

DEUS EX Human Revolution - Aout 2011 / version Director's Cut - Décembre 2013

dev. EIDOS MONTREAL - Version GOG -> 2.99 Euros

le Manuel FR -> <https://traductionjeux.com/DeusEx-HR-guide.html>

l'option "Initiation" reprend la plupart des notions décrites dans le manuel (les deux sont complémentaires)
-> elle est accessible par <Tab>, en cours de début de partie, quand le jeu l'indique <=> didacticiel

<Barre Espace> pour passer les différents crédits au lancement du jeu ou pour shunter les dialogues

<Impr Ecr> ne fonctionne pas -> utiliser un logiciel comme 'Fraps' pour les captures d'écran (et faire des vidéos)

***** NOMENCLATURE *****

Commentaires / Objets / Interaction / Textes / Nom_d'un_PNJ

Obtention point de dynamisation / Augmentation

QP : Quêtes principales - QS : Quêtes secondaires

***** LE JEU *****

Vu à la 1ère et à la 3ème personne / résolution adaptée à votre écran (modifiable) / Textes & Voix FR

Taille des cartes : Petite à Moyenne / 3 niveaux de difficulté -> modifiable en cours de partie

Temps de chargement : Bon / IA Ennemis : Bonne / Gameplay : assez bon

il est préférable d'avoir précédemment joué **Deus Ex Goty** (et/ou **Invisible War**) ... des clins d'oeil à ces derniers sont présents, sous diverses formes, dans **Human Revolution** (présence aussi "d'œufs de pâques" avec des références plutôt Nord Américaine)

l'action se déroule 25 ans avant **Deus Ex Goty**, en 2027 dans un monde où les **augmentations** biomécaniques sont en pleine expansion (les nano-modifications n'ont pas encore étaient développés) - les anti **augmentations** montent en puissance dans le monde entier

nous sommes *Adam Jensen*, ancien agent du SWAT, employé comme spécialiste en sécurité à **Sarif Industries**
... suite à une attaque sur notre lieu de travail, nous sommes grièvement blessé et ne devons notre salut qu'aux **augmentations** implantées pendant notre sommeil

progression linéaire avec des retours sur deux régions déjà visitées -> **Détroit** et **Hengsha**

possibilités multiples pour progresser pour de nombreuses zones selon son RP et le matériel disponible / de nombreux choix (RP) seront à effectuer tout au long de l'aventure avec (ou sans) des impacts bénéfiques a posteriori

visiter tous les secteurs de chaque carte -> Bonus PE explorateur ou voyageur (ils ne sont pas identifiés comme tel dans ce document ... il y en a partout)

lire tous les livres électroniques -> Bonus PE érudit pour ceux d'*Hugh Darrow*

réussir à persuader les tiers -> Bonus PE beau parleur

bonus PE en cas de mission(s) exécutée(s) sans déclencher d'alerte (Fantôme) ou d'alarme (Artiste)

assommer les ennemis rapportent plus de PE que de les tuer (cependant, ils pourront être réanimés par leurs collègues)

les tarifs de rachat par les divers marchands semblent indentiques

les boissons alcoolisées agissent de la même façon que les médicaments -> ils augmentent de façon temporaire les points de santé -> 100 est le maximum après régénération (cf. améliorations système de soins sentinelles RX)

les nutriments augmentent eux temporairement le nombre de cellules chargées d'énergie -> 2 est le nombre minimum de cellules chargées après régénération (cf. améliorations convertisseur énergétique SARIF 8)

un seul type d'arme de corps à corps -> "intégré" dans les bras (cybernétiques) du héros / les types d'armes à distance et leurs améliorations d'armes, à quelques exceptions près, sont très proches ou similaires des deux premiers **Deus Ex** - certaines améliorations peuvent être installées plusieurs fois sur une même arme (avec un maximum propre à chacune d'elles - se référer aux "traits penchés" jaune, vert et gris)

regarder les adresses courriels quand vous en consultez -> y figurent souvent les organisations

écouter les conversations des tiers, qu'ils soient amicaux ou non / regarder la télévision et écouter la radio sans possibilité (ou volonté) de désactivation -> on peut bloquer le "champ de vision" de robots comme des tourelles avec des caisses ou les déplacer dans des lieux où ils ne pourront plus nous "embêter"

si faire du bruit ne perturbe pas votre RP -> pour les mines, jeter un contenant comme une caisse, une boîte ou une poubelle dans le rayon de détection pour qu'elle explose - casser un mur fragilisé provoque des nuisances sonores -> certaines portes (en bois) peuvent être dézinguées avec des explosifs ou des grenades à fragmentation (à essayer -> fusil à double canon ou fusil à pompe)

***** LA PARTIE *****

j'ai indiqué uniquement les objets "intéressants" ou "peu courants"



*j'ai choisi le mode de difficulté : **NORMAL** - Aide à la visée : **NON** - Surbrillance des *objets* et des interactions : **OUI***

RP -> Combattant -> Neutre ("mange à tous les râteliers") - Chouraveur ("pour la bonne cause")

DETROIT – U.S.A.

Bienvenue dans la révolution

Sarif Industries

"entraînement" au tir et au déplacement ... embuscade -> *Megan Reed* est assassinée - nous sommes au plus mal



Davis Sarif, notre employeur

Jensen reprend du Service

Sarif Industries



6 mois plus tard, après les 1ères *augmentations* imposées

QP -> réparation implant rétinien au Tech Lab par *Frank Prichart* / prendre l'hélico) -> *ok*



Frank Prichart sera d'un aide précieuse durant toute l'aventure ...



Faridah Malik, notre fidèle pilote

le Siège de Sarif

dans l'hélico, j'ai choisi le fusil d'assaut / QP : récupérer le Typhoon (ok) / QS : libérer les otages (ok)

Sarif Entrepot

Extérieur -> 1 passage dans la cahute

Intérieur bas -> 2 échelles (SO dans un local et NE)

Labo Assemblage

lab 1 -> 1 circuit ventilation SO en bas à droite de l'escalier -> QS Otages (ok) <- le code pour désactiver la bombe est sur un des ennemis (1505) ou Piratage / QS : sauver Josie Thorpe (la femme d'un des otages) (ok)

lab 2 -> 1 petit circuit ventilation en bas à gauche (NO) -> storage room 2 / storage room 3 -> 1 ampli. dégâts (installé sur fusil à double canon)

Labo Factorisation

level 002 -> kit de dynamisation en arrivant - circuit de ventilation sur la droite / virus atomiser et virus

arrêter dans la pièce de l'ordinateur qui gère la caméra et la tourelle

Server Room A1 -> QP Typhoon (ok) -> QP : trouver Zeke Sanders (ok)

bâtiment administratif

1 circuit de ventilation dans la pièce en haut à gauche

X ordinateurs niveau 1

QP trouver Zeke Sanders (ok + bonus 1 000 PE beau parleur -> Zeke est libre de partir) & QS sauver Josie Thorpe (ok) / + 1 dynamisation / QP retourner à Sarif Industries (ok)

un loup dans la bergerie

Sarif Industrie

QP : livrer le Typhoon à Frank Pritchard au Tech Lab (ok) / rendre compte à David Sarif -> prendre l'ascenseur (ok)

+ 1 dynamisation

QP : aller à la Clinique Amplib de la 2ème rue (ok) / aller au Commissariat de Jefferson Drive puis à sa morgue (ok)

QS : qqn veut nous parler dans notre bureau -> Security Manager Office au 3ème niveau -> QS : Tim Carella veut qu'on récupère la preuve de sa culpabilité chez Tindall -> trouver et entrer dans son domicile (ok) / via l'ordinateur -> QS : rdv avec Thorpe dans son immeuble (ok) + code bureau Denzel Mitchell (juste en face) -> carnet électronique donne code bureau 27 du seconde étage -> circuit de ventilation -> bureau de Mika Pine -> r.a.s. / la sortie est tout en bas des escalators

Bagley Avenue (devant Sarif Industrie)

QS : Cassandra, la mère de Morgan Reed -> rencontrer l'inspecteur Chase près de la Clinique Amplib (ok cf. ci dessous)

tout à l'Est -> Ruelle de Bagley Avenue -> porte niveau 3

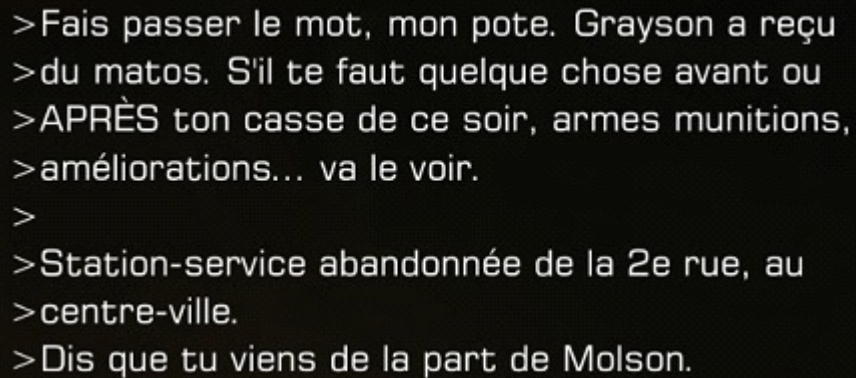
en allant vers la station de métro -> Laetitia ("Tish" qui fouille les poubelles) donne des informations contre rémunération - pas loin, en face, on peut sauter par dessus la grille <- prépositionner une caisse ou un baril

Appartements Sud

QS (3) : l'inspecteur *Chase* renvoie vers *Chet Wagner* (ok) et (le bureau) de *Penn* (ok) au Commissariat et à l'Entrepôt de ce dernier (ok preuves classées)

Thorpe indique un revendeur de marchandises du marché noir -> *Seurat* dans un Appartement (Nord) sur Earl's Court (ok)

en se dirigeant vers la Clinique Amplib, on tombe sur *Grayson*



> Fais passer le mot, mon pote. *Grayson* a reçu
> du matos. S'il te faut quelque chose avant ou
> APRÈS ton casse de ce soir, armes munitions,
> améliorations... va le voir.
>
> Station-service abandonnée de la 2e rue, au
> centre-ville.
> Dis que tu viens de la part de *Molson*.

nous avons récupéré cette information à l'Usine de *Sarif* ... -> pas de dialogue concernant *Molson* ?

vente de munitions de types/calibres non utilisées et achat d'un ampli. dégâts

derrière -> un code pour "le palais" de *Krumb's* sur un carnet électronique (ok) / Toit de la Station Service Abandonnée (approcher un contenant pour sauter sur le container puis sur le toit) -> circuit de ventilation -> 1 fusil de précision - 1 carnet électronique

Clinique Amplib

en face -> porte niveau 2 ("le palais" de *Krumb's*) / près de la publicité "Il Metamorphoso" -> échelle -> porte niveau 4

nous recevons 5 000 crédits provisionnés par *David Sarif* -> achat d'un kit de dynamisation (reste 1 à la vente - 5 000 crédits -> ok)

Toilettes du Convention Center

un groupe de Punks (are not dead) agressifs ... circuit de ventilation -> planque de matériel

Appartements Est

1 porte niveau 2 - passage en sautant vers ...

Appartements Ouest

trouver l'immeuble de *Tindall* (ok) -> QS : entrer dans son appartement (ok) / + 1 dynamisation

cour extérieure -> grille niveau 2 (code ok voir RDC)

RDC -> porte niveau 1 (ok grenade à fragmentation) -> appartement de *Tindall* -> ordinateur -> code grille cour extérieure & courriel rdv derrière la **Station Service Abandonnée (ok)** -> choix d'aider *Tindall* à se débarrasser de 2 dealers (terrain de basket) contre la vidéo compromettante pour *Carella (ok)* - ce dernier sera à l'entrée de la station de métro et nous offre un système de visée laser -> QS terminée

1er étage -> porte niveau 1 (ok voir plus bas - QS concernant *Jack O'Malley*)

2nd étage -> porte niveau 5 (ok explosif) -> après **Montréal** -> porte niveau 2 (ok explosif) - ordinateur niveau 1 - clavier niveau 5 (ok système de déverrouillage) -> cache de matériel dont 1 kit de dynamisation

Appartements Nord

1 virus arrêter à droite de la 1ère fenêtre ouvrable

Haut -> 2 membres du gang des flingueurs -> code de la chambre sur un carnet électronique d'un des deux - 1 ordinateur niveau 2

Bas -> porte niveau 2 / *Seurat* est bien là, il nous fait des remises sur ses objets (je crois que c'est à lui que j'ai acheté des explosifs) - coffre niveau 4

Terrain de Basket

porte niveau 5 (ok après **Montréal**) -> des faisceaux laser (gaz toxiques) - 1 clavier niveau 4 - valve derrière les caisses (ok) -> stock d'armes dont 1 fusil de précision silencieux et des munitions

juste au Nord -> tunnel qui mène vers la bouche d'égout - porte niveau 2 -> une planque de matériel (1 pistolet à impulsion électrique) <- on trouve le code sur un carnet électronique vers le Nord près des 2 bennes

achat d'un silencieux & achat du second et dernier kit de dynamisation à la **Clinique Amplib**

Les Egouts

entrée -> bouche d'égout en bas des escaliers de la station de **Métro** -> Sud **Bank of Detroit** entre les **Appartements Nord** et l'entrée du **Commissariat**

présence de Punks agressifs et de murs fragilisés (cf. **Détroit** après **Montréal**)

Sortie Centre Ouest -> porte niveau 3 -> **Commissariat - Floor 2 ?**

Sortie Nord -> le ...

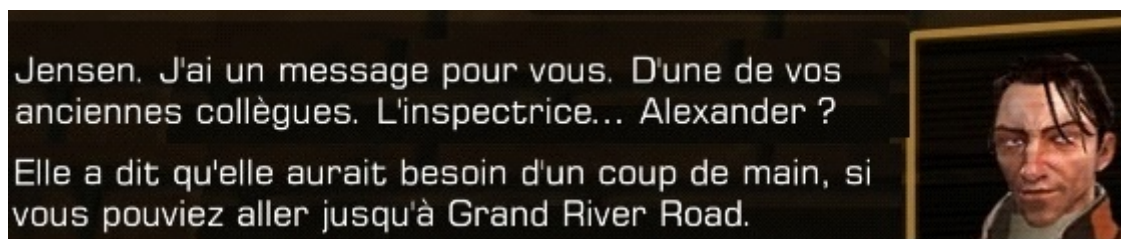
Secteur de l'Entrepôt

accès à la zone -> une entrée par **les Egouts** cf. ci dessus, l'autre par un secteur électrifié (cf. **Détroit** après **Montréal**) au Nord Est de l'entrée du **Commissariat**

Entrepôt

nous trouvons les preuves classées sur différents **supports** - 1 **coffre** niveau 3

accès au **Commissariat** -> **échelle** (approcher une **caisse** pour l'utiliser) -> 1 **porte** niveau 2 / en haut -> circuit de ventilation - **échelle** - circuit de ventilation -> on arrive au **Floor 3**



message reçu par l'Infolink ... n'apparaît pas dans le journal

le Commissariat

Floor 1

QS : *Chet Wagner* nous rembarre, on doit trouver le moyen de le faire parler (ok cf. **Floor 3**)

QP : *Wayne Haas*, un ancien collègue du SWAT, nous donne accès à la morgue (+ 1000 PE beau parleur)

+ 1 dynamisation

toilettes femmes -> code de *Mélanie* sur un **carton électronique** -> ouvre 1 **porte** niveau 2 à côté -> code **ordinateur** de l'armurerie sur un **carton électronique** / circuit de ventilation

code de *Bernard Gum* sur un **carton électronique** à récupérer dans la pièce juste avant l'Atrium / 1 **porte** niveau 2

4 **ordinateurs** niveau 1 dans l'Atrium

Sous Sol

la morgue -> 1 **virus atomiser** -> on récupère la **puce cérébrale** sur le corps du *pirate* -> QP : aller dans notre chambre à l'**Immeuble Chiron** sur Grand River Road (ok) / 1 circuit de ventilation juste avant la morgue mène au bureau de la prison -> **relais de sécurité** niveau 2 / 1 '**restricted area**'

Floor 2

3 portes niveau 2 - circuit de ventilation -> bureau de *Penn* -> ordinateur (utilisation d'un système de déverrouillage) -> courriel qui relate l'enterrement de l'affaire / porte niveau 2 -> Secteur de l'entrepôt ?

'restricted area' -> armurerie -> circuit de ventilation (section protégée) -> ordinateur -> ouvre la réserve -> 1 prime et 3 packs énergie prime - amélioration cadence de tir et d'autres objets

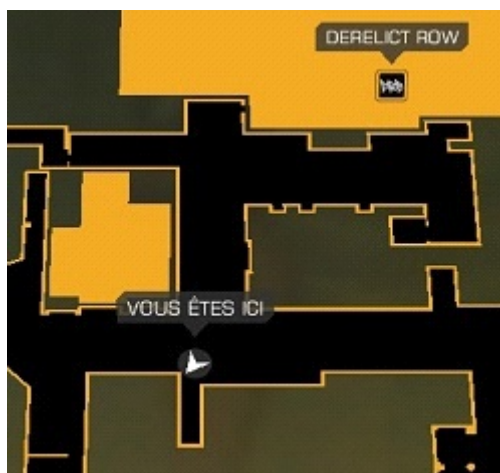
Floor 3

bureau de *Murphy* -> circuit de ventilation / bureau de *Bernard Gum* -> le fusil à pompe - ordinateur niveau 1 / bureau de *Mc Cann* -> virus arrêter - circuit de ventilation donne accès aux bureaux :

. d'*Alexander* -> 1 système de déverrouillage (j'en ai acheté 4 à *Grayson* pour 300 crédits l'unité) - ordinateur niveau 1

. de *Wagner* -> ordinateur (utilisation d'un système de déverrouillage) -> courriel qui devrait le faire parler (ok)

+ 1 dynamisation



en se dirigeant vers l'**Immeuble Chiron**, on rejoint l'inspectrice ...

Alexander -> QS (3 + 1) : enquête sur *Jack O'Malley*, un flic ripou qui fricote avec des gangsters (ok)

j'ai rendu compte à *Cassandra Reed* dans le hall de l'**Immeuble Chiron** (QS terminée)

Appartements Ouest

1er étage -> porte niveau 1 (explosif) -> appartement de *Jack O'Malley* -> code de la porte niveau 4 sur un carnet électronique -> une mine en état d'alerte quand on l'ouvre la porte -> lancer un carton pour la déclencher à distance -> prendre les paquets de drogue et identifier la cargaison d'armes de *Jack O'Malley* pour *Alexander* (ok) - ordinateur niveau 1 - coffre niveau 3

Bâtiment en face de l'Immeuble Chiron

couloir de maintenance -> arbalète pour *Alexander* (ok)

Appartements Nord

augmentation -> Dos -> Booster de Réflexes (coût : 2 reste 6)

en haut (nous y sommes déjà passé) -> neutraliser (ou éliminer) les membres du gang des flingueurs - double
T doit rester en vie (ok)

Derelict Row #1

Extérieur -> sur un Flambeur -> code sur un carnet électronique d'une planque de matériel -> vu a posteriori : sans doute la porte toute à l'Est, code 0187 -> cache d'armes + 1 explosif) - aller à la porte tout droit pour arriver à l'intérieur du "complexe" -> se diriger jusqu'à la planque d'armes par le centre, si possible sans déclencher d'alerte (ok), et identifier la cargaison d'armes de Jack O'Malley pour Alexander (ok) / + 1 dynamisation / amélioration capacité de munitions

augmentation -> Bras Cybernétique -> Capacité de Charge 1 (coût : 1 reste 6)

je ne cherche pas à visiter le reste du complexe pour le moment ... nous reviendrons un peu plus tard <[:o)

j'ai rendu compte à Jenny Alexander -> j'ai choisi de lui donner l'arbalète -> elle donne 750 crédits et un amélioration capacité de munitions (QS terminée) -> QS : "s'occuper" de Jack O'Malley à son domicile (Appartements Ouest - 1er étage) -> décider de son sort (il propose des crédits contre sa liberté ...) -> j'ai choisi de le neutraliser -> rendre compte à Jenny Alexander (QS terminée)

augmentation -> Bras Cybernétique -> Déplacer/Lancer les objets lourds (coût : 1 reste 5)

Nord Est de l'Immeuble Chiron -> impasse étroite - échelle -> Immeuble vide

Derelict Row #2

extérieur

à l'Ouest, on retrouve le couloir de maintenance du Bâtiment en face de l'Immeuble Chiron

vers l'Est -> plaque d'égout -> Nord Est : code de l'antenne relais sur un carnet électronique détenu par un Flambeur - sortie tout près de la planque d'armes (celle livrée par Jack O'Malley) / Nord Ouest -> tunnel avec des gazs toxiques (cf. Centre Nord Ouest)

intérieur

Sud Centre -> code de l'antenne relais sur un carnet électronique au sol

+ 1 dynamisation



depuis l'Est -> 2 **échelles** -> un secteur miné -> Sud Centre haut - derrière nous, une **Hélistation** et l'antenne

augmentation -> **Jambe Cybernétique** -> **Amélioration de Saut** (coût : 2 reste 4)

Centre Nord Ouest -> derrière une **benne** -> circuit de ventilation -> sauter sur les **caisses** en hauteur pour trouver une **échelle** (celle vers le bas mène à une impasse) -> circuit de ventilation -> grille aération (nous "atterrissions" dans l'immeuble en face à gauche sur l'image ci dessus -> en façade, l'écran géant) -> code d'une porte verrouillée sur un **carnet électronique** détenu par un **Flambeur** - **lance roquette** + 2 **roquettes** -> en continuant (et redescendant), nous arrivons au ...

