

ENCASED

A SCI-FI POST APOCALYPTIC RPG

2021 - dev. Dark Cristal Games

acheté 4.79 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / décision / bonus permanent ou effet temporaire

Tiers / Marchand ou Échange / Ennemis / compagnon / donneur de quête ou d'action

mise en garde - astuce - important / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé / textes perdus

niveau atteint avec choix d'évolution + bilan réputations + choix d'avantage + niveaux des compagnons

***** TECHNIQUE *****

Absence de manuel -> suivez le didacticiel

<Windows> fonctionne - <Alt> + <Echap> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > Dark Cristal Games > Encased >

le répertoire des sauvegardes

il existe 2 contenus additionnels et 1 contenu des musiques

	Encased RPG - Portrait Pack 3.99 €
	Encased RPG - Run and Gun Kit 3.99 €
	Encased RPG - Soundtrack 3.99 €

...

***** DESCRIPTION *****

choisissez entre 18 personnages modifiables ou bien créer le votre

positionnez vos 8 attributs

choix entre 5 divisions du Cronus apportant chacune des **bonus permanents** spécifiques + réputation initiale de votre division

choix entre 16 traits donnant des **bonus** et des **malus** -> + tard, tous les **3 niveaux**, vous sélectionnerez 1 avantage donnant des **bonus permanents** <- certains avantages ont des **prérequis**

sélectionnez 3 aptitudes parmi 7 aptitudes de combat et 7 aptitudes utilitaires

les aptitudes de combats -> chacune dispose de 4 type d'**armes (lignes)** disposant individuellement de 4 compétences - ces dernières se débloquent principalement par le total de points de talent affectés (**colonnes** -> 30, 60, 90 et 120) <- **quelques unes ont 1 prérequis en + / 1 avantage spécifique pour 150 points de talent (colonne)**



jaune -> ligne -> type d'arme / rouge -> strate des points de talent pour débloquent les compétences de la colonne / bleu -> avantage si les points de talent atteignent 150

notez que pour le combat à main nue, toutes les compétences actives débloquent sont disponibles dans la barre de combat <- 1 seul type d'arme

chaque aptitude utilitaire dispose de 16 compétences se débloquent principalement par le total de points de talent affectés (**colonnes** -> 30, 60, 90 et 120) <- **certaines ont d'autre(s) prérequis en + / 1 avantage spécifique pour 150 points de talent (colonne -> 150)**

de là, découleront, ...

13 statistiques secondaires

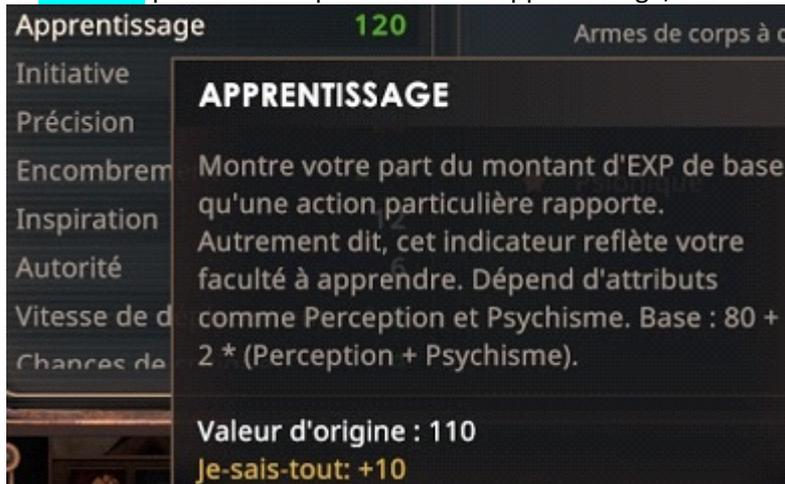
4 notions pour les **Points d'Action**

10 valeurs défensives

liées à votre **scanner** -> notions de points Cronus et de points précurseurs pour les échanges

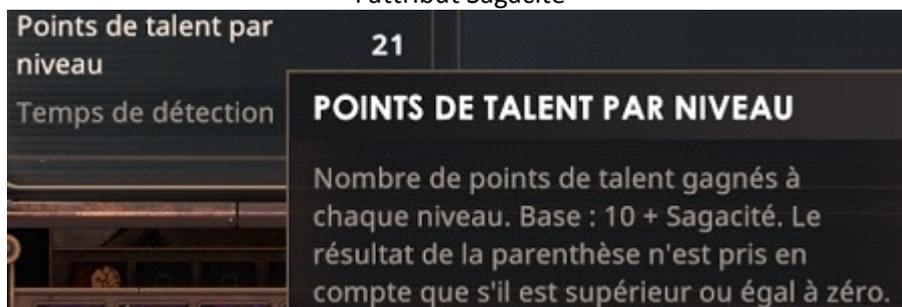
notions de réputations envers les divisions du Cronus, les 6 factions et **vos compagnons**

la prise d'Xp est **modulée** par la statistique secondaire apprentissage, elle est exprimée en %



exemple : quête avec 1 000 Xp de base donne 800 Xp pour une valeur d'apprentissage de 80 et 1 100 Xp si 110

à chaque montée de **niveau**, vous obtenez des points de talents - leur nombre **dépend**, de base, de l'attribut Sagacité



dés le départ, j'ai eut 10 + 9 en sagacité + 2 d'avantage recrue du mois <- qui aurait dut être indiqué soi dit en passant ...

vous affecterez ces points de talent dans les aptitudes de votre choix

***** **CONSEILS** *****

si vous n'êtes pas un débutant, créez votre personnage vous même

jouabilité -> affichez les réponses exclues peut être intéressant

jouabilité -> avec ma carte graphique d'1Go, j'ai diminué d'un cran la résolution -> 1920 * 1080 -> 1680 * 1050

les voix des dialogues en anglais sont perturbantes -> audio -> doublage -> non

jouabilité -> afficher contours : oui / sous peine d'avoir mal au yeux, augmentez la taille de la police de caractères

les **documents**

la plupart apportent des Xp à la lecture - certains "se consomment" pour des **effets temporaires** d'aptitudes

les "guides" donnent un **bonus permanent de + 15** dans une aptitude <- **avantage**

les **manuels techniques** à usage unique permettent d'améliorer les **armes sans avoir besoin d'établi** ->
<Bouton droit> dessus pour améliorer l'**arme** <- **nécessite les composants demandés et kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey à usage unique** -> voir cas particulier des armes liées à un **compagnon** + bas

une **arme** peut être améliorée jusqu'au rang 10



ce pulsar (arme high tech - pénétrateur) est de rang 5

exploration et **objets**

parlez et reparlez aux *tiers*, et cela, en étant désarmé <- <F1> pour de "petits échanges commerciaux" / <F2> pour **souder** <- options aussi disponibles via 2 icônes sur l'avatar du *tiers*

localisez les marchands <- certains "tournent", c.ad. que ce n'est pas toujours le même tiers à l'emplacement

essayez autant que possible d'explorer l'entièreté des **secteurs** -> afin de détecter au mieux les **mines**, désignez le membre du groupe avec le + de perception comme chef de groupe / <Tab> pour recentrer l'écran le personnage actif

durant l'aventure, **surveillez** les notions d'encombrement (**allégez vous ou pas**), de radiations (**soins, pissez ou douchez vous**), de faim (**mangez**), de soif (**buvez**) et de fatigue (**reposez vous**)



en haut à gauche de la fiche des personnages ...

veillez à disposer d'une **pelle** et d'un **pieu de biche** / combattre n'est pas forcément la seule solution pour progresser

repérez les **éléments du décor** donnant des **bonus temporaires**, les **Medcoms**, les **couchettes**, les **sacs de couchage Morphée**, les **cuisinières**, les **toilettes** etc.

les **supports pour l'artisanat** sont indiqués sur les cartes -> il s'agit des **établissements d'armuriers**, de **scientifiques** et de **chimistes** <- **nécessite d'être compétent et de disposer des "ingrédients"**

les **objets spéciaux** seront à fabriquer via la fenêtre d'artisanat -> ...



...

faites fouiller les **contenants** par le membre du groupe avec l'Attribut Bonne fortune le plus élevé

beaucoup d'**éléments du décor** apportent des Xp, je vous laisse découvrir par vous même les actions a effectuer <[;o)

scannez de qui doit l'être -> **cadavres, reliques** etc. -> les **reliques non identifiées**, que vous pouvez porter à la ceinture, seront **scannées** depuis l'inventaire via <Bouton droit>

pour vous alléger, vous disposerez d'une **boîte personnelle** <- **correspond au "coffre du joueur"** sur des **secteurs** bien précis notamment vos **camps** et dans le **coffre** de votre **véhicule**

si vous disposez de la compétence, vous pouvez démonter les **objets**

pour améliorer une **servocuirasse**, positionnez la dans une **station de stockage de servocuirasse** <- **nécessite des ressources et un score précis dans l'aptitude technologie**

terminal archivage quantique permet de modifier l'aspect de votre personnage et sa division

les compagnons

vous n'aurez pas la main sur leur progression - ils n'ont pas accès aux avantages

ne vous inquiétez pas s'ils tardent a se présenter à vous -> vous n'en aurez pas en 1976 <- **juste une conductrice, Clara Morgan**

présence de réputations individuelles - parlez leurs de temps en temps en respectant votre RP

équipez les en fonction de leur(s) aptitude(s) de combat

tout comme pour vous, affectez les **objets** et compétences dans leurs barres d'actions **en bas à droite**



cliquez sur la case désirée ou bien <Bouton droit>

si vous n'êtes pas en capacité de réussir par vous même, faites les intervenir sur les **éléments du décor** <- **aptitudes utilitaires**

vous pouvez (et devrez dans certaines situations) séparer temporairement le groupe via les chaînes qui lient les avatars des membres actifs

pour améliorer une **arme liée** à un **compagnon** -> sélectionnez une **autre arme** -> <bout droit> -> améliorer -> sélectionnez l'**arme liée** en haut / une **arme liée** à un **compagnon** peut être démontée ...

combats

aidez vous des **éléments du décor**

lorsque **les ennemis** sont bien identifiés, attaquez en 1er sous furtivité, vous gagnerez 1 attaque

<Bouton droit> sur la cible pour voir ses propriétés notamment **ses résistances** <- sélectionnez l'**arme active** en conséquence selon le type de dégâts

une résistance > 100 implique que **vos dégâts soignent** la *cible*

les compagnons peuvent tomber dans l'inconscience (**ils se relèvent à la fin du combat**) ou être gravement atteints (**ils gisent au sol -> signe en forme d'éclair**) <- utilisez la compétence réanimation de l'aptitude médecine ou bien appliquez **kit de réanimation** - vous perdez 5 points de réputation envers vos *compagnons actifs* <- **vous n'avez pas su les protéger**

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

ont été **localisés** les éléments du décor importants et ceux non ouvert à l'instant T

difficulté -> voyage / RP -> plutôt Bienveillant

mon héroïne ...



Expérience

DONNÉES PERSONNELLES

Nom	Morthe adele
Sexe	Femme
Âge	27
Division	Division Argent

ATTRIBUTS

Muscle	6
Perception	6
Courage	4
Charisme	8
Sagacité	9
Dextérité	2
Fortune	4
Psvchisme	9

la division Argent apportant ces bonus ...

RECRUE DU MOIS

+1 Charisme **+2** Points de talent par niveau

+20 Psionique **+20** Éloquence

Vous avez terminé la formation et avez ainsi intégré la Division Argent. Vous possédez une certaine expérience du relationnel, êtes sociable, apprenez vite et avez un profil psionique exceptionnel.

le trait Autoritaire que j'ai choisi donnant 1 bonus et 2 malus ...

