

DUNGEON RATS

Novembre 2016 - dev. Iron Tower Studio

acheté 0.99 euro sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

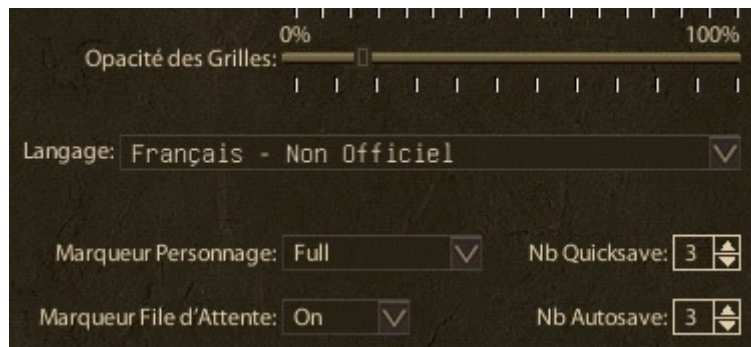
Commentaires / Textes / Objets / Interaction

mise en garde - astuce / Test Attribut

Tiers / Compagnon actif / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

passer le jeu en Français -> onglet 'Gameplay' du menu "Options"



absence de Manuel - <Windows> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne



le répertoire des sauvegardes

<Impr écr> fonctionne -> les fichiers au format ".Jpg" sont dans le répertoire des sauvegardes

***** DESCRIPTION *****

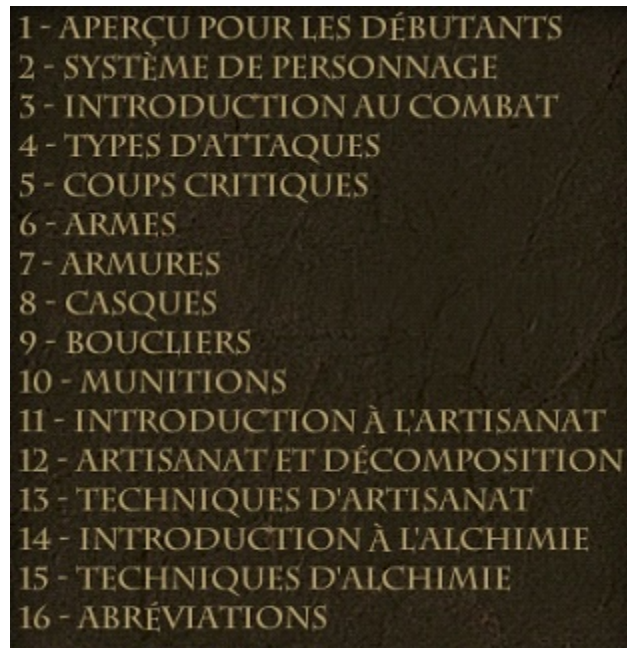
l'action se déroule après celle de

THE AGE OF DECADENCE - 2015- dev. Iron Tower Studio

les règles en combat sont les mêmes

si vous ne connaissez pas ce titre, suivez bien le didacticiel

à tous moments, vous aurez accès à l'écran d'aide -> <F1>



1 - APERÇU POUR LES DÉBUTANTS
2 - SYSTÈME DE PERSONNAGE
3 - INTRODUCTION AU COMBAT
4 - TYPES D'ATTAQUES
5 - COUPS CRITIQUES
6 - ARMES
7 - ARMURES
8 - CASQUES
9 - BOUCLIER
10 - MUNITIONS
11 - INTRODUCTION À L'ARTISANAT
12 - ARTISANAT ET DÉCOMPOSITION
13 - TECHNIQUES D'ARTISANAT
14 - INTRODUCTION À L'ALCHIMIE
15 - TECHNIQUES D'ALCHIMIE
16 - ABRÉVIATIONS

défense -> choisissez la Parade si vous combattez avec un **bouclier** sinon ce sera l'Esquive

concernant le Charisme qui limite le nombre de **compagnons** -> plus il y aura de membres dans le groupe actif, moins chacun d'entre eux prendra de Points d'Expérience -> seuls les combat en rapportent

prenez aussi en compte (ou pas) que certains de vos futurs **compagnons** disposeront des compétences 'Artisanat' ou 'Alchimie'

pour ce qui concerne cette dernière (**concoction de baumes de soins, de poisons, de neurostimulants, de liniments, d'antidotes, fabrication de bombes artisanales etc.**), c'est simple à comprendre -> le résultat dépendant du niveau dans cette compétence, veillez à disposer dans le groupe actif du membre du groupe avec le plus haut score en Alchimie -> placez un **réactif** et ajoutez y (ou pas) ensuite un **additif**

la compétence Artisanat impactant l'efficacité des **pierres à aiguiser que vous ne pouvez dupliquer**, appliquez les sur vos **armes** ou **projectiles** par le membre du groupe avec le plus haut score dans cette compétence

pour la création d'**objets** (Artisanat) voir aussi le paragraphe "**Bilan**"

il n'y a pas de commerce -> quand vous aurez besoin de **matériaux** pour l'Artisanat (**création ou réparation d'équipement d'armures et d'armes**) -> dans le but de réduire les pertes, veillez à disposer dans le groupe actif du personnage avec le plus haut score en Artisanat -> décomposez les **objets** que vous n'utiliserez plus jamais



cet icône indique que l'équipement est endommagé

chaque équipement d'armure et toutes les armes disposant d'un plan (<Bouton droit> sur l'objet pour l'enregistrer), ils peuvent être dupliqués avec le métal et les améliorations de votre choix -> cela sous condition de quantité de matériaux et de niveau en Artisanat

de rares objets, en votre possession, seront interactifs ... disposez toujours d'une pioche pour les veines de minerais

sauf exceptions temporaires, vous pourrez revenir à tous moments sur un secteur déjà visité

attention, dans cette version 1.06.0057, ce jeu est dur !!!

