiante 1 / Invoquer Chacal -> Compagnon fidèle 3 - Conflit canin 2 / Flamme ardente -> Flamme éternelle 5 / Coup des Cieux / Colonne de feu / Coup de lance / Barrière explosive

**Talents :** Destruction Spirituelle 5 - Chaleur du Phoenix 5 - Militantisme 3 - Furie de feu 1 - Rayonnement 3 - Volonté éclatante 4

95 336 Po

-----

allez vers la ville de Stonebridge -> **Marten Guiscard** [quête 'Recel dans les **Cryptes**' terminée] ("La rébellion automate" - les automates attaquent **Stonebridge** brûlant tout sur leur passage - ok quête principale)

progressiez jusqu'au **Meisterhall** -> la **salle du comité** -> **Sigismund Wulf** -> les **Meisters** vont bien, ses automates ont fait le travail - votre venue a fait s'enfuir l'**Aristocrate** par un passage secret dissimulé dans la grande étagère -> allez y -> ...

détruisez les **machines** autour de l'**Aristocrate** puis, dès que c'est possible, celle qui l'entoure au Centre -> ... -> **automatiquement**, vous êtes dans la **salle du comité** avec lui, les 5 **Meinsters** et **Odo le vénérable** -> discussion -> l'**Aristocrate** est **Archambaud du Payen**, 1er apprenti du grand Mage, dernier survivant de la 10ème légion (il a vécu le massacre de la **Grande Commanderie**, à **Stonebridge**, il y a 30 ans et a ourdi sa vengeance au fil du temps) -> prenez une décision (l'absoudre ou le faire arrêter) -> je le fais arrêter, **Sigismund Wulf** s'engage a rechercher et juger les habitants de **Stonebridge** ayant participé aux événements contre la 10ème légion

c'est ensuite le moment du vote des 5 **Meisters** (4 voix pour et 1 abstention - quête terminée) -> ...

**Maire Grimmelhaus : Alors qu'il en soit ainsi, une alliance est déclarée entre la ville de Stonebridge et la 10e Légion. Que nos ennemis tremblent d'effroi !**

Fait "Seigneur protecteur de **Stonebridge**" (**Endurance + 3**) - vous obtenez 2 ou 3 **objets** dont une **essence** et

une 3ème sphère de puissance

parlez de nouveau aux 5 *Meisters* -> *Krasbou* ("Les ombres du passé" - enquêter sur 3 personnes suspectées d'avoir participé à l'attaque contre la **Grande Commanderie** dans le passé - ok voir ci dessous) - je ne veux pas de sa récompense, il la donne quand même en précisant qu'elle sera impossible !

allez dans le **Quartier Inférieur** -> rapportez les **objets volés** à *Werner Schnaus*, marchand dans le **jardin public** -> parlez à *Wensel* et prenez une décision (*je le laisse à sa déliquescence*) -> retournez dans la **Ville de Stonebridge** -> parlez à *Rudolf Maxwell*, le marchand près de la **Place** et prenez une décision (*je lui demande rien, il n'a pas à payer pour son paternel*) -> continuez -> parlez à *Frédéric Platz* celui qui vend de la **joaillerie** et prenez une décision (*4 choix -> je lui demande de s'excuser, il donne 1 objet*) -> retournez au **Meisterhall** pour rendre compte à *Krasbou* dans la **salle du comité** (*quête terminée*)

en vous dirigeant vers l'extérieur, vous pouvez parler à l'*Aristocrate* dans une des deux cellules du **Hall** -> allez à la **Grande Commanderie** -> empruntez le **passage** -> allez à celui de ...

## Glitterdelve et alentours

### les Montagnes gelées

progressiez -> **portail** verrouillée de l'intérieur vers **1er avant poste de la légion** (*ok juste après*) -> ... -> herse demandant une **clé** vers **2nd poste de la légion** (*ok juste après*) -> ...