Nord -> une **bouche d'égout** -> **valve** pour dissiper les gazs toxiques (que l'on avait rencontré depuis '**Extérieur - vers l'Est**') -> accès à **Extérieur**/

Immeuble Chiron

ordinateur -> on obtient le code d'une cache secrète dans la chambre -> terminal de sécurité ouvre le **coffre** derrière la **télévision** -> 1 **système de déverrouillage** - 1 **explosif** - 1 **système perce armure** (**installé sur pistolet 10 mm**)

QP terminée

Fantômes et serveurs

QP -> *Frank Prichart* a localiser celui qui utilisait, et aurait tuer à distance, *le pirate* à l'**Usine de Sarif Industrie** mais avant cela il faut couper le signal de l'antenne à **Derelict Row** -> **là, le boulot est pratiquement terminé** (ok)

QS -> Frank Prichart nous informe, via l'Infolink, qu'un certain "Cholo" (ce surnom nous dit quelque chose) souhaite nous rencontrer (ok) dans ...

la Ruelle de Bagley Avenue

"Cholo", c'est (bien sur) Zeke Sanders -> il nous livre un carnet électronique avec deux codes (celui de Highland Park et de ses ordinateurs) qui devrait nous être très utile -> QS terminée

Derelict Row #3

désactivation du brouillage via le terminal de sécurité de l'antenne et le code que l'on avait trouvé -> QP terminée

+ 1 dynamisation

QP -> retrouver Faridah Malik à l'Hélistation près de l'antenne de Derelict Row

j'ai du matériel stocké majoritairement dans notre bureau a trier -> revente , stockage (je suppose que l'on repassera par "ici" sinon ce "sera trop tard tant pis") ou bien dans le sac à dos pour la suite ...

fusil d'assaut -> installation d'un système de visée laser



je part avec ce matériel et 24 134 crédits

Ombres mouvantes

Highland Park

QP terminée / QP -> Inspecter la zone

1 système de déverrouillage dans un des containers près du *chef du gang des Flambeurs* -> je lui ai acheté le pack de grenades pour 400 crédits (il vend 1 500 crédits le système d'aide à la visée pour Arbalète et fusil tranquilisant) - on apprend que les lieux sont (ou auraient été) occupés par des forces spéciales (gouvernement)

QP terminée / QP -> entrer dans le complexe où sont les mercenaires qui ont attaqué l'**Usine de Sarif Industrie**

Extérieur

cahute -> 1 système de visée laser (installé sur le pistolet 10 mm) / 1 coupe circuit pour la zone électrisée / possibilité de progresser par l'Est en déplaçant des caisses (ok)

sur l'échafaudage près de la grille (cf. ci dessous) -> 1 munition typhoon - 1 système de déverrouillage

Intérieur

circuit de ventilation qui longe le 1er local où se trouve l'ordinateur relais de sécurité -> gère les défenses du site (nous connaissons le mot de passe cf. la Ruelle de Bagley Avenue)

étage -> 1 pack énergie prime -> "balcon" extérieur -> échelle vers le bas -> matériel <- grille à l'Extérieur <- clavier niveau 3 / on récupère un fusil de précision (installation d'augmentation capacité de munitions, d'augmentation cadence de tir et augmentation dégâts) en possession d'un "mobile" des forces spéciales / circuit de ventilation -> 2 échelles vers le bas -> nous arrivons au niveau du 1er local -> 2nd local au Nord Est-> 1 grenade IEM sur un soldat des forces spéciales - 1 augmentation capacité de munitions - 1 pack énergie prime - 1 mot de passe sur un carnet électronique - ordinateur niveau 2 -> 2 échelles pour remonter à l'étage

installation d'un silencieux et d'augmentation capacité de munitions sur pistolet 10 mm

3 possibilités dont deux par échelles pour aller au niveau inférieur ... -> prendre l'ascenseur -> QP terminée

+ 1 dynamisation

QP -> localiser le chef des mercenaires - selon ce que l'on a put observer, la FEMA est présente

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Réduction dégâts 1 (coût : 2 reste 4)

Complexe FEMA

Level 1 -> 1 tunnel avec 3 entrées/sorties - 1 grenade IEM à l'entrée pour niquer le "gros robot" - coin Nord Est -> 1 lance roquette et une roquette / panneau d'alarme à l'Ouest / porte Nord ouest permet de monter jusqu'à une autre -> sous une des caisses, devant cette dernière -> 1 pistolet à impulsion électrique

au fur et à mesure, nous désactiverons (à minima) les caméras via les relais de sécurité

Block Detention D bas #1 -> local -> mot de passe sur un carnet électronique - relais de sécurité / 1 circuit de ventilation juste à gauche en arrivant -> vers les cellules (cf. plus bas) / au fond -> porte niveau 3 (voir plus bas) / on peut déplacer la tourelle dans le local pour être tranquille !

Block Detention D haut -> porte au Sud Ouest -> en descendant, Frank Prichart nous contacte via l'Infolink, c'est le bon chemin -> j'y retournerai plus tard et remonte ... / panneau d'alarme en haut au Sud - 1ère salle à côté -> 1 grenade IEM - 1 virus atomiser - relais de sécurité / 2nde salle -> ordinateur niveau 3 - 1 virus arrêter - circuit de ventilation vers 3ème salle -> mot de passe sur un carnet électronique -> ordinateur niveau 3 / panneau d'alarme en haut au Nord / 4ème salle -> ordinateur niveau 2 - relais de sécurité -> permet d'ouvrir une porte quelque part" -> via la caméra, nous distinguons des armes -> en fait, elle est juste à côté -> 1 munition typhoon et 1 roquette - seconde porte -> échelle pour revenir à Block Detention D bas ou porte vers salle en hauteur de Level 1 -> 1 virus atomiser

Block Detention D bas #2 -> les cellules -> 2 carnets électroniques dont 1 mentionnant "le hollandais" (déjà lu ou entendu par ailleurs) et la "taupe" - un mot de passe / 2 portes à l'Est - 1 vers le Sud -> circuit de ventilation nous ramène à l'autre porte ... on retourne plein le Sud -> toilette femmes / bureau -> ordinateur de Manderley (des infos supplémentaires ... il y a un Manderley dans Deus Ex Goty) / salon -> 1 pot cyberboost proenergy / toilette homme / vestiaire -> 1 virus arrêter

vers l'Ouest -> caméra -> local -> relais de sécurité - bouger les caisses -> 1 amélioration vitesse chargement (installé sur fusil à double canon) - au nord, nous retrouvons la porte niveau 3 du Block Detention D bas #1 et l'escalier qui monte au Block Detention D haut (celui où Frank Prichart est intervenu) -> filons plein Sud au Médical Bay -> 1 carnet électronique -> ascenseur



Entrepôt -> QP terminée / l'assassin de Megan Reed à le temps de s'enfuir

QP : vaincre Barrett un sacré client -> monter en haut puis viser la tête ... plusieurs fois (l'idéal aurait été de disposer d'un lance roquette) avant de mourir, il semble dédouaner la FEMA et parle d'un lieu en Chine / QP terminée / + 1 dynamisation

1 échelle tout de suite à l'Est -> haut Nord Est -> un circuit de ventilation vers haut Nord Ouest -> échelle au Sud Ouest

en bas -> 1 pack énergie prime - 1 roquette / en haut -> relais de sécurité niveau 1

QP -> rejoindre Faridah Malik à l'hélico -> ascenseur au Sud nous "dépose" près de notre point de départ ...

on ne peut rien vendre au chef du gang des Flambeurs - j'abandonne mon fusil d'assaut pour pouvoir emmener d'autres objets

QP terminée

Manoeuvres obscures

Sarif Industries

j'avais loupé 1 circuit de ventilation -> Exit Parking depuis l'Hélistation -> échelle -> 1 carnet électronique

QP -> Sarif puis Frank Prichart ou l'inverse -> j'ai choisi d'aller voir Frank Prichart en 1er dans notre bureau -> il parle de la backdoor que David Sarif aurait lui même implanté -> QP lui en parler

nous croisons et discutons avec William Taggart et Isaias Sandoval du Front pour l'Humanité (des opposants "pacifiques" dont on a pu lire quelques livres électroniques) dans le hall d'accueil du bureau de Sarif -> c'est très louche ...

discussion avec Sarif suite aux propos de Frank Prichart (il a fait faire une enquête sur notre passé par un détective privé avant de nous embaucher -> la backdoor lui était destinée pour transmettre ses informations ...) QP terminée avec bonus 1 000 PE beau parleur / + 1 dynamisation

un peu de gestion de matériel et achat de 5 munitions typhoon à la Clinique Amplib (100 crédits l'unité) / installation augmentation capacité de munitions sur le fusil de précision

consulter l'ordinateur à notre bureau -> on peut maintenant y lire des courriels (du détective privé sjbtc) troublants sur nos (supposés) parents ... -> Frank Prichart annonce qu'il suit une autre piste que celle menant en Chine ("remonter" par le signal de la backdoor)

Sarif, tout comme l'avait fait Barrett, écarte la FEMA, il nous donne notre passeport d'entreprise et nous envoie en Chine QP terminée - QP -> rejoindre Faridah Malik à l'Hélistation



je laisse du *matos* dans notre chambre à **Détroit** ...en sus du *matériel* de base, je part avec 2 *munitions typhoon* et 2 *roquettes*



le point sur les *augmentations*

Hengsha - Chine

QP terminée / QP -> aller au **Hengha Court Garden** dans le **District de Youzhao** situé dans la ville basse (Faridah Malik conseille de se renseigner auparavant sur cet immeuble ... ok) (ok)

n.b. : district = quartier

District de Kuaigan #1

Hélistation

vers l'Ouest haut -> boucherie + **porte** niveau 2 -> accès au **District de Youzhao** / vers l'Ouest bas -> en descendant un chouillat -> épicerie -> **District de Kuaigan #2**

Hotel Hung Hua

niveau 4 -> QS : *Mei* souhaite que l'on recherche sa consœur *Ning* (une humaine "pure") - elle serait dans le **District de Daigong (ok)** -> nous devons parler à *Chuanli* (ok) n.b. : ont été mentionnés **Belltower** et le gang des **Recycleurs** - en passant par le balcon, nous récupérons un **badge d'employé de Tai Yong Medical** dans la 3ème chambre

niveau 3 -> code du **coffre** du bureau de la direction sur un **carnet électronique** / 1ère chambre -> **carte de membre du HIVE** (une boîte de nuit de la ville basse)

niveau 1 -> bureau de la direction : **relais de sécurité** niveau 2 - **coffre (ok)** / *Lin Fu Ren* : un marchand (**achat 1 amélioration dégâts installé sur Fusil de Précision**) / **échelle** vers les **Egouts de Kuaigan** / 1 sortie (on trouve 1 **carnet électronique** au sol a propos de *Lin Fu Ren*)

retour à l'**Hélistation** -> pot de vin de 2 000 crédits auprès de *Chuanli* pour obtenir les informations sur *Ning* -> elle serait retenue dans un entrepôt près d'un tunnel de maintenance sur **Shuighou Plaza (ok)** / + 1 **dynamisation**

District de Daigong #1

depuis **District de Kuaigan - Hélistation** (Est) -> en descendant les escaliers -> 1 **kit "salve"** sur un 1er balcon (**rembarde noire**) -> 1 **pack énergie prime** sur un 2nd balcon (**rembarde ciment** -> **avancer en sautant sur les ventilateurs**) nous arrivons à ...

Shuighou Plaza

2 policiers -> ruelle vers l'Ouest -> 1 épicerie / Nord Ouest -> 3 **portes** niveau 2 (4ème ok cf. **District de Daigong #2 - Alice Garden Pods**) / en face -> entrée du **Alice Garden Pods** (cf. **District de Daigong #2**) / Sud Est -> "entrepôt" où est enfermée *Ning* -> il faut éliminer les 3 gardes (ok) -> code de la **porte** sur le **carnet électronique** d'un des **Recycleurs** -> parler à *Ning* / tunnel de maintenance (une **bouche d'égout** cf. **District de Daigong #2 - les Égouts de Daigong**) -> nous permet de rejoindre le Nord de la **Shuighou Plaza** -> vers l'Ouest -> 1 épicerie -> 1 épicerie - **je reviendrai plus tard dans ce quartier <[;o)**

nous retournons voir *Mei* à l'**Hôtel Hung Hua** (elle donne 1 000 crédits **QS terminée**) / elle nous demande un autre "service" : QS -> liquider *Damiant Chan* de façon à ce que *Ning* ne puisse être incriminée -> *Mei*

propose deux solutions "douces", qui demandent chacune de l'assommer, pour ne pas laisser la porte ouverte à une incrimination sur sa personne (ok) -> elle donne l'adresse (au dessus de Yuanmeng Road - District de Youzhao) et 1 paquet de drogue (ok)

District de Youzhao

depuis District de Kuaigan - Hélistation (rappel -> Ouest haut) -> porte niveau 1

Appartements

level 3 -> porte niveau 1 / level 2 -> porte niveau 1 / level 1 -> porte niveau 1 - sortie -> bouche d'égout vers les Égouts de Youzhao

Domicile de Diamant Chan

remonter sur la terrasse des Appartements et sauter vers l'Ouest en face (emprunter les échelles de ce côté amène à la bouche d'égout) -> 1 porte niveau 1 -> aller chez Diamant Chan -> l'assommer -> j'ai choisi de déposer le paquet de drogue -> rendre compte à Mei dans l'Hôtel Hung Hua (elle donne 2 000 crédits QS terminée) - revenir vers la terrasse des Appartements ...

échelle au Nord puis sauter -> 1 échelle -> nada / 1 porte niveau 1 (ok dans l'autre sens) -> 2 agents de sécurité en éveil (ok) -> 3 échelles vers le niveau inférieur (cf. ci dessous)

retour au niveau de la bouche d'égout des Appartements (ville basse d'Engsha)

Sud Ouest -> Nada / Est - Sud Est -> 3 échelles pour remonter à la terrasse des Appartements - 1 porte niveau 2 - passage vers le District de Kuaigan (bas) - 1 boucherie - 1 épicerie / + 1 dynamisation / Nord Ouest -> reun / grand Nord Est -> magasin "d'électronique" - 1 grille niveau 1 (ok voir plus bas accès par les 2 murs fragilisés) - en face -> les 3 échelles vers le niveau supérieur (cf. ci dessus)

l'accès au Hengsha Court Garden est bloqué par des agents de sécurité de Belltower Associates - contact avec Faridah Malik -> société sous contrat avec le gouvernement Chinois n.b. : on le savait en ayant écouté des conversations entre tiers

augmentation -> Bras Cybernétique -> Traverser les Murs (coût : 1 reste 7)

j'aurai dut effectuer cette augmentation beaucoup plus tôt dans la partie (sic)

Station de Métro

intérieur -> destination unique -> vers le District de Jiu Schichang / extérieur -> 1 porte niveau 1 - 1 grille d'aération -> circuit de ventilation vers ...

Hengsha Court Garden

terrasse bas -> 1 grille d'aération -> 1 appartement de la terrasse haute -> coffre niveau 1 -> 3 portes niveau 1 (terrasse haute)

je me suis occupé des 2 agents de sécurité cités dans le paragraphe "Domicile de Diamant Chan" (nous sommes en surplomb des terrasses) -> en face, à l'Est -> r.a.s. - quelques objets sur le rebord près de la porte -> en descendant, avant de rejoindre la terrasse haute -> ascenseur -> ...

Est -> 1 grille d'aération au plafond (Question Réponse sur le forum JeuxVideo.com -> il faut passer par le toit de la cage d'ascenseur - voir plus bas) / centre -> circuit de ventilation -> Nord -> 3 virus arrêter - 2 virus atomiser - poupée ouvre un panneau dans le mur au Nord Est - ordinateur niveau 1 (ok système de déverrouillage)

Je viens d'identifier celui qui contrôlait le pirate augmenté. Son nom est Arie Van Bruggen, alias "Windmill". Le problème est qu'il tente d'échapper aux mercenaires. Malik pense que le propriétaire du Hive, une boîte de nuit populaire du quartier de Kuaigan, dans la Ville-Basse d'Hengsha, pourra me dire où il se cache.

suite de la QP ... (ok)

centre -> grille d'aération -> circuit de ventilation -> "puit" de la cage d'ascenseur avec X échelles (sauter en haut pour atteindre le toit de la cage d'ascenseur) -> tout en bas -> 1 kit de dynamisation -> à mi hauteur (on remonte) -> circuit de ventilation -> un mur fragilisé et un porte (niveau 1 de l'autre côté) nous amène dans le secteur où il y avait les agents de sécurité

retour à la terrasse des Appartements -> Est -> 2 murs fragilisés -> derrière une grille -> 1 amélioration capacité de munitions (installé sur Pistolet 10 mm) -> échelle vers le bas -> boucherie : 1 coffre niveau 1 -> grille (niveau 1 dans l'autre sens) - sortie vers le District de Kuaigan

les Égouts de Youzhao

depuis le bas des Appartements -> r.a.s.

District de Kuaigan #2

achat d'1 système de déverrouillage auprès de Lin Fu Ren

partie basse, depuis la sortie de l'Hôtel Hung Hua

Sud Ouest - Ouest -> commerce de fruits et légumes - passage vers le District de Youzhao - restaurant - escaliers vers le District de Kuaigan #1 - 1 porte niveau 2 - bouche d'égout vers Égouts de Kuaigan

Nord Ouest - Nord -> magasin "d'électronique" - passage vers le District de Youzhao - 1 grille à sauter (on peut passer aussi par l'autre côté grâce à la benne) : pistolet à impulsion électrique - 1 porte niveau 2 - bouche d'égout vers Égouts de Kuaigan - passage sous une grille mène vers le District de Jiu Schichang - derrière les caisses sur la benne : grille d'aération donne dans les toilettes femmes du HIVE

Sud Est - Est - Nord Est -> magasin "d'électronique" - passage vers le **District de Daigong** - la boîte de nuit ...