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

FORCE	8	=	20%	BONUS DE DÉGÂT
DEXTÉRITÉ	8	=	10	POINTS D'ACTION
CONSTITUTION	6	=	40	POINTS DE VIE
PERCEPTION	7	=	5	BONUS DE PRÉCISION
INTELLIGENCE	5	=	1	BONUS DE PC
CHARISME	6	=	2	MEMBRES

	NIVEAU	TAUX	COÛT		
DAGUE	1	30	5	+	ATTAQUE 57
ÉPÉE	1	30	5	+	
HACHE	4	57	20	=	DÉFENSE 56
MARTEAU	1	36	5	+	
LANCE	1	30	5	+	RETOUR
ARC	1	24	5	+	
ARBALÈTE	1	24	5	+	ACCEPTER
ARME DE JET	1	24	5	+	
ESQUIVE	4	56	20	=	
PARADE	1	51	5	+	
COUP CRITIQUE	4	40	20	=	
ARTISANAT	1		5	+	
ALCHIMIE	1		5	+	

Proctor

mode de difficulté -> bon gars

la Mine - étage inférieur

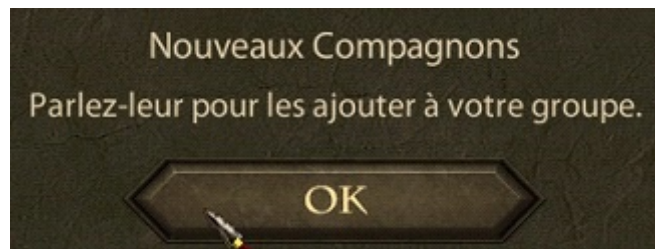
campement de Barca -> ce dernier vous confie une 1ère tâche -> "liquider des rebelles" -> je choisis la dague -

il donne un couvercle de baril (bouclier)

vous êtes avec *Marcus* (marteau 5 - esquive 5 - artisanat 2) -> descendez jusqu'au feu de camp -> à gauche, traversez la passerelle -> ... -> cailloux -> porte -> votre 1er combat -> ... -> *Marcus* vous donne un baume de soins - tas de bois et du cuir qui sèche - la clé du camp des rebelles est dans le coffre -> celle de droite étant barricadée, ouvrez la porte de gauche -> *Charisme* [6] : 1 des 5 prisonniers s'enfuit (n.b. : si vous avez plus de *Charisme*, *Radomir* sera convaincu et combattra avec vous) - affrontez les 4 autres -> ... -> tas de bois - coffre -> rendez compte à *Barca* dans son campement - il vous donnera des rations et un baume de soins

Barca vous confiera une 2nde tâche -> "trucider les fourmis rouges"

toujours avec *Marcus* -> allez au feu de camp -> votre coffre personnel est là, vous pouvez y stocker tout ce dont vous n'avez pas besoin -> ...



choisissez (ou pas) de nouveau(x) compagnon(s) -> *Quintus* (épée 3 / dague 3 / parade 4) - *Cyrus* (arbalète 4 - dague 3 - coup critique 3) - *Silas* (lance 4 - arme de jet 3 - coup critique 5)

j'engage *Quintus*

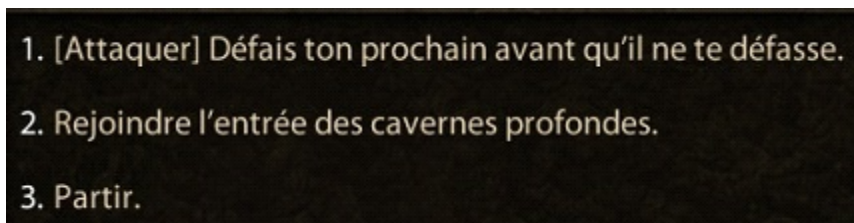
allez à droite -> porte -> tas de bois - cailloux - cadavre de mineur -> patte d'oie -> combat contre 3 fourmis rouges -> ... -> vous apprenez le plan d'armure en chitine (spalière) - cadavre de mineur

allez à droite -> cadavre de mineur - cailloux -> petite oasis -> affrontez 3 fourmis rouges -> ... -> *Alchimie* [1] branches - *Alchimie* [?] pour 4 plantes - champignon -> ok avec *Ismael* - *Alchimie* 6

retour à la patte d'oie -> allez cette fois ci à gauche -> une caverne à droite -> affrontez 4 fourmis rouges -> ... -> veine de soufre - 2 veines de minerai de fer - *Dextérité* [8] trou de fourmis

à son campement, rendez compte à *Barca* ... il vous confie une 3ème tâche -> "tuer la reine des fourmis"

vous lui demandez plus de matériel, il vous donne 2 bombes artisanales



je décide de ne pas l'attaquer pour l'instant ...

retournez à la patte d'oie -> tout à gauche -> ...

les cavernes profondes

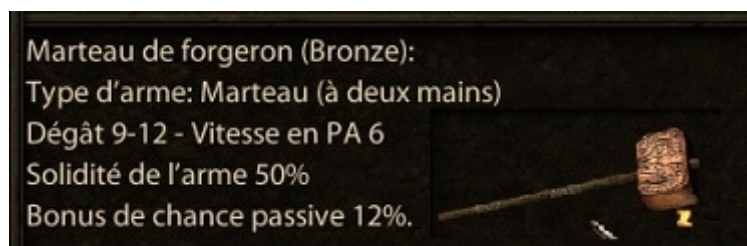
à gauche -> vous affrontez un scolopendre -> ... -> **veine de minerai de fer** - **cadavre d'explorateur** - **Perception [7]** détection de 3 **pointes de fer** plantées dans la paroi > 1/2 tour -> empruntez l'autre voie (**une sorte de pont plein**) -> ...

cailloux - **Alchimie [1]** **branches** - **Alchimie [?]** 4 plantes <- ok avec **Ismael** - **Alchimie 6** -> descendez-> affrontez 3 fourmis rouges soldats -> ... -> **vous descendrez plus tard** ... -> 2 **veines de minerai de fer** -> **cailloux** - **cadavre d'explorateur** - **Alchimie [?]** 1 plante <- ok avec **Ismael** - **Alchimie 6**

empruntez le passage en rampant -> - **Alchimie [?]** **champignon** <- ok avec **Ismael** - **Alchimie (6)** - **trou de fourmis** -> ...