*Sapeur Royaliste* -> il vous donne la **clé de la herse** (*vous devez trouver de la poudre à canon et un boulet de canon pour deux actions- quête principale*) -> revenez et levez la **herse** -> prenez la **poudre à canon** -> remontez vers le **1er avant poste de la légion** -> utilisez le **canon** pour détruire le **portail** -> éliminez les Azunites -> ...

redescendez -> **3ème avant poste de la légion** -> prenez le **boulet de canon** -> revenez et utilisez le **canon** pour bloquer l'entrée des **Mines de Glitterdelve** -> avancez -> cassez la **barrière de cristaux** -> ... -> traversez la cascade -> ...

*Ibsen Yamas IV* -> si vous stoppez le géoflux (*ce qui gèlera la cascade*), il vous indiquera le chemin (*quête principale*) - ("Montagne sauvage" - il dit avoir aperçu des Royalistes perdus dans la **Montagne**, retrouvez les - ok voir ci dessous) -> ...

### le Défilé de Kaari

avancez -> allez main gauche -> cassez le **2nd conduit de géoflux** -> ... -> allez main droite -> *éclaireur Royaliste* -> ramenez le groupe auprès d'*Ibsen Yamas IV* (*quête terminée*) - il vous permet de prendre ce que



contient son coffre -> ...

avancez de nouveau -> allez main droite -> Ouest -> cassez le 1er conduit de géoflux -> retournez au 2nd conduit de géoflux -> continuez -> allez main gauche -> cassez le 3ème conduit de géoflux -> rendez vous auprès d'...

*Ibsen Yamas IV* ("La grotte d'*Ibsen*" - la nettoyer - ok de suite) -> il vous une magnétite solaire qui vous guidera et indique l'Ouest (quête principale) -> allez d'abord à l'Est en suivant les roches brillantes révélées par la magnétite solaire -> la grotte d'*Ibsen* -> ... -> rendez lui compte, il vous offrira 2 objets (quête terminée) -> ...

avancez et reprenez main gauche -> tout droit vers l'Ouest en suivant les roches brillantes révélées par la magnétite solaire -> ... -> cassez la barrière de cristaux -> ... -> aidez *Roderick* (vous êtes derrière l'éboulement provoqué par votre tir de canon), puis suivez le jusqu'à *Phineas* -> ... - allez au Nord ->

## le Grand Puits

cristaux rouge puis vert pour la 1ère plateforme -> soldat Royaliste garde la herse d'accès au Tunnels des Mines de l'Ouest (ok + tard) -> ... -> soldat Royaliste vous indique le passage (Est) -> ... ->

## la Cour Tumbledown

3 documents savoir du côté des servantes

*Bartholomé*, marchand, pratiquera de fortes remises pour services rendus dans le Marais de l'Est

*Reine Roselyne* et le *Seigneur Devonsay* -> discussions autour du sujet de l'enfant *Jouvence Radieuse* (le lui demande comment elle a fait pour nous voir), du passé (je lui dit que nous n'avons pas le temps de nous chamailler) et de l'attaque des troupes de *Jeyne Kassinder* / Fait "Loyauté assurée" de la part de *Reinhart Manx* (Endurance + 3) / quêtes principales -> exploser les Tunnels des Mine Sud et les Tunnels des Mines de l'Ouest

*Phineas* ("Tout ce qui brille" - récupérer une douzaine de gemmes de souffrite - ok)

*Bartholomé* -> ("Le prototype" - retrouver le carabine a répétition dans les Tunnels des Mines Sud - ok)

redescendez et allez à la herse qui donne accès aux Tunnels des Mines de l'Ouest -> 3 gemmes de souffrite révélées par la magnétite solaire dans le coin -> passez la herse -> *Roderick* ("Des ponts en travaux" - des soldats Royalistes sont bloqués - ok voir ci dessous) -> ...