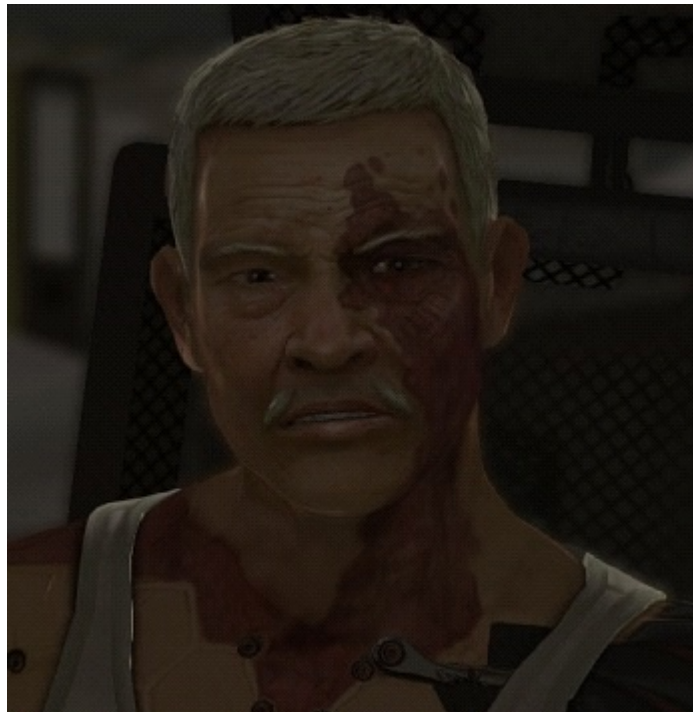
le HIVE

QP -> se débrouiller pour parler au propriétaire, *Tong Si Hun*, parrain d'une triade locale (les recycleurs) (ok)

Bobby Bao, le barman, indique qu'il est au salon VIP à l'étage - on peut lui acheter des boissons qui ont des effets similaires aux médicaments - toilettes femmes : circuit de ventilation -> cf. ci dessus / toilettes hommes : code d'accès au sous sol sur un carnet électronique -> ouvre la porte niveau 4

étage -> parler au *Gérant* -> il fini par nous dire que *Tong Si Hun* est au sous sol et que nous avons l'autorisation de le rencontrer (bonus 1 000 PE beau parleur) + 1 dynamisation / 1

sous sol -> vers l'Est -> 1 porte niveau 5 / *Tong Si Hun*, qui n'être autre que le *Gérant*, nous donne la localisation recherchée -> QP -> capsule 301 - **Alice Garden Roads** - **District de Daigong** (ok)



Tong Si Hun ... un personnage "central"

Marché noir

en quittant le sous sol par l'Ouest -> circuit de ventilation -> 1 virus atomiser -> 1 cadavre en possession d'un carnet électronique - 1 amélioration cadence de tir (installé sur pistolet 10 mm) / 1 porte donnant sur les Égouts de Kuaigan / local informatique -> relais de sécurité niveau 2 - ordinateur niveau 1 - coffre niveau

Bobby Bao, un barman du Hive, a besoin d'aide pour retrouver une cliente de Tong et la convaincre de lui payer ses dettes. D'après Bao, je pourrai la retrouver en piratant plusieurs antennes-relais pour localiser son téléphone par triangulation. Le premier relais se trouve sur le toit d'un immeuble de quatre niveaux dans le quartier de Youzhao.

en partant, un videur nous incite à revoir Bobby Bao -> QS (ok)

les Égouts de Kuaigan

depuis l'Hôtel Hung Hua près de *Lin Fu Ren*

tout de suite à droite -> tunnel -> mur fragilisé -> échelle -> sortie Ouest / Sud -> mur fragilisé -> 1 kit de dynamisation

Nord Est -> mur fragilisé -> 5 virus atomiser - valve pour dissiper le nuage toxique -> porte donnant sur le HIVE

Nord Ouest -> sur un carnet électronique : code pour un box en face d'Alice Garden Roads - District de Daigong (ok) / sortie Nord Ouest

la QS de Bobbie Bao liée à Jaya

District de Youzhao - près des Appartements haut-> terminal spécialisé niveau 2 désactivé (ok - utilisation d'un système de déverrouillage)

QS -> désactiver le second qui se trouve en face près de l'échelle -> terminal spécialisé niveau 2 (ok - utilisation d'un système de déverrouillage)

QS -> désactiver le troisième qui se trouve à l'Est d'où étaient les agents de sécurité (près des hauteurs de Hengsha Court Garden) -> terminal spécialisé niveau 2 (ok - utilisation d'un système de déverrouillage)

Bobby Bao nous communique le lieu d'où proviennent les communications de Jaya, la débitrice de Tong Si Hun / QS -> c'est juste à côté au Hengsha Court Garden (ok prendre l'ascenseur) -> QS -> j'ai fait le choix d'essayer de négocier avec Bobby Bao au HIVE - District de Kuaigan -> j'ai donné 5 000 crédits pour que Jaya soit redevable de rien (QS terminée, inutile de retourner voir Jaya) + 1 dynamisation / Bobby Bao nous offre 1 kit de dynamisation

District de Daigong #2

Alice Garden Pods

en face -> 4ème box (code -> cf. les Égouts de Kuaigan) -> 1 coffre niveau 2 / rez de chaussée -> 1 porte niveau 3 (ok -> bureau Chou Jian - carnet électronique par terre donne le mot de passe pour l'ordinateur niveau 3 -

coffre niveau 3 ok) - nous aurons accès au reste du secteur un peu plus tard ...

étage 1

on tombe sur *Faridah Malik* qui nous demande de l'aider à prouver que sa copine *Evelyn Carmichael* a été assassinée par son compagnon, *Lee Hong* - QS -> aller dans la capsule 009 pour consulter le rapport de police (ok) - il faudra ensuite aller devant la **Clinique Amplib** rencontrer son contact ('anonymous X' -elle prononce une phrase à lui dire et une autre à entendre en retour) (ok)

local Nord Est -> *Peng Xin Hao*, un marchand (achat 1 amélioration cadence de tir pour 250 crédits installé sur pistolet 10 mm)

sous les escaliers au Sud Est -> 1 système perce armure (pour pistolet 10 mm)

étage 2

Sud -> bloc de cellules dont la 009 -> consultation du carnet électronique -> rapport de police du décès d'*Evelyn Carmichael* / carnet électronique avec le code du coffre du directeur *Chou Jian* (réception)

Est -> bloc de cellules -> 1 circuit de ventilation qui rejoint le rez de chaussée près de la réception

Ouest -> bloc de cellules -> carnet électronique avec le code d'accès du bureau de *Chou Jian* (réception) / on peut redescendre à l'étage 1 ou aller à ...

attention, si vous avez des achats à effectuer auprès de *Peng Xin Hao*, c'est maintenant -> je me suis "fait avoir" <[:o(

étage 3

Ouest -> bloc de cellules -> r.a.s.

Est -> bloc de cellules -> mur fragilisé -> nous sommes quasiment au dessus de *Peng Xin Hao* - 1 amélioration cadence de tir (installé sur pistolet 10 mm)

augmentation -> Dos -> Système de Réception ICARUS - Modulateur de Vitesse de Descente (coût : 2 reste 10)

Sud -> bloc de cellules -> 1 pack énergie prime -> "le hollandais" (*Arie Van Bruggen*, le pirate ayant pour pseudo *windmill*, est là (QP ok); Il nous donne les infos -> *Zhao Yun Ru*, la patronne de **Tai Yong Medical** était sa commanditaire -> ses données sont à la tour de **Tai Yong Medical** sur un serveur - il code le badge d'employé de **Tai Yong Medical** (qui devient un badge piraté) et nous refile les données de connexion (au serveur) - QP -> prendre la navette sur *Schishang Road* dans le **District de Jui Schichang** (nous avons contacté *Frank Prichart* via *Faridah Malik* pour rechercher des informations, comme des plans, sur le site de **Tai Yong Medical**)

des *agents de sécurité* de Belltower Associates envahissent l'**Alice Garden Pods** en tuant méthodiquement tous les tiers présents - je donne le **pistolet mitrailleur** trouvé dans les cellules Est à *Arie Van Bruggen* -> QP
-> sortir vivant ! (ok)

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Réduction dégâts 2 (coût : 1 reste 9)

augmentation -> Yeux -> Prothèse Rétinienne -> Suppresseur de Flashes (coût : 1 reste 8)

augmentation -> Torse -> Respirateur Implanté -> Résistance Chimique (coût : 2 reste 6)

+ 1 dynamisation

augmentation -> Bras -> Stabilisateur de Visée -> Contrôle de Visée en Mouvement 1 (coût : 2 reste 5)

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Protection IEM (coût : 1 reste 4)

on récupère un login (nemuni) et un mot de passe (Ironfist) sur un **carnet électronique** en possession de *Narhari Khan* - a noter que certains des assaillants, utilisent des **fusils lourds** (mitrailleuse portable type M60)

rez de chaussée

la zone que nous connaissons est cloisonnée, un mur détruit nous permet d'aller dans le secteur fermé auparavant

1 **caméra** dans la 1ère pièce / un circuit de ventilation dans les toilettes femmes -> on arrive Nord Est de la salle de douches Ouest près de la **tourelle** (je l'ai déplacée) - 1 mine (déclenchée avec une poubelle) - 1 **ordinateur** niveau 3 / salle de douches Est -> 2 mines (déclenchée avec une caisse) / Est -3 murs fragiles le long de la salle des machines à laver

prendre tout ce que l'on peut porter avant de sortir, il semble que l'on ne pourra plus y revenir -> le secteur est bouclé - nous sommes au Nord Est (du **District de Daigong**)

les Égouts de Daigong

j'y entre par la **bouche d'égout** du tunnel de maintenance de **Shuighou Plaza** -> r.a.s.

District de Jui Schichang

Erreur : les sauvegardes, dans cette zone, enregistre sous le nom de Kuaigan ...



en arrivant du Nord Ouest du **District de Daigong** -> muret de plot de béton

Nord Est -> Ouest -> commerce de fruits et légumes / Sud -> porte niveau 2 (ok après Montréal - 1 système de déverrouillage) / Sud Ouest -> épicerie

Ouest -> Métro vers le **District de Youzhao** / un carnet électronique dans le commerce idoine -> message pour Wu avec le code de la porte niveau 2 tout au fond -> ordinateur -> carnet électronique sous un conteneur donne le code du coffre niveau 2 / accès vers le **District de Kuaigan #2**

la Clinique Amplib

achat de 2 kits de dynamisation pour 10 000 crédits

la QS de Faridah Malik liée à Evelyn Carmichael

'Anonymous X' est derrière le guichet -> choisir la façon de l'aborder (j'ai été 'professionnel -> phrase donnée par Faridah Malik) -> le rejoindre au point de rendez vous -> il donnera le carnet électronique (QS ok) - malgré ses propos, j'ai choisi de le payer -> 1 000 crédits)

QS -> lire le rapport d'autopsie d'Evelyn Carmichael (ok elle n'est pas morte d'un chute d'escalier, elle était enceinte de 3 mois) -> Faridah Malik nous donne l'adresse de Lee Hong -> Sud Est **District de Youzhao** près de l'accès vers le **District de Kuaigan #1** -> porte niveau 3 (ok grenade à fragmentation) - Lee Hong n'est pas là

QS -> fouiller les lieux (ok) -> écouter le répondeur (il a rendez vous au **HIVE District de Kuaigan #2**) - consulter l'ordinateur niveau 2 (ok - 1 système de déverrouillage) - son père, un homme très influents, menace de le déshériter s'il ne cesse pas son comportement de séducteur impénitent - examiner la pendule cassée et la batte de base ball (une des deux pourrait être l'arme du crime)

j'ai acheté 3 systèmes de déverrouillage, 2 boîtes de munitions fusil de précision et 2 explosif à Lin Fu Ren - **Hôtel Hung Hua - District de Kuaigan #1** pour environ 1 400 Crédits

au **HIVE - District de Kuaigan #2** : QS -> trouver Lee Hong et le faire parler (et avouer) - Faridah Malik enregistrera la conversation (ok - je profite de l'occasion pour acheter, 25 crédits, un Phoenix D'or à Bobby Bao

<[;o) *Lee Hong* est au à l'étage) - QS -> désactiver le terminal de contrôle média niveau 3 (ok 1 systèmes de déverrouillage) - QS -> rejoindre *Faridah Malik* à la sortie du HIVE (ok elle donne 1 kit de dynamisation) + 1 dynamisation - QS -> se placer face au HIVE -> *Faridha Malik* diffuse l'enregistrement sur les grands écrans (QS terminée)

Tay Yong Medical

avant de prendre la navette, ne sachant pas si on pourra revenir -> commerce avec *Lin Fu Ren* - Hôtel Hung Hua - District de Kuaigan #1



je lui ai vendu tout ce qu'il ne me paraissait pas nécessaire - achat de 2 roquettes - je dispose de 25 694 crédits

Usine Tay Yong Medical de la Ville Basse

Guerre Industrielle

QP -> entrer dans la tour de Tay Yong Medical en traversant le Pangu (ok)

1er Secteur

lire le journal dans un des casiers -> mention de Versalife ... / porte niveau 1 (explosif)

un employé demande a ce que l'on ferme l'arrivée de gaz toxiques depuis la pièce voisine - objectif secondaire accepté -> porte niveau 3 (ok par l'autre côté) -> 1 carnet électronique posé sur une étagère à roues donne le code pour l'unité de stockage chimique (là où est l'employé) -> porte niveau 3 suivante ->

aller dans la pièce voisine et manipuler la **valve (objectif secondaire ok)** - 1 **carnet électronique** dans un **casier** donne 4 codes d'accès pour le dépôt chimique - bouger les 2 **caisses** pour pouvoir parler à *Li*, l'employé que l'on a sauvé - il nous dit de "venir de sa part" auprès de *Kim* ...

'restricted area' -> *Kim* nous laisse passer

1er chemin -> en bas -> **porte** niveau 3 (**peut être un 3ème chemin ?**) - 1 **virus atomiser** dans 1 **casier** - on passe les 2 **caméras** -> 1 circuit de ventilation derrière une grosse **caisse** -> 1 **carnet électronique** donne un code -> 3ème **caméra** -> ...

2nd chemin -> **clavier** niveau 2 (**code ok**) -> **bouton** -> "Maintenance CatWalk Unlocked" / local Nord -> **échelle** -> passerelle -> 1 **fusil de précision silencieux** -> 1 **amélioration capacité de munitions (installé sur pistolet 10 mm)** dans un **casier** -> 1 circuit de ventilation -> sauter dans le puits (**? nécessite l' amélioration Système de Réception ICARUS**) -> 1 **pistolet à impulsion électrique** -> 1 circuit de ventilation -> local avec 2 **gardes** et un **ordinateur** niveau ? -> **caméra (la 3ème du 1er chemin)** -> ...

dans les deux cas, on arrive à l'escalier Nord Est sans tuer quiconque (si on le souhaite) -> **ok**

n.b. : possibilité de pratiquer tout ou partie des deux chemins ... ce que j'ai fait !

1 **porte** niveau 3 (pump room A3) - 1 **grille** niveau 2 (local) - **ascenseur**

2nd Secteur

1 **virus arrêter** sous les 2 **caisses** à gauche / 1 **grille** niveau 4 <- aller dans la pièce suivante et parcourir le circuit de ventilation pour accéder au local du **coupe circuit (annihile l'électricité)** - 1 **prime** et **pack énergie prime** / revenir et passer par la passerelle en hauteur -> **échelle** -> **grille d'aération (amener le conteneur devant)** -> sauter en bas (**? nécessite l'amélioration Système de Réception ICARUS**) -> 1 **carte d'accès au mémorial Lee Yang** - 1 **carnet électronique** - 1 **fusil tranquilisant** - 1 **amélioration vitesse de chargement (installé sur fusil à double canon)** / revenir et prendre l'ascenseur

+ 1 **dynamisation**

Labo Tay Yong Medical de la Ville Haute

QP -> trouver et visionner les enregistrements du "hollandais" (**ok**)

augmentation -> Torse -> Convertisseur énergétique Sarif Série 8 -> Amélioration de Niveau énergétique 1 (coût : 1 reste 8) & Amélioration du Rechargement 1 (coût : 1 reste 7)

1er secteur

Ouest -> 1 **porte** niveau 3 / en face : 3 **munitions typhoon** - **carreaux d'arbalète** / présenter la **carte d'accès au mémorial Lee Yang** à l'**agent de sécurité** / **porte** niveau 2 (**ok voir ci dessous**) / pièce ouverte -> circuit de ventilation permet d'aller dans la 1ère salle - **terminal de sécurité** niveau 3 (**rester accroupi - ouvrir la porte niveau 3 => détection à 100%**) / dernière pièce -> **porte** niveau 2 à l'intérieur

Est -> grande salle : 1 **carnet électronique** avec un mot de passe / pièces latérales -> éviter celle du Sud Est (**sécurité avec les 2 soldats**) - 1 **carnet électronique** avec un mot de passe -> 1 circuit de ventilation dans

celle au Sud Ouest -> on rejoint la pièce avec une **porte** de niveau 2 à l'Ouest / on reviens et on monte les escaliers à l'Est vers ...

2nd secteur

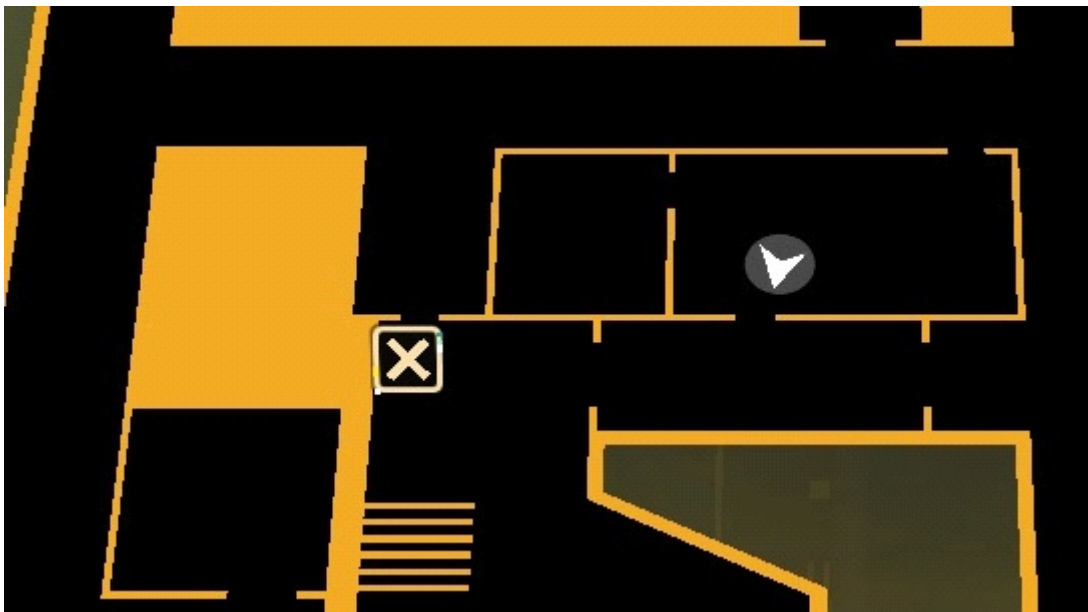
Sud -> 1 **kit de dynamisation** dans le **tiroir** de la 1ère pièce - 1 **ordinateur** niveau 3 dans la 2nde

Nord -> avancer en évitant la **caméra** et l'*agent de sécurité*

3ème secteur

Est -> 1 **porte** niveau 2 / 3ème pièce -> dans 1 **tiroir**, 1 **carnet électronique** avec un mot de passe

couloir suivant -> un *agent de sécurité*, avec une **caméra** derrière lui, bloque le passage -> aller vers le Nord près du **terminal de sécurité** niveau 1 et attendre que l'*agent de sécurité* fasse disparaître la barrière rouge -> l'assommer et continuer -> 1 second *agent de sécurité* à s'occuper -> pièce avec une **grille d'aération** en hauteur -> ...



nous arrivons au PC sécurité -> 2 agents de sécurité à neutraliser ...

ordinateur -> un nouveau mot de passe dans un courriel / **relais de sécurité** niveau ? (**code ok**) -> désactivation des **caméras** et ouverture d'une **porte**

porte Sud du PC sécurité -> on peut désormais mettre au chaud le 1er *agent de sécurité* rencontré -> code de l'entrée du Centre de Données dans un **carnet électronique**

porte Nord Ouest du PC sécurité -> **terminal de sécurité** niveau 3 - code de la seconde entrée du Centre de Données dans un **carnet électronique** sur un autre *agent de sécurité*

vers le Sud, un **carnet électronique** annonce un nouveau système de détecteurs de sécurité laser -> il faut les éviter -> au Sud Ouest, une **grille d'aération** derrière une **caisse** -> circuit de ventilation jusqu'à la salle Sud -> 3 *agents de sécurité* - juste à droite -> **terminal spécialisé** niveau 2 (**code ok**) pour désactiver les faisceaux laser -> retour au point d'entrée du circuit de ventilation -> un mot de passe sur un **carnet**

électronique / salle Nord -> **ordinateur** niveau 2 / Est -> passer sur les côtés pour zapper la **caméra**
(normalement, je l'avais désactivée ?) -> ascenseur

4ème secteur

nous arrivons au Centre de Donnée -> téléchargement et visionnage des enregistrements d'*Arie Van Bruggen* -> on y voit l'assassin de *Megan Reed* et ce qui semble être *Zhao Yun Ru* -> bonne nouvelle, *Megan Reed* et son équipe seraient vivants

+ 1 dynamisation

augmentation -> Bras Cybernétique -> Compensation de Recul 1 (coût : 1 reste 8) & Capacité de Charge 2
(coût : 1 reste 7)

augmentation -> Crâne -> Système Radar WayFinder -> Radar 2 (coût : 1 reste 6)

QP -> affronter *Zhao Yun Ru* à son domicile (tout en haut) pour savoir où sont retenus les captifs (ok)

Sud Ouest -> 1 **porte** niveau 3 / 1 **ordinateur** 3

Centre Ouest -> 1 **pack énergie prime** dans un tiroir - 1 **ordinateur** niveau 3 / bureau supervision open space
: **porte** niveau 3 (code ok) -> relais de sécurité niveau ? (code ok) -> désactiver la **caméra** - mot de passe
courriel sur un **carnet électronique** / mot de passe du **relais de sécurité** de la direction sur un **carnet**
électronique détenu par un des *agents de sécurité* / 1 **grenade IEM** dans un tiroir / code du bureau de
supervision de l'open space sur un **carnet électronique** dans un **tiroir** / mot de passe courriel sur un **carnet**
électronique dans un **tiroir**

"coin" Est -> 1ère pièce -> circuit de ventilation derrière le **conteneur** -> 2nde pièce -> 1 **prime** et 1 **pack**
énergie prime - 1 **ordinateur** niveau 3 / 4ème pièce -> **ordinateur** de *Nahari Khan* (le chef du groupe
responsable du massacre au **Alice Garden Pods**)

Nord -> **porte** niveau 1 (code ok) - mur fragilisé - **ordinateur** donne le code de l'ascenseur

Appartement à la Terrasse

Arie Van Bruggen, nous contacte, il a survécu à l'assaut contre l'**Alice Garden Pods** (sans doute que le fait de lui
avoir donner une arme à ce moment précis lui a sauver la vie), pour nous remercier il verse 2 000 crédits sur
notre compte

1ère grande salle -> code du **coffre** de "madame" sur un **carnet électronique** au sol - 1 circuit de ventilation
à l'Est mène, via une **échelle**, dans la seconde grande salle -> **coffre** (code ok) - 1 **système de visée**
thermique - 1 **ordinateur** niveau 3



elle a mentionnée Eliza Cassan du Groupe **Picus Communication** (on entend son émission dès que l'on est prêt d'une radio)

Zhao Yun Ru nous joue un tour et s'enferme dans une pièce sécurisée - QP -> nous devons quitter les lieux (ok)

10 agents de sécurité nous prennent en chasse -> mot de passe de la salle de contrôle du **Hangar** sur un **carnet électronique** détenu par l'un d'entre eux - prendre l'**ascenseur**, au Nord, vers le **Hangar**

QP -> ouvrir les portes (= toit) du **Hangar** afin que **Faridah Malik** puisse nous exfiltrer (ok)

le Hangar

j'ai utilisé des **grenades IEM** sur les 2 "gros robots"

Nord Est -> 1 **munition typhoon** et 1 **roquette** / Ouest -> **lance roquette** et 1 **roquette** / Nord Ouest -> 1 **pot cyberboost proenergy**

+ 1 **dynamisation**

augmentation -> **Bras Cybernétique** -> **Capacité de Charge 3** (coût : 1 reste 6)

installation du système de visée thermique sur le lance roquette ... que j'enfourne dans mon sac à dos !

salles de contrôle en hauteur -> Nord Ouest : 1 **grenade IEM** dans un **tiroir** - **bouton** pour ouvrir le toit du **Hangar** / Sud Ouest -> **relais de sécurité niveau 2** (code ok)

QP terminée / **Hélico** -> selon nos ordres, **Faridah Malik** nous dépose à ...



le point sur les *augmentations*

Montréal - Canada

nous somme au sommet de la tour ...