AUTORITAIRE

+2 Charisme **-5** Précision **-25** Encombrement

Depuis l'enfance, vous passez d'une position d'autorité à l'autre et avez ainsi appris à susciter chez autrui la sympathie, le respect et, par-dessus tout, l'obéissance. Vous avez toutefois l'habitude de laisser les autres abattre le travail pour vous, et l'indépendance n'est donc pas votre point fort.

ses Points d'Action, statistiques secondaires et résistances

Points d'action	
■ Points d'action (PA)	7
■ PA conservés	3
■ PA de départ	7
■ Maximum de PA	15
STATS SECONDAIRES	
Régénération	12
Dégâts rapprochés	1
Apprentissage	110
Initiative	22
Précision	43
Encombrement	75
Inspiration	12
Autorité	6
Vitesse de déplacement	1
Chances de critique	8
Dégâts psioniques	4
Points de talent par niveau	21
Temps de détection	4.3
RÉSISTANCES	
Classe défensive	2
Détermination	20
Résilience	35
Résistance mécanique	0
Résistance énergétique	0
Résistance biochimique	0
Résistance thermique	0
Résistance cryogénique	0
Résistance psychique	0
Esquive	12

...
son aptitude psionique

 		I	II
		30	60
COMBAT	UTILITAIRES		
Armes légères	8/150		
Armes lourdes	12/150		
Armes high-tech	15/150		
Combat à mains nues	8/150		
Armes de corps à corps	10/150		
Pièges	6/150		
★ Psionique	78/150		

son aptitude science

 		I
		30
COMBAT	UTILITAIRES	
Pilotage	10/150	
Médecine	17/150	
Technologie	15/150	
★ Science	48/150	
Criminalité	6/150	
★ Éloquence	66/150	
Survie	8/150	

son aptitude éloquence

	COMBAT	UTILITAIRES	I 30	II 60
				
Pilotage	10/150			
Médecine	17/150			
Technologie	15/150			
★ Science	48/150			
Criminalité	6/150			
★ Éloquence	66/150			
Survie	8/150			

...

"Un vaisseau extraterrestre, un don à l'Humanité venu d'un autre monde, les vestiges de l'Atlantide, une prison pour les forces des ténèbres, ou un ancien laboratoire magique de l'Égypte antique... peu importe comment ces fous désignent le Dôme, je pense personnellement que cela n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est ce que nous allons en faire." Émission L'Univers parle

vous êtes en **Septembre 1976**

la capsule

niveau 1

réputation : Argent 15

je dispose de 440 **combonds**, **sélectron inactif**, **3ème lettre du Cronus** et **scanner**

division Argent pour faire enlever les **menottes** de *Quentin Bisley* par *Elsa Olafsson*

Igor Potanin -> **éloquence** -> j'ai obtenu et mangé **automatiquement** un "**bonbon à l'écrevisse**" -> **bonbons langouste** (+ 3 initiative)

Tomoko Kimura -> **Perception** -> **Science** ...

station Concorde - zone de chargement

quai de la piste d'atterrissage 2 -> *Ludovco Nuzzi* -> reconnaissance ...

station Concorde - terminal

le hall Ouest

porte blindée

Monty James demande que vous l'enregistriez (ok voir ci dessous)

Dean Rayhet pour s'enregistrer (quête principale) -> ... -> votre scanner est activé - il me donne sélectron de la division Argent -> *Dean Rayhet* vous confie 5 tâches pour parfaire votre formation (quête principale)

terminal public -> ... -> division Argent -> je consulte "confidentiel" -> décidez pour *Monty James* -> je l'enregistre ...

valise de *Monty James* -> fouillez les toilettes Sud ... <- vous obtiendrez quelques effets temporaires

le hall Ouest -> *Tuen Yun* -> ... -> Est -> ...

le hall de l'entrepôt

Anna Leroy garde la porte de la salle d'attente ... je n'insiste pas (ok après le hall Sud Est)

Sydney Maynard (quête principale) -> ... -> je reçois pantalon de fonctionnaire, tenue de bureau et chaussures en cuir verni -> il vend divers équipements d'uniformes - *Sydney Maynard* signale qu'il vous sera préférable de disposer d'un casque (ok durant le hall Sud Est) et de gants (ok + tard) -> Nord -> ...

le hall de l'armurerie

porte blindée à l'Ouest

Maxim Penkovski -> ... -> j'accepte qu'il me conseille sur les crochets et le crochetage -> il donne crochet électrique et crochet simple - porte branlante (ok voir + bas)

Margarita Tkachenko (quête principale) -> ... -> elle me donne andromeda (pistolet high tech) et batterie d'arme - elle peut échanger votre arme surtout si elle est cassée - elle vend des armes et des munitions -> *Margarita Tkachenko* -> éloquence pour obtenir (choisissez en 1 parmi les 4 proposés) guide de meurtre prouvé par la science (+ 15 armes high tech)

bureau de *Andrii Mihai* -> coffre fort -> *Andrii Mihai* (quête principale) -> ... -> psionique -> ... -> il me donne gant psionique psycho cinétique spectre (arme à une main)

vous n'avez pas d'autre choix que d'aller à l'Est -> j'utilise le crochet électrique sur la porte branlante -> ...

le hall central

scannez tourelle

Letizia Rivares -> ... -> je reste courtois -> éloquence -> ... -> je lui explique comment améliorer son discours
-> ... -> elle me donne 2 brochures "le Dôme est votre nouveau foyer" -> Letizia Rivares -> ... - je dis rien

Norman Potter -> ... / Ouest (ok cf. la vaste salle) / Sud -> porte inaccessible à l'instant T (ok cf. le hall Sud Est)

Nord -> porte blindée -> Winston Botherby (quête principale) -> ... -> porte du terrain d'entraînement ->
terminal public -> je déglingue les 3 hologrammes d'entraînement ... ->

niveau 2

science + 12 / éloquence + 4 / psionique + 2 / médecine + 3
réputations : Argent 25 - Orange 5

Winston Botherby valide votre entraînement

Bertha Hartmann -> ... -> j'accepte de la remplacer quelques minutes, elle s'en va -> Thorsten Dahl -> ... - il
mentionne ses amis affectés au projet kaléidoscope ... - je lui dis de se donner à fond s'il veut changer de
division -> Bertha Hartmann est de retour -> ...

Est -> Sébastian Van Ulden (quête principale) -> il parle de l'intérêt de consulter les terminaux et de
scanner ...

Van Ulden allume le scanner et poursuit. Je vous conseille de scanner tout ce qui
peut avoir un intérêt scientifique ou statistique. Reliques, objets des Précurseurs,
portes automatiques, véhicules, distributeurs, dépouilles d'employés.

...

il vous donne 20 boulons -> ... -> il vous donne arad 3, radforce et kit de soin

porte de l'écozone -> écozone -> kit de soin militaire -> en bas, utilisez le jet de boulon pour effacer
temporairement les anomalies les + proches des 3 reliques non identifiées que vous devez scanner -> pelle
pour tas de terre meuble (ok après le hall Sud Est) -> ... -> Sébastian Van Ulden valide votre tâche

fouillez le bureau de Sébastian Van Ulden -> agents chimiques - medcom - kit de soin militaire - conteneur de
relique contient relique noire inactive (scannez la) - terminal -> Georges Zarin échange des objets de soins
contre des points Cronus ou des points précurseurs -> ...

le hall central -> Ouest -> ...

la vaste salle

Nelson Cunningham -> ... - n'essayez pas les cercueils - j'observe les cadavres

Daryl Gilmore -> ... - j'accepte d'aller fouiller les caisses sur le quai du site d'atterrissage 1 (zone de chargement
de la station Concorde) -> furtivité -> j'ouvre les caisses avec force en étant toujours discret -> fragments de
relique et poussière de relique -> revenez vers la vaste salle ... Daryl Gilmore est dans le couloir -> je lui dis
qu'il n'y avait que 20 combonds (mensonge) - il les prend ...

les toilettes Nord -> 3 hommes de la division Ambre jouent au jeu des boulons - il faut 200 combonds pour la
mise -> fouillez les toilettes Nord ... <- vous obtiendrez quelques effets temporaires

la vaste salle -> porte Nord Est -> Marek Dankovski -> il vous demande de scanner les 6 reliques sur la table
puis de les noter dans la liste du contrôle d'inventaire -> ... -> dites à Marek Dankovski que vous avez fini ...
(quête terminée) -> terminal public - terminal d'archivage quantique nécessitant 500 combonds ou piratage

120 pour modifier ses données personnelles - établi d'armurier

le hall central -> porte Sud -> *Milo Randall* propose que vous adhérez pour 200 **combonds** à son système pyramidale -> **sagacité** puis **conviction** -> je le fais adhérer au mien qui est totalement imaginaire - il me donne 200 **combonds** - je refuse d'adhérer au sien -> Sud -> ...

le hall Sud Est

porte blindée vers **entrepôt** de *Sydney Maynard* ... **mallette oubliée** contient **relique sphérique inactive** (**scannez la**) et **rapport sur les reliques volées**

Adolf Schmitz (quête principale) -> ... - je lui dis que j'adore avoir un ascendant sur les autres - il n'apprécie pas > ... -> je lui renvoi son compliment -> ... -> j'accepte sa "mission d'intervention" sur l'objet à côté (**terminal du vidéophone**) -> Est -> porte vers **salle des communications** -> **terminal du vidéophone** -> *Martin Kingsley* (quête principale) -> ... - je lui dis que je suis là pour la science -> ...

Votre première mission sous le Dôme est importante. Martin Kingsley, le directeur de la station Magellan, vous a demandé de vous rendre immédiatement au complexe C12-Nashville. Le dernier groupe est parti pour cette destination il y a quelques heures. Malheureusement, tout contact avec Nashville a été perdu (probablement à cause des anomalies observées sur ce site). On vous a demandé de retrouver le groupe et de rétablir le contact avec Magellan.

...

Adolf Schmitz (quête principale) -> il vous indique que votre conductrice sera **Clara Morgan**

le hall de l'entrepôt -> *Sydney Maynard* -> je lui achète **pelle, casque démocrite et gants de chercheur** et lui revend 2 **balais à franges** - je dispose de **403 combonds** -> *Anna Leroy* -> "convainquez" la d'ouvrir la porte vers la **salle d'attente** -> fouillez en allant vers l'Ouest -> ... -> porte vers **site d'atterrissage 3** -> *Danila Radimov* -> 1/2 tour -> escalier descendant -> ... -> escalier montant -> porte vers le **hall Sud Est** -> ...

Yuki Tetsunai -> je la flatte ... -> *Darren Nils* -> ...

le hall central -> écozone -> pelletez **tas de terre meuble** pour **poussière de relique**

le hall Sud Est -> **en étant discret**, Sud -> ... -> *Quentin Bisley, Tomoko Kimura, Igor Potanin et Elsa Olafsson* ne veulent pas vous parler - **ce sont les 4 autres recrues du début (cf. la capsule)** ->... *Darren Nils* intervient, vous êtes dans une propriété privé - je me repent de ce crime -> ... -> porte vers **salle d'attente** -> le **hall Sud Est** -> ...

niveau 3

éloquence + 10 / psionique + 10 / médecine + 1

réputations : Argent 25 - Orange 5

avantage : Tenacité -> + 4 points de vie par niveau <- rétroactif

la **salle des communications** -> Est -> ...

le garage

caisse - vieux container bloqué par véhicule pourceau -> ... -> scannez insecte mort sur remorque -> Todd Gasparyan -> ... -> Ulf Knutsen -> ... -> portes tourniquets -> 1/2 tour -> ... -> camion MM Trucks -> Clara Morgan -> ...

lieu de transfert - pique nique

"En 1973, les parties nord et est du Dôme offraient un réseau développé de routes et d'infrastructures en lien avec ce réseau : cafés, motels et, bien sûr, stations-service. Aujourd'hui, il ne reste qu'une dizaine de stations-service, mais la direction du CRONUS espère voir passer leur nombre à 50 en 1975 !" Brochure Le Dôme : votre nouveau foyer

camion MM Trucks surchauffe ... -> Clara Morgan -> ... -> Clara Morgan (quête principale) -> psychisme -> ... -> sans protection anti anomalie, elle ne bougera pas de là (ok cf. sous sol de la station service)

je décide d'en savoir + sur les anomalies mentionnées par Clara Morgan ... -> Nord -> ...