## Tunnels des Mines de l'Ouest

je suis avec *Katarina*

avancez et explorez le bas-> au Sud, **cartouchière de poudre noire** sur un **cadavre** -> allez plein Nord -> ... -> positionnez les 2 **plateformes** via les **cristaux rouges** -> allez sur la **1ère plateforme** puis remonter vers le Nord -> positionnez la **3ème plateforme** via les **cristaux rouges** -> **les soldats Royalistes peuvent s'échapper - quête terminée** -> allez là où ils étaient -> 3 **coffres** et **cartouchière de poudre noire** -> revenez jusqu'au **cadavre** au sud -> ...

montez et explorez le haut -> **cartouchière de poudre noire** sur un **cadavre** près du chariot -> ... -> **cartouchière de poudre noire** sur un **cadavre** près d'un **coffre** -> ... -> **cristaux rouge** pour faire venir une **4ème plateforme** (**se déplace avec la touche 'Utiliser' au sol**) -> allez y -> 2 **coffres** -> revenez et continuez -> passez l'ascenseur (**ennemis arrivent de là**) -> empruntez la **5ème plateforme** (**se déplace avec la touche 'Utiliser' au sol**) -> 5 **gemmes de souffrite révélées par la magnétite solaire** -> empruntez la **6ème plateforme** (**se déplace avec la touche 'Utiliser' au sol**) -> ... -> déposez les **cartouchières de poudre noire** dans le **chariot** -> écarter vous -> ... -> revenez dans le **Grand Puits** -> ... -> commercez à la **Cour Tumbledown** -> ...

| Anjali                                                                             | Forme de l'esprit | Niveau 2      |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------|
|  | Points de vie     | 2070/2070     |
|                                                                                    | XP                | 247887/265150 |
|                                                                                    | Endurance         | 207           |
|                                                                                    | Attaque           | 109           |
|                                                                                    | Volonté           | 113           |
|                                                                                    | Agilité           | 44            |
|                                                                                    | DPS physiques     | 10            |
|                                                                                    | DPS compétence    | 1             |
|                                                                                    | % coups critiques | 7.6           |
|                                                                                    | Sentence          |               |
|                                                                                    | Armure            | 7             |
|                                                                                    | Contre            | 5             |

**Statistiques supplémentaires** : Poison 6 - Evanouissement 6 - Châtiment 29 - Garde 19

**Aptitudes** : Coup tournoyant (Maîtrisée) -> Impact écrasant 4 - Danse du feu 1 / Aura d'Immolation (Maîtrisée) -> présence enflammée 5 / Chaleur Spirituelle -> étincelle revivifiante 5 / Invoquer Chacal -> Compagnon fidèle 3 - Conflit canin 2 / Flamme ardente -> Flamme éternelle 5 / Coup des Cieux / Colonne de feu / Coup de lance / Barrière explosive

**Talents** : Destruction Spirituelle 5 - Chaleur du Phoenix 5 - Militantisme 3 - Furie de feu 1 - Rayonnement 3 - Volonté éclatante 5 - Représaille 3

154 519 Po

ressortez et filez plein Sud -> ... -> une **plateforme** est trop haute (**ok + tard**), allez au Sud -> ...

## Tunnels des Mines du Sud

*Roderick* vous recommande de trouver **de nouveau** des **cartouchières de poudre noire** pour exploser la

brèche -> vous en trouvez une rapidement sur un **cadavre** près de l'ascenseur (**ennemis arrivent de là**) -> ... -> à la **patte d'oie**, filez à gauche -> **cartouchières de poudre noire** sur un **cadavre** -> continuez -> une **immense herse** fermée (**pas de levier de ce côté - ok + tard**) -> retournez à la **patte d'oie** et prenez l'autre tunnel -> ...

**cartouchières de poudre noire** sur un **cadavre** -> **cristaux rouge** active une **1ère plateforme** au dessus de vos têtes -> retournez dans l'autre tunnel (**celui de la herse**) -> empruntez cette **1ère plateforme** (**se déplace avec la touche 'Utiliser' au sol**) -> ... -> 4 **gemmes de souffrite révélées par la magnétite solaire** -> continuez -> ... -> **cartouchières de poudre noire** sur un **cadavre** -> Sud -> cassez les **cristaux** pour trouver le **prototype** -> revenez puis Est -> ...

ascenseur (**ennemis arrivent de là**) -> levier lève l'immense herse -> **allez sauvegarder et revenez par là** -> ... -> -> déposez les **cartouchières de poudre noire** dans le **chariot** -> écartez vous -> ...