Picus Communication

QP -> confronter *Eliza Cassan*, la journaliste la plus célèbre du monde, dans son bureau (le 404 - localisation de "la cible" et plans des lieux donnés par *Frank Prichart* via l'Infolink) (ok)

Bruit Blanc

1er secteur (niveau 8)

grille niveau 4 (sauter par dessus) -> 1 amélioration capacité de munitions (installé sur pistolet 10 mm) - 1 mur fragilisé

2nd secteur (niveau 7)

Sud -> **ordinateur** -> courriels parlent d'évacuation du bâtiment ... / mot de passe sur un **carnet électronique** / 1 **grille d'aération** -> circuit de ventilation vers 2 pièces du **3ème secteur**

3ème secteur (niveau 6)

il est déserté, les **portes coupe feu** sont fermées -

Centre -> 1 **virus atomiser** et 1 **kit de dynamisation** dans un des nombreux **tiroirs** - 1 **ordinateur** niveau 4 (**code ok**) - 1 **ordinateur** niveau 3 (**code ok**)

Nord -> 1 **carnet électronique** avec 3 mots de passe

Sud -> 1 **carnet électronique** au sol avec le code de la **porte** du central informatique et le mot de passe d'un compte bancaire

Ouest -> une pièce avec 1 **ordinateur** niveau 1 (**code ok**) et 1 **grille d'aération** -> circuit de ventilation vers 1 pièce du **2nd secteur** et 1 du **3ème secteur** / bureau 402 -> 1 **carnet électronique** donnant 1 mot de passe / une dernière pièce -> 1 **pistolet à impulsion électrique** et 1 **grille d'aération** -> circuit de ventilation vers 1 pièce du **3ème secteur** et 1 du **2nd secteur**/ bureau 404 -> ...



Eliza Cassan apparaît en hologramme ->, elle avoue, sans nommer le donneur d'ordre, que c'est elle qui a brouillé le GPL à Détroit

QP -> nous sommes piégé, il faut descendre d'un étage (**ok**) / **relais de sécurité**

augmentation -> **Bras Cybernétique** -> **Compensation de Recul 2** (coût : 1 reste 6)

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Réduction dégâts 3 (coût : 1 reste 5)

1 virus arrêter, 1 grenade IEM et 1 pot cyberboost proenergy sur les cadavres des *soldats des forces spéciales*

salle Nord Est -> 1 grille d'aération -> circuit de ventilation vers toilettes homme -> 1 amélioration cadence de tir (installé sur pistolet 10 mm / ascenseur dans salle Nord Est

QP -> Frank Prichart a détecté une planque secrète en sous sol, nous devons rejoindre l'accès au funiculaire (ok)

+ 1 dynamisation

augmentation -> Jambes Cybernétiques -> Amélioration de Sprint (coût : 1 reste 5)

4ème secteur (niveau 3) #1

1 porte niveau 2

Sud Ouest -> 1 pistolet à impulsion électrique - relais de sécurité niveau 2 / 1 mur fragilisé -> échelle -> salle des serveurs -> mur fragilisé -> ...

5ème secteur (niveau 5)

1 virus atomiser et 1 virus arrêter / escalier -> porte coupe feu -> 3ème secteur (niveau 6)

6ème secteur (niveau 4)

en revenant au Sud Ouest du 4ème secteur -> escalier sans caméra du Sud Ouest du 4ème secteur -> 1 fusil de précision - 1 porte niveau 2

les *soldats des forces spéciales* ayant été décimés par nos soins, depuis ce 6ème secteur, on peut sauter en bas vers le 4ème et déplacer la tourelle (dans le local d'entretien par ex.) afin de fouiller tranquillement cette vaste ...

4ème secteur (niveau 3) #2

salle d'enregistrement -> 2 ordinateurs niveau 3 - 1 ordinateur niveau 1 (code ok) - courriel de Nicolette Duclaire sur une des ordinateurs (un personnage de Deus Ex Invisible War) - 1 silencieux et 1 carnet électronique donnant un mot de passe dans des tiroirs - relais de sécurité niveau 2 au Nord Est - 1 carnet électronique donnant un mot de passe à l'Ouest

avant l'accès au funiculaire -> mur fragilisé -> échelle -> grille d'aération -> circuit de ventilation -> ...

+ 1 dynamisation

QP -> nous devons appeler le funiculaire - Frank Prichart nous prévient qu'il est lent ... (ok)

7ème secteur (niveau 1)

code du dépôt sur un carnet électronique sur le corps d'un des deux premiers *soldats des forces spéciales*

augmentation -> Bras -> Stabilisateur de Visée -> Contrôle de Visée en Mouvement 2 (coût : 1 reste 5)

1ère pièce (vestiaire) -> mur fragilisé -> 2nd pièce -> 1 système de déverrouillage / 3ème pièce -> r.a.s.

présence d'un relais de sécurité niveau 2 au Nord Est, 2 cheminements :

1. couloir Nord -> 1 grille d'aération derrière le distributeur -> circuit de ventilation -> mène juste à côté
2. salle centrale -> une grille d'aération à l'Ouest permet d'emprunter un "tunnel" qui débouche près de lui
personnellement, la tourelle a été déplacée dans la 3ème pièce

8ème secteur (niveau 2)

on y accède par l'échelle jouxtant le relais de sécurité ou bien par l'escalier près du panneau d'alarme situé à l'Ouest -> r.a.s.

appel du funiculaire au 7ème secteur -> (combat contre) les *forces spéciales* qui déboulent

QP -> descendre jusqu'au sous sol via le funiculaire (ok)

Picus Communication Sousterrain

QP -> Frank Prichart pense qu'Eliza Cassan est dans la salle 802-11 (ok)

Niveau 2

Est -> un mot de passe dans un carnet électronique posé sur un fauteuil / terminal de sécurité niveau 1 / mur fragilisé -> grille d'aération -> circuit de ventilation -> 2 positions d'arrivées :

a. au bout du 1er couloir : terminal de sécurité niveau 1 - bureau Nord -> 1 carnet électronique - 1 carnet électronique sur un des ennemis présent dans la zone (1 des 2 donne un mot de passe) - relais de sécurité (éteindre les 2 caméras)

b. en surplomb de ...

la grande salle -> 2 ordinateurs niveau 3 - 1 ordinateur niveau 4 - 1 virus arrêter dans un tiroir - 1 ordinateur niveau 3 (code ok) / petite pièce Nord Est -> courriel sur l'ordinateur donne le code de l'armurerie / pièce centrale -> 1 pack énergie prime dans un tiroir -

+ 1 dynamisation

Niveau 3

je passe par le Nord du Niveau 2 ... 1ère pièce -> courriel donne un mot de passe - virus atomiser dans un tiroir / 2nd pièce (armurerie) -> relais de sécurité niveau 4 (code ok r.a.s. ?) - porte niveau ? (code ok) - 1 fusil de précision silencieux - 2 munitions typhoon - 1 prime - 1 pack énergie prime - 1 système de refroidissement - 1 système de déverrouillage / 3ème pièce -> 1 relais de sécurité niveau 3 / 4ème et 5ème pièces -> r.a.s.

Niveau 1

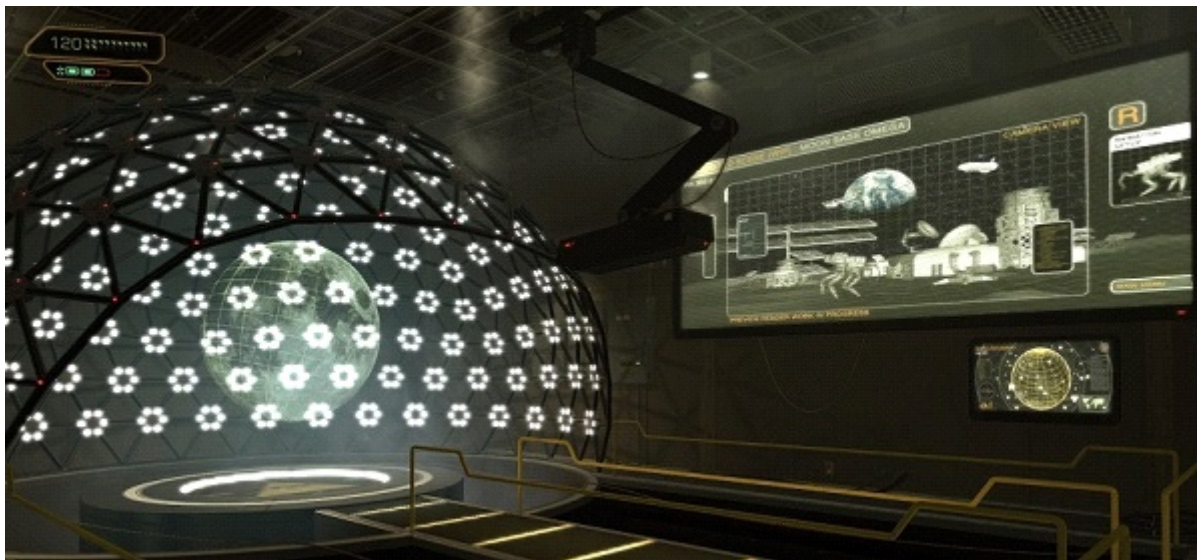
en bas des escaliers -> 1 mur fragilisé -> 1 circuit de ventilation mène à 2 pièces

salle Sud Est -> petite pièce : relais de sécurité niveau 3 - carnet électronique donne un mot de passe / courriel sur 1 ordinateur donne le code d'un bureau - 1 virus arrêter et 1 virus atomiser dans 1 tiroir - 1 ordinateur niveau 3 - 1 grenade IEM dans un autre tiroir - 1 ordinateur niveau 1

. bureau en face -> 1 amélioration vitesse chargement (installé sur lance roquette) dans un placard - grille d'aération vers le circuit de ventilation (cf. ci dessus) / bureau à côté (en passant par le circuit de ventilation) -> 1 mot de passe sur un carnet électronique dans un tiroir - courriel sur ordinateur niveau 3 (code ok) donne un mot de passe - 1 virus arrêter, 1 virus atomiser et 1 système de déverrouillage dans un des placards

porte vers 802-11 niveau 3 (ok après)

Salle Est -> relais de sécurité niveau 3 (code ok - éteindre les caméras)



en montant l'escalier, on tombe sur cette étrange endroit ...

un mur fragilisé -> on arrive derrière la porte vers 802-11 - petit circuit de ventilation permet de zapper (puis d'ouvrir) l'autre porte si on arrive par l'autre côté de la salle Est ... reste un petit local (avec du matos pour s'occuper d'Eliza Cassan) et deux grandes portes

on apprend qu'Eliza Cassan est une IA - elle nous diffusera un enregistrement (qui figure sur l'appareil enregistreur portable qu'elle nous donne) où l'on peut observer le docteur Isaias Sandoval (que l'on avait croisé à

Sarif Industrie) et celui qui a enlevé *Megan Reed* (que l'on avait nommé "*l'assassin de Megan Reed*" avant de savoir qu'elle était vivante) - elle nous dira aussi que *David Sarif* a des réponses à nos questions ...



il faut attaquer Yelena Federova (la chef des mercenaires), qui veut empêcher l'IA de balancer ce qu'elle sait, quand elle recharge son énergie - a noter aussi que le sol est conducteur (d'électricité ...)

+ 1 dynamisation

QP -> rejoindre *Faridah Malik* à l'hélico et repartir pour **Détroit** ... (ok)

1 300 crédits et 2 munitions typhoon sur le cadavre de *Yelena Federova*

dans les placards -> tout plein d'objets dont le code de la porte Est de niveau 2 sur un carnet électronique -
2 mines IEM - 2 munitions typhoon - 1 système de déverrouillage

rampe montante extérieure -> 1 mur fragilisé -> saut vers le bas (? nécessite l'amélioration Système de Réception ICARUS) -> rampe montante intérieure -> un ordinateur protégé par des faisceaux rouge - mur fragilisé donne accès à un coupe circuit -> relais de sécurité niveau 3



le point sur les *augmentations*

DETROIT – U.S.A.

QP terminée

Vérités et Mensonges



des émeutes ont éclatées contre Sarif Industries (ce quartier est bouclé) - les robots de la police sont de sortie aux alentours

Faridah Malik nous dépose en haut de l'Hôtel Chiron

QP -> parler à *David Sarif* dans notre chambre (ok)

on apprend que l'équipe de *Megan Reed* avait découvert comment éviter les rejets des augmentations par la plupart des humains - *David Sarif* met en cause les Illuminati dans les événements qui se sont produits, il nous donne un passe vip pour le **Convention Center** où *William Taggart*, le supérieur d' *Isaias Sandoval*, doit y donner un discours

le Voile se lève

QP -> le persuader de nous dire où se cache le docteur *Isaias Sandoval* (ok)

le matériel que j'avais stocké dans notre chambre est bel et bien présent

en sortant de l'ascenseur, *Wayne Haas*, l'ancien collègue du SWAT qui nous avait permis d'accéder à la morgue du **Commissariat**, nous accoste -> prendre une décision (j'ai choisi de l'aider)

je suis repassé vite fait à **Derelict Row** -> au moins 3 murs fragilisés / j'achète 1 amélioration cadence de tir (installé sur Fusil de Précision) à **Seurat (Appartements Nord)** pour 190 crédits / j'achète à **Grayson (Station Service Abandonnée)** : 2 systèmes de déverrouillage (600 crédits) - 1 amélioration dégâts (installé sur pistolet 10 mm - 250 crédits) - 1 amélioration vitesse chargement (installé sur pistolet 10 mm - 250 crédits) - 1 amélioration capacité munitions (installé sur fusil de précision- 250 crédits) - 1 système de visée laser (installé sur fusil de précision- 500 crédits) -> super, c'était une petite galère pour bien viser avec cette arme !

en allant vers la **Clinique Amplib** (achat de 2 kits de dynamisation pour 10 000 crédits), *Frank Prichart* nous informe qu'en remontant plus avant la backdoor de *David Sarif*, il a trouvé le nom (*Brent Bradford*) et l'adresse du détective privé qui a enquêté sur notre passé - QS -> le rencontrer (ok)

augmentation -> Torse -> Respirateur Implanté -> Hyper Oxygénation 1 (coût : 1 reste 8)

augmentation -> Torse -> Respirateur Implanté -> Hyper Oxygénation 2 (coût : 1 reste 7)

Appartements Nord

tout en haut -> 1 mur fragilisé là où était *double T* / un inconnu a attaqué *Brent Radford* - il demande son kit de soin de *Radford* - il parle principalement (c'est un anti augmentation, il ne cesse de nous appeler "le robot") de son coffre (il donne son code) près de la **Bank of Detroit** et d'une dénommée *Michelle* à qui on doit la vie - prendre une décision (j'ai choisi d'accomplir sa dernière volonté -> euthanasie par overdose de morphine)

QS -> fouiller le casier de *Radford* - éliminer les *hommes en costumes* (ok)

Sud de la Bank of Detroit

1 carnet électronique mentionnant *M. Grey* (comme l'avait fait *Brent radford*) sur l'un des 4 *hommes en costumes* / coffre fort de *Radford* niveau 3 (code ok) -> 1 livre électronique qui parle d'un incendie dans le labo de l'hélice blanche, une filiale de *Versalife*, spécialisée dans les maladies génétiques infantiles - des photographies (de famille) / ordinateur de *Radford* niveau 3 (ok système de déverrouillage) -> quelques informations supplémentaires sur nous (résumé : nous sommes exceptionnel, la question étant de savoir si c'est une évolution naturelle ou provoquée) et la localisation de *Michelle Walthers* -> sur *Brooklyn Court*, elle serait sénile

QS -> lui parler

Appartements Est

Michelle Walthers nous en dit un tout petit peu plus sur l'incendie du labo de l'hélice blanche (ce serait nos vrais parents qui l'aurait provoqué volontairement - elle nous a évacué alors du berceau et pense que nous avons 12 ou 13 ans maintenant) -> lui donner les photographies -> décider d'accepter (ou pas) son cadeau (accepté -> 200 crédits)

en quittant les lieux, nous demandons à *Frank Pritchard* de la mettre sous protection (sans le dire à *David Sarif*)

QS Terminée / + 1 dynamisation

augmentation -> Torse -> Amélioration de Niveau Energétique 2 (coût : 1 reste 7)

augmentation -> Torse -> Amélioration du Rechargement 2 (coût : 1 reste 6)

Convention Center

1 porte inaccessible à gauche avant les toilettes (ok voir plus bas) / Main Hall -> r.a.s.