Roaside Picnic

devant -> scannez tourelle hors service

derrière -> piège sur chacun des 3 containers à détritux

le toit -> muscle 7 pour déplacer longue barre - boîte en métal - gros container <- ok cf. après vers le marais

la salle -> toilettes <- vous obtiendrez quelques effets temporaires -> ... -> la salle -> Swallow -> perception -> ... -> je répons de façon neutre -> Rabindranath -> je lui dis que je m'intéresse au livre dont ils parlent, il me donne les androïdes ont ils une âme -> Aaron Melville -> ... -> réparer son générateur pour la tourelle qui le protège des voyous (ok après vers le marais) - il vous donne clé de la station service (quête principale) et clé de Melville qui ouvre double porte vers ...

l'arrière salle -> cuisinière - Aaron Melville surveille boîte en métal, kit de soin militaire et baril (ok après vers le marais) -> trappe menant au ...

sous sol -> ... -> générateur - (nécessite technologie 20 <- ok après vers le marais) -> ... -> tapez 3 fois sur un des tuyaux -> 3 rats -> ... -> ressortez -> Nord -> ...

la station service

devant -> Travis Brightman -> ... -> charme -> mention d'une "entité" au sous sol de la station service et le marais ...

derrière Ouest -> boulon sur anomalie -> échelle -> toit -> fusil tactique dans gros container -> pour redescendre sans prendre de radiation, cliquez sur le devant de la station service -> ...

derrière Est -> clé de la porte de derrière de la station service dans baril -> utilisez la pour entrer à ...

l'intérieur -> clé de la station service ouvre la porte de devant -> ... -> conteneur - couchette (je dors 6

heures) - établi de chimiste - boîte personnelle <- c'est le coffre du joueur qui vous retrouverez "ailleurs"- stockez y du matériel -> trappe vers ...

sous sol -> ... -> pile de papiers -> furtivité -> trappe d'aération vous permet d'aller de l'autre côté sans être irradié -> liquidez cadavre méconnaissable grâce aux barils explosifs - en cours de combat, vous pouvez réutiliser la trappe d'aération -> ... -> scannez l'arbre lumineux, c'est un cristal fractal premier qui "abrite" relique pomme d'airain -> container contient protection anti anomalie ...



reste contenants (ok après la décharge) -> ... -> devant la station service -> Est -> un garage -> établi d'armurier

devant Roadside Picnic -> 3 voyous anciennement de la division Ambre -> ... -> je leur donne 1 jerrican, ils s'en vont ... -> l'arrière salle -> rendez compte à Aaron Melville -> ... -> j'accepte son idée de pique nique - il donne des vivres et enseigne la recette du porc effiloché -> j'en cuisine un sur la cuisinière -> Aaron Melville -> présentez lui porc effiloché -> ... -> il vous suggère d'inviter les autres tiers ... -> la salle -> Swallow ->... -> je lui propose pour le pique nique - c'est ok pour les 2 -> ... -> retour au garage -> Est puis de suite Nord -> ...

vers le marais

Theodor MacReady -> ... -> je lui propose pour le pique nique - c'est ok -> ... -> des gravats bloquent l'accès du marais

retour devant la station service -> Travis Brightman -> je lui propose pour le pique nique - c'est ok

profitez de l'absence d'Aaron Melville pour finir de fouiller l'arrière salle du Roadside Picnic

Sud -> ... -> Clara Morgan -> je lui propose pour le pique nique -> ... -> éloquence -> bien qu'en mission, elle accepte

niveau 4

éloquence + 10 / médecine + 9 / psionique + 2
réputations : Argent 25 - Orange 5

Nord Est -> feu de camp et marmite -> Aaron Melville pour lancer le pique nique -> ... -> tout le monde s'en va -> direction le toit du Roadside Picnic -> étant pompette, je peux pousser la longue barre -> ...

pas vu au 1er passage -> vers le marais -> scannez la pierre microlux à côté de Theodor MacReady

devant le Roadside Picnic -> Sud jusqu'à Clara Morgan -> Est -> ...

la décharge

vous êtes obligé d'y **encaisser des radiations** <- je dispose d'élimination des radio isotopes (médecine) -> ... -> j'y récupère **gants irradiés (technologie + 10 ...)** - 2 rats de décharge -> ... -> **pile de pierres** côté **Roadside Picnic**

sous sol du **Roadside Picnic** -> afin de remettre en état de fonctionnement du **générateur**, je m'équipe temporairement des **gants irradiés** -> parlez en à **Aaron Melville** dans l'**arrière salle (quête terminée)**

la station service -> **sous sol** de -> j'**ouvre** les **contenants** en me soignant des radiations -> **intérieur** -> je dors **23 h 00** dans **couchette**

Sud jusqu'à **Clara Morgan** -> donnez lui **protection anti anomalie** -> ne pouvant l'installer moi même (**technologie 30**), elle le fait -> direction -> ...

complexe C12 Nashville - parking #1

"Quand Howard a proposé ma mutation à Nashville, je n'ai pas hésité une seconde. Pour moi, Nashville incarne ce que le Dôme devrait être : un endroit où les recrues ont à portée de main les merveilles les plus incroyables d'une ancienne technologie. Vous pouvez me qualifier de romantique, mais cette histoire ne manque pas de pragmatisme pour autant : j'ai la certitude que ma carrière va prendre son envol à Nashville !" Extrait du journal de Monty Collingwood, Division Argent

ne sachant pas conduire, j'**ordonne** à **Clara Morgan** d'accélérer -> ... -> je lui dis de s'arrêter avant d'aller trop loin, ce serait dangereux -> vous êtes au Centre dans l'**allée principale** -> ...



...

vous devez trouver l'équipe de **Magellan** pour comprendre ce qu'il s'est passé ici (**quête principale**)

Clara Morgan -> je lui dis d'attendre ici ... - évitez d'**approcher** des **tourelles** <- il vous faut les **annihiler** (**quête principale**)

carte magnétique du local de plomberie sur **cadavre** de membre de la division **Azur** -> Ouest -> ...

parking des véhicules légers

carte magnétique sur cadavre de membre de la division ébène -> bouche d'égouts -> ...

"Certains de la Division Azur m'ont dit des choses étonnantes. D'après eux, il existe des créatures vivant dans les égouts sous le complexe Nashville qu'ils appellent 'gobelins merdeux'. Ils volent des outils, détruisent le matériel et balancent des déchets à tour de bras, mais si vous leur déposez des boîtes de conserve, ils peuvent vous conduire tout droit à une planque secrète. Et si vous les traitez gentiment en leur offrant de la bière, ils répareront même l'équipement cassé ! On peut s'apercevoir de leur présence en tendant l'oreille à l'écoute d'injures à peine audibles. En voilà une belle brochette de benêts." Extrait du journal de Monty Collingwood, Division Argent

...
les égouts -> Sud -> échelle -> ...

le poste de garde Sud

casier (ok après le poste de garde Nord) - porte (ok voir ci dessous) -> panneau de commande -> ... -> redémarrez le système -> les tourelles ne sont plus en état d'alerte -> redescendez ...

les égouts -> Nord -> échelle -> le parking des véhicules légers -> l'allée principale -> le poste de garde Sud -> clé du poste de garde Sud sur un des 2 cadavres -> Sud Ouest -> tas de pierres étranges - gros conteneur -> ... -> ouvrez porte du poste de garde Sud -> redescendez -> ...

les égouts -> Nord -> Est -> Sud -> ... -> 3 rats affamés (ok après devant l'ascenseur) -> échelle -> le virage de l'allée principale -> Nord -> ...

bouche d'égouts près de Clara Morgan -> Nord -> Est -> Sud -> échelle -> ...

parking de la zone de fret

caisses -> Nord -> bouche d'égouts -> ...

les égouts -> Nord -> Ouest -> grille -> porte -> salle de l'équipe de réparation s'ouvre avec la carte magnétique du local de plomberie -> ... - terminal en accès refusé - coffre fort -> 1/2 tour -> Est -> Nord -> échelle -> ...

le générateur

... -> établi d'armurier - grille -> générateur -> ...

1. [Division Azur] Désactiver l'alimentation avec le sélectron de la Division Azur.

2. [Technologie 40] Utiliser votre savoir-faire technique pour surcharger le générateur.

si vous le faites, vous devriez pouvoir récupérer les munitions des tourelles "mortes" ...

redescendez -> Sud -> échelle -> vous êtes au Nord du parking de la zone de fret -> Ouest -> ...

le quai de chargement

cadavre de membre de la division Argent -> 2 énormes portes barricadées -> Ouest -> clé de casier et numéro du magasin flics et flingues sur cadavre de la division ébène -> Sud -> ...

le poste de garde Nord

... -> casier -> panneau de commande ouvre des "portes quelque part" -> ... -> Nord Ouest -> ...

devant l'ascenseur

talkie walkie au sol -> psychisme -> j'entends des voix humaines ... -> 3 cadavres ... -> ascenseur -> ... -> je décide de faire 1/2 tour -> Ouest -> bouche d'égouts -> ...

les égouts -> Sud -> caisses derrière grille (ok voir ci dessous) -> 1/2 tour -> note mentionne clé de la ventilation pour bloquer la bouche de ventilation -> Est -> Sud -> cafard acide et 2 cafards ouvriers (ok voir ci dessous) -> je m'enfuis par l'échelle la plus proche

vous devez aller dans Nashville (quête principale)

le poste de garde Sud -> ouvrez casier avec clé de casier -> ... -> parking des véhicules légers -> bouche d'égouts -> Nord -> caisses déjà vue derrière grille -> 1/2 tour -> échelle -> parking des véhicules légers -> ...

Ouest de l'ascenseur -> échelle -> ... -> petite ventilation -> redescendez -> occupez vous du cafard acide et des 2 cafards ouvriers en descendant dans les égouts via la bouche d'égouts du quai de chargement <- s'ils sont face à vous, répétez la séquence : tirez une fois et remontez de suite / s'ils sont dans leur nid, user de la furtivité et tirer sur le baril d'explosif -> nid des cafards -> r.a.s. -> remontez -> ...

l'allée principale -> le virage -> bouche d'égouts -> 3 rats affamés <- répétez la séquence jusqu'à extermination : tirez une fois et remontez de suite -> ... -> gros container piégé

arf ... j'ai oublié de scanner les 9 cadavres de membres de divisions du Cronus <- je le fais ...

je stocke du matériel dans le casier du poste de garde Nord ... <- mauvaise idée ... tout sera perdu

devant l'ascenseur -> ascenseur -> je tape sur l'épaule de la femme étrange pour qu'elle se retourne -> ... -> l'ascenseur décroche ... je ne peux rien faire ...

complexe C12 Nashville - le hall d'entrée

niveau - 1

"S'il y avait autant de caméras de surveillance dans Londres que dans le complexe Nashville, le crime aurait entièrement disparu ! Je ne me suis jamais senti autant en sécurité. Tout est conçu selon une organisation fonctionnelle et des principes rationnels : les ascenseurs ne tombent jamais en panne, les membres de la Division Ébène sont toujours courtois et compétents et les murs sont assez épais pour protéger d'une explosion nucléaire. Heureusement, il n'y a personne contre qui partir en guerre." Extrait du journal de Monty Collingwood, Division Argent

...

le couloir -> **scannez** cadavre de membre de la division Argent <- sélection d'employé de la base de **Nashville**
-> terminal public pour lire les annonces et ouvrir la porte

Nord -> la réception -> 1ère conduite de ventilation rouillée (ok voir + bas) -> interphone <- mention de
"moucheté"

Est -> ouverture porte avec pied de biche -> muscle 6 sur distributeur cassé -> vers la salle de surveillance ->
trappe d'aération près du distributeur vega (ok juste après)

niveau 5

science + 13 / psionique + 8
réputations : Argent 25 - Orange 5

note au sol -> **scannez** cadavre de membre de la division ébène <- carte magnétique de **Nashville**

Sud -> la salle de surveillance -> coffre fort (ok de suite) - **casier** - écran de surveillance -> **scannez** puis équipez
vous (ou pas) de **servocuirasse** -> terminal de l'ascenseur pour débloquent l'ascenseur intérieur et ouvrir le
coffre fort qui contient relique de la zone d'inspection

1/2 tour -> trappe d'aération vous "dépose" dans Ouest de la réception -> relique panacée dans pot de fleurs
-> vous entendez des "pas feutré" dans 2nde conduite de ventilation rouillée -> écoutez -> la réception ->
1ère conduite de ventilation rouillée -> vous entendez des "pas feutré" -> écoutez -> vers la salle de
surveillance -> vous entendez des "pas feutré" dans 3ème conduite de ventilation rouillée -> écoutez -> ...