1. Jeter une bombe pour condamner la galerie.
2. Tenter votre chance en inspectant de plus près le trou.
3. Laisser les fourmis tranquilles.

je l'inspecte -> combat contre 9 fourmis rouges -> ... -> au fond, dans les **ossements humains** un ...



marteau de forgeron à deux mains en bronze ... idéal pour **Marcus**

revenez un peu et rampez sur la droite -> **condamnez** (ou pas) la galerie avec une **bombe artisanale** -> ... -> affrontez la reine des fourmis - **ciblez la**, elle appelle du renfort par intermittence -> ... -> **cadavres** -> ressortez en rampant - **vous êtes près des ossements humains** -> dirigez vous vers l'**étage inférieur de la Mine** -> 5 usurpateurs vous attaquent -> ... -> continuez -> ...

au **campement de Barca** -> **comme vous le pressentiez**, lui et ses sbires vous attaquent -> ... -> **clé de Barca** ouvre son **coffre** - **tas de bois** - **cuir** qui sèche -> ...

retournez dans les **cavernes profondes**, là où vous avez affronté les usurpateurs -> descendez -> **veine d'or des fous** + **veine de soufre** -> traversez l'**arche** -> **veine de chaux vive** -> vous tombez sur un nid de scorpions -> ...

Plan d'Armure de Scorpion

En examinant les cadavres des scorpions, vous remarquez que leurs carapaces sont aussi dures que n'importe quelle armure. Vous pouvez probablement récupérer assez de chitine pour fabriquer une armure complète.

Vous sortez un petit couteau et découpez quelques tranches de 'viande' odorante, en évitant soigneusement les glandes à venin.

Armure Légère et Lourde de Scorpion : Niveau 4 en Artisanat requis
Rations ajoutées

vous récupérerez aussi des **pinces** et des **dards de scorpions** -> **objets interactifs** nécessitant un **surin**

2 **veines de minerai de fer** -> examinez la **fissure** -> j'essaie d'attraper le **pot** : **Constitution [6]** - **Constitution [6]** pour résister à la douleur - **Force [8]** pour tuer le jeune scorpion **à main nue**

avant de remonter, **veine de naphte** -> retournez au **campement de Barca** -> utilisez le **monte charge** -> ...

la Mine - étage supérieur

4 gardes vous agressent -> ... -> dans ce **campement équipé**, votre **coffre personnel** a été acheminé par le **détenu estropié** - vous prenez quelques instants pour vous reposer

enclume (fer) - **fournitures** - **ravitaillement** - **tas de bois** - du **cuir sèche** - **Quintus, Cyrus, Silas et Marcus** sont là ...

libérez **Hiéronymus** (**marteau 5** - **arbalète 4** - **parade 4** - **coup critique 5** - **artisanat 5**) -> ...



"Les Préteurs sont les plus forts. Non pas qu'ils soient plus nombreux que les Rat-taupes, mais parce qu'ils contrôlent la Forge, ils ont suffisamment d'acier pour forger toutes les armes et armures qu'il leur faut, d'où leur nom.

Hieronymus "Les Rat-taupes contrôlent la Vieille Mine, ce qui veut dire qu'ils sont assis sur la plus grosse réserve de minerai. Les Préteurs ont besoin de minerai pour leur Forge, et les Rat-taupes de fer pur. Ils expédient le surplus en haut.

"Les Dragueurs, eux, contrôlent l'approvisionnement en eau, alors forcément, tout le monde leur lèche le cul. La rivière coule à travers leur territoire et ils se sont assurés que personne ne puisse s'en approcher suffisamment pour en profiter gratuitement.

"Si un combat te démange, commence plutôt par les Dragueurs. Ils sont mal armés et ne s'attendent pas à être attaqués. Dis-leur que tu viens pour commercer et ils te laisseront entrer."

il mentionne aussi "**l'empereur**" ... un géant

j'y (hache 6- esquive 6 - coup critique 4) vais avec *Marcus* (marteau 6 - esquive 7 artisanat 2) et *Quintus* (dague 3 - épée 5 - parade 6)

porte -> jetez un œil sur la gauche -> revenez et allez à droite -> passerelle -> passerelle -> Alchimie [?] 4 plantes <- ok avec *Ismael* - Alchimie 6 -> ...

la rivière

Alchimie [?] plante <- ok avec *Ismael* - Alchimie 6

Roxana -> ... -> elle s'abrite derrière une barricade - même si elle vous tire dessus, ne vous occupez pas d'elle - affrontez 4 Drageurs -> ... -> *Roxana* s'enfuit - cassez la barricade -> passerelle -> ...

Roxana ordonne de faire couper les cordes de la passerelle - vous ne pouvez pas marcher arrière - elle se positionne en hauteur - même si elle vous tire dessus, ne vous occupez pas d'elle - affrontez 3 Drageurs -> ... -> *Roxana* s'enfuit - cassez les deux barricades -> allez prendre le minerai de fer - feu de camp -> revenez -> ...

porte -> *Roxana* qui s'enfuit ... -> affrontez 4 Drageurs -> ... -> rations - caisse - baisser le pont pour pouvoir revenir au campement équipé de la Mine -> cassez la barricade -> porte -> *Reinard* -> tuez le, lui et ses 4 comparses -> ...

vous êtes au campement des Drageurs - vous prenez un peu de repos - vos compagnons survivants sont là ... votre coffre personnel est toujours au campement équipé de la Mine

réserve des Drageurs - du cuir qui sèche (2) - tas de bois - coffre de forgeron - enclume (fer)

avancez jusqu'au trois croix -> tas de bois - *Roxana* -> elle a été "punie" pour avoir échoué à vous stopper ... -> détachez la (ou pas), elle rejoindra le groupe

je (hache 6 - esquive 6 - coup critique 6) suis avec *Marcus* (marteau 6 - esquive 7 - coup critique 4 - artisanat 2) et *Roxana* (dague 5 - arbalète 6 - arme de jet 6 - esquive 8 - coup critique 2)

avancez -> passerelle -> Alchimie [?] 6 plantes - champignon <- ok avec *Ismael* - Alchimie 6 -> grimpez -> 2 scorpions anciens vous attaquent -> ... -> Alchimie [?] plante <- ok avec *Ismael* - Alchimie 6 -> ...

les cavernes de cristal

... -> 3 scorpions anciens vous attaquent -> ... -> Alchimie [?] plante <- ok avec *Ismael* - Alchimie 6 -> cadavre de prisonnier -> ...

Vous voyez un homme s'attaquer à plusieurs scorpions. Il est arrivé à les maintenir à distance, mais il se fatigue et ne pourra pas continuer indéfiniment.

1. Lui porter secours sans égard pour votre propre sécurité.
2. Engager les scorpions à distance.
3. Laissez-le les affaiblir pour vous.