Meeting Hall

aller dans la salle 2005 -> parler à *William Taggart* et le persuader de nous dire où est *Isaias Sandoval* (ok + bonus 1 000 PE beau parleur) -> nous devons le rejoindre dans les coulisses -> Backstage -> ordinateur niveau 4 - 1 mur fragilisé (donne sur le local d'entretien) -> *William Taggart* nous révèle que *Zeke Sanders* est le frère d'*Isaias Sandoval*, il nous donne la localisation du docteur ...

autre possibilité -> depuis les toilettes homme -> 2 grilles d'aération pour un circuit de ventilation qui mène à 3 autres grilles d'aération donnant sur les coulisses (Backstage)

QP -> rendre visite à *Isaias Sandoval* (ok)

en repartant par la sortir Sud Est (Exit) -> escaliers descendant -> 1 grille d'aération permet de progresser sur les circuits de ventilation du couloir tout en bas (des escaliers)

fin du couloir -> porte de la sortie secondaire du Convention Center

nous sommes abordé par l'inspecteur *Nicholas (Nicky)* que nous connaissons au SWAT -> *Jacob White*, bien connu des services de police, a pété un câble et projetterait de poser une bombe à **Détroit**

QS -> *Nicky* nous donne 3 lieux à fouiller pour fixer le suspect (qui a reçu des augmentations et que nous devons si possible capturer) (ok)

fouille de la station de métro -> r.a.s.

fouille de la ruelle du Commissariat (zone de l'Entrepôt idoine) -> je peut passer cette fois ci par le secteur électrifié (augmentation protection IEM) -> coupe circuit -> r.a.s.

fouille des Égouts près du Commissariat -> 1 mur fragilisé (cache d'armes [de la police] - 2 carnets électroniques donnent des mots de passe et un code pour accéder à des dossiers "morts") / présence de mines -> *Jacob White* est à coup sûr ici ... (ok assommé - carnet électronique sur lui) / 3 tourelles (déplacées) - relais de sécurité niveau 4 - 1 mur fragilisé (cache d'armes)

faire son rapport à *Nicky* -> pour ne pas avoir tué *White*, en plus de la récompense pécuniaire, il nous remet 1 silencieux

QS Terminée / + 1 dynamisation

achat auprès de *Grayson* (Station Service Abandonnée) : 1 système de déverrouillage (300 crédits)

Immeuble Vide au Nord Est de l'Immeuble Chiron

cf. **Derelict Row #1** -> une grille s'est ouverte -> descendre -> 2 membres de pureté absolue -> 1 porte -> 1 cadavre / *Zeke Sanders* nous attaque - 1 carnet électronique sur lui donne le code d'un coffre (voir juste ci

dessous) - 1 **kit de dynamisation** au sol / des **caisses** à déplacer -> **coupe circuit** -> dévoile l'accès à un bunker secret <- **mur fragilisé**

le **coffre** niveau 4 est derrière un **cadre** sur le mur de la pièce où était Zeke Sanders

QP -> trouver *Isaias Sandoval* dans **les Égouts** (ok)

augmentation -> Yeux -> **Prothèse Rétinienne** -> **Chrono de Réinitialisation d'Alarme** (coût : 1 reste 7)

augmentation -> Yeux -> **Smart Vision** -> **Imageur Trans-Mur** (coût : 2 reste 5)

2 *membres de pureté absolue* dans un 1er espace aménagé -> **armes** et **munitions**

Égouts -> 1 **carnet électronique** avec le code des lasers sur 1 des 5 *membres de pureté absolue* -> **terminal spécialisé** / 2 tunnels / présence de **mines** (**déclenchées avec le baril ou pistolet 10 mm**) / 1 mur fragilisé

Isaias Sandoval (que l'on devra maîtriser ou tuer) est dans son bunker -> les GPL de l'équipe de *Megan Reed* n'ont pas été enlevés (**au risque de les tuer sjbtc**) mais émettent sur une fréquence basse

inutile de retourner voir *William Taggart* au **Convention Center** -> pas de dialogue pour une éventuelle récompense si l'on a "épargné", comme moi, le docteur *Isaias Sandoval* ...

QP -> aller à l'**Hélistation** de l'**Immeuble Chiron** pour retrouver *Faridah Malik* afin de rejoindre **Sarif Industries** (ok)

Nord -> 1 mur fragilisé -> 1 **augmentation capacité de munitions** - 1 **porte** niveau 1

Apparemment, vu le dialogue avec *Faridah Malik*, c'est un voyage potentiellement sans retour ...

je revends tout ce que je ne peux transporter à *Grayson* (**Station Service Abandonnée**) et lui achète 1 **système de déverrouillage** (300 crédits) que j'utilise à la porte niveau 5 du **Terrain de Basket** (cf. **Terrain de Basket**)

j'achète, pour ? crédits, 2 **roquettes** à *Seurat* (**Appartements Nord**) - je fini d'explorer une domiciliation dont j'avais explosé la porte niveau 5 sans "pousser" plus avant (cf. **Appartements Ouest - 2nd étage**)

Soldats Disparus

Sarif Industries

arrivé sur zone, *Faridah Malik* nous dit que *Frank Prichart*, sensé s'occuper de la fréquence basse des GPL, n'est pas à son bureau

QP -> aller voir *David Sarif* à son bureau (ok)



*Hugh Darrow, le précurseur des augmentations et initiateur du projet de Panchaia, est installé dans la
fauteuil de David Sarif ...*

il semble nous flatter en parlant de notre recherche des scientifiques - il aborde aussi le souhait de *David Sarif* d'inviter des représentants de l'ONU à **Panchaia** pour leurs démontrer tout l'intérêt des augmentations
... *David Sarif* intervient et nous demande d'...

QP -> aller l'**Hélistation** afin de retourner à **Engsha** (ok) - le GPL de *Vassili Sevchenko* y a été localisé par *Frank Prichart* grâce à l'aide des autorités locales (cette dernière information, n'est pas vraiment une bonne nouvelle pour nous)



le point sur les *augmentations* ...

Hengsha - Chine

l'hélico est dérouté par les autorités Chinoises -> il prend un missile par un des *gars* de Belltower Associates
 -> nous avons juste le temps de sauter (*Faridah Malik* est toujours dans son hélico et se pose tant bien que mal ...)

+ 1 dynamisation

QP -> repartir en vie du **Chantier** en protégeant *Faridah Malik* (ou pas) sachant qu'elle se fait salement canarder (ok)

District de Jui Schichang

le Chantier

des *bonbonnes de gaz* à lancer et/ou dézinguer et des *barils* de gaz toxiques (idem) - une planque en bas à l'Ouest du champ électrique - *ascenseur* en face pour sortir

Faridah Malik est morte (j'ai tué tous ses meurtriers mais pas assez vite) - peut on la sauver autrement ?

QP -> Frank Prichart a localisé le signal de Vassili Sevchenko dans le District de Youzhao (ok)

Clinique Amplib

objectif secondaire (accepté) -> Frank Prichart nous recommande d'y aller pour faire changer notre biopuce -> on a remarqué que de temps en temps, notre interface "disjonctait" (Ok) j'en profite pour y acheter 2 kits de dynamisation pour 10 000 crédits

des gusses de Belltower Associates sillonnent certains secteurs de la basse ville -> s'ils nous repèrent, ils nous attaquent -> quand c'est possible, je les assomme pour être plus tranquille ensuite ... / en bas de l'Hôtel Hung Hua - District de Kuaigan, un civil tente de nous racketter -> je l'ai intimidé et rien payé !

District de Youzhao

QS -> Hugh Darrow nous contacte via l'infolink, il souhaite que l'on y rencontre son contact Mengyao qui se trouve en face de la terrasse des Appartements (ok) - QS - aller au lieu de rendez vous (des terroristes ayant volés des documents sur le projet Panchaïa doivent les revendre à un émissaire d'Hugh Darrow, Mr Fei ... qui sera volontairement absent) près du Alice Garden Pods - District de Daigong (ok) - QS -> récupérer la puce mémoire sans faire de mort dans le tunnel de maintenance sur Shuighou Plaza (ok) - Mengyao donne 1 000 crédits en récompense - QS Terminée

au Nord Ouest, où a été localisé Vassili Sevchenko, l'accès est (bien) gardé ... possibilité de passer en hauteur -> échelle montante en face de la terrasse des Appartements puis échelle descendante à gauche -> grille d'aération (qui n'était pas fonctionnelle la 1ère fois que nous sommes venu à Hengsha) -> grille d'aération -> ...

Planque des Recycleurs

augmentation -> Torse -> Système Explosif Typhoon -> Version Dégâts peu Élevés -> (coût : 2 reste 7)

niveau 2 -> il faut sauter vers le bas (? nécessite l'amélioration Système de Réception ICARUS) a priori, on ne pourra pas remonter par là -> 2 échelles -> ...

niveau - 1

Exit -> 1 porte niveau 3 / 1 système de déverrouillage à l'Est / carnet électronique sur un des recycleurs donne le code du coffre - 1 munition typhoon sur un autre / Sud Ouest -> local -> mur fragilisé -> mur fragilisé (une échelle vers le bas dans ce couloir vers mur fragilisé qui donne sur l'Ouest du niveau - 2) / Nord -> 1 explosif - 1 ordinateur de sécurité niveau 1 - coffre (code ok) -> 1 batterie pour fusil laser & 1 système de refroidissement

niveau 1

Nord -> coupe circuit - relais de sécurité niveau 3 / mur fragilisé -> grille d'aération mène à une grille

d'aération (plafond) au Nord Est du niveau - 1 / Exit -> **clavier de sécurité** niveau 4

niveau - 2

Est -> Exit vers **les Egouts (plein de recycleurs agressifs)** / + 1 **dynamisation** / Nord -> 1 **mur fragilisé** donne sur un couloir avec 2 autres **murs fragilisés** -> 1 **amélioration dégâts (installé sur fusil de précision)** dans une cellule / Nord Ouest -> "salle de chirurgie" -> le corps de *Faridah Malik* est sur le fauteuil - 1 **explosif** & 1 **munition typhoon** - 1 **carnet électronique** sur un canapé donne un mot de passe - 1 **grenade IEM** sur le corps d'un des *recycleurs* / Ouest -> **mur fragilisé** (cf. niveau -1) - **carnet électronique** sur un des *recycleurs* donne le code du **coffre** - 1 **virus atomiser** sur le corps d'un des *recycleurs* / Sud Ouest -> 1 **système de déverrouillage** - **ordinateur** niveau 3 (**code ok**) - **coffre (code ok)** -> 1 **munition typhoon** - 1 **amélioration capacité de munitions**



Faridah Malik ... a été (ou va être) "désossée"

Sud Ouest -> *Tong Si Hun* est là, il a le GPL de *Vassili Sevchenko* implanté dans son bras cybernétique - ce dernier lui a été fourni par Belltower Associates (***Vassili Sevchenko* est sans aucun doute décédé**) - il propose de nous aider si l'on sauve son *fils* détenu par Belltower Associates / 1 **système de déverrouillage** - 1 **fusil laser**

QP -> aller au rdv avec un de ses *recycleurs* dans les **égouts** du **District de Daigong (ok)**

on peut ressortir sans soucis par les **égouts**, les *recycleurs* sont redevenus amicaux - je ne prend pas le **fusil laser**

District de Daigong - Usine de Nouilles

accès par la **porte** du même nom dans les **égouts** du **District de Daigong**

notre *contact recycleur* nous donne un **appareil portable inconnu** a destination du *fils de Tong Si Hun* une fois que celui sera libéré par nos soins - nous allons avoir à faire à des *gars de Belltower Associates* "augmentés à mort" ... **4 systèmes de déverrouillage**

QP -> sauver le *fils de Tong Si Hun* (ok)

niveau 1

Nord Ouest -> 1 mur fragilisé -> 1 **munition typhoon** / 1 **valve** -> dissipe les gazs toxiques

Sud ouest -> 1 **porte** niveau 2 (**ok système de déverrouillage**) -> **munition pour lance grenade**

Centre -> **terminal de sécurité** -> désactive les lasers / 1 **porte** vers **niveau - 1** (avant de descendre -> passerelle -> 1 **roquette** dans le coin Sud Est - 1 **grille d'aération** au Sud permet d'arriver en hauteur de la pièce avec le **relais de sécurité** du **niveau -1**)

Nord Est -> tunnel derrière 2 **caisses** mène au Centre

Sud Est -> **échelle** vers **niveau - 1**

niveau - 1

en passant par l'**échelle** -> Est -> 1 mur fragilisé -> **relais de sécurité** niveau 1 (**ok système de déverrouillage**) coupe 3 **caméras** et ouvre la **porte** d'une cellule -> 1 **porte** vers le sud -> 3 cellules ...

pièce centrale (celle avec la passerelle au dessus) -> 1 **pack énergie prime** - 1 **grenade IEM** sur *un des forces spéciales*

local Nord Ouest -> 1 **systèmes de déverrouillage** - **ordinateur** (mention de *Tong Si Hun* et **Singapour**)

dans la cellule du -> 1 **virus atomiser** et 1 **virus arrêter** -> *le fils de Tong Si Hun* est un anti-augmentation, il a organisé lui même son enlèvement ... nous lui donnons l'**appareil portable inconnu** qui est en fait un **camoufleur** (**l'équivalent de l'augmentation Camouflage**) -> il nous laisse en plan ...

QP -> rejoindre *Tong Si Hun* à la **Planque des Recycleurs** (ok)

j'achète des munitions fusil de précision (600 crédits) et 2 roquettes (300 crédits) à Lin Fu Ren - Hotel Hung Hua - District de Kuaigan -> le HIVE est fermé -> je ne saurais pas ce qu'il y a dans le coffre niveau 3 de Tong Si Hun (+ 1 porte niveau 5)

District de Youzhao - Planque des Recycleurs -> Tong Si Hun nous indique, en restant très vague comme à son habitude, le chemin à suivre pour trouver *Megan Reed* et (le reste) de son équipe (**il ne nous dit pas la destination finale**) -> monter dans un des bateaux de Belltower Associates en indiquant où rencontrer un *trafiquant* qui devrait pouvoir nous aider / il nous donne un **lance grenade** et 1 **munition lance grenade** (que je laisse sur place)

QP -> entrer dans le **Port de Belltower Associates** (ok)

il nous faut sortir par une **porte** toute proche à l'Est pour rencontrer "notre *trafiquant*", *Lou Pin Rong* - **je lui achète 1 amélioration capacité chargement (installé du fusil de précision) pour 250 crédits / 1 tunnel ->**

échelle -> ...

Port de Belltower Associates #1

Sud Ouest -> 1 carnet électronique sur une table donne un mot de passe

Sud Ouest -> 2^{de} cahute -> 2 packs énergie prime - 1 système de déverrouillage - 1 ordinateur niveau 2 (code ok) - 1 relais de sécurité niveau 1 (ok système de déverrouillage - éteindre la caméra et ouvre le portail <- pas tout de suite) - coupe circuit -> coupe le champ électrique sur la 1^{ère} cahute -> c'est par là, que je vais passer ...

augmentation -> Peau -> Système de Camouflage - Durée de Base (coût : 2 reste 6)

augmentation -> Peau -> Système de Camouflage - Amélioration de Durée 1 (coût : 1 reste 5)

augmentation -> Peau -> Système de Camouflage - Amélioration de Durée 2 (coût : 1 reste 4)

augmentation -> Torse -> Système Explosif Typhoon -> Version Dégâts Élevés -> (coût : 1 reste 3)

QP -> récupérer le paquet de Tong Si Hun (ok)

tout de suite à droite après avoir sauté depuis le toit de la 1^{ère} cahute, entre 2 containers -> 1 fusil de précision silencieux

en bas, au Sud du couloir extérieur Ouest -> 1 grille d'aération -> circuit de ventilation -> couloir avec des gazs toxiques (échelle vers Shipping Ouest) / Est -> pièce avec 3 grandes caisses -> couloir extérieur Est

Nord Ouest -> on arrive sous la tourelle (désactivée avec 1 grenade IEM) au Nord du couloir extérieur Ouest -> porte niveau 4 (ok système de déverrouillage) - 2 roquettes - 1 lance roquette -> porte niveau 2 (code ok) - 1 prime - 1 amélioration dégâts (installé sur pistolet 10 mm) -> porte niveau 3 (code ok) - carreaux d'arbalète - 1 amélioration cadence de tir (installé sur fusil de précision)

+ 1 dynamisation

sur les corps des gars de Belltower Associates (présence de 2 snipers) -> 5 carnets électronique avec des codes ou des mots de passe et 1 grenade IEM

une fois que le ménage a été fait dans cette zone extérieure, on peut retourner à la 2^{de} cahute pour ouvrir le portail

Shipping Sud Est -> ordinateur niveau 3 - relais de sécurité niveau 3

Shipping Est -> ordinateur niveau 3 (ok système de déverrouillage donne code dépôt A) - relais de sécurité niveau 4 (ok système de déverrouillage coupe 2 caméras) - 1 fusil tranquilisant

Shipping Ouest -> 1 système de déverrouillage - panneau d'alarme - 1 mur fragilisé / 1 bouche d'égout -> échelle descend vers le couloir avec des gazs toxique / le paquet de Tong Si Hun dans une armoire (c'est du C4)

Tong Si Hun nous contacte via l'Infolink (il n'est pas du tout sensé connaître notre fréquence)

QP -> poser le C4 sur le bureau du directeur Wang et profiter de la diversion pour embarquer (ok)



au Nord Ouest, près d'une caméra, enfilade de 3 échelles pour admirer une vue apocalyptique ...

on reviendra au palier de la seconde (présence d'un circuit de ventilation, depuis le palier inférieur, vers l'intérieur cf. plus bas) juste, là où était un sniper de Belltower Associates, pour entrer par la porte niveau 3 (code ok)

-> 1 amélioration vitesse de chargement (installé sur pistolet 10 mm) -> salle de détente -> 1 pot cyberboost énergie

une fois que l'on a zigouillé, depuis cette hauteur, tous les gars de Belltower Associates présents (1 carnet électronique sur le corps de l'un d'entre eux donne 2 codes) et le "gros robot" (grenade IEM), on peut descendre en bas vers l'Ouest -> 1er local avec une sortie vers l'extérieur -> 2 ordinateurs de sécurité niveau 2 -> tiroirs -> 1 pistolet à impulsion électrique - 1 pack énergie prime / 2nd local avec 1 relais de sécurité niveau 1 / au Sud Est, on retrouve le circuit de ventilation -> grille d'aération dessus de caisses

au Nord, monter à l'échelle et sauter derrière la tourelle pour la déplacer / porte niveau ? (code ok) - bureau de droite -> 1 virus atomiser - 1 virus arrêter - 2 ordinateurs niveau 2 / bureau de gauche (directeur Wang) -> ordinateur niveau 3 (code ok)

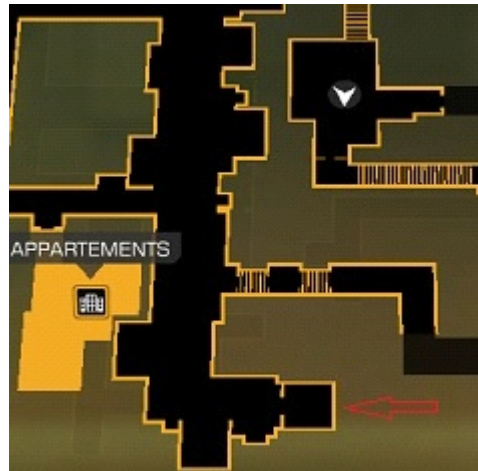
bon, j'ai du commerce à faire et je reviens ... au final, j'achèterai aux différents marchands 6 grenades -> 4 à fragmentation, 1 à gaz et 1 IEM pour environ 1 000 crédits

à la Clinique Amplib -District de Jui Schichang, le docteur Wing Hui nous interpelle (arf, je l'avais loupé à ma 1ère visite)

QS -> il veut que l'on arrête Michael Zelazny, un dangereux agent de Belltower Associates qu'il a lui-même (trop) augmenté - Michael Zelazny se cacherait dans une boucherie près de Padeng Road - District de

Youzhao

en cherchant cette boucherie, j'ai retrouvé *Peng Xin Hao* (le marchand qui officiait au **Alice Garden Pods - District de Daigong** avant que ce lieu ne soit fermé par Belltower Associates) tout au Sud Est du **District de Youzhao**



flèche blanche -> la boucherie recherchée / **flèche rouge** -> Peng Xin Hao

au sous sol de la boucherie, 1 **carnet électronique** sur un cadavre mentionne que notre "cible" serait allé ce planquer dans les **égouts sans préciser lesquels** - 1 **coffre** niveau 1 / **égouts du District de Youzhao** -> r.a.s (les recycleurs amicaux) / **égouts du District de Kuaigan** -> 2 **murs fragilisés** / **égouts du District de Daigong** -> c'est ici que se cache *Michael Zelazny* avec 3 autres hommes

prendre une décision (tenter de le raisonner ou le liquider) -> je l'ai trucidé lui et son équipe avec 1 **grenade à fragmentation** -> le *docteur Wing Hu*, à la **Clinique Amplib**, nous offre 1 **kit de dynamisation** en récompense - **QS Terminée**

tant que je suis dans les parages, j'ouvre la porte niveau 2 au Sud du **District de Jui Schichang** avec 1 **système de déverrouillage**



mon sac à dos est bien rempli !