-----

revenez dans le **Grand Puits** pour vous rendre à la **Cour Tumbledown** -> ...

pour lui avoir ramené la **carabine à répétition** (**le prototype**), *Bartholomé* vous donne 3 **objets** (**quête terminée**)

après lui avoir donné les 12 **gemmes de souffrite** qui amélioreront sa géomancie, *Phineas* vous récompense de 2 **objets** (**quête terminée**)

*Phineas*, *Reine Roselyne* et le *Seigneur Devonsay* -> quête principale -> **couper le géoflux pour provoquer une énorme explosion là où sont les troupes de Jeyne Kassynder** (je leur dit que ce n'est pas sans risque)

ressortez et filez plein Sud -> ... -> *Phineas* baisse la **plateforme** (**celle qui était trop haute - se déplace avec la touche 'Utiliser' au sol**) -> suivez le et défendez le durant son opération -> revenez vers la **Cour Tumbledown** -> *Roderick* vous envoie aider le *Seigneur Devonsay* -> **vous êtes dans le Grand Puits** -> descendez (**direction Nord**) -> ... -> le *Seigneur Devonsay* vous demande de ralentir les ennemis -> empruntez la **plateforme** (**se déplace avec la touche 'Utiliser' au sol**) -> ... -> *Jeyne Kassynder* et 2 **archontes** (**a priori -> Rajani et Saraya**) viennent vous parler (**elle dit être la fille du Roi décédé, grand père de la Reine Jocelyne -> c'est donc sa tante / je demande a négocier, elle refuse**) -> affrontez la bête de guerre -> ...

le plan initial a fonctionné, l'armée de *Jeyne Kassynder* est décimée par l'embrasement des vapeurs venant du fond du **Grand Puits**

vous êtes à la **Cour Tumbledown** -> *Phineas*, *Reine Roselyne* et le *Seigneur Devonsay* -> discussion (**je leurs demande la vérité sur le décès du Roi et leurs dit que j'essaierai d'épargner Jeyne Kassynder**)

Fait "Alliée envoûtante" (**Agilité + 2**) -> *Katarina* a confiance en moi

Fait "Allié Royaliste" (**Endurance + 5**) -> soutien sans faille à la couronne

Fait "Champion endurant" (**Endurance + 2**) -> + de 100 000 pts de dégâts encaissés (je n'ai pas noté quand exactement)

vous obtenez un 4ème sphère de puissance

dirigez vous vers la sortie -> *Roderick* vous escortera jusqu'au **passage** -> rendez vous à celui de **Stonebridge** -> ...

-----

la Grande Commanderie -> *Odo* et *Marten Guiscard* -> quête principale -> je leur dit qu'il faut attendre pour savoir si *Roselyne* sera une grande Reine -> j'évoque le secret de *Jeyne Kassynder* et propose d'utiliser les passages (le sujet du décès du Roi n'est pas évoqué) -> ils la localisent à la **Flèche** -> reste à avoir le soutien de nos alliés ->

allez au **Meinsterhall** -> la **salle du comité** -> ... -> dites que vous avez besoin d'un peu temps (+ d'automates) -> refaites le tour des *Marchands* et revenez dire au Maire *Grimmelhaus* que l'heure du départ a sonnée -> ...