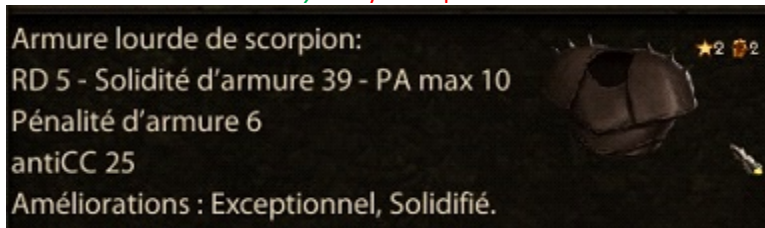
je décide de porter secours à cet homme qui se nomme *Ismael* (épée 7 - arc 6 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 6) -> tuez les 4 scorpions dont 2 anciens -> ... -> *Ismael* s'agglomère au groupe

vous êtes au **campement des cavernes de cristal** - vous prenez un peu de repos - vos autres *compagnons survivants* sont là - votre **coffre personnel** est scotché au **campement équipé de la Mine**

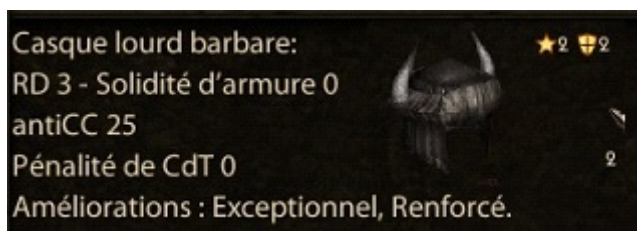
enclume (acier) - dépôt d'armes

avec *Hiéronymus* et *Ismael*, je m'en vais récolter les **plantes** et les **champignons** que je n'avais pas put ramasser jusqu'ici - **chemin faisant, au campement équipé de la Mine**, quelques réparations sont effectuées après avoir décomposé des objets stockés dans le coffre personnel

Hiéronymus y fabrique une ...



armure lourde de scorpion exceptionnelle solidifiée



et deux casques lourds barbares exceptionnels renforcés

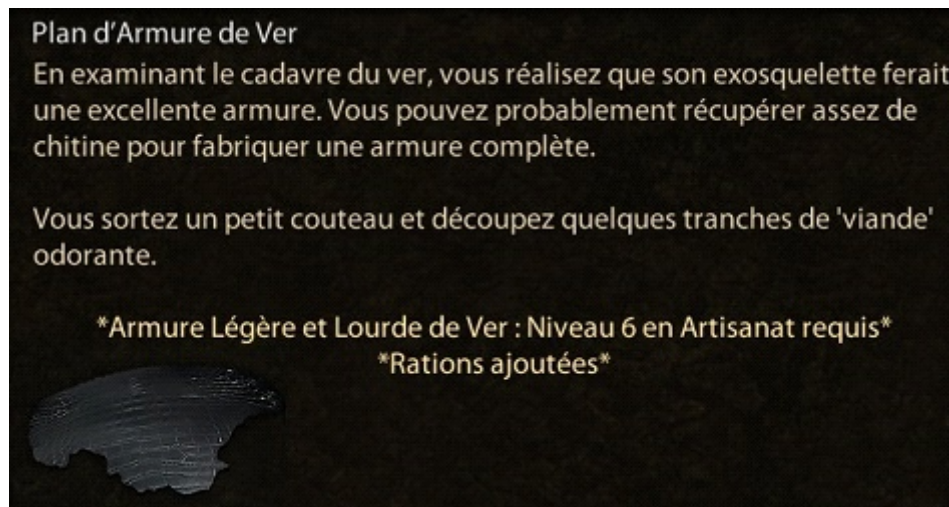
de retour au **campement des cavernes de cristal**, je (hache 6 - esquive 7 - coup critique 6) suis avec *Marcus* (marteau 7 - esquive 7 - coup critique 4 - artisanat 2) et *Ismael* (voir un peu + haut)

depuis le **campement des cavernes de cristal** -> rampez -> ... -> descendez - vous suivez des rails ... -> un scolopendre géant et une plante carnivore vous agressent -> ... -> allez vers la droite -> un **gros rocher** - je choisis de faire un "effort de groupe" -> ...

[succès] Vous arrivez à bouger le rocher vers le côté, révélant ainsi l'abri spacieux qu'il obstruait. A l'intérieur, vous trouvez une épée large en acier et une armure bien huilée.

épée à une main handar en acier et une armure des auxiliaires en fer exceptionnelle

revenez et sautez de l'autre côté -> ... -> trois scolopendres géants vous attaquent -> ... -> 3 **veines de minerais de fer** - **Alchimie [6] champignon** -> rampez -> un scolopendre géant et trois plantes carnivores vous barrent le chemin - **Alchimie [6] plante** -> ... -> sautez -> 4 plantes carnivores veulent vous manger tout crue -> ... -> **Alchimie [6] plante** -> descendez puis sautez de l'autre côté -> liquidez le jeune ver -> ...



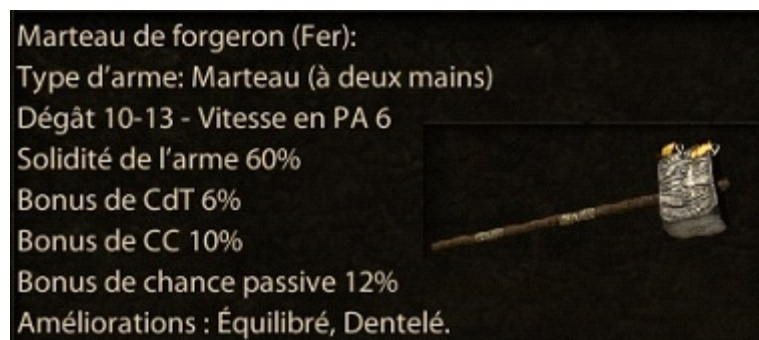
...