Port de Belltower Associates #2

bureau du directeur Wang -> pose du C4

cinématique 1 -> nous sommes blessé dans l'explosion - le fils de *Tong Si Hun* en profite pour s'échapper d'Engsha lui aussi (on le savait + ou - en ayant lu 1 ou 2 documents) - nous nous planquons dans un container comme prévu (Infolink hors jeu)

QP Terminée

Quelque part en mer

l'Espoir des Recycleurs

Hei Zhen Zhu - Bateau de Belltower Associates

cinématique 2 -> nous avons un gros doute, est ce le bon bateau ? -> celui ci va au Camp de l'Îlot du Fusilier



nous sommes fait prisonnier et seule nos augmentations de base sont actives

une fois Pieter Burke et Netanya Keitner partis, quelqu'un (ou quelque chose comme un court circuit ?) nous libère de la chaise IEM - une conversation nous apprend que notre matériel est à l'étage

QP -> regagner la terre ferme - récupérer notre équipement (ok)

la porte de la cellule n'est pas verrouillée (ou a été déverrouillée à distance ?) ...

niveau 3

cellule -> 1 porte niveau 1 - 1 grille d'aération sous la caisse -> circuit de ventilation nous mène au Sud -> 1 carnet électronique sur l'un des 4 agents de sécurité donne 2 codes / Sud Ouest -> 1 porte niveau 1 vers la cellule - 1 porte niveau 3 (code ok) -> échelle -> 1 porte niveau 1 (code ok) au Nord Ouest / Est -> un petit circuit de ventilation permet d'éviter la caméra

une seule solution -> l'échelle

niveau 4

Secteur Est -> code de la grille laser dans le carnet électronique du 1er agent de sécurité rencontré -> terminal spécialisé niveau 2 (code ok) -> désactiver la première grille laser - 1 porte niveau 3 (ok plus tard) - 1 caméra -> pièce en face -> 1 coupe circuit derrière une caisse - 1 grille d'aération -> circuit de ventilation -> aller vers le Sud (vers le Nord voir plus bas) -> on arrive derrière la porte niveau 3 dans CMPT-01 D-01 - 1 message avec 'Bratan' pour intitulé sur un carnet électronique

augmentation -> Bras Cybernétique -> Capacité de Charge 1 (coût : 1 reste 0)



Armure -> nous récupérons une (petite) partie de notre matériel

1 pistolet à impulsion électrique dans la boîte à munitions / 7 kits de dynamisation dans la valise de dynamisation

l'infolink n'est pas totalement opérationnel - quelqu'un nous appelant 'Bratan' nous demande ...

QP -> regagner la terre ferme - > aller dans la salle des communications (ok)

la **porte** niveau 3 est ouverte

finissons d'abord ce secteur Est ...

depuis le Sud Est, 1 **grille d'aération** en hauteur permet de marcher sur les gros tuyaux pour arriver au Nord Est / 1 mot de passe sur un **carton électronique** détenu par 1 des 4 **agents de sécurité**

pièce Nord Est -> **grille d'aération** -> circuit de ventilation -> 1 **carton électronique** donne un code pour nos équipements dans CMPT-01 D-01 (**ok déjà ouvert**) -> pièce Nord ouest -> **terminal spécialisé** niveau 2 (**code ok**) -> désactiver la seconde grille laser / **relais de sécurité** niveau 1 (**code ok**) -> désactive la **caméra** / le circuit de ventilation se poursuit jusqu'à la pièce, **déjà visitée**, en face de la **caméra**



*nous pouvons désormais quitter ce secteur Est du **niveau 4** avec un peu de **matériel** en plus ...*

QS -> trouver la cause de choc qui vient de se produire contre la coque du bateau (**ok**)

salle avec 2 **ordinateurs** / **échelles** permettent de descendre à la soute ...

niveau 1

nous avons la confirmation que Belltower Associates se livre à un trafic d'humains de diverses origines, avec pour certains, la complicité des recycleurs

lire le **journal du module de survie** qui n'est pas correctement en place

RÉPARER LE MODULE DE SURVIE ENDOMMAGÉ

En tombant, un conteneur a percé le plancher de la section de la proue et révélé une zone de stockage remplie de modules de survie cryogéniques. Il a aussi endommagé le serveur électronique d'un des modules. Si je ne trouve pas un moyen de rétablir l'alimentation électrique de ce serveur, celui ou celle qui est à l'intérieur du module va y rester.

suite de la QS -> ...

+ dynamisation

porte à l'Ouest -> bouger la **caisse** à terre pour pouvoir passer derrière -> récupérer la **batterie pour module de survie** (présence d'1 **amélioration vitesse de chargement installé sur fusil de précision**) -> revenir au module de survie endommagé et manipuler le **serveur du module 73 -> QS Terminée**

on remonte par l'**ascenseur** jusqu'à la salle par laquelle on était descendu -> **échelle** en montant cette fois ci de façon à pouvoir sauter sur une passerelle équipée de 2 "**tableaux de commandes**" bleutés -> **levier vertical** - **levier horizontal** - **levier vertical** pour arriver au **niveau 5** -> **échelle** pour redescendre au ...

niveau 4

section inaccessible auparavant ...

augmentation -> **Jambe Cybernétique** -> **Amélioration de Saut** (coût : 2 reste 6)

augmentation -> **Bras Cybernétique** -> **Déplacer/Lancer les objets lourds** (coût : 1 reste 5)

augmentation -> **Bras Cybernétique** -> **Traverser les Murs** (coût : 1 reste 4)

augmentation -> **Dos** -> **Booster de Réflexes** (coût : 2 reste 2)

en se baladant dans ce foutoir -> j'ai trouvé, dans des containers, 1 **virus atomiser** au **niveau 2** et un **carnet électronique** (**parle de poker d'où les 3 puces de crédits juste à coté**) au **niveau 4** près d'une longue **échelle** qui mène à une **trappe** (Exit to Deck 1)

niveau 5

le 1er pont du bateau / code pour la terrasse sur un **carnet électronique** détenu par 1 des **agents de sécurité**

Ouest -> **grille** niveau 2 (**on peut sauter par dessus depuis l'autre côté**) -> 1 **amélioration cadence de tir** dans un **placard**

Est -> 1 **porte** près du **panneau d'alarme** -> intérieur du 1er pont : 1 **virus arrêter** dans la 1ère chambre - 1 **caméra** - **porte** niveau 2 pour la 2nde chambre / escalier montant -> **terminal de sécurité** niveau 3 - **barrière de laser**

Sud et Nord -> escaliers vers le 2nd pont du bateau -> une passerelle mouvante permet d'aller du coin Sud Ouest au coin Sud Est (?) / Est -> 1 **porte** niveau 1 (**code ok**) sous la **caméra** -> intérieur du 2nd pont : Sud ->

terminal spécialisé niveau 3 - barrière de laser / juste avant -> grille d'aération derrière une grande caisse -> salle de communication

notre "ange gardien", celui qui nous appelle 'Bratan', nous recontacte ...

QP -> regagner la terre ferme - > aller au portail de sécurité (soute à marchandise - poupe) (ok)

l'infolink n'est toujours pas complètement opérationnel (brouillage)

1 carnet électronique au sol donne 1 code - 1 virus atomiser dans un placard - relais de sécurité niveau 2 (code ok coupe 2 caméras) - **ordinateur** niveau 1 - 1 grille d'aération au sol derrière 2 caisses -> petit circuit de ventilation

Nord -> nous pouvons redescendre soit par les escaliers soit par l'échelle

niveau 4

section inaccessible auparavant ...

centre Ouest -> **relais de sécurité** niveau 2 - 1 virus arrêter dans 1 placard - 1 virus atomiser sur un agent de sécurité et 1 carnet électronique sur un autre donne 2 codes / Ouest -> porte niveau 2 (code ok) -> un peu de matériel

Nord -> échelle protégée par des lasers - terminal de sécurité niveau 3 (code ok) descend au niveau 2 -> gazs toxiques -> je remonte ... / 1 grenade IEM et 1 carnet électronique sur un agent de sécurité donne le code des grilles laser / centre Est -> mur fragilisé -> 1 carnet électronique sur un agent de sécurité donne 1 code - un peu de matériel -> mur fragilisé -> 1 échelle descendante -> saut dans un container légèrement en hauteur -> 1 kit de dynamisation -> 2 échelles descendantes -> niveau - 1

+ 1 dynamisation

augmentation -> Bras Cybernétique -> Capacité de Charge 2 (coût : 1 reste 3)

je remonte au niveau 4 ...

centre Nord -> échelle montante vers niveau 5 -> 1 caméra - 1 valve - 1 virus arrêter - 1 virus atomiser

je redescend au niveau 4 ...

Sud Est -> 1 puits (? nécessite l'amélioration Système de Réception ICARUS)

Sud Ouest -> échelle descendante -> ...

niveau 2

Sud Ouest -> 1 caméra -> Sud Est -> on retrouve le puits -> échelle descendante -> niveau - 1 -> 1 grille d'aération

je remonte au niveau 2 ...

couloir central face à la caméra -> 1 cadavre -> 1 carnet électronique parle des gazs toxiques (dissipés via la valve du niveau 5) -> ascenseur -> ...

niveau - 1

présence de modules de survie

Nord -> 1 **carnet électronique** au sol donne le code pour la barrière laser / centre Est -> **terminal spécialisé**
niveau 3 (**code ok barrière laser**) / Sud -> **grille d'aération** qui permet de remonter, via l'**échelle** du puit, au
niveau 2 / Ouest -> 2 passages vers l'**échelle** pour remonter au **niveau 1** puis au **niveau 4** / Est -> vers Sally
Port -> **porte** niveau 3 (**code ok**) - 2 **fusils lourds** + **munitions**

scan biométrique pour pouvoir passer / notre "ange gardien", qui serait un pirate informatique, nous indique ...

QP -> regagner la terre ferme - > le rejoindre via un tunnel de maintenance ("trappe" au **Quai de Chargement 1**) (**ok**)

le Camp de l'îlot du Fusilier – Océan Pacifique

Quai de Chargement 2 #1

on y accède en manipulant l'**interrupteur** de la rampe de chargement - une 1ère **caméra** à l'entrée - 1 "gros robot" (**1 grenade IEM**) - 5 ou 6 *agents de sécurité*

augmentation -> **Crâne** -> **Système Radar WayFinder** -> **Radar 2** (coût : 1 reste 2)

mur fragilisé au Sud

Est en hauteur -> **porte** niveau 5 vers le **Secteur Administratif** (Officer Quarters) / local -> **relais de sécurité**
niveau 3 / **mur fragilisé** au Nord Est - **fusil tranquillisant**

Nord -> une 2nde **caméra** - **terminal de sécurité** niveau 1 <- barrière laser devant une **porte**

Ouest -> 1 **pistolet à impulsion électrique**

Nord Ouest -> **mur fragilisé** / container en hauteur -> **tube de lancement pour lance roquette** - 1
amélioration vitesse de chargement (installé sur fusil de précision) / en bas, une **grille d'aération** derrière
des **caisses** permet de contourner la **porte** protégée par la barrière laser

Quai de Chargement 1 #1

1 **carnet électronique** sur 1 des 7 *agents de sécurité* donne un code

Nord Ouest -> **mur fragilisé**

Est -> **matériel** dans un container - **porte** niveau 1 en hauteur (**ok voir plus bas - après Netanya Keitner**)

Sud Est -> grille d'aération -> circuit de ventilation -> grille aération <- Sud -> porte vers le Secteur Administratif (tourelle au dessus)

Ouest -> mur fragilisé -> module de tir pour lance roquette (on peut l'atteindre de l'autre côté près de la porte d'arrivée sur zone) / sous une caisse -> 1 carnet électronique donne le code pour la tourelle / container légèrement en hauteur -> mur fragilisé -> 1 munition typhoon - une tourelle de sécurité qui semble HS - relais de sécurité niveau 2 (code ok) - boîte de munitions sous une des grosses caisses

Sud Ouest -> local en hauteur -> relais de sécurité niveau 3 (code ok pour désactiver la tourelle) - une échelle extérieure pour monter sur le toit du local -> ...



sauter sur l'armature (du "porte container") -> 1 kit de dynamisation - 1 boîte de munitions

aller au Sud Ouest -> 1 grille d'aération -> circuit de ventilation -> nous arrivons sur les armatures (du "porte container") du Quai de Chargement 2 -> la 1ère échelle peut nous déposer sur le toit du local situé à l'Est (cf. plus haut) -> 1 grille d'aération à l'Ouest -> circuit de ventilation -> + 1 dynamisation -> 1 amélioration capacité de munitions -> échelle descendante vers la 1ère caméra (on peut prendre l'échelle dans l'autre sens en superposant les 2 caisses)

retour au Quai de Chargement 1

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Réduction dégâts 1 (coût : 2 reste 2)

"trappe" au Nord Est -> QP Terminée



nous rencontrons, dans d'autres circonstances, le lieutenant colonel Netanya Keitner ...

qui commande la base (le colonel *Pieter Burke* est le commandant du **Camp d'Internement**) - c'est un agent double qui officie, a posteriori et par remords au vue des agissements de Belltower Associates, auprès d'Interpol - elle nous apprend que les 5 personnes qui compose l'équipe de *Megan Reed* auraient été emmenées "ailleurs" dans des modules de survie - après nous avoir scanné biométriquement, nous avons accès à de nouvelles zones du **Camp de l'îlot du Fusilier** - pour les autres secteurs, il faut ...

QP -> dans le ventre de la bête - entrer nos données biométriques dans l'unité centrale du **Camp de Détention (ok)**

QS -> s'équiper auprès de *Garvin Quinn* à l'**étage de la maintenance** accessible par un **ascenseur**

Est -> **porte** niveau 1 en hauteur (**code ok**) -> escaliers descendant -> toilettes hommes -> 1 **grille d'aération**
-> circuit de ventilation -> on se retrouve sous les escaliers -> 1 **munition typhoon** - 1 **carnet électronique**

à la 1ère bifurcation vers l'Est -> **ascenseur** -> ...

étage de la maintenance

Garvin Quinn (**QS Terminée**) + 1 **dynamisation**

il nous apprend que *Pieter Burke* a découvert une nouvelle technologie il y a quelques années - un accord de principe a été passé entre lui et *Netanya Keitner* -> informations contre liberté de trafiquer - il propose d'assembler 3 pièces d'un **LR - 329** pour en faire un **lance roquette amélioré** avec d'autres **pièces** qu'il a en stock

QS -> trouver les 3 pièces (**tube de lancement**, **module de tir** et **module de visée**)

nous en avons déjà deux, il reste le module de visée

dans le journal, la recherche du module de tir reste active -> ce n'est pas grave <[;o)

comme nous sommes "recommandé" par *Netanya Keitner*, *Garvin Quinn* nous fait une petite remise, je lui

achète 1 **kit de dynamisation** et 2 **roquettes** pour 3 970 crédits

augmentation -> **Bras Cybernétique** -> **Capacité de Charge 3** (coût : 1 reste 3)

au fond -> 1 **grille d'aération** derrière 1 **caisse** -> circuit de ventilation -> **échelle** montante -> 1 **amélioration dégâts (installé sur pistolet 10 mm)** -> **échelle** montante -> circuit de ventilation -> **grille d'aération** -> on arrive dans ...

le Secteur Administratif #1

il est au Sud du **Quai de Chargement 1** - au Nord Est -> **ascenseur** -> l'étage de la maintenance

Nord Ouest -> 1 **caméra** - 1 **porte** niveau 2 (**ok de l'autre côté**) / pièce en face -> 1 **ordinateur** niveau 2 - 1 **grille d'aération** -> circuit de ventilation -> **grille d'aération** -> pièce de la **porte** niveau 2 précitée -> **module de visée pour lance roquette (waouh !!!)** - carnet électronique au sol donne le code de la **porte** d'un bureau - **ordinateur** niveau 2



don du **module de visée pour lance roquette** à Garvin Quinn à l'étage de la maintenance

il nous offre le **lance roquette amélioré** que je lui revends, le mien disposant d'un **accessoire en plus / QS Terminée**

retour à la pièce précédente -> **mur fragilisé** -> pièce d'à côté -> 1 **silencieux** - 1 **ordinateur** niveau 4 - **porte** -> on se retrouve dans le couloir Sud entre 2 barrières laser - 2 **gars** à neutraliser -> **1/2 tour et retour vers**

la grille d'aération de notre point d'arrivée

Est -> 1 caméra - 1 agent de sécurité a neutraliser / couloir Sud -> 1 agent de sécurité <- on retrouve les barrières laser - utiliser une arme à distance silencieuse ou attendre un peu ...

Est -> 1 porte niveau 1 (ok de l'autre côté) / porte suivante -> 1 carnet électronique (en hauteur face Nord) donne le code pour les lasers - 1 grille d'aération mène, via un circuit de ventilation, sous un escalier au Sud Est -> 1 pot cyberboost proenergy - 1 virus atomiser - 1/2 tour -> mur fragilisé donne accès à la pièce de la porte niveau 1 précitée -> 1 ordinateur niveau 2 - 1 grille d'aération -> circuit de ventilation -> grille d'aération -> pièce en face -> relais de sécurité (éteindre les 2 caméras) - ordinateur niveau 1 - 1 dispositif de stockage de données bleu

Ouest -> terminal de sécurité niveau 3 (code ok - important -> étagère 1ère pièce Est - cf. Secteur Administratif #2)

Sud -> scan biométrique de sécurité dans l'unité centrale - nous avons accès au ...

une Foi Aveugle

Camp de Détention

niveau 1

3 soldats des forces spéciales -> 1 carnet électronique sur l'un donne un mot de passe

Ouest -> panneau d'alarme <- Nord Est / Sud Ouest -> 1 grille d'aération derrière une grande caisse -> 1 amélioration capacité de munitions

Centre -> 4 grilles d'aérations communiquent par des tunnels

Est -> 1 cellule ouverte -> mur fragilisé -> on peut monter en sautant jusqu'à un autre mur fragilisé -> cellule ouverte du niveau 2 Est

Sud Est -> escaliers montant vers ...

niveau 2

2 robots tourelles patrouillent ... 2 barrières laser

Sud Ouest -> terminal sécurisé niveau 3 - barrière laser / Sud Est -> 1 cellule ouverte -> mur fragilisé -> je redescends dans la cellule ouverte du niveau 1 Sud Est -> escaliers central vers la Tour de Commandement -> garde des forces spéciales -> carnet électronique avec un mot de passe - ordinateur niveau 3 (code ok) - relais de sécurité niveau 4 (code ok - possibilité de désactiver les robots selon RP) - unité centrale de sécurité - échelle descendante vers les tunnels du niveau 1 / + dynamisation

Netanya Keitner nous contacte - nous pouvons désormais progresser plus avant - elle nous demande ...

QP -> dans le ventre de la bête - enquêter dans le Quartier des Interrogatoires (ok)

Nord Est -> j'élimine un robot tourelle quand il est proche de la barrière laser avec une grenade à fragmentation (1 pierre 2 coups) - terminal de sécurité niveau 3

Nord -> 1 cellule ouverte -> mur fragilisé -> on peut monter en sautant jusqu'à un autre mur fragilisé ->

cellule ouverte du ...

niveau 3

... Nord - présence de 2 "tourbillons " laser -> il suffit de passer sans être touché ...

Nord Ouest -> escalier descendant vers **niveau 2** / Ouest -> cellule ouverte -> **mur fragilisé** -> on peut descendre jusqu'à un autre **mur fragilisé** -> cellule ouverte du **niveau 2** Ouest

Sud Est -> **porte** -> **porte** ->



3ème **scan biométrique** pour pouvoir accéder au ...

Quartier des Interrogatoires #1

niveau 3

2nde cellule Ouest -> **journal audio** -> discussion entre *Gary* et *Tiffany* - ils parlent de *Page*, de *Pieter Burke*, des O.C.M., de Belltower Associates, du projet Hydra, de nanotechnologie et d'un dénommé *Bob* (**est ce Bob Page ?**)

escaliers au Sud vers ...

niveau 2

Nina Sullivan, une détenue, nous interpelle ... il y aurait des médecins et/ou des chercheurs dans les parages qui recherchent quelqu'un avec le "gène parfait" (**c'est ce qu'elle a croit comprendre ... elle n'est**

pas totalement affirmative)

1ère pièce Est -> 1 carnet électronique avec un mot de passe / journal audio -> discussion entre Gary Savage et Tiffany Kavanagh en présence du colonel Pieter Burke -> 1 "patient" décède en pleine opération expérimentale - en cas de réussite, ils disent que ce serait mieux que les augmentations cérébrales de Pieter Burke

3ème pièce Est -> dispositif de stockage de données rouge / ordinateur niveau 2 -> un des courriel parle d'une possible version Hydra au Quai de Chargement 3 - 1 autre du Ranch Omega (des modules de survie y sont acheminés - info déjà lu par ailleurs)

Morgue -> on surprend une conversation entre les 3 mêmes personnes que sur les journaux audio - Megan Reed est mentionnée ainsi que la nanotechnologie - ils descendent au niveau 1 sans que nous puissions les suivre -> il faut se faire valider sur un lecteur d'empreinte rétinienne avec celle de Pieter Burke / + 1 dynamisation / 1 munition typhoon sur une étagère

le lieutenant colonel Netanya Keitner nous suggère de ...