Ouest de la réception -> Sud -> la salle de pause -> clé de la salle de surveillance de **Nashville** dans mallette <-
doit ouvrir la porte menant vers la salle de surveillance pour les PJ qui n'ont pas assez de force ... -> je lis
entièrement magazine porno au sol - **couchettes** -> 4ème conduite de ventilation rouillée -> j'essaie de
surprendre l'intrus -> ... -> je récupère relique de la conduite

Ouest de la réception -> ascenseur intérieur -> ...

complexe C12 Nashville - zone résidentielle

niveau - 2

"Honnêtement, Magellan ne vaut pas Nashville, et ce à tous les niveaux. Nos logements sont vraiment remarquables ! Ces appartements sont des villas en comparaison aux cages à poules dans lesquelles on s'entassait avant. Et le salaire ! Mallory et moi aurons bientôt assez d'argent pour acheter une voiture, et tous les mardis et vendredis soir, on boit du champagne en mangeant des crevettes dans notre resto préféré." Extrait du journal de Monty Collingwood, Division Argent

...

Secteur Sud

Tim Ginzburg de l'équipe de **Magellan** - il mentionne *Dekker* -> je lui dis que je suis là pour les aider ->
division Argent -> ... - il prend l'ascenseur intérieur

attention aux 2 tourelles -> furtivité -> portes des chambres 4 à 7 (ok + tard cf. **Bureaux**) -> circuit de
ventilation Ouest -> ...

Secteur Nord

portes des chambres 1 à 3 (ok + tard cf. Bureaux) -> placard au Sud Est -> ... -> Margery Stallworth -> ...

Nord Est -> infirmerie -> Medcom - toilettes de l'infirmerie -> machin provenant des toilettes cassées -> ... -> circuit de ventilation Est -> ascenseur intérieur -> ...

complexe C12 Nashville - Bureaux

niveau - 3

"Précurseurs, vous êtes foutus ! Les haut gradés m'ont gentiment fait part de leurs plans concernant le Dôme. En utilisant les technologies découvertes ici, nous transformerons dans un avenir proche cet endroit en une immense carrière pour y extraire des reliques à grande échelle ! Bientôt, chaque personne sur Terre pourra posséder au moins un de ces objets créés par la technologie des Précurseurs." Extrait du journal de Monty Collingwood, Division Argent

...

Victor Rosalvski -> ... -> trappe d'aération -> vous êtes devant la zone scientifique -> Ouest -> ... - carnet mentionne passe partout de Nashville au bureau du hall d'entrée -> porte de l'ascenseur menant au site d'excavation (ok + tard) - note dessus indique que passe partout devrait être à la réception du hall d'entrée mais .. c'est Jan qui le détient

la zone scientifique -> 3 terminaux -> femme -> je chante avec elle -> elle est Louise Dekker Schulz de l'équipe Magellan -> ... -> elle vous donne clé d'un couloir de Nashville

vous devez rétablir la liaison avec Nashville pour informer Martin Kingsley

porte -> je frappe -> je me présente -> je dis à Ronald Steele que je vais tout faire pour le libérer -> Louise Dekker Schulz -> conviction -> elle ouvre la porte avec son sélectron -> la salle informatique -> Ronald Steele de l'équipe Magellan -> vous devez descendre observer la zone de radiation dans la zone d'excavation (quête principale) - pour cela, il vous faut le passe partout de Nashville (quête principale)

via l'ascenseur intérieur -> la zone résidentielle -> ...

Secteur Nord -> force sur porte de la chambre n° 3 -> chambre n° 3 -> cuisinière -> Yan Kowacs -> ... -> vous récupérez automatiquement passe partout de Nashville dans son réfrigérateur ... -> force sur porte de la chambre n° 2 -> chambre n° 2 -> cuisinière -> Elisabeth Naznady -> ... - elle veut une pizza -> force sur porte de la chambre n° 1 -> chambre n° 1 -> ...

Secteur Sud -> force sur porte de la chambre n° 4 -> chambre n° 4 -> ... - cuisinière -> Melissa Correia & Shimon Cardoso -> ... -> force sur porte de la chambre n° 5 -> chambre n° 5 -> ... - couchettes -> Terry Bates -> ... -> médecine -> je panse ses blessures -> ... -> Terry Bates -> ... -> je me fais soigner au Medcom -> ascenseur intérieur -> le hall d'entrée -> dodo dans couchettes de la salle de pause -> Tim Ginzburg est dans le couloir -> il ne veut pas vous aider ... -> ascenseur intérieur -> la zone résidentielle -> Secteur Sud -> force sur porte de la chambre n° 6 -> chambre n° 6 -> ... -> Harold Feng Jingtao -> ... -> porte de la chambre n° 7 s'ouvre avec passe partout de Nashville -> chambre n° 7 -> ... - cuisinière

via l'ascenseur intérieur -> retour dans Bureaux -> la zone scientifique -> rejoignez Ronald Steele -> j'échange 2 balais à franges, des bottes de marins et des chaussures en cui verni contre kit de soin et 9 combonds - il

dit que l'on peut y aller -> *Louise Dekker Schulz* -> ...

non exploré a cause de scénario - je pensai le faire après **la grotte** -> **administration** - **réfectoire** - **réserves 1 et 2** - **salle de contrôle** - **salle de conférence**

porte de l'ascenseur menant **au site d'excavation** s'ouvre avec **passé partout de Nashville** -> ...

grotte de Nashville #1

"En tant que recrue de la Division Ivoire, Mallory a le moral au beau fixe. Nous avons non seulement réussi à extraire un grand nombre de reliques rares (dont certaines sont véritablement sans précédent), mais avons en plus découvert une étrange lueur rouge qui scintille au travers du rocher au nord-ouest du site de fouille. Je crois bien que nous sommes sur le point de faire une découverte sensationnelle !" Extrait du journal de Monty Collingwood, Division Argent

...

rejoignez *Ronald Steele* et *Louise Dekker Schulz* (comment ont ils put nous devancer ?) -> ... -> **vous devez trouver la relique de Nashville** (quête principale)

panneau de commande de la zone d'extraction ne fonctionne pas (ok voir ci après) -> **vous devez trouver les 3 bornes d'alimentations** (terminaux électriques - **quête principale**) -> terminal électrique de la zone d'excavation 1

Est -> **porte** -> **1er local** -> **scannez** serveur renversé - terminal électrique de la zone d'excavation 3 -> devant sur la plateforme -> terminal électrique de la zone d'excavation 3

Sud -> **porte** -> **2nd local** -> ... -> devant sur la plateforme -> terminal électrique de la zone d'excavation 2 -> Est -> terminal électrique de la zone d'excavation 1

redescendez -> **scannez** l'ancienne relique -> ...

Ouest

1ère porte blindée -> terminal électrique de la zone d'excavation 2 - **force** sur 2 caisses - **numéro du magasin flics et flingue** dans caisses

2nde porte blindée -> **gros container** - malettes sur la table ont été visitées - **manuel technique sur les armes psioniques** + **gants psionique électrocinétique torpédo** dans gros container

3ème porte blindée -> ... - **lits médicaux** - dossiers médicaux - n° de la BD Johnny Cutlas dans casier

retournez au **panneau de commande de la zone d'extraction** près de *Ronald Steele* et *Louise Dekker Schulz* -> le système est endommagé - **vous devez trouver le générateur de secours** dans **la zone d'excavation** -> allez y (Nord) -> 1/2 tour, elle est totalement irradié -> ...

vous devez trouver un moyen d'y allumer les lumières (quête principale)

Nord -> **la zone d'excavation** -> suite Ouest -> -> **générateur mobile** -> 1/2 tour -> retournez au **panneau de commande de la zone d'extraction** près de *Ronald Steele* et *Louise Dekker Schulz* -> c'est bon pour les lumières

dans ...

la zone d'excavation

empruntez le **chemin éclairé** vers le Nord -> **relique de Nashville** -> ...



...
science 40 -> j'essaie de la stabiliser avec le matériel présent ... et suis emporté par le maelström ...

lieu inconnu

"Gabriel, mon collègue et ami de longue date, l'appelle le 'phénomène des yeux luminescents'. Il est convaincu que la lueur dans l'iris apparaissant chez tous les sujets irradiés est plus qu'un changement de pigmentation. Il s'agit d'un symptôme, et je peux vous assurer que ce n'est en aucun cas lié au 'phénomène d'espace mental', une sorte de zone de conscience où les esprits des gens peuvent librement évoluer et se rencontrer. Hein ? Oui, 'phénomène d'espace mental' est mon appellation."
Extrait d'un discours de Gottfried Köll, mai 1977

...

vous êtes en Septembre 1978

niveau 6

éloquence + 10 / science + 6 / psionique + 5

réputations : Argent 25 - Orange 5

avantage : Coriace -> + 15 détermination + 15 résilience

vous allez parler à des *tiers connus* ou non, ils disparaîtront tous

Clara Morgan -> je tente de la calmer -> ... -> je lui dis que je ne sais pas où je suis -> ... / Tim Ginzburg -> ...
-> je lui demande où sommes nous -> ... / Ronald Steele -> ... / Aaron Melville -> ... / avancez un peu ...

Sebastian Van Ulden -> ... -> je l'interroge sur la forme de pensée et la brume rose -> ... / Martin Kingsley
-> ... / avancez un peu ...

l'abbé -> ... -> Kimoko Nakamura -> ... / Hyorenimus Zemeckis -> ... / Olivia Raysner -> ... / Victoria Legrand
-> ... / Sabal Singh -> ... / avancez un peu ...

La relique a plongé votre corps en état de stase et transféré votre conscience dans une sorte d'espace mental extradimensionnel. Vous avez parcouru ce lieu immatériel et interagi avec l'esprit d'autres personnes. Vous en connaissez certaines, d'autres non. Quelque chose doit vous lier à elles, mais quoi ? Le temps vous le dira peut-être.

...

grotte de Nashville #2

"On dit que Nashville a été construit comme une 'rampe de lancement' pour le Maelström, et cette idée est très répandue de nos jours. Je prends la responsabilité d'affirmer : c'est absurde. C'est un bunker classique d'une conception tout aussi classique. Toutes les modifications ont été dictées par des considérations ergonomiques et logistiques, et toutes ces allusions insinuant qu'il s'agit d'un genre d'expérience... Excusez-moi, mais c'est de la paranoïa pure et simple. Non, le CRONUS ne savait rien du Maelström. Et spéculer sur de simples faits est tout à fait inapproprié..." Extrait d'une déclaration à la radio de Ronald Bremme, Secrétaire du CRONUS, décembre 1976

...

vous êtes toujours en Septembre 1978

vous êtes dans la **zone d'excavation** près du socle de la relique de **Nashville**

vous devez découvrir que qu'il s'est passé durant votre état de stase

allez du côté de la grue rouge tombée -> **passage dans la roche** -> ...

complexe C12 Nashville - base de la plateforme d'observation

"Le directeur croit en l'avenir radieux du complexe C12. D'après les prévisions du département analytique, la production de reliques dans le complexe va augmenter de 700 % d'ici à 1979. Il est clair qu'à compter de ce moment, la base de Nashville ne sera plus en mesure de répondre à la demande pour les logements de toutes les recrues. Nous souhaitons donc construire un complexe résidentiel moderne où pourront loger 3 800 personnes. La construction du bâtiment principal, un gratte-ciel doté d'une plateforme d'observation, est presque achevée : les premiers appartements seront prêts pour le printemps 1976..." Brochure Le Dôme : votre nouveau foyer

...