Alchimie [6] 2 plantes

vous êtes à un **croisement**

allez à gauche -> sautez -> deux jeunes vers & un ver ancien vous font face - tuez les -> ... -> **veine de naphte** - **Artisanat [5] serrure à crocheter** <- j'y suis allé avec **Hiéronymus**, ce n'est pas assez -> sautez de l'autre côté -> **Alchimie [6] plante** - 2 **veines de minerais de fer** -> le **pont articulé** étant levé, vous ne pouvez pas traverser (ok + tard cf. **mont profond**) -> ...

au **camp équipé de la Mine** où j'avais stocké les **matériaux** dans le coffre personnel -> ...



a partir du plan de celui en bronze, **Hiéronymus** forge un **marteau de forgeron à deux mains en fer**

retour au **campement des cavernes de cristal** -> je (**hache 7 - esquive 7 - coup critique 6**) repart avec **Marcus** (**marteau 7 - esquive 8 - coup critique 4 - artisanat 2**) et **Ismael Ismael** (**épée 7 - arc 7 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 7**)

direction le **croisement** -> allez cette fois ci à droite et encore à droite -> montez -> **veine d'or des fous** (**pyrite**) - 2 **veines de souffre** -> 1/2 tour -> descendez -> en face -> rampez -> ...

les galeries

... -> un scolopendre noir vous attaque -> ... -> allez à gauche -> 3 **veines de minerai de fer** - la galerie est bouchée - 1/2 tour -> cassez la **barricade** -> liquidez les trois condamnés sadiques -> ... -> utilisez le **monte charge**

... -> 4 membres des Rats-taupes ne sont pas content de votre présence - **ciblez** l'alchimiste (**2 bombes**) -> ...
-> **tas de bois** -> **porte** -> ...

Yngvar -> **Charisme [6]** l'inciter a venir avec vous <- je pense que c'est un possible **compagnon** -> combat -> ...

vous êtes au **campement des Rats-taupes** - vous prenez quelques instants pour vous reposer - vos **compagnons survivants** sont ici

2 **tas de bois** - du **cuir** qui sèche (**2**) - ravitaillement - enclume (acier)

fournitures d'artisanat <- le coffre personnel étant figé au **campement équipé de la Mine**, j'y entrepose du matériel

Artisanat [5] serrure a crocheter <- **Hiéronymus**, ce n'est pas assez

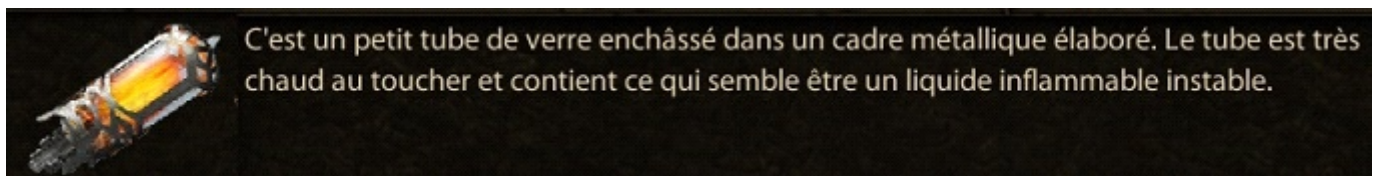
je (**hache 7** - **esquive 8** - **coup critique 6**) repart avec **Marcus** (**marteau 8** - **esquive 8** - **coup critique 4** - **artisanat 2**) et **Ismael** (**épée 7** - **arc 7** - **esquive 7** - **coup critique 6** - **alchimie 8**)

monte charge intérieur -> vous arrivez sur une plateforme - **baril remplie d'eau** - sans son **préposé**, le **monte charge extérieur** n'est pas fonctionnel -> 1/2 tour -> ...

cassez la **barricade** -> **porte** -> 5 Rats-tapes vous attendent de pieds fermes sur un **site d'embuscade** -> ... -> à gauche, cassez la **barricade** -> r.a.s. -> revenez -> en face, cassez la **barricade** -> avancez -> **tas de bois** -> ...
-> revenez au **site d'embuscade** -> à droite, cassez la **barricade** -> allez y -> **Démocritus**, le chef des Rats-taupes -> combattez le lui et ses 4 gardes - placez vous **dans le couloir** et **reculez** - empoisonnez vos **armes** et/ou **projectiles** - bloquez les avec du **feu grégeois** - envoyez des **bombes** au bon moment - finissez les au corps à corps -> ...

ravitaillement - **Artisanat [5]** pour ouvrir le **coffre** - prenez la **clé de démocritus** sur son **cadavre**, elle déverrouille la **porte** -> allez y -> ... -> **délaissez** le **monte charge** menant à la **Forge** pour l'instant (**voir après l'image suivante**) - déverrouillez la **porte** à gauche -> ...

suivez le rail -> **Alchimie [8]** 5 **plantes** -> **Alchimie [8]** **champignon** -> 4 scolopendres noirs - **absorbez** (ou pas) de suite des **antidotes** - trucidiez les > ... -> avancez -> dans la **machine**, vous prenez ...



ce **module** -> 1/2 tour -> empruntez le **monte charge** -> ...

la forge

porte -> 4 gardes Prêteurs vous attaquent - tuez les -> ... -> vous récupérez **clé de l'entrée de la forge** qui ouvre la **porte** suivante -> **Lucius Valerius Scaurus**, le chef des Prêteurs et ses 4 derniers hommes -> il vous défie -> **reculez** de suite dans le couloir -> utilisez du **feu grégeois** puis une (**ou deux selon votre décision**)

bombes aux bons moments - finissez les au corps à corps -> ... -> en fouillant les cadavres, vous récupérez la clé maîtresse de la forge

vous êtes au **campement des Prêteurs** - vous faites une pause - vos *compagnons survivants* sont là

forge (acier) - matériaux d'artisanat (acier) - ravitaillement



réserve des Prêteurs <- le coffre personnel étant toujours au **campement équipé de la Mine**, j'y entrepose du matériel

je (hache 8 - esquive 8 - coup critique 6) repart avec *Marcus* (marteau 9 - esquive 8 - coup critique 4 - artisanat 2) et *Ismael* (épée 7 - arc 8 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 8)

déverrouillez la porte -> tunnel vers ...

quartier du Bourreau

suivez le rail - vous êtes en surplomb de l'étage supérieur de la mine -> le Bourreau -> il parle de "l'empereur", d'un savant avec un artefact dans son œil lui apportant le don de voyance qui les mena à un démon ... "l'empereur" fini par tuer le savant et s'implanta l'artefact dans son propre orbite ...