QP -> dans le ventre de la bête - voler le double de l'implant rétinien du colonel Pieter Burke dans son bureau du ... (ok)

Secteur Administratif #2

4 agents de sécurité ont rappliqués en bas ... on peut passer par le Sud Est et les escaliers montant vers 'Officer Quarters' mais il vaut mieux, comme nous sommes quasiment obligé d'y passer, ...

recupérer le carnet électronique dans la 1ère pièce à l'Est, sur une étagère, donnant le code du terminal spécialisé niveau 3 à l'Ouest -> ouvre le conduit de cablage -> on arrive dans un local non indiqué sur le plan -> relais de sécurité (permet de couper les caméras du 'Officer Quarters') - terminal spécialisé niveau 2 (code ok permet de couper les lasers du bas) - 1 grille d'aération -> circuit de ventilation "ascendant" (qui nous amène tranquillement au 'Officer Quarters') :

1ère grille d'aération -> bureau de Pieter Burke -> prothèse rétinienne de rechange de Burke - ordinateur niveau 3

2nde grille d'aération -> bureau de Netanya Keitner -> ordinateur niveau 3

couloir -> 2 agents de sécurité / 2 caméras / 1 panneau d'alarme / 1 porte -> 1 ordinateur niveau 1 / 1 porte niveau 5 vers Quai de Chargement 2

le lieutenant colonel Netanya Keitner nous indique de ...

QP -> dans le ventre de la bête - aller voir Garvin Quinn à l'étage de la maintenance afin qu'il rende opérationnel la prothèse rétinienne de rechange de Burke (ok)

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Réduction dégâts 2 (coût : 1 reste 4)

augmentation -> Torse -> Respirateur Implanté -> Résistance Chimique (coût : 2 reste 2)

augmentation -> Yeux -> Prothèse Rétinienne -> Suppresseur de Flashes (coût : 1 reste 1)

Garvin Quinn fait le boulot demandé en expliquant que la prothèse rétinienne de rechange de Burke modifiée ne peut servir qu'une fois - j'en profite pour lui acheter 2 munitions typhoon pour 150 crédits

+ 1 dynamisation

QP -> dans le ventre de la bête - emprunter l'ascenseur de la Morgue dans le Quartier des Interrogatoires (ok)

Zone Interdite

QP -> dans le ventre de la bête - trouver des preuves irréfutables pour Interpol (ok)

hologramme Panchaia nécessite dispositif de stockage de données bleu / hologramme Australie nécessite dispositif de stockage de données rouge / 1 dispositif de stockage de données rouge vert / 1 grenade IEM dans un tiroir / carnet électronique donne le code pour l'ordinateur niveau 5 (principales mentions -> Bob Page et Everett [2 personnages de Deus Ex Goty] - dossier de Pieter Burke - Gary Savage s'est absenté) / hologramme Base Lunaire nécessite dispositif de stockage de données vert / 1 kit d'urgence (doses de morphine) a utiliser (ou pas) sur le cobaye (je l'ai euthanasié) / 1 kit de dynamisation dans un tiroir

Organisme Computationnel de Matrice. C'est un moyen de relier du tissu cérébral vivant à des systèmes d'intelligence artificielle, afin de créer un super ordinateur d'une puissance inégalée. Moitié humain, moitié machine.

Tiffany Cavanagh ...

originellement, l'O.C.M. est un projet pour l'armée "récupéré" par Belltower Associates et Bob Page semble t'il - comme on a déjà put le constater, il n'est pas au point - les recherches de l'équipe de Megan Reed pourraient résoudre ces problèmes de rejets, de dépressions nerveuses etc. elle ne sait pas où ils sont ...

QP Terminée

Oeil pour Oeil

QP -> Il faut savoir faire des choix -> exfiltrer Tiffany Cavanagh via un sous marin qu'il faudra auparavant déverrouiller (échec volontaire)

ascenseur -> Netanya Keitner s'occupe des coordonnées pour le sous marin - Pieter Burke a sans aucun doute intercepté la conversation -> il fait bloquer l'ascenseur en pleine ascension -> bouton -> échelle de secours -> échelle montante -> échelle montante -> + 1 dynamisation - bouger une des 2 grosses caisses un peu sur la gauche et sauter en haut en face - 1 kit de dynamisation -> redescendre -> tunnel au Sud Est -> grille d'aération -> ...

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Réduction dégâts 3 (coût : 1 reste 4)

augmentation -> Peau -> Armure Dermique -> Protection IEM (coût : 1 reste 3)

augmentation -> Bras Cybernétique -> Compensation de Recul 1 (coût : 1 reste 2)

Quartier des Interrogatoires #2

plafond -> 1 grenade IEM -> grille d'aération -> Morgue - 3 soldats des forces spéciales / Nina Sullivan n'est plus dans sa cellule

nous tombons sur Netanya Keitner qui nous informe (tout comme les messages audio que l'on entend) que Pieter Burke pratique la politique de la terre brûlée en diffusant un gaz mortel dans le Centre de Détention et la Zone Interdite - elle nous donne un carnet électronique en lien avec les coordonnées du sous marin avant

de décéder - 1 munition typhoon dans la boîte de munitions

QP -> Il faut savoir faire des choix -> stopper la diffusion du gaz mortel via un panneau de commande sous **la Tour de Commandement** au niveau 1 (ok)

attention, nous sommes au niveau 3 et le temps est limité à 6 minutes environ pour atteindre le niveau 1, aller dans **la Tour de Commandement** et y utiliser l'échelle descendante -> ...

notre "ange gardien", le pirate informatique qui nous nomme 'Bratan', refait surface et nous laisse devant un cruel dilemme -> dévier l'ensemble du gaz mortel vers **le Centre de Détention** ou vers **la Zone Interdite**

j'ai choisi de sacrifier *Tiffany Cavanagh*, celle qui aurait put faire tomber Belltower Associates, et ainsi sauver l'ensemble des détenus

+ 1 dynamisation

augmentation -> Bras Cybernétique -> Compensation de Recul 2 (coût : 1 reste 2)

QP -> Il faut savoir faire des choix -> désactiver le bouclage du **Camp de l'îlot du Fusilier** (ok)

remonter l'échelle -> manipuler l'unité centrale de la sécurité -> repartir vers ...

le Secteur Administratif #3

QP -> la route est encore longue -> affronter *Pieter Burke* (ok) / se ravitailler au stand de *Garvin Quinn* qui nous dit avoir mis les voiles (ok)

6 ou 7 soldats des forces spéciales

je suis passé par l'ouest (1 mine) avant de revenir vers l'Est puis remonter jusqu'à l'ascenseur pour descendre à l'étage de la maintenance -> stand de *Garvin Quinn* -> 1 kit de dynamisation - 1 munition typhoon - 1 coffre niveau 5 (ok juste avant de partir)

augmentation -> Bras -> Stabilisateur de Visée -> Contrôle de Visée en Mouvement 1 (coût : 2 reste 1)

augmentation -> Bras -> Stabilisateur de Visée -> Contrôle de Visée en Mouvement 2 (coût : 1 reste 0)

Quai de Chargement 1 #2

j'arrive en hauteur à l'Est (rappel : escaliers près de l'ascenseur) - 6 soldats des forces spéciales dont 2 snipers et 1 tourelle au Nord Est (1 grenade IEM) 2 tourelles vers la sortie Nord Ouest (1 grenade IEM - l'autre déplacée en la jetant sur un ennemi -> ptdr) proche d'un relais de sécurité niveau 5 - 1 virus atomiser sur un cadavre

je passe par l'armature du "porte container" au Sud Ouest puis par la grille d'aération (déjà empruntée) pour arriver, en hauteur, du ...

Quai de Chargement 2 #2

6 soldats des forces spéciales (je m'occupe de 3 d'en haut dont 2 avec 1 grenade à fragmentation, puis les

autres en bas au CaC), 2 tourelles (déplacées) et 1 mine IEM à l'Ouest

Quai de Chargement 3

on y accède par la porte au Sud Est (ouverte grâce à notre manipulation de "débouclage") ... qui se referme derrière nous

+ 1 dynamisation



le colonel Pieter Burke

en bas -> 1 "gros robot" (2 roquettes) -> aller au Nord Ouest -> descendre le sniper posté en haut à l'Est puis neutraliser les 2 soldats des forces spéciales à l'Ouest (on distingue au fond 1 tourelle) -> échelle montante -> 1 sniper au CaC -> passerelle centrale -> local -> boîte à munitions - relais de sécurité niveau 2 (code ok sur le carnet électronique du sniper Est -> désactiver les défenses selon RP <- on peut trouver ce code sur un autre carnet électronique en bas à l'Ouest)

sauter sur l'armature de la passerelle centrale à l'Est puis aller, sans se faire repérer, vers le Sud Ouest pour liquider le dernier soldat des forces spéciales (au CaC pour ma part) -> 1 carnet électronique sur lui donne le code pour entrer dans le local où se trouve notre objectif (nous sommes sur le toit reste à descendre par l'échelle - je descend l'autre échelle pour déplacer la tourelle dans un coin puis remonte ...)

porte niveau 5 (code ok) -> tuer le colonel Pieter Burke (abattu d'un coup de fusil à double canon en plein visage) -> revolver de Burke - pot cyberboost proenergy

notre "ange gardien" se manifeste et nous donne la marche à suivre pour quitter le Camp de l'îlot du Fusilier

...

QP -> la route est encore longue -> aller à la plateforme d'accostage du Quai de Chargement 2 pour embarquer (ok)

Garvin Quinn nous y révèle qu'il est notre "ange gardien" et qu'il nous a manipulés en nous faisant éliminer

Pieter Burke - il est déçu de notre choix d'avoir sacrifié *Tiffany Cavanagh* qui aurait permise de mettre terre Belltower Associates - il a aussi dupé *Netanya Keitner* en se faisant passer pour un agent d'Interpol auprès d'elle afin qu'elle nous aide a réaliser ces tâches

Un réseau sans contraintes... d'agents indépendants... des agents de la conversion et de l'équilibre... nous cherchons à dénoncer la corruption, à assurer la progression naturelle de l'humanité.

ce qu'il dit de son organisation de rattachement ... elle prend (pour un temps donné) le contrôle du **Camp de l'îlot du Fusilier**

+ 1 dynamisation

la Charge de la Preuve

QP -> la route est encore longue -> récupérer l'ensemble du **matériel** que nous possédions en quittant le **Port de Belltower Associates (ok)** / entrer dans le **module de survie** qui sera hélitreuillé jusqu'à un bateau de Belltower Associates (ok)

1 **carnet électronique** / **boite de munitions** -> notre équipement "d'avant"



je récupère 23 points de **dynamisation** (j'en avais obtenu 36 avant leur neutralisation et 1 + 20 après)

augmentation -> Dos -> **Système de Réception ICARUS - Modulateur de Vitesse de Descente** (coût : 2 reste 22)

augmentation -> Yeux -> **Smart Vision -> Imageur Trans-Mur** (coût : 2 reste 20)

augmentation -> Torse -> Système Explosif Typhoon -> Version Dégâts peu Élevés -> (coût : 2 reste 18)

augmentation -> Torse -> Système Explosif Typhoon -> Version Dégâts Élevés -> (coût : 1 reste 17)

augmentation -> Jambe Cybernétique -> Amélioration de Sprint (coût : 1 reste 16)

augmentation -> Peau -> Système de Camouflage - Durée de Base (coût : 2 reste 14)

augmentation -> Peau -> Système de Camouflage - Amélioration de Durée 1 (coût : 1 reste 13)

augmentation -> Peau -> Système de Camouflage - Amélioration de Durée 2 (coût : 1 reste 12)

augmentation -> Yeux -> Prothèse Rétinienne -> Chrono de Réinitialisation d'Alarme (coût : 1 reste 11)

augmentation -> Torse -> Respirateur Implanté -> Hyper Oxygénation 1 (coût : 1 reste 10)

augmentation -> Torse -> Respirateur Implanté -> Hyper Oxygénation 2 (coût : 1 reste 9)

augmentation -> Torse -> Convertisseur énergétique Sarif Série 8 -> Amélioration de Niveau énergétique 1
(coût : 1 reste 8) & Amélioration du Rechargement 1 (coût : 1 reste 7)

augmentation -> Torse -> Convertisseur énergétique Sarif Série 8 -> Amélioration de Niveau énergétique 2
(coût : 1 reste 6) & Amélioration du Rechargement 2 (coût : 1 reste 5)

augmentation -> Torse -> Convertisseur énergétique Sarif Série 8 -> Amélioration de Niveau énergétique 3
(coût : 1 reste 4)

augmentation -> Crâne -> Amplificateur de Furtivité -> Informations sur le Bruit (coût : 2 reste 2)

augmentation -> Crâne -> Amplificateur de Furtivité -> Champs de Vision (coût : 1 reste 1)

augmentation -> Jambe Cybernétique -> Courir sans Bruit (coût : 1 reste 0)

avant de monter dans le module de survie, je vais ouvrir le **coffre** niveau 5 (**ok système de déverrouillage**)
du stand de *Garvin Quinn* à l'**étage de la maintenance**



*après une sélection des **objets** à emporter ... je peut repartir (presque) sereinement !*

On n'a pas forcément besoin de le tenir en laisse pour qu'il continue de nous obéir.
Jensen porte un lourd fardeau sur ses épaules. Son obsession pour Reed n'est rien de plus qu'une distraction.

*une fois que nous sommes dans les airs, Garvin Quinn discute avec un inconnu qui tient ce propos sur nous ... il dit aussi que nous ne connaissons pas la vérité (**sur nous ?**)*

quelques jours après, nous nous réveillons dans un lieu inconnu - *Frank Prichart* nous localise à ...

Singapour

Complexe Ultra Secret

QP -> Rechercher *Megan Reed* et son équipe / objectif secondaire -> "effacer" le brouillage GPL constaté par *Frank Prichart* (**ok**)

niveau 1 Sud Est Nord

présence de *soldats des forces spéciales* et d'équipements de défense

Sud Ouest -> **porte** niveau 5 (**ok cf. niveau 2**) - (**attendre que le**) 1er *soldat des forces spéciales* (**entre**) dans

l'entrepôt -> carnet électronique -> code d'un dortoir

baraquements Est -> entrer soit par la 1ère fenêtre soit celle au fond du couloir Est -> carnet électronique sur un lit donne le code du radar / porte niveau 4 (code ok) -> 1 munition lance grenade - 1 munition typhoon - 1 amélioration vitesse chargement (installé sur lance roquette) / ordinateur niveau 4 - relais de sécurité (couper la caméra) - porte de l'armurerie niveau 5 (ok cf. niveau 2) - terminal spécialisé niveau 2 (code ok coupe le brouillage -> objectif secondaire terminé)

+ 1 dynamisation

Frank Prichart -capte 3 signaux émis par ...

QP -> Sauver Megan Reed et son équipe -> trouver Declan Faherty (ok)

QP -> Sauver Megan Reed et son équipe -> - trouver Eric Kosse (ok)

QP -> Sauver Megan Reed et son équipe -> trouver Nia Colvin (ok)

David Sarif est parti avec Willian Taggart à une réunion de l'ONU à Panchaia organisée par Hugh Darrow

augmentation -> Jambe Cybernétique -> Sprinter sans Bruit (coût : 1 reste 0)

centre -> relais de sécurité niveau 4 - tourelle (déplacée) - carnet électronique donne un code - 1 munition typhoon sur un des soldats des forces spéciales

je progresse vers le Nord -> bâtiment à l'Est -> 1 carnet électronique donne le mot de passe de l'ordinateur niveau 2 -> sas de décontamination -> 1/2 tour car caméra -> vers le Nord -> mur fragilisé -> une pièce d'entretien -> 1 pièce :

. à gauche -> 1 soldat des forces spéciales -> 1 pièce - 1 système de déverrouillage -> 1 mur fragilisé -> 2nde pièce (accessible par une porte niveau 4 depuis le couloir) - 1 grille d'aération derrière 2 caisses -> circuit de ventilation -> échelle montante -> circuit de ventilation -> grille d'aération -> niveau 2 - bureau de ...



Nia Colvin

nous mettons un place un plan de diversion avec elle qui nécessite l'intervention des 2 autres scientifiques dans le but d'accéder au Bunker (où serait Megan Reed) - elle nous dit que Declan Faherty est de l'autre côté de la passerelle au niveau - 1 - courriel sur l'ordinateur de la pièce d'à côté mentionne Bob Page - je fais

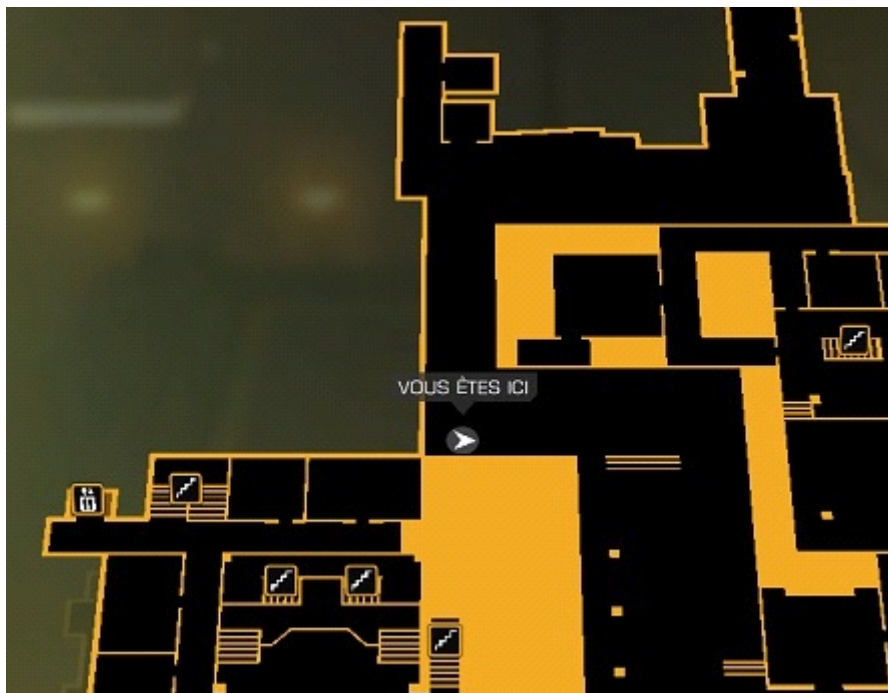
1/2 tour

. à droite -> on arrive dans la salle dont on avait aperçu une **caméra** -> carnet électronique sur le *1er soldat des forces spéciales* donne le mot de passe pour le **relais de sécurité** niveau 4 juste à côté (**couper 2 caméras**) - **boîte de munitions** - 1 circuit de ventilation interne à l'Est

Nord Ouest -> 1 robot tourelle (**roquette**) / 1 porte niveau 4 (**code ok**) -> fusil de précision silencieux - fusil laser - batterie pour fusil laser - arbalète - carreaux d'arbalète / box -> 1 grenade IEM - 1 explosif - fusil à double canon - fusil de précision

Nord -> 2 **caméras** dont une fait sortir un 2nd robot tourelle (**grenade IEM**) de sa "cache" / salle -> 1 **grenade IEM** dans un placard - **relais de sécurité** niveau 3 <- je ne peut pas utiliser l'ascenseur Nord

retour vers le Sud ...



en sautant ici, on tombe sur une ...

grille d'aération -> couloir de "tuyauterie" -> gaz toxique <- **valve** / **mur fragilisé** -> ...

niveau - 1

une sorte de morgue -> **ordinateur** niveau 3 / des pièces avec des "cobayes" alités



Declan Faherty est dans la salle de conférence

il nous indique qu'*Eric Kosse* est au **niveau 3** / **ascenseur** au Nord vers ...

niveau 1 Ouest

terminal spécialisé pour annihiler la barrière laser

couloir Nord -> 1 **porte** niveau 3 - **porte** suivante -> **ordinateur** niveau 2 - 1 **carte électronique** dans un **tiroir** donne le mot de passe de **ordinateur** niveau 3

couloir Ouest -> 1ère **porte** - 1 *soldat des forces spéciales* - 1 **pistolet à impulsion électrique** - grille d'aération -> circuit de ventilation -> **grille d'aération** derrière **photocopieuse** -> pièce suivante -> 1 **ordinateur**

centre -> 1 **munition typhoon** et 1 **grenade IEM** sur les corps de *soldats des forces spéciales*

Sud -> sas de décontamination / accueil -> 1 **carte électronique** donne le mot de passe pour l'**ordinateur** niveau 2 et 2 **packs énergie prime** dans un **tiroir**

en sortant à l'extérieur -> en face -> 'restricted area' avec une barrière laser - **terminal spécialisé** niveau 3 - 1 trou dans le grillage caché par une **caisse** -> **échelle** -> 'satcom universal signal jammer' hors service' <- **c'est peut être là qu'il faudra agir pour brouiller nos signaux GPL durant la diversion**

niveau 2

je repart depuis le bureau de *Nia Colvin*

couloir Nord -> 1 *soldat des forces spéciales* - 1 **panneau d'alarme** - 1 **caméra** - 1 **porte** niveau 4 (**ok de l'autre côté**)

couloir Ouest -> 1 **mur fragilisé** permet d'aller dans les 2 pièces -> **grosses caisses** -> **ascenseur (+ tard)**

Sud -> 2 *soldats des forces spéciales* possédant chacun 1 **carte électronique** -> **relais de sécurité** niveau 4 (**code ok - couper 2 caméras**) - 1 **système de déverrouillage**

je traverse la passerelle vers l'Ouest - escalier descendant -> niveau 1 Ouest (déjà fait) -> on remonte par les escaliers ->...

porte ouverte -> 1 carnet électronique donne un code - 1 fusil tranquilisant dans 1 placard - ordinateur niveau 3 - ordinateur niveau 2 donne un code - grille d'aération pour aller dans la pièce d'à côté (porte niveau 4) - 1 virus arrêter

je vais ouvrir la porte niveau 5 du tout début avec 1 système de déverrouillage -> 1 amélioration capacité munitions puis la porte de l'armurerie niveau 5 avec 1 système de déverrouillage -> 1 amélioration dégâts (installé sur pistolet 10 mm) - 1 prime - 1 explosif - 1 roquette

retour à l'ascenseur

niveau 3



Eric Kross est bel et bien là

il parle de l'amélioration d'une biopuce basée sur les travaux de Sarif Industries qui serait fabriquée ensuite par Tai Yong Medical et distribuée dans les Cliniques AmpliB - Eric Kross nous donne un disque de données contenant le virus informatique, élaboré par Vassili Sevchenko, pour brouiller les traces GPL et d'aller au Bunker situé au Nord du Complexe Ultra Secret / ordinateur -> courriels de Vassili Sevchenko et de Megan Reed

QP -> Sauver Megan Reed et son équipe -> Introduire le virus dans l'ordinateur de sécurité (ok) / s'introduire dans la zone idoine (ok)

présence de deux barrières laser <- terminal spécialisé niveau 3 / je reprend l'ascenseur et passe par l'autre côté soit l'Est -> 4 pièces - 1 carnet électronique donnant un code dans un tiroir

Niveau 1 Nord

dans la dernière pièce (déjà visitée) -> lecteur de disques -> introduire le lecteur de données

nous contactons Frank Prichart pour qu'il envoie un flux de données vers les implants des 3 chercheurs => vibration => signal pour la diversion => création chacun d'une explosion dans leur laboratoire respectif

la porte sécurisée s'ouvre -> 3 soldats des forces spéciales foncent vers le Sud (laissons les filocher) -> du matériel dans le cagibi -> ascenseur ...