**Sigismund Wulf : Nos automates attaqueront la ville de la Baie d'Égide au pied de la montagne. Ils attaqueront les forces de Jeyne et feront diversion, vous comprenez ?**

## le Mont Jhereb

### les Fortifications de la Flèche

avancez -> *Rajani* et *Saraya* -> elles n'attaquent pas (j'avais gracié *Rajani* ...) et disent que *Jeyne Kassynder* est folle -> je leurs dit que j'épargnerai les autres archontes - elles annoncent que celle de la vengeance et celle de la guerre seront hostiles et mentionnent une plaque jaune dans le **Jardin** ouvrant un passage secret - pour finir, elles évoquent ma naissance

je suis avec *KLucas Montbarron*

### le Jardin

prenez le **portail Sud** -> levier ouvre le **portail Nord** -> allez y -> levier ouvre le **portail Ouest** et le **portail Est** -> ...

**portail Ouest** -> tout droit -> pistez et atteignez les balises jaunes sur la mini carte -> **Tourelle Ouest** -> levier -> ascenseur -> affrontez l'archonte de la guerre -> ressortez de là et aller au ...

**portail Est** -> pistez et atteignez les balises jaunes sur la mini carte -> **Tourelle Est** -> levier -> ascenseur -> affrontez l'archonte de la vengeance -> allez au Sud -> *Gavril* un marchand - Fait "Marchand ehbban" (Agilité + 2) -> cumul vente pour + de 100 000 Po -> ressortez de là et allez marcher sur la plaque jaune juste à droite après le **portail Ouest** -> ...

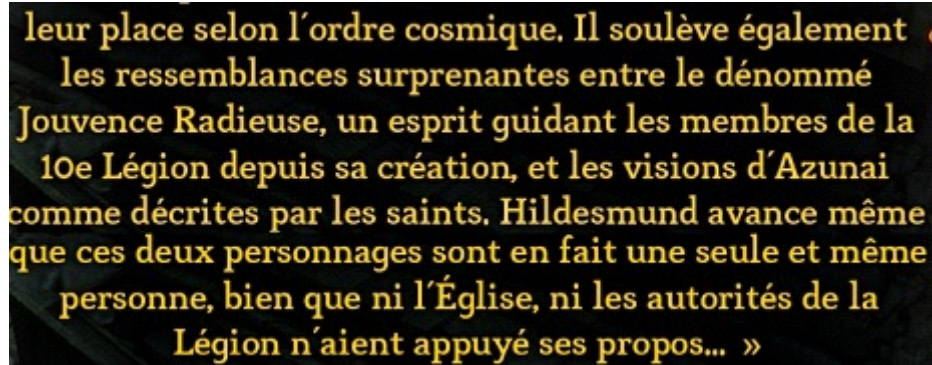
**portail Nord** -> descendez dans ...

### le Donjon

descendez -> levier ouvre porte -> levier ouvre porte -> ...

Ouest -> *Fitch*, un voleur prisonnier, indique que la clé du geôlier est au Nord -> allez y et récupérez la -> revenez vers lui -> libérez le (ou pas) -> je le libère -> fouillez les 4 cellules -> ....

Est -> levier lève la herse -> ... -> libérez les nobles - Fait "Libérateur" (Agilité + 5) -> pour aller dans la cellule dont la porte est barrée, passez par celle la plus proche en cassant deux murs fragiles -> ...



leur place selon l'ordre cosmique. Il soulève également les ressemblances surprenantes entre le dénommé Jouvence Radieuse, un esprit guidant les membres de la 10e Légion depuis sa création, et les visions d'Azunai comme décrites par les saints. Hildesmund avance même que ces deux personnages sont en fait une seule et même personne, bien que ni l'Église, ni les autorités de la Légion n'aient appuyé ses propos... »

extrait du document savoir

ressortez dans le Jardin -> allez au Nord -> portail -> avancez -> vous arrivez à la Flèche -> ...

## ORTHOGRAPHE

### le Choeur d'Azunai

document savoir -> Fait "Gardien du savoir" (Volonté + 4) -> 60 documents savoir

avancez -> affrontez ses alliés -> Nord -> sauvegardez -> levier -> ascenseur -> ...

### le Sanctuaire des Flammes

combattez -> ... -> Nord -> porte -> levier -> ascenseur -> ...