Centre -> **scannez** cadavre de membre de la division ébène

Nord Est -> ... -> **la plateforme d'observation** -> vieux container sur le toit (ok après **grotte de l'arène #2**) -> redescendez -> **gros conteneur** (ok après **grotte de l'arène #2**) -> utilisez les 4 jumelles pour débloquent des lieux

Sud -> *sergente, mitrailleur* et *frigorifère* -> ... -> **sacs de couchages Morphée** en bas ... -> **échelle** -> **guide de diversion pour les nazis** dans **caisses** donne avantage la diversion pour les nazis : + 15 pièges -> **scannez** mallette étrange - **force** pour l'ouvrir -> ...

revenez jusqu'à -> **automobile Jupiter moon bousillée** -> écoutez la fréquence ...

il semble que vous deviez aller à la ville au Nord Est du Dôme (quête principale)

direction les bidonvilles de Junktown indiqué comme une colonie au Nord -> ... -> connaissance médicale -> ... -> je passe discrètement -> 1er lieu inconnu -> je m'y arrête -> ...

le carrefour

"... Souvenez-vous que le Maelström peut traverser de grandes distances en quelques minutes, donc planifiez bien votre itinéraire pour éviter la plus grosse anomalie du Dôme. Après une courte pause publicitaire, nous vous en dirons plus sur les anomalies et les radiations qui menacent les aventuriers imprudents. Restez à l'écoute !" Extrait du guide de survie Vite à couvert, 1977

...

Lenny de la division Ambre vous demande de liquider des désaxés qui squattent son domicile

j'échange avec lui des bottes de marin et 3 combonds contre 2 crochets

j'améliore les gants psionique électrocinétique torpédo

les désaxés sont 4 -> présence de 3 barils dont 1 dans la tour de guet et de 2 mines à droite en arrivant -> ciblez Ishiru, il vous fatiguera

rendez compte à Lenny puis fouiller la cabane -> vieux container 75 - sac de couchage Morphée -> grâce au feu de camp et marmite, je cuisine et mange jambon réchauffé -> ...

Sud de la cabane -> scannez cadavre de membre de la division ébène -> récupérez sa plaque d'identité -> trouver quelqu'un qui connaît Georgy Semenko (ok quête "hommage" cf. la Cité)

près des mines -> pelletez le tas de terre -> ... -> sortez au Nord Est -> direction ...

les bidonvilles de Junktown

"Toute zone industrielle abandonnée fourmille de passages cachés. Junktown, un campement qui a vu le jour dans un site industriel désaffecté ne fait pas exception à la règle. Même les locaux ne connaissent pas toutes les entrées et sorties. Utilisez ces passages avec prudence, n'importe qui peut faire une mauvaise rencontre et finir six pieds sous terre." Extrait du guide de survie Vite à couvert, 1977

...

Extérieur -> Sud Ouest -> muscle -> coffre de voiture a pousser -> gros container 50 (ok après le crématorium) / Nord -> débris ? - numéro d'anarchiste magazine dans ossements que vous scannez

entrée -> Roy Oldie -> ... - il mentionne le site de l'émulateur (quête principale - cf. l'émulateur) -> Katarzyna Belitskaya -> elle veut que vous l'aidiez a entrer de nouveau dans Magellan (ok cf. station Magellan - le hall) -> charme -> conviction 60 -> c'est d'accord en échange de tous ses biens -> Katarzyna Belitskaya



...

devant le bar -> Yuki Tetsunai -> ... -> double porte côté Sud -> ... -> échelle vers capsule -> mines (ok après crématorium) -> porte Sud de ...

le Bar

casier métallique (ok après le site de l'émulateur) - cuisinière - trappe aération surveillée (ok juste après) -> Bethany Mortensen -> elle vend ou loue des "maisons" - elle vend aussi des boissons -> je lui vend balai à franges, 2 clés de serrages et gant psionique psycho cinétique spectre pour ? combonds -> je lui propose de boire un coup ensemble -> ... -> muscle 7 -> je lui demande un boulot pour les coriaces -> elle désigne la trappe d'aération -> la grotte de l'arène (ok + tard cf. la grotte de l'arène #1)

Anton Loginov -> ... -> 3 policiers membres de la division ébène sont en phase d'arrestation d'un "costaud" de la division Ambre -> ... -> je prends la défense de ce dernier -> automatiquement, il se fait embarquer -> affaire a suivre (ok cf. après secteur du camping car)

toilettes -> ... -> Theresa Goddard -> ... -> sortez du bar ... -> à main droite, Umar Hazred, le shériff adjoint -> ... -> Nord ->

l'entrepôt

Oliver Kid -> ... -> Geffrey Geller -> ... - il demande l'aumône - médecine 35 - je lui donne rien pour l'instant (ok après cimetière radioactif) -> ... -> 1er véhicule pourceau nécessite batterie grand capacité - il bloque pile de documents

Don Spencer mentionne "la phalange" ...

2nd véhicule pourceau -> dispose d'une batterie - désassemblage 60 - conduite 30 - il bloque 2 boîtes en métal (ok après le crématorium)

James Potocki -> je mange 2 oignons et conserve de jambon devant lui ... je le laisse finir le jambon ... -> coffre fort - terminal scientifique ?

Soeur Béatrice Catcher -> science 35 -> ... -> elle vend des armes, des équipements d'armures et des munitions -> je lui revend tenue de bureau et pantalon de fonctionnaire pour 75 combonds

Roberto Mdugu -> ... -> je le serre dans mes bras -> Kendrik Baldwin -> ...

établissement d'armurier entre l'entrepôt et ...

la prison

Kurt Spengler, le shérif -> ... -> il pourrait vous amener jusqu'à Nakamura <- plusieurs tiers ici présents ont déjà mentionnés cette femme ... - il veut savoir ce qu'il se passe dans une grotte des environs (ok cf. la grotte au Nord de Junktown)

3 grilles de cellules (1 ok après. le sous sol de la prison) - panneau de commande de la porte nécessite carte d'accès de la prison de Junktown (ok cf. le sous sol de la prison) - trappe d'aération vers sous sol de la prison (ok cf. le sous sol de la prison) - journal du shérif

toit de la prison (ok + tard) -> Nord -> ...

la scène

Révérénd Santiago -> j'accepte d'entendre son sermon - il faudra être là vers 18 h 00 (ok cf. après le comptoir commercial)

le site de l'émulateur

devant -> Stephan Brawn -> ... -> Robert Katz -> ... -> Mario Bertolucci -> ... -> j'échange avec lui 1 pelle, des bottes de marins et ? combonds contre 2 crochets simples

intérieur -> a voir + tard -> 1/2 tour -> Est ...

les portes de la Cité

devant -> Caitlin Tanzer -> ... -> je lui présente mon sélectron, c'est négatif -> trouver le moyen d'être autorisé (ok cf. après espace blanc #1)

Sud Est -> entrée des égouts (ok cf. les égouts de Junktown) - force sur porte du cabanon - notez qu'elle se referme automatiquement quand vous sortez <- ce doit être la maison A louée ou vendue par Bethany Mortensen -> ... - boîte personnelle <- stockez y (ou pas) du matériel -> Sud -> ...

secteur du camping car

porte du camping car <- ok c'est la maison B louée ou vendue par Bethany Mortensen

Sam Bossman -> ... -> feu de camp et marmite - toilettes sèches

Barry Robinson propose des prostituées ... arf ... je suis un femme ... je lui dis que je vais y réfléchir - reste maison confortable <- ce serait la maison C louée ou vendue par Bethany Mortensen <- ok après convoi pillé

retour au Bar -> double porte côté Sud -> les 3 policiers membres de la division ébène s'en prennent au "costaud" de la division Ambre -> je tente de les calmer tous, ça ne marche pas -> combattez avec Crump les 3 policiers membres de la division ébène -> ... -> manuel technique sur les armes lourdes a récupérer sur un des 3 cadavres + menottes charitables -> Crump -> ... -> je lui dis qu'il est préférable de régler les conflits par la parole -> ... -> je lui propose de venir avec moi ...



...

niveau 7

éloquence + 20 / science + 1

réputations : Argent 25 - Orange 10 - ébène - 35 / église du maelström 5

Crump niveau 7 30 / Katarzyna niveau 6

le bar -> Bethany Mortensen -> je décide de lui louer la maison intermédiaire pour une semaine (coût de 60 **combonds**) - elle dit que c'est la maison B - il s'agit en fait du **camping car** <- je pense que la moins chère (A) c'est le **cabanon** et la plus onéreuse (C) est la **maison confortable** -> **dodo** dans lit - **boîte personnelle**

le toit de la prison via l'échelle derrière -> ... -> **Crump** -> je lui dis qu'il faut taper quand c'est nécessaire -> Ouest -> ...

la grotte au Nord de Junktown

"... Miles et moi avons eu pas mal de discussions sur des broutilles. Il disait que les gens se transformaient en sauvages lorsqu'ils étaient placés dans des conditions appropriées, que c'est normal de réagir selon un mécanisme d'adaptation. Je lui ai toujours soutenu que "se transformer en sauvage" était impossible. Ces gens ont simplement laissé libre cours à la noirceur qui s'est accumulée en eux. Parfois, je me dis qu'ils attendaient juste une occasion de se comporter ainsi."

...

pylône de téléphérique -> ... -> la passerelle est piégée et gardée + 2 **tourelles** -> **1er gros tuyau** -> vous êtes à l'Est -> **furtivité** -> **2nd gros tuyau** -> Nord -> débranchez le **générateur** - les **tourelles** sont annihilées > ... -> **2nd gros tuyau** -> ... -> **1er gros tuyau** -> **furtivité** -> occupez vous des **pièges** selon vos capacités -> ...

attaquez **fantassin** et **assassin** -> ... -> **scannez** tourelle

Ouest -> **massacreuse**, coupe jarret, fou furieux et **assassin** -> ... -> **clé du cannibale** - **formule fabrication Atox** dans **conteneur** -> grille s'ouvre avec **clé du cannibale** -> **Trevor Penn** et **Tarja Berger** -> ... -> Sud -> **pylône de téléphérique** - **poutre** -> ... -> **scannez** corps non identifié - il s'agit du **cadavre de Bill Bones** ... -> **poutre** -> ... -> reste **pyromane** et ... **tourelles** pour récupérer **batteries d'armes** -> ...

vers les **bidonsvilles de Junktown** -> je m'arrête voir l'homme en perdition -> il est des phalanges - je lui donne **pack d'eau** -> il localiser l'emplacement **marque d'un assoiffé** sur votre carte (ok après **site du crash de l'Eldorado #2**) -> ...

les bidonsvilles de Junktown -> camping car -> dodo, boire et manger ... -> la prison -> rendez ompte à Kurt Spengler, le shérif -> ... -> pas de dialogue pour Nakamura ... -> manuel technique des armes de corps à corps dans casier -> trappe d'aération -> ...

le sous sol de la prison

"Les tabloïdes des années 60 ont surfé sur la vague nauséabonde de ces histoires fantaisistes d'enfants kidnappés, victimes de violences enfermés au sous-sol et de ceux qui les gardaient là. Bien que la plupart de ces histoires effrayantes relèvent de la fiction, elles ont permis de soulever un problème important. Nous sommes tellement préoccupés par le fait de ne pas s'immiscer dans les affaires d'autrui que nous avons façonné un monde obscur où le mal est omniprésent, un mal bien pire que de violer l'intimité des gens." Dean Cartwright, Que lire à la place des journaux quotidiens ?, 1972

...

documents de Kurt - machine à café Starboy light - carte d'accès de la prison de Junktown dans coffre fort crocheté -> ... -> remontez -> ...

la prison -> j'utilise carte d'accès de la prison de Junktown sur panneau de commande de la porte -> ... -> Kurt Spengler me prend en flagrant délit -> ... -> je me repent de mes crimes

l'entrepôt -> Hubert Brochet à la place de Sœur Béatrice Catcher -> -> j'achète ceinture de laboratoire Archimède contre pantalon fargo, marteau de charpentier, pied de biche et pelle

le site de l'émulateur

"Aux recrues jouissant d'un physique avantageux, il existe une probabilité pour que vous subissiez des effets secondaires d'une origine incertaine en mode exécution. Il est donc recommandé de se soumettre aux examens de routine à l'infirmierie dédiée au projet. En cas de chute critique des performances, contactez les RH d'urgence." Note dans le hall du projet Émulateur

...

le hall d'entrée

2 toilettes -> ... -> Adolff Schmitz -> ... -> il vous redirige vers Henrietta Russo -> Sud -> ...

l'infirmierie

l'infirmierie -> Medcom payant - établi de chimiste -> 3 portes blindées ...