Complexe Ultra Secret - Bunker

C'est impossible, Zhao. Eh oui, j'ai tout compris. Je sais ce que vous projetez sur vos amis conspirateurs.

La nouvelle puce... La mise à jour logicielle qui bride les fonctions des augmentations...

Vous créez un interrupteur à distance. Vous avez enlevé l'équipe de Megan Reed pour le mettre au point, et pris le contrôle du marché pour le distribuer. Tout ça parce que les gens comme moi vous font peur. Les gens augmentés peuvent vous résister.

*ce que nous affirmons à Zhao Yun Ru, la patronne de **Tai Yong Medical** présente en ce lieu*



*elle en fait une démonstration sur nous, en flinguant partiellement nos **augmentations** comme le Système Radar Wayfinder*

QP -> Sauver *Megan Reed* et son équipe-> vaincre *Jaron Namir* (ok) / trouver *Megan Reed* (ok)



*Jaron Namir, le mercenaire qui a enlevé les chercheurs à Sarif industries et que l'on avait revu au **Complexe de la FEMA** ...*

je suis arrivé sur zone avec 150 points de vie et j'ai utilisé rapidement et sans bouger : 1 grenade à suppression, 1 roquette, 1 roquette - déplacement sur la gauche en l'ayant toujours dans ma zone de vision (perturbée par l'effet de l'interrupteur à distance) - 1 roquette et pour finir, ma seule grenade à fragmentation

+ 1 dynamisation

avant de crever, *Jaron Namir* nous dit, à propos de *Megan Reed* : "C'est fini pour elle ... Les gens comme nous ... on perd toujours ceux qu'on aime" (il pense sans doute à *Yelena Federova*) - il détient 1 fusil à plasma et 10 capsules à plasma (que j'embarque avec moi - je laisse l'arme)



aller à l'*ascenseur* pour, enfin, retrouver Megan Reed (*rien n'est fini pour elle !*)

Ma "grande découverte". La structure génétique qui facilite la coexistence du tissu vivant avec les implants. Elle vient... Elle vient de toi, Adam. J'ai pris ton ADN.

elle nous dit que David Sarif a décidé de s'en servir pour le bien de l'humanité ...

elle nous apprend aussi que le **Complexe Ultra Secret** appartient à *Hugh Darrow* qui jouerait un double jeu envers *Zhao Yun Ru* -> le précurseur des *augmentations* est totalement opposé à l'*interrupteur à distance* et pensait qu'elle ne réussirait jamais - elle nous "répare" grâce à une nanotechnologie, nous sommes de nouveau totalement opérationnel !

à la *télévision*, pendant le sommet de l'ONU à **Panchaïa**, nous assistons à une scène effroyable, *Hugh Darrow* (membre des Illuminatis *selon notre journal*, a menti à *Megan Reed* et trahi ses co-conspirateurs) a changé l'effet des *interrupteur à distance* -> les augmentés deviennent fous, certains allant même jusqu'à s'entre-tuer

QP -> Sauver *Megan Reed* et son équipe-> ouvrir le toit du **Hangar** (*ok*)

Megan Reed s'occupe de rameuter ses 3 collègues, nous devons ouvrir la voie vers le **Hangar**

lire le *livre électronique* - *ordinateur* niveau 5 - *coffre fort* niveau 5 - *ascenseur* -> ...

Complexe Ultra Secret - Hangar

bouton -> *Megan Reed* et son équipe s'échappent en hélico - elle nous contacte via l'Infolik et nous demande de ...

QP -> Sauver *Megan Reed* et son équipe-> prendre la navette suborbitale d'*Hugh Darrow* pour atteindre **Panchaïa (ok)**

présence de 6 agents fous des forces spéciales

augmentation -> Jambe Cybernétique -> Sauter/Atterrir sans Bruit (coût : 1 reste 0)

Ouest -> déplacer la caisse -> 1 système de refroidissement - ordinateur niveau 5



Leo ...

bouton -> ...

Panchaïa - Antarctique

le Point de Non Retour

Frank Prichart nous conjure de ...

QP -> Coupure du signal de *Darrow* -> monter en haut de la tour et annuler le verrouillage (ok)

Port d'Entrée #1

niveau 1

Ouest & Nord Ouest -> matériel dans 3 containers dont 1 pack énergie prime et 1 batterie pour fusil laser (n.b. : la porte défoncée résiste à un explosif ...) / échelle descendante au Nord Est

niveau - 1

tout le secteur est électrifié -> si l'on a pas l'augmentation Protection IEM, passer sur les tuyaux et placer des caisses

2 mines - en progressant vers l'Est -> 1 lance grenade et 1 munitions pour lance grenade

puis vers l'Ouest -> 1 mine - 1 mine / 1 porte niveau 4 (ok explosif) -> 1 prime - 1 pack énergie prime - 1 carnet électronique - coupe circuit -> coupe l'électricité dans le secteur / une échelle montante ...

niveau 1

1 batterie pour fusil laser

niveau 2 Ouest

1 carnet électronique - ascenseur

Section de la Tour

niveau 1

1 pack énergie prime dans 1 casier / grande salle -> 1 pot cyberboost energy / couloir Sud -> 1 carnet électronique dans le circuit de ventilation

pièce Sud Est -> 1 grille d'aération derrière le frigo -> circuit de ventilation -> pièce suivante avec un ouvrier fou - 1 carnet électronique (mouarf) donne un code - 1 prime - 1 munitions pour lance grenade - 2 capsules à plasma - 1 pack énergie prime - ordinateur

Toilettes homme -> 1 virus arrêter / débarras en face -> r.a.s. / porte niveau 4 (code ok) -> ordinateur donne un mot de passe - 1 virus atomiser - 1 virus arrêter - grille d'aération derrière 2 cartons - circuit de ventilation -> grille d'aération -> pièce inaccessible face aux toilettes homme - 1 système de refroidissement

niveau 2

Sud -> porte niveau 4 / couloir Est -> 1 tourelle (équipée d'une caméra) au plafond -> couloir Nord -> passer par la fenêtre cassée -> Hugh darrow intervient juste après que nous ayons annuler le verrouillage

Je devais convaincre le monde. Jusqu'à aujourd'hui, les gens voulaient voler le divin et redéfinir la nature humaine.

Mais c'est la nature humaine qui nous fournit notre boussole morale, et nous permet de vivre en paix en société !

Vraiment ? Quand ce sera fini, les Illuminati ne pourront plus contrôler les gens comme vous, comme ils le projetaient... depuis l'intérieur.

Personne ne pourra plus détourner la technologie que j'ai inventée pour soumettre autrui. Or, nous savons tous les deux que c'est déjà arrivé...

quelques propos d'Hugh Darrow ...

Vous vous prenez pour Frankenstein... tuant sa création...

nous ...

En fait, M. Jensen, je m'imaginais plus volontiers en Dédale, regardant imiter son fils s'abîmer dans la mer...

sa réponse

En tant que société, en tant qu'espèce... le seul moyen d'obtenir d'elle une réaction quelconque, c'est de lui faire vivre une tragédie, un horrible cataclysme.

sa vision des humains

QP -> ok + bonus 1 000 PE beau parleur pour avoir obtenu le code du central radio => **il reconnaît avoir tort**

QP -> Coupure du signal de Darrow -> Atteindre le Central Radio (ok) -> **pour désactiver le projet Hyron**

il nous faut aller jusqu'à l'**ascenseur** -> là, c'est ... "vive le feu vive les fous" !

Port d'Entrée #2

nous devons descendre sur main gauche au ...

niveau 1

toujours des *fous* !

pièce Sud Ouest -> 1 **système de déverrouillage** - relais de sécurité niveau 5 (**code ok couper la caméra**)

Centre -> un "gros robot" (**2 roquettes**)

Nord Ouest -> 1 **grille d'aération** -> circuit de ventilation -> **grille d'aération** au Nord -> 2 **boîtes à munitions** tombées du camion -> 1 **grenade IEM**

+ 1 dynamisation

augmentation -> Crâne -> Amplificateur de Furtivité -> Marqueur de Position Connue (coût : 1 reste 0)

Nord Est -> 1 **grille d'aération** -> circuit de ventilation -> **grille d'aération** au Sud Est -> escaliers vers **niveau 2**

Est - 1 porte niveau 3 (pièce disposant d'1 porte avec clavier HS du côté Centre) - porte niveau 3 à côté de l'échelle montante (ok voir juste ci dessous pour ces 3 portes) -> ...

niveau 2 Est

1 grille d'aération derrière des caisses (carreaux d'arbalète au dessus) -> échelle descendante -> grille d'aération -> pièce de la porte niveau 3 du Centre - 1 roquette -> porte vers pièce avec 2 autres portes (niveau 3 et clavier HS) - 1 munitions lance grenade

en remontant par l'échelle (ou bien l'escalier) -> circuit de ventilation côté Est ->...

. à droite échelle montante -> circuit de ventilation -> plafond -> 1 lance roquette -> armature d'un porte charge (nous sommes en surplomb du niveau 1 Centre) -> 1 grille d'aération au Sud -> circuit de ventilation -> on arrive en hauteur de Port d'Entrée #1 niveau 1 (soit à l'extérieur)

. tout droit -> grille d'aération -> nous sommes juste un peu plus avancé

tout au fond -> passer la fenêtre cassée -> ...

Section de l'anneau

niveau 2

Nord Ouest -> 1ère pièce -> ordinateur / 2nde pièce -> casiers -> 1 capsules à plasma - 1 virus arrêter - 1 virus atomiser / 3ème pièce -> 1 carnet électronique donne 1 mot de passe - ordinateur - Clinique Limb seule Gerta Muller est vivante

je lui achète 2 kits de dynamisation pour 10 000 crédits

augmentation -> Crâne -> Amplificateur de Furtivité -> Marquage 1.0 (coût : 1 reste 1)

augmentation -> Crâne -> Amplificateur de Furtivité -> Marquage 2.0 (coût : 1 reste 0)

en progressant, nous entendons ...

QP -> Coupure du signal de Darrow -> objectif secondaire -> William Taggart ... le trouver lui et ses collègues au centre informatique (ok)

beaucoup de fous au Sud ... possibilité de se positionner (et d'avancer) en hauteur tout de suite à gauche

couloir Sud Centre -> 1 porte niveau 3 - passage par la porte encombrée à l'Ouest

Nord -> 2 caméras dans le couloir et 1 robot tourelle (1 grenade IEM) / 1ère pièce -> 1 relais de sécurité niveau 5 / cadavres -> 1 batterie pour fusil laser - 1 capsules à plasma / porte niveau 5 (ok de l'autre côté) pour la 2nde pièce ou mur fragilisé (3ème solution, voir un peu plus bas) -> 1 batterie pour fusil laser - 1 virus atomiser - ordinateur

William Taggart (a priori, un illuminati sous couvert du Front pour l'Humanité) -> il était de mèche avec Hugh Darrow mais sans penser qu'il pousserait le bouchon aussi loin (cette société secrète voulait que les augmentations soient réglementées et contrôlées ... par les biopuces) - il demande que l'on diffuse un message indiquant des incidents dans l'usine Versalife impliquant une obsolescence de la neuropozine (pour empêcher les gens d'en prendre) - objectif secondaire Terminé

en face -> 1 grille d'aération derrière des caisses -> circuit de ventilation -> ...

. vers la gauche -> rejoint le couloir (presque) tout à l'Ouest -> en face, 2 grosses caisses à bouger pour aller vers la 2^{de} pièce

. vers la droite -> échelle montante -> circuit de ventilation -> grille d'aération en hauteur dans la 2^{de} pièce

niveau - 1

1 robot tourelle qui patrouille plutôt vers l'Ouest (1 grenade IEM)

d'Ouest en Est -> 1 porte niveau 3 - 1 planque (ouverte) de matériel dont 1 système de déverrouillage - 1 porte

2 échelles (ou un saut) permettent de descendre au niveau - 2 -> un puits assez profond sans possibilité apparente de remonter -> 3 fous -> si on saute (? nécessite l'amélioration Système de Réception ICARUS), on atterri au niveau - 3 #2



j'en tue un et ..

je remonte au niveau - 1

en progressant vers l'Est, nous entendons ...

QP -> Coupure du signal de Darrow -> objectif secondaire -> David Sarif ... il s'est réfugié dans un atelier (ok)

couloir vers le Nord -> 1 ascenseur (voir ci dessous) - 1 fusil lourd (et des munitions) pour "s'occuper" des fous / 1 grille d'aération, juste avant la passerelle, permet d'aller dans la pièce soumise à des gazs toxiques

-> relais de sécurité niveau 4 (ok 1 système de déverrouillage -couper la caméra) - 1 système de déverrouillage dans un casier / au but de la passerelle -> 1 tourelle au plafond (la caméra désactivée est à côté) / ascenseur à l'air libre (plus tard)

je reviens au 1er ascenseur (celui à l'intérieur)

niveau - 3 #1

des fous toujours des fous ... dans la 1ère salle, il y a des barils bien placés <[:o)

Sud Est -> porte ouverte - 1 carnet électronique donne un code d'accès / 1 porte niveau 4

vers le Sud ...

niveau - 4

coin Nord Est -> mur fragilisé -> 1 fusil à plasma - 2 capsules à plasma -> 1 porte - 1 mine -> on rejoint le ...

coin Sud Est (accessible depuis la salle centrale) -> 2 mines -> 1 carnet électronique au sol donne un code d'accès - déplacer les 2 grandes caisses -> porte -> ...

David Sarif, toujours pro augmentations, veut que l'on diffuse un message mettant en cause le Front pour l'humanité dans les événements présents (il a bien compris que ce sont les Illuminatis qui ont une grande part de responsabilité) - objectif secondaire Terminé - 1 pack énergie prime - ordinateur - 2 capsules à plasma - 1 batterie fusil laser - 1 grille d'aération -> circuit de ventilation -> ...

coin sud Ouest (accessible depuis la salle centrale) -> couloir -> escalier montant -> ...

niveau - 3 #2

le fond du puits vu au niveau - 1 -> reste 2 fous

je remonte par l'ascenseur intérieur et emprunte celui, en extérieur, du niveau - 1

Noyau du Hyron

2 armes et des munitions sur les cadavres devant la porte au cas ou ...

VAINCRE LE PROJET HYRON

D'après Darrow, son signal est protégé par le Projet Hyron, un système de sécurité dernier cri. Il n'a pas précisé que ce système est composé d'ordinateurs quantiques de pointe reliés à des drones humains ! Zhao Yun Ru vient de s'y connecter. Alors, si je veux couper le signal, je vais devoir la vaincre.

Zhao Yun Ru est bel et bien une Illuminati

QP -> Coupure du signal de Darrow -> Vaincre le projet Hyron (ok)

d'où le jeu "nous pose" -> juste vers l'Est -> 1 mur fragilisé -> 1 mur fragilisé -> de là, je dégomme les 3 "tours qui tournent" en hauteur au milieu (en vert sur notre radar) au lance roquette (3 roquettes) -> encore un peu à l'Est soit au Nord Est -> relais de sécurité niveau 4 (code ok - couper 1 caméra)

Est -> 1 mur fragilisé -> 1 mur fragilisé

Nord Ouest -> relais de sécurité niveau 4 (code ok - couper 1 caméra et ouvrir la porte d'un des 2 locaux)

Sud Est -> relais de sécurité niveau 4 (ok 1 système de déverrouillage - couper 1 caméra et ouvrir la porte de l'autre local)

dans le local Est -> 1 grenade IEM - 1 roquette - 1 munition typhoon - 2 batteries fusil laser - 3 capsules à plasma

dans le local Nord -> 1 roquette - 1 munition typhoon - 4 batteries fusil laser - 1 fusil de précision

Centre Nord Ouest -> bouton

Centre Sud Est -> bouton

Centre Sud Ouest -> terminal spécialisé niveau 5 (code ok fonctions vitales inactives)

4 robots tourelles (3 grenades IEM et 1 roquette) et 5 agents de sécurité fous (des munitions diverses sur eux)



reste a zigouiller Zhao Yun Ru et, par là même, le projet Hyron (2 salves de fusil à double canon)

la fin de l'aventure arrive à son terme, il nous faut prendre une décision pami 4 possibilités ...

***** **BILAN** *****



le dernier point sur les augmentations

rappel des armes utilisées : pistolet 10 mm, fusil à double canon, fusil de précision, lance roquette, grenades de tous types - je n'ai pas posé de mine et beaucoup combattu au corps à corps

utilisation des augmentations actives : <F1> Camouflage -> à la marge <F2> Système Explosif Typhoon -> 3 ou 4 fois <F3> Smart Vision
-> souvent <F4> Furtivité -> jamais

Durée estimée (avec rédaction du document) : 114 h 00

nombre de quêtes secondaires : 16

***** CONCLUSION *****

Deus Ex Human Revolution Director's Cut frise l'excellence, c'est un très bon jeu

mention spéciale pour les (nombreux) textes et dialogues, les voix FR sont au niveau ce qui n'est pas courant

quelques scénarios de quêtes récurrents comme couper un signal/brouillage

j'ai noté un (tout) petit effort de diversification sur les armes à distance (dont un nouveau 1 type de grenade sjmtp) et leurs accessoires d'amélioration par rapport à ses deux aînés (aucune arme de corps à corps dans celui ci comme précisé en début de document)

par contre, ce sont toujours les mêmes types de cheminements (les éternels circuits de ventilation, passer en hauteur sur des supports métalliques, déplacer un **contenant** etc.) dans cette trilogie ... un peu de nouveauté aurait été la bienvenue -> se suspendre à un câble pour progresser, lancer un grappin puis grimper à la corde par exemple !

pour le piratage informatique, je n'ai pas d'avis, ce n'était pas mon RP (cf. dernière image)

aucun crash - de rares latences d'affichage constatées

je ne sais à quoi correspond l'option "**nouvelle partie +**" qui apparaît dans le menu général une fois l'aventure terminée

Ses 3 frangins sont disponibles sur Gog :

Deus Ex Goty (Mai 2000) - 4.9/5

Deus Ex Invisible War (Décembre 2003) - 3.4/5

Deus Ex - Mankind Division (Août 2016) - 4.1/5