### Saint Solace

affrontez *Jeyne Kassynder* (j'ai fait ce combat en facile, ça va beaucoup trop vite) -> ... -> elle s'enfuit vers la Forêt endeuillée (dans la Comté endeuillée) en espérant faire revivre une armée d'archontes et diriger le Royaume d'Ehb -> n.b. : vos alliés ont gagnés à la Baie d'Egide ...



*Marten Guiscard* et *Arajani* -> quête principale

**Rajani : Oui. Vous ne vous souvenez pas de votre vie antérieure... mais vous avez défié la mère de Jeyne dans la Comté endeuillée, ce qui a causé votre mort.**

suivez *Marten Guiscard* -> levier -> ascenseur -> tout en bas du Donjon de la Flèche -> vous retrouvez *Fitch*, il marchande quelques objets volés -> dirigez vous vers le passage -> je dis à *Marten Guiscard* que je comprend qu'il ne puisse nous suivre -> empruntez le passage -> ...

vous êtes à la **Commanderie de la légion** (celle du **Rukkenvahl** qui est sous le feu des archontes) et retrouvez *Armand* puis *Lazar Bassili* -> emmenez les au passage -> *Armand* vous donne un clé -> descendez en bas -> ...

la **Forêt de l'Est** -> progressez (en suivant la quête) -> l'enfant *Jouvence Radieuse* -> demandez lui un conseil -> la **Comté endeuillée** -> ...

le dernier combat se déroule en deux phases, il vous faudra taper sur les mains dans la 1ère et sur la tête dans la seconde - personnellement, dans la seconde phase, je n'ai fait qu'éviter les ennemis invoqués (ils disparaissent quelques secondes, le temps de taper sur la tête et se soigner)

vous aurez ensuite a prendre une dernière décision a propos *Jeyne Kassynder* ... -> cinématique de fin

#### ~~~~ BILAN ~~~~

phase de prise en main du jeu -> test des 4 personnages proposés pour en choisir un(e) & paramétrage des contrôles clavier souris -> 4 h 30

durée de la partie indiquée par le jeu -> 20 h 00

durée estimée de la partie (rédaction du document comprise) -> 43 h 00

Niveau atteint -> 30

#### ~~~~ CRITIQUES - AVIS ~~~~

##### les défauts

absence de nourriture, de phases de repos et de gestion des munitions - inventaire surdimensionné

lors des montées de niveau, le jeu nous impose d'affecter les différents points immédiatement

quelques figeages de clavier lors du lancement de cinématiques avec dialogues -> le 1ère n'apparaît pas -> fermer le jeu (et au besoin, arrêtez puis démarrez le PC)

je ne sais si cela viens de mon clavier, mais souvent, l'image s'est mise a tourner elle même et cela, en

boucle ?

la possibilité de changement, à tout moment, du compagnon actif est débile (cela suppose que les autres nous suivent, invisibles, et refusent de nous aider)

pouvoir mettre le jeu en pause (active ou pas) aurait été grandement apprécié (9 aptitudes -> potentiellement 9 améliorations = 18 combinaisons clavier et/ou souris en combat, c'est beaucoup [ trop])

### les atouts

textes et voix en Français

les temps de chargement sont rapides - les graphismes et les animations de combats (bien dynamiques) en 3D sont d'un bon niveau

le système de sauvegarde nous fait certes, perdre du temps, par contre, il permet à quelques secteurs d'être parcourus sous la forme d'un challenge -> impossibilité de sauvegarder tant qu'un objectif n'est par réalisé

le jeu est dans le même monde (le **Royaume d'Ehb**) que ses aînés, avec de nombreuses références aux événements et aux personnages de **Dungeon Siege 1** (je n'ai pas encore joué le 2)

l'exploration est beaucoup moins contrainte que dans le **1** (qui est totalement linéaire)

les histoires principales et annexes sont bien ficelées, la documentation est intéressante, les dialogues sont bons avec beaucoup de RP (en sus de certaines actions, de vos choix d'évolution de votre personnage et de ses 3 *compagnons*)

**Dungeon Siege 3** est un bon jeu