	<p>"En effet," acquiesce l'homme. "Le sang coulait encore de son menton lorsqu'il regarda autour de lui pour la première fois, et il *vit*. Je ne sais pas ce que l'on peut voir à travers ce maudit joyau, et je ne veux pas le savoir, mais son expression indiquait que son vœu le plus cher l'attendait devant lui. Il attrapa le gant du savant et tâtonna devant lui à la recherche de quelque chose ou quelque endroit qu'aucun de nous ne pouvait voir. Et puis le rituel commença.</p>
Bourreau	<p>"Son corps devint flasque en même temps qu'il s'éleva dans les airs, flottant comme suspendu dans la main d'un géant. Il recommença à hurler, mais pas seulement de douleur. Ce fut pour lui un véritable supplice, il était horrifié par ce qu'il voyait, terrorisé par des choses que je n'ose même pas imaginer. Nous ne pouvions rien faire pour rompre le lien entre lui et le royaume des esprits. Ne pas fuir de terreur était tout ce que nous pouvions faire. Quand il s'effondra au sol une heure plus tard, il était plus pâle qu'un cadavre, mais il respirait encore. Et lorsque trois jours plus tard il retrouva ses esprits, il continua d'être l'Empereur, mais quelque chose en lui avait changé."</p>
	<p>"Ce rituel, quoi qu'il fût, le changea comme le savant l'avait promis. L'Empereur est plus fort et plus rapide que jamais, mais quoi qu'il ait dans son crâne, ce n'est plus l'homme que j'ai connu autrefois.</p>
Bourreau	<p>"Es-tu prêt maintenant ou as-tu besoin de faire ta prière d'abord ?"</p>

combattez le bourreau et 6 gardes de "l'empereur" - reculez - feu grégeois et une bombe aux bons

moments -finissez les au corps à corps et/ou à distance -> ...

Le bourreau favori de l'Empereur, ainsi que ses hommes, sont morts. Voilà pour la loi et l'ordre... Vous remarquez une faible lueur venant de la bourse accrochée à la ceinture du bourreau. A l'intérieur, vous trouvez une étrange sphère bleue, brillante d'un bleu éclatant.



un noyau de démon

coffre - rations - lingots d'acier - outillages -> prenez la corde avec le grappin

j'ai rapatrié, dans la réserve des Prêteurs, tous les matériaux et plusieurs objets que j'avais stocké dans le coffre personnel (**campement équipé de la Mine**) et dans les fournitures d'artisanat du **campement des Rats-taupes**

continuez -> cassez la barricade -> monte charge endommagé - descendez à l'aide de la corde avec le grappin

mont profond

Au premier coup d'oeil, on aurait dit une sorte de statue abominable, une araignée métallique dressée sur ses pattes. Mais vous réalisez en faisant quelques pas en avant qu'il s'agit plutôt d'un engin, d'une Chose mécanique sortie tout droit d'un cauchemar de sorcier. La moitié supérieure de ce monstre métallique est humanoïde, avec des bras se terminant par des lames qui sont faites pour tout sauf pour couper des légumes. Son tronc repose sur quatre pattes arachnéennes particulièrement pointues, chacune assez longue pour transpercer un homme.

Deux autres mécanoïdes sortent de l'obscurité, escortant leur "chef".



ils sont immunisés contre les poisons -> faites aiguiser, au préalable, vos armes de corps à corps

défoncez les, vous récupérez automatiquement de la naphte sur ce type de machine -> ... -> allez tout droit - dépassez le monte charge -> vous longez, sans pouvoir y accéder, le campement des cavernes de cristal -> 4 mécanoïdes vous surprennent - truicidez les -> ... -> suivez le rail -> ... -> descendez -> ...

Artisanat [5] réparer un mécanoïde endommagé <- Hiéronymus, ce n'est pas assez - a priori, ce mécanoïde est un potentiel compagnon

continuez -> veine de minerai de fer -> descendez -> vous pouvez baisser le pont articulé que vous aviez vu près du croisement dans les cavernes de cristal -> 1/2 tour -> revenez et empruntez le monte charge -> ...

l'ancien complexe

vous faites un peu trop de bruit ... 3 mécanoïdes vous surprennent -> ... -> porte -> porte -> 4 mécanoïdes


s'en prennent à vous -> ... -> **porte à droite** (combat difficile qui vous coûtera des ressources - Artisanat élevé ensuite) - **porte à gauche** -> **porte** -> en face, la **porte** est verrouillée (ok juste après) -> à droite -> ...

touchez la **statue** -> ...

Vous voyez une statue de pierre, celle d'un démon à quatre bras. Elle donne l'impression d'avoir servi de cible d'entraînement. La pierre est ébréchée et fissurée, et sur son torse, un trou béant comme si on lui avait prélevé quelque chose.

1. Y Insérer la sphère rougeoyante.
2. Partir sans y toucher.

insérez le **noyau de démon** -> ... -> "il" se réveille -> ...



Démon

"Une relique d'un autre âge," répond le démon, en inspectant son corps ravagé.

Il scrute les alentours, à la recherche d'armes, avant d'apercevoir un coffre-fort verrouillé. Hâtivement, il arrache le couvercle en le chiffonnant comme un vulgaire parchemin, et passe en revue son contenu.

Le démon s'empare des armes stockées à l'intérieur - deux glaives et une paire de dagues - et vous laisse le reste.

"Celui qui se fait appeler l'Empereur, est-il toujours en vie ?"

vous lui dites "oui" ...

Charisme [6] demandez lui (ou pas) de **se joindre à vous** -> il part seul, en défonçant la **porte**, affronter "l'empereur"

vous êtes au **campement de l'ancien complexe** - vous vous reposez - vos *compagnons survivants* sont présents

coffre fort <- j'y rapatrie des objets stockés dans la réserve des Prêteurs

forge (métal céleste)

utilisez le **panneau de commandes** -> insérez le **module** -> vous êtes sensés être plus fort -> **foutage de gueule**