William tagg -> ... -> Sandra Malverde -> psychisme 8 -> ... -> Harry Daimler -> ... -> je lui donne des cigarettes Wayward Extra -> ... -> Nord -> ...

porte de la réserve 75

le laboratoire

établi scientifique -> j'y fabrique 2 crochets simples et 1 outil de piratage automatique turing A5

terminal d'archivage quantique nécessitant 500 combonds ou piratage 120 pour modifier ses données personnelles

Sébastien Van Ulden -> ... -> Est -> ...

le bureau de Russo

mot de passe de l'ordinateur de Russo dans armoire de bureau - coffre fort 80 - téléphone de Russo - terminal de Russo

le bureau de Itchwani

ceinture de laboratoire Archimède dans casier -> ... -> Karma Itchwani ->

la salle de contrôle

Henrietta Russo -> vous lui annoncez le décès de Ricardo Alexander -> ... -> je cite la relique de Nashville -> ... -> je cite la brume -> ... -> je reçois 100 combonds -> j'accepte d'aider a condition de recevoir toutes les louanges si ça réussi -> ... - elle vous donne plusieurs tâches (quêtes principales <- elles seront indiquées en temps et en heure)

poste d'incendie - terminal principal de l'émulateur

fouillez les contenants derrière -> ... -> batterie compacte dans boîte de relique -> sortez -> ...

en face de la prison -> Ulrich Brandt -> ... -> le Bar -> casier métallique 30 crocheté - trappe d'aération -> ...

la grotte de l'arène #1

"Bien sûr, tu peux le défoncer en moins d'une minute, mais ça intéresse qui ? Le public est venu voir un spectacle, pas un massacre. Fais le gars impressionné devant son esprit combatif, laisse-le te dominer brièvement, tu peux même faire genre tu tombes en glissant... et après tu le couches. Quoi ? Évidemment qu'il est au courant. Tu crois qu'il va parier sur qui, son agent ?" Entendu dans l'Arène

...

station de stockage de servocuirasse - discord (poing américain) et manuel technique sur les armes de corps à corps dans conteneur forcé

Patsey Logan, le bookmaker -> les horaires sont de 18 h 00 jusqu'au matin -> Ling Wang -> ...

Taylor Dun -> donnez 10 combonds pour entrer dans la salle des combattants -> ... - sac à dos ordinaire + galien (armes de corps à corps) dans contenants - Medcom payant

Thomas O'Connor -> ... - porte de la chambre du gardien de l'arène

il me faudra revenir en soirée ... ok cf. la grotte de l'arène #2

l'entrepôt -> Hubert Brochet à la place de Sœur Béatrice Catcher -> je lui revends clé serre tube, balai à franges et marteau de charpentier contre 88 combonds

Est -> portes de la Cité -> Caitlin Tanzer -> pas de dialogue pour pouvoir passer -> Sud -> entrée des égouts -> ...

les égouts de Junktown

"Les égouts sous la Cité permettent de voir d'un œil nouveau le plan pour le développement du Dôme. Ce plan, toutefois, ne sera jamais appliqué. Les extensions vers le sud-est prévues pour la Cité n'ont jamais vu le jour. Au lieu de cela, nous avons connu la tragédie." Extrait des notes de Martin Kings

...

Nord -> 2 échelles -> ... -> *cafard chevalier*, 2 *cafards volants* et 2 *cafards ouvriers* -> ... -> revenez au point d'entrée -> Sud -> 2 échelles -> ... -> batterie grande capacité dans armoire métallique -> ... -> porte verrouillée (ok cf. la Cité - les égouts) -> ressortez ...

en allant vers la sortie à l'Ouest -> *hyène policière*, *hyène matriarche*, *hyène électrique* et 2 *hyènes* - Yuki Tetsunai et Roy Oldie combattent avec vous ...

niveau 8

psionique + 5 / science + 10 / technologie + 6
réputations : Argent 25 - Orange 10 - ébène - 20 / église du maelström 5 - phalange 5 - comité 5

Crump niveau 8 35 / Katarzyna niveau 6 35

camping car -> dodo ... -> sortie Ouest -> ...

1ère tâche de Henrietta Russo -> l'émulateur étant alimenté par le réacteur de Magellan, vous devez faire en sorte que liaison électrique soit pleine et entière (ok après marécage anomal #2)

station Magellan - Parking

"Il est nécessaire de préserver les règles et les traditions du vieux monde. Même si elles ont perdu leur sens, les respecter aide à entretenir ce besoin de civilisation qui brûle en nous. Voilà pourquoi j'ai toujours glissé une pièce dans les parcmètres, même si cela fait belle lurette qu'on ne collecte plus l'argent sous le Dôme." Article d'Ezra Donovan dans les Actualités du Nouveau Comité

...

secteur Sud Ouest

Ouest -> Tyrell Lim -> ... -> pourceau -> conduite 30 - désassemblage 60

3 anomalie - lancez boulon sur celle de gauche ou bien essayez de vous faufiler vous -> numéro du

magazine les aventures galactiques du capitaine laser et batterie dans conteneur

1/2 tour -> poste de garde Sud Ouest -> ... - conteneur crocheté -> Nord -> ...

secteur Ouest

Elwood Mason -> ... -> Ismaël Slater -> ... - il mentionne Lindbergh - j'échange 2 boîtes de haricots, 2 bières Dark secrets et 2 pattes de rats contre 1 crochet simple

Dustin Grinmann -> ... - je lui laisse le temps de finir de pisser sur ses pieds

Gampierro Stalvardi -> il vous demande de l'aider a réparer la Jupiter moon équipée d'un moteur expérimental -> je lui dis que je vais l'aider (ok cf. station Magellan - entrepôt & parking) -> capot -> nécessite réparation 80 (après avoir insérer batterie compacte, la Jupiter moon ne sera + là)

ascenseur nécessitant batterie grande capacité pour atteindre conteneur

toilettes - poste de garde Ouest -> ... - poste d'incendie - coffre fort crocheté -> Dolly lamb -> ... - j'échange balai à franges, clé serre tube, marteau de charpentier et 37 combonds contre manuel technique d'armes de corps à corps

secteur Nord Ouest

porte vers garage verrouillée (ok + tard depuis station Magellan - entrepôt et parking) - gros conteneur forcé

secteur Nord

... -> panneau de commande -> Jasper Parks -> ... - il vous donne batterie grande capacité

Christan Thompson -> ... -> porte vers station Magellan (ok voir un peu + bas)

secteur Nord Est

j'évite les 5 mines d'infanterie (ok après site crash de la capsule -> désamorçées)

secteur Sud Est

3 rats et 2 rats affamés -> ... -> énorme rat -> ... -> pourceau nécessite batterie grande capacité -> placez l'échelle en bois et descendez -> ...

Zabaria Greg -> ... - j'échange clé de serrage, pelle et 12 combonds contre crochet simple

le poste de garde Sud Est -> ... - casier crocheté

3 anomalies -> gros conteneur forcé

secteur Nord -> porte vers station Magellan -> ...

station Magellan - ascenseur principal

"Naturellement, j'ai entendu dire que beaucoup de gars de la Division Azur se plaignaient de leur travail. Tout le monde ici attend des découvertes technologiques et des miracles d'ingénierie. Mais au lieu de ça, ils passent le plus clair de leur temps à grimper dans des conduits d'aération ou à réparer des machines à café, et voient du coup leur division comme une sorte de groupe martyr sacrifié sur l'autel du progrès. J'aimerais bien les voir se dépatouiller avec la tonne de papperasse que je me farcis tous les jours !" Larry Eckhart, Division Argent

...

échelle d'évacuation - panneau de commande de l'ascenseur ne marche pas - il faut qu'il fonctionne (quête principale)

trappe d'aération -> ...

station Magellan - salle de machinerie d'ascenseur

"... Près de cinq mois ont passé depuis le réveil du Maelström, et nous avons reçu des signaux d'alarme de la Division Azur. Les techniciens ont rapporté que les conduits de ventilation, cages d'ascenseur et autres salles techniques rarement utilisées sont fréquentés par des membres de la Division Ambre, entre autres. Officiellement, ils sont situés à la station, mais d'un point de vue juridique, toutes ces communications sont des zones grises, et leurs résidents sont affranchis de toutes lois et autres réglementations." Discours de Martin Kingsley devant le Conseil le 21 février 1977

...

... -> Derek Exler -> ... - il est louche -> conviction 60 - je me moque de ses sales combines > ... -> valve -> Derek Exler -> ... -> lettre rédigée par le Dr Kurt Rudel pour Derek Exler sur son cadavre

relique en métal non identifiée dans mallette pour relique -> console de l'ascenseur -> le moteur électrique fonctionne de nouveau - bouteilles de gaz

l'ascenseur principal -> panneau de commande de l'ascenseur -> ...

station Magellan - le hall

niveau - 1

"Les visiteurs de la station Magellan seront chaleureusement accueillis dans un grand hall lumineux. Tout y a été conçu pour mettre à l'aise nos recrues en attente d'enregistrement : un personnel poli et affable, des canapés et fauteuils confortables, un distributeur* et, bien sûr, des documents d'information colorés et captivants sur notre organisation et la vie sous le Dôme. *Veuillez noter que le distributeur accepte uniquement les combonds (la monnaie interne du Dôme)." Brochure Bienvenue à Magellan !

...

parlez à Katarzyna ... - accès refusé sur terminal public

Edward Mc Kingsey -> ... -> Elisabeth Mc Clain -> ... - elle vous remet formulaire d'enregistrement -> Edward Mc Kingsey -> ... - répondez aux 3 questions ... il vous remettra le formulaire d'enregistrement signé -> Elisabeth Mc Clain -> ... - répondez aux 3 questions -> elle vous remettra le formulaire d'enregistrement contre signé

terminal public <- en voilà une bonne synthèse -> ...

la salle d'attente au Sud

arrivée à bon port et comme promis, *Katarzyna* me donne tout ce qu'elle possède dont relique nœud calorifique - perception 5 -> elle avait planqué 50 combonds et ? dans une de ses poches -> elle s'en va <- quête terminée

Harry Rockwell -> ... - division Argent - menaçant -> je lui dis qu'il va avoir des problèmes

relique peluche dans 1 des pots de fleurs au Centre

Nord Ouest -> ascenseur intérieur (ok cf. fin de ce paragraphe) & bureau de l'accueil <- sélection division Argent pour la porte

Nord Est

Farid Saab -> ... -> j'échange clé serre tube, ceinture de soldat et 20 combonds contre 2 crochets simples

ascenseur vers division Ambre en panne / toilettes ...

Indra Kapoor -> ... - j'accepte de l'aider pour son problème de caméra de surveillance -> a solutionner dans la salle de surveillance (ok juste un peu + bas)

salle de détente à l'Est -> *Harry Rockwell* -> je le regarde intensément ...

Nord

porte de la salle de surveillance -> *Courtney Rezor* -> ... - perception 6 sur ses ongles -> j'échange pantalon fargo, clé de serrage et 26 combonds contre manuel technique sur les armes légères

écrans -> scannez le serveur -> j'utilise pack de logiciels de piratage -> ... -> vous récupérez ongle cassé ... -> vérifiez écrans ... -> *Courtney Rezor* -> ... -> sagacité & ongle cassé - de façon élégante et argumentée, je l'accuse de sabotage -> ... -> sans le vouloir, elle apporte la preuve de son méfait -> je lui dis qu'elle sera dénoncée

Nord Ouest ou Nord Est -> *Indra Kapoor* -> je dénonce *Harry Rockwell* -> ... -> je dénonce *Courtney Rezor* -> ... - quête terminée

Nord Ouest -> ascenseur intérieur vers ...

station Magellan - entrepôt & parking

niveau - 2

"La plupart des mesures de sécurité devraient aller de soi. Toujours porter un casque dans l'entrepôt. Ne pas ouvrir de conteneur à reliques sans autorisation. Attention : le coût des dommages occasionnés aux biens, notamment les reliques, et engendrés par la négligence d'une recrue sera déduit de son salaire. Ne tournez pas le dos aux recrues de la Division Ambre sans une bonne raison."
Règlement de la Division Azur

...

Nord Ouest Haut

Jack Onada -> je lui revend balai à franges

Nastassya Davenport -> ... -> capsule d'agilone -> ... - accès ventilation forcé -> allez y -> Nord -> 2 grilles d'aérations -> écoutez la conversation ... prévision de cambriolage dans l'entrepôt - est mentionné Calvin a distraire et Harry Rockwell ... -> Nord Est -> Nastassya Davenport mentionne la présence de "quelqu'un" dans le système de ventilation du réacteur (ok cf. paragraphe idoine) -> trappe d'aération (ok après Sud Est haut) -> ... -> Sud Est -> accès ventilation (ok cf. Sud Est haut) -> 1/2 tour jusqu'au Nord Ouest et Jack Onada -> ... -> porte au Sud ->

Centre Haut

Stephan Moreau -> ... - je lui dis pour le cambriolage -> ... -> il dit qu'il faut que la caméra soit allumée pour disposer d'une preuve accablante (quête abandonnée voir + bas avec celle d'Oya Rasmussen) > Winston Kelly -> ...

porte du magasin -> Calvin MC Pherson -> je sympathise ... et déconne avec lui -> il vend des équipements d'armure, quelques munitions, des composants et fournitures - il aurait aussi des pièces expérimentales ... -> je lui revend androméda, clé serre tube, pelle et 430 combonds pour casquette de garde de nuit

porte Sud -> Oya Rasmussen -> je décide de l'aider -> remettre au travail Leary et Immelman <- ce sont vos deux cambrioleurs ... -> escalier descendant -> ...

Sud Bas

Pavel Svetlov -> - il a noté des trucs sur Immelman dans son carnet noir - le problème de la Jupiter Moon viendrait de la batterie compacte (ok + tard) - il vend quelques munitions, kit de réparation mécanique et des composants et fournitures dont 3 manuels techniques (armes légères - armes high tech - armes lourdes)

camion MM Trucks -> psychisme 4 -> ... -> Centre Haut -> Calvin Mc Pherson -> dites lui que vous avez trouvé le nom de la pièce expérimentale -> ... -> division Argent -> ... -> il donne batterie compacte -> demandez lui pour Leary - il joue aux échecs

Sud Ouest Bas

pourceau -> désassemblage 60 - conduite 30 -> porte de garage vers station Magellan - Parking -> 1/2 tour

-> ... -> *Tim Carson* -> terminal des portes de garages

Ouest Bas -> porte de garage

Nord Ouest Bas

porte de garage -> "quelqu'un appelle à l'aide" derrière -> ... -> division Argent pour faire intervenir *Tim Carson* -> ... -> 1er soin sur *Holyday* -> ... -> *Kepler* -> ... -> conviction 60 -> ... -> scannez servocuirasse endommagée -> coffre voiture jaune croché

Nord Est Bas

salle de service -> blouse albatros M73 dans casier - ascenseur vers division Ambre en panne

Immelman Erwin -> ... -> conviction 40 pour participer à leur plan dans le but de les confondre -> ... -> je leur dis que je vais réfléchir ... -> *LearyTheodor* -> je lui dis de retourner au travail -> ... -> division Argent -> ... -> il retourne à son poste -> *Immelman Erwin* -> je lui dis de retourner au travail -> ... -> division Argent -> ... -> il retourne à son poste - la quête du cambriolage est logiquement échouée car avec ces deux décisions, il n'aura pas lieu -> Centre Haut -> porte Sud -> rendez compte à *Oya Rasmussen* - quête terminée -> la salle de service ...

Est Bas -> établi d'armurier - établi de chimiste - établi de scientifique -> *Li Sun Pak* -> psychisme 5 -> je lui dis que son esprit est peu développé mais que son mont de Vénus est au top ... -> Sud Est bas -> *Quentin Pollock* -> ... -> pose de piège 60 pour le rat (ok après site du crash de la capsule) -> retour Est bas -> escalier montant -> Nord Est Haut -> toilettes -> ... -> Sud Haut Est -> *Thomas Reynold* il surveille la porte de la salle de surveillance -> repassez par le circuit de ventilation du début jusqu'à atteindre de nouveau l'accès ventilation au ...

Sud Est haut

la salle de surveillance -> furtivité -> je ne touche pas au caméras via la console - clé de casier du niveau de l'entrepôt dans conteneurs ouvre casier avec avantage armes, balles et perspectives : + 15 armes légères - je trouve aussi manuel technique armes de corps et corps et gants de soldat - ordinateur portable mentionne "relique de la poule" ...

circuit de ventilation -> trappe d'aération au dessus des toilettes -> trappe d'aération vers circuit de ventilation -> ...

Sud Ouest bas -> porte de garage vers station Magellan - Parking -> secteur Ouest -> scannez le capot de la Jupiter moon -> installez y une batterie compacte -> *Gampierro Stalvardi* est ravi, il vous donne capsule d'agilone et kit de soin <- quête terminée

station Magellan - entrepôt & parking -> Est bas -> je fabrique 7 crochets simples sur l'établi scientifique

niveau 9

psionique + 6 / science + 5 / technologie + 10

réputations : Argent 50 - Orange 20 - ébène 30 - Ivoire 45 / église du maelström 5 - phalange 5 - comité 5 / Crump 45 -

Katarzyna 35

avantage : étoile montante -> + 30 éloquence + 25 réputations toutes divisions

Crump niveau 8 45 / Katarzyna 35

Nord -> ascenseur intérieur vers ...

station Magellan - poste militaire

niveau - 3

"Un agent de sécurité doit se tenir prêt à tout. La plupart du temps, le plus grand danger qui vous attend sont les hurlements d'un sergent en exercice et les odeurs de chaussettes, mais le Dôme est diablement perfide. Gardez ça en tête : aussi éprouvant que soit l'entraînement, il pourrait vous sauver la vie un jour, ainsi que celle de vos camarades." Brochure Vous faites partie de la Division Ébène, maintenant !

...

Nord Ouest

Yato Nakayama (ébène) et Vassili Morati (Ambre) -> ... -> je me mêle de leur histoire -> division Argent -> je dis à Yato Nakayama de rendre ce qu'il a pris à Vasilis Moraitis

armurerie -> Margarita Tatchenko -> ... -> elle vend des armes, des équipements d'armures, des munitions et des douilles (ingrédients et composants) - porte blindée -> je lui revends pantalon fargo, pantalon à ceinture et ceinture d'ouvrier pour 365 combonds - je dispose de 1 692 combonds

Ouest

scannez servocuirasse -> Gunther Haas -> ... -> division Argent -> les servocuirasses sont réservés à la division ébène ...

carnet au sol mentionne Calvin ... 2 servocuirasses Mk I (ok pour 1 + tard) - station de stockage de servocuirasse

John Keppler que vous avez sauvé avec Haliday dans l'entrepôt -> je demande à aider -> il remet appareil de suivi des activités anomalies qu'il vous faudra placer sur le parking de la zone de fret de Nashville (ok cf. complexe C12 Nashville - parking #2) - il vous faudra lui rendre compte (ok après maréage anomal #2)

Sud Ouest -> relique miettes dans pot de fleurs -> établi d'armurier -> Vasilis Moraitis -> je bois un coup avec lui ... il parle de son métier et de Woodstock ... -> Nord Ouest -> porte vers ...

Nord

John Pierrepoint -> ... -> Ida grace -> ... -> je demande à aider ... une évasion est fomantée par des membres de la division Ambre -> Lindbergh est cité -> science 15 -> ... -> vous devez enquêter dans la zone résidentielle (ok texte disparu -> ça se passe dans le grand couloir)

Antonio Aguirre -> je lui dis que je viens voir Harry Rockwell -> quartier d'isolement -> coffre fort 90 - bien que les grilles soient verrouillées, vous pouvez vous reposer dans les couchettes de prison - j'y fais dodo -> Tom

Jenkins se dit innocent, je décide de l'aider - il vous faudra observer la cuisine depuis le circuit de ventilation pour savoir qui est le voleur (ok cf. Est) -> Harry Rockwell -> je le fixe intensément ... -> porte au Sud -> ...

Centre

salle de travail -> ordinateur portable mentionne des courses de rats (ce doit être celle de l'étage technique du réacteur) dans un bunker avec mot de passe "Fink le rat" - casier contient avantage les plus grands crimes des années 80 - une encyclopédie + 15 criminalité -> porte au Sud -> Sud -> bureau -> coffre fort 90 (ok après chapelle souterraine) -> Nord -> porte vers ...

Est

Abigail Swift -> je lui demande de quoi elle parle -> ... -> je signe sa pétition contre ... les jeux vidéos <- ptdr -> relique non identifiée dans pot de fleurs -> ascenseur vers division Ambre en panne -> porte 50

Sud -> salle de détente -> *Keisha Tremere & Joren Evers* -> ... -> criminalité 25 -> je leurs dis que j'ai perdu en misant sur les Rogues ... ils compatissent

Sud -> la chambrée -> *Jason Raine et Otis Bergman* -> ... -> j'observe -> ... -> je dis que les mouvements circulaires sont préférables -> j'échange balai à franges contre 14 combonds avec *Otis Bergman* -> lits de camp

la salle de détente -> porte vers Est -> la cuisine -> ... - cuisinière <- j'y fait 1 jambon réchauffé que je mange

porte vers Sud -> la salle d'eau -> gants d'ingénieur isolants et livre de la série policière *Ice Griffin* (c'est mon 4ème) dans casiers - cabines de douches

la cuisine -> porte vers Nord -> toilettes -> ... -> accès à la ventilation crocheté -> Sud -> furtivité -> grille d'aération -> ... -> observez le voleur -> ...



vous reconnaissez l'homme que vous aviez vu près de l'ascenseur intérieur ...