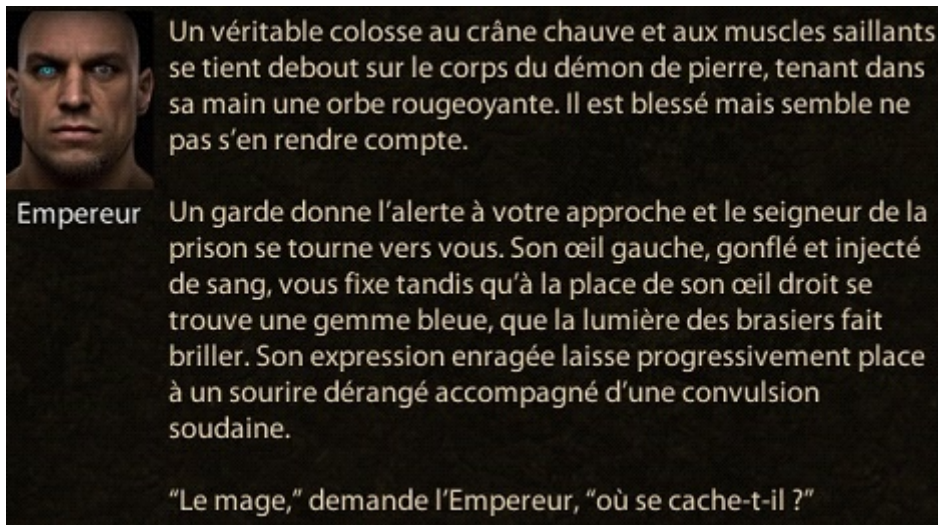
je (hache 8 - esquive 9 - coup critique 6) repart avec **Marcus** (marteau 9 - esquive 8 - coup critique 5 - artisanat 2) et **Ismael** (épée 8 - arc 8 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 8)

avancez -> ...

la prison

... -> **passerelle** -> le **monte charge** mène au **quartier du Bourreau** -> remontez -> ...

porte en face -> "l'empereur" -> ...



le démon est mort - il parle du rituel - pour "le mage", vous en savez reün !

affrontez le, lui et ses 6 subalternes sachant que le pont levis est levé - ce combat est vraiment dur -
envoyez la sauce (acide - feu grégeois - bombes) -> ...

L'Empereur est mort, son "palais" est vôtre à présent. Un dernier obstacle se tient entre vous et votre liberté - les gardes Auréliens dans le fort au-dessus.

ramassez clé maîtresse de l'empereur

vous êtes au campement de la prison - vos compagnons survivants vous ont suivis - vous rechargez vos batteries

rabaissez le pont levis

ravitaillement - cuir qui sèche (2) - tas de bois (3) - poudre à canon - matériaux d'artisanat - enclume (acier bleu)

réserve de l'empereur <- j'y rapatrie tous les objets stockés dans le coffre fort du campement de l'ancien complexe

serviteur vous parle d'un "savant" et du "mage" <- événements passés

déverrouillez la porte -> examinez la suivante - faites la sauter avec le baril de poudre qui vous avez trouvé dans poudre à canon

je (hache 9 - esquive 9 - coup critique 6) repart avec Marcus (marteau 9 - esquive 9 - coup critique 5 - artisanat 2) et Ismael (épée 9 - arc 8 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 8)

allez y -> ...

le fort

votre intrusion énervent 3 puis 2 et enfin 4 gardes - envoyez les six pieds sous terre -> ...

Vous l'avez fait ! À présent le fort est à vous. Progressivement, les prisonniers émergent de la mine, apercevant la lumière du jour pour la première fois depuis des années, si ce n'est des décennies.

vous vous reposez dans ce **campement du fort** - vos *compagnons survivants* vous ont suivis

côté gauche -> **ravitaillement**

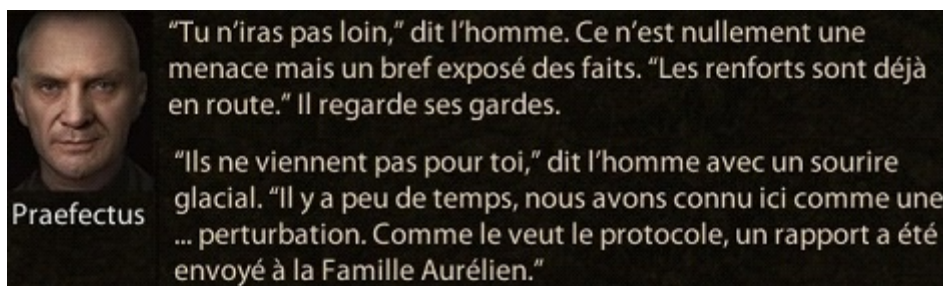
côté droit

matériaux d'artisanat - du **cuir** qui sèche (2) - enclume (acier bleu)

porte -> **ravitaillement** - réserve de munitions / porte de l'**entrepôt** fermée (ok + tard selon votre décision finale)

je (hache 9 - esquive 9 - coup critique 6) repart avec **Marcus** (marteau 9 - esquive 9 - coup critique 5 - artisanat 2) et **Ismael** (épée 9 - arc 8 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 8)

montez l'escalier -> **porte** -> *Praefectus* -> ...



attaquez les 2 gardes -> ...

"Attends ! Me tue pas !" dit le Praefectus en vous suppliant.
"Je peux te montrer une issue."

"C'est un portail qui peut te conduire n'importe où, une relique de l'Ancien Empire."

Vous pouvez franchir le portail, pour une destination inconnue, et laisser derrière vous la prison ainsi que tous ses occupants. Votre aventure s'achèvera, du moins pour le moment.

Ou alors, vous pouvez rester avec vos camarades et engager un dernier combat. Évidemment, vos chances de survie sont minces, et mourir aux côtés de vos camarades ne fera aucune différence, mais d'un autre côté, vous êtes réticent à l'idée d'emprunter ce portail.

si vous décidez d'emprunter le portail, vous seul survivrez -> **FIN DU JEU** avec description de la scène ...
vous êtes mal barré !

sinon -> ...

Alors que vous quittez la pièce, vous entendez un grondement bref. En vous retournant, vous êtes ébloui par un éclair bleu et puis la pièce redevient silencieuse et vide. Du Praefectus, il ne reste aucun signe. La *lampe* est définitivement déchargée, quelle que soit la magie qu'elle renfermait, elle est à présent consumée.

l'entrepôt -> réserve alchimique -> remontez l'escalier -> fouillez les cadavres des 2 gardes - réserve de Praefectus

porte extérieure -> longue passerelle -> ...

Vous les voyez arriver avant même d'atteindre le milieu du pont. Une centaine d'hommes, peut-être même plus. Vous ne pouvez distinguer leurs uniformes, mais il semblerait qu'ils appartiennent à la première Centurie de la 6ème Légion de la Famille Aurélien.