Nord Ouest -> *Yako Yatanama* -> je le désigne et ne transige pas -> ... -> Nord -> *Antonnio Aguirre* -> je lui demande les accusations contre *Tom Jenkins* -> je lui dis que c'est *Yako Yatanama* le coupable -> ... - ce dernier est arrêté immédiatement (c'est l'arroseur arrosé - quête terminée) -> Nord Ouest -> *Tom Jenkins* -> ... -> *Margarita Tatchenko* -> je lui revend 2 balais à franges contre 27 combonds et pantalon de fonctionnaire contre 297 combonds

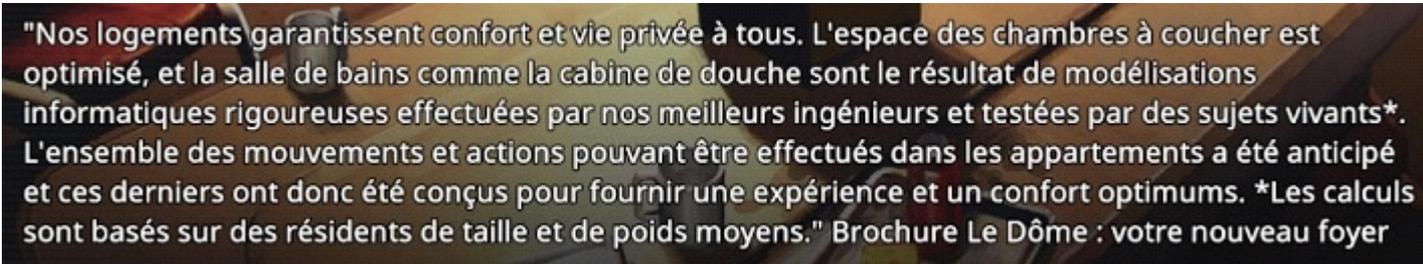
ascenseur intérieur -> entrepôt & parking -> Centre haut -> Calvin MC Pherson -> je lui revend gants isolants, androméda, marteau de charpentier, 2 clés de serrage, 1 ceinture d'ouvrier, 1 ceinture de soldat et 1 pelle contre 548 combonds

Nord -> ascenseur intérieur vers ...

suite grosse erreur de suppression du répertoire de ce document, les textes concernant station Magellan - laboratoire et aile médicale niveau - 4 sont perdus -> notez que j'y ai récupéré Katarzyna levé la quête d'Akira Okawara <- recherche de son robot dans le bunker de stockage de Sonora (ok cf. le bunker de stockage de Sonora), qu'il y a un laboratoire en sous sol et que je n'ai pas pris et donc donné la bague en or

station Magellan - zone résidentielle

niveau - 5



"Nos logements garantissent confort et vie privée à tous. L'espace des chambres à coucher est optimisé, et la salle de bains comme la cabine de douche sont le résultat de modélisations informatiques rigoureuses effectuées par nos meilleurs ingénieurs et testées par des sujets vivants*. L'ensemble des mouvements et actions pouvant être effectués dans les appartements a été anticipé et ces derniers ont donc été conçus pour fournir une expérience et un confort optimums. *Les calculs sont basés sur des résidents de taille et de poids moyens." Brochure Le Dôme : votre nouveau foyer

...

la suite des textes perdus concerne le grand couloir - ceux qui fomentent l'évasion y sont ... - via la trappe dans les douches de la zone résidentielle, la grotte du système d'égouts de Magellan avec la quête d'Arville Beers puis arrestation <- mon [mauvais] choix a tourné en une tuerie avec Ida Grace ... des évadés dans point -> contenant 130 - force 120 dans système d'égouts de la station Magellan (ok après cimetièrre radioactif) -> le grand couloir -> les chambre 4 - serrure a réparer, 7 - téléviseur a réparer et 6 pour la quête de Vivienne Enfield qui consiste a obtenir une chambre gratuitement

c'est dans le système d'égouts de la station Magellan que je suis passé au ...

niveau 10

psionique + 13 / science + 8

réputations : Argent 55 - Orange 5 - ébène 45 - Ivoire 40 / église du maelström 5 - phalange 5 - comité 5

Crump niveau 9 50 / Katarzyna niveau 8 40

le grand couloir -> 3ème tâche de Vivienne Enfield -> passez par la ventilation de la chambre 4 pour aller dans la chambre 1 -> badge arraché avec inscription Gabriel Garcia au sol - bottes hermétiques parallax dans casier -> ... -> le grand couloir -> ...

Centre Sud -> la bibliothèque -> piles de livres -> ... -> Rillada Vuykovski -> ... -> j'acquiesce en soupirant -> elle vend des magazines et des manuels techniques -> le grand couloir -> Centre Nord -> ...

le restaurant

Fernando Torres -> je lui vend balai à franges et bottes de travail volontaire contre 2 crochets simples -> ... -> criminalité 15 -> il recule d'un pas ...

Claire Branagan -> ... -> je lui dis que je ne suis pas Charlie

Tom Kandiski -> ... -> Olaf Larson -> ... -> je lui vend marteau de charpentier et ceinture d'ouvrier

Keith Boseman -> ... -> division Argent - je le félicite pour son discours

Jacques Falco -> je lui dis pour les (feu) évadés ... / poste d'incendie -> je fabrique 10 pneumo cartouches

Jana Zilberman vend vivres et boissons -> je lui revend gants de chercheur, relique panacée, blouse albatros m73 et 2 balais à franges -> cuisinières dans cuisine -> remise

Est -> petit hall -> ascenseur vers division Ambre en panne -> Otto Schartzmann -> ... -> colmateur -> ... -> sa "poupée" est réparée - quête terminée -> 2 poste incendies

Sud -> tourniquets -> Suleymane Damir -> je lui montre le badge arraché - Gabriel Garcia est immédiatement arrêté - Suleymane Damir remet la montre en or recherchée -> division d'Azur

le grand couloir -> Vivienne Enfield -> je lui dis que le téléviseur de la chambre 7 est réparé , que la serrure de la chambre 4 fonctionne de nouveau et lui donne la montre en or volée dans la chambre 1 -> ... -> je lui rappelle notre accord -> éloquence 25 - je la menace de raconter les problèmes survenus à Kingsley -> ... -> éloquence 40 -> je lui dis que ses excuses sonnent faux ... -> elle me remet clé de votre appartement (la chambre 2) et ? combonds - quête terminée -> la chambre 2 -> manuel technique sur les armes psioniques dans casier - boîte personnelle - lit

circuit de ventilation -> chambre 3 -> clé de véhicule Jupiter moon dans boîte en métal -> circuit de ventilation -> note - batterie grande capacité dans élévateur à ciseaux -> ... -> chambre 8 -> ... -> le grand couloir -> la chambre 5 -> Weng Zaho -> il s'en prend à Crump - je désamorçe la situation et je m'en vais ...

retour aux tourniquets -> Sud -> salle de stockage -> Joran Lindbergh -> je lui vend 6 clés de serrage, 3 pelles et 2 pieds de biche ... -> je lui demande s'il est bouddhiste -> je lui dis "que je cherche une réponse" -> ... -> je demande a aider -> ... <- à revoir - il est du comité

Est -> chambrée -> formule de fabrication de la botamine dans mallette forcée -> tourniquets -> Est-> les douches - trappe vers grotte de la zone résidentielle (déjà fait - textes perdus) - grand sac à dos dans casier -> Nord -> la laverie -> Patricia Lorde -> réputation division Orange 20

salle de stockage -> Joran Lindbergh -> je lui vend clé serre tube et 2 balais à franges -> Nord -> ascenseur intérieur -> ...

station Magellan - administration et bureaux

niveau - 6

"Artemis, vous allez devoir rédiger à nouveau ces rapports, vous avez encore tout faux. Et dites au gars de l'informatique que les touches se coincent. Oh, et le nouveau va aux toilettes beaucoup trop souvent, gardez un œil sur lui. Au fait, le type nerveux dans le bureau principal me fout les jetons. Il est louche, renseignez-vous à son sujet. Ah, et aussi, faites en sorte que ces bras cassés se remettent au boulot. Une dernière chose, apportez-moi un café. Bon sang, je dois vraiment tout faire moi-même ?" Martin Kingsley (extrait de transcription)

...

le couloir -> terminal public -> Ouest -> Dudley Grover -> ...

Ouest -> salle informatique -> Rick Mc Dougal -> ... -> je lui fais un signe de tête -> division Argent -> je lui dis que je peux essayer de régler le problème de Minerva -> il vous explique pour les mots de passe ... -> terminal de Rick Mc Dougal

En ouvrant l'e-mail sur l'ordinateur de Rick McDougal, vous avez trouvé un message de ses collègues au sujet du dysfonctionnement. Un certain Jared a déjà codé un pilote qui réglera le problème si on l'installe sur le serveur. Il se trouve sur l'ordinateur de Jared.

Vous avez découvert des informations importantes dans le journal de l'ordinateur de Rick : après une panne récente, l'adresse de tous les ordinateurs du réseau a été augmentée de 106.

il faut trouver l'ordinateur de Jared ... (ok c'est dans l'autre sens -> serveur 5 vers ordinateur de Jared -> cf. fin du paragraphe)

Nord Ouest -> bureau d'Artémis Katsaros -> je dénonce le membre de la division ébène qui abuse de son pouvoir au niveau -3 -> c'est Ida Grace du poste militaire -> je demande a voir Martin Kingsley -> ...

bureau de Martin Kingsley -> ... -> demandez a aider le comité -> Martin Kingsley vous confie 4 missions d'exploration de bunkers : Gretel (ok cf. le bunker expérimental Gretel-4) - Sonora (ok cf. le bunker de stockage de Sonora) - Kaléidoscope (ok cf. le projet kaléidoscope) - Campbell (ok cf. station Campbell)

le couloir -> Sud -> le café -> caisse enregistreuse forcée -> Tristan Langlois -> demandez a aider - il cherche un présentateur télé qui serait passé par un site qu'il localise : scène de tournage abandonnée (ok cf. scène de tournage abandonnée) -> Hyeong Pak acteu et Antonina Razumorskaya -> demandez des nouvelles ...

Est -> ascenseur vers division Ambre en panne - 2 reliques dans pots de fleurs -> Est -> toilettes -> tournez les 2 valves -> vous surprenez Rudolph Starek sniffant de la drogue -> je mentionne Kingsley -> ... -> je mentionne Kingsley -> ...

porte petite pièce en face crochetée -> tournez valve - manuel technique sur les armes high tech dans casier -> casier crocheté contient pantalon fargo, masque delver k2 et gants de travail -> casier forcé -> circuit de ventilation -> clé de casier du niveau administratif et sélectron de la division Azur piraté et abîmé sur cadavre de membre de la division Azur - scannez le, il s'agit de Mason Dawkin - vous recevez message de Herman lange -> ...

Serge, notre collègue fait n'importe quoi avec ses conneries de charité. C'est une bonne chose, à la base, mais faut pas qu'on en fasse les frais ! Je vais aller droit au but : j'ai quelque chose de valeur et Exler n'a pas besoin de le savoir. J'ai tout planqué dans une cache de la grotte, entre la sortie au niveau des rochers et le tuyau vers Magellan, derrière un petit rocher. Pas un mot à quiconque. Je ne pense pas que tu aies besoin d'en parler, mais je te le rappelle au cas où. Tu piges ?

ok -> cf. après étage technique du réacteur

Nord -> ...

les bureaux

Ama Kamau -> ... -> Milo Randall qui vous avez proposé un système pyramidale à la station Concorde -> ... -> je lui dis que je suis à l'aise financièrement parlant -> ... -> je me renseigne sur ce qu'il propose -> ... -> je lui

dis que je vais réfléchir -> ... -> il veut ses bénéfices du produit que je lui avais vendu -> **sagacité 6** -> il doit confondre avec quelqu'un d'autre -> ... -> **intimidation 90** -> il s'écrase et ne me proposera + rien ... -> **document sur une relique** dans **bureau de Pak crocheté** que je donne à *Milo Randall* en échange de 100 **combonds** - **quête terminée**

Monty James que vous aviez aidé dès le début de **la station Concorde** -> ... -> **division Argent** pour consulter votre dossier -> impossible, vous êtes répertorié comme étant décédé !

Andrew Weyers -> ... / **terminal d'archivage quantique** **piratage 120** ou **500 combonds**

n'ayant pas trouvé l'ordinateur de Jared -> **la salle informatique** -