Ils auraient dû envoyer l'intégralité de la légion mais les gratte-papiers ont dû penser que le coût aurait été excessif. Ils ont envoyé juste assez d'hommes pour neutraliser les prisonniers encore dans les caves, mais pas assez pour prendre le fort d'assaut. Ce n'est pas comme s'ils n'allaient pas tenter de le faire, bien sûr.

préparez des bombes, de l'acide, des feux grégois etc. - vérifiez l'état de vos équipements - empoisonnez et aiguisiez vos armes - équipez au mieux vos compagnons au repos car, en cas de décès d'un compagnon, ils prendront sa place dans un ordre défini par le jeu

je (hache 9 - esquive 9 - coup critique 6) repart avec Marcus (marteau 9 - esquive 9 - coup critique 5 - artisanat 2) et Ismael (épée 9 - arc 8 - esquive 7 - coup critique 6 - alchimie 8)

allez à la porte extérieure pour déclencher les assauts - après chacun d'eux, vérifiez les augmentations de compétences possibles -> après le 2nd assaut, vous aurez une chance d'en finir "diplomatiquement" -> ...

Centurion
Lentement, vous traversez le pont en titubant. Les soldats Auréliens s'écartent pour laisser s'avancer un pâle Centurion au visage ensanglanté.

"Que voulez-vous ?"

1. [charisme] "C'est fini et vous le savez fort bien. Vous n'avez plus assez d'hommes pour prendre le fort, alors pourquoi jeter vos vies comme ça ?"

Charisme [6] -> je subie 2 assauts de plus et enfin ... le 5ème et dernier assaut étant celui mené par le centurion

si vous n'y arrivez pas -> à chaque début d'assaut, déplacez vous dans le baraquement et attendez les y -> positionnent à discrétion selon votre groupe !

c'est l'idéale FIN DU JEU -> ...

LE DERNIER LÉGIONNAIRE TOMBE EN ÉTREIGNANT SA BLESSURE, IL LÈVE LES YEUX EN SUPPLIANT POUR SA VIE. LA SEULE PITIÉ QU'IL CONNAÎTRA DE VOTRE MAIN SERA CELLE D'UNE MORT RAPIDE, S'IL EST CHANCEUX. S'IL EST MALCHANCEUX... EH BIEN, LES VICTOIRES COMME CELLE-CI SONT DIFFICILES À DÉCRIRE SANS ÉPARGNER LES DÉTAILS DÉPLAISANTS.

VOUS POURRIEZ CONNAÎTRE UNE FIN SIMILAIRE PUISQUE GAEIUS N'ARRÊTERA PAS DE VOUS TRAQUER. VOUS LUI AVEZ COÛTÉ UNE CENTURIE ENTIÈRE D'HOMMES BIEN ENTRAÎNÉS, EN PLUS DES GARDES DE LA PRISON, SANS LE MOINDRE RÉSULTAT. ÇA ENVOIE LE MAUVAIS MESSAGE À SES ENNEMIS, L'ATTESTATION DE SA FAIBLESSE. À PRÉSENT, GAEIUS EST CONTRAINT DE RÉPLIQUER AVEC UNE FORCE ÉQUIVALENTE. VOUS Feriez MIEUX DE NE PAS ÊTRE LÀ QUAND ILS ARRIVERONT.

JAMAIS PLUS VOUS NE POURREZ RETOURNER VIVRE DANS LES CITÉS, MAIS CONTRAIREMENT À L'ANCIEN EMPIRE, L'ÉTENDUE DES LANDES DÉSOLÉES NE CONNAÎT PAS DE FRONTIÈRES. IL SERA FACILE DE DISPARAÎTRE.

DÈS QUE LE RÉCIT DE CE COMBAT SE FERA ENTENDRE, LES PILLEURS ET AUTRES MALFRATS QUI SÉVISSENT DANS LE DÉSERT NE VOUS POSERONT PAS DE PROBLÈME, NÉANMOINS, PRENDRE UNE DOUZAINÉ D'HOMMES AVEC VOUS NE SERAIT PAS UNE MAUVAISE IDÉE. JUSTE AU CAS OÙ...

***** BILAN *****

prise en main du jeu -> essais de plusieurs PJs en mode de difficulté "salopard coriace" (cé trop dur pour moi)
-> 11 h 00

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 29 h 00

notez qu'avec 5 en Artisanat (*Hiéronymus*), je n'ai pas put créer que des objets en Bronze ou en Fer -> je suppose qu'il faut 6 pour l'Acier, 8 pour l'Acier bleu et 10 pour le métal céleste

***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

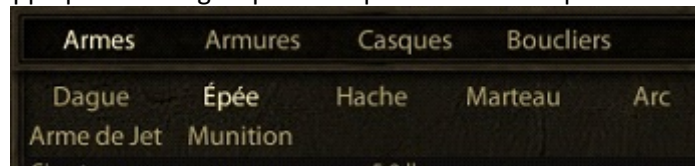
à son lancement, le jeu n'applique pas la résolution d'écran (1920 * 1080 16/9) et le mode plein écran programmé

une latence du pointeur de la souris pénible est source d'énervements et de pertes de temps

l'Inventaire est totalement surdimensionné -> supprimer la limite de poids aurait put éviter les

allers/retours jusqu'au **coffre personnel** -> ce dernier aurait été supprimé

la gestion de l'inventaire et des **contenants** aurait put être meilleure pour les **équipements d'armures** et les **armes** en appliquant les regroupements présents dans le panneau d'Artisanat ->



Armes	Armures	Casques	Boucliers	
Dague	Épée	Hache	Marteau	Arc
Arme de Jet	Munition			

panneau Artisanat

absence de comparaison entre l'**objet d'équipement** dans l'inventaire et celui équipé

absence de carte et, par conséquence, de possibilité de voyage rapide vers un **campement**

les déplacements ne sont pas fluides

le gameplay en combat est assez bon

les combats ont lieu sur de petites superficies -> l'IA des ennemis est parfois mauvaise -> ils se tirent dessus à distance ou même se frappent avec des coups circulaires

graphiquement parlant, on est plus au début des années 2000 qu'en 2016

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement assez rapides

quelques rappels des événements de **the Age of Decadence** dans les dialogues

la rejouabilité est bonne



Dungeon Rats est un assez bon petit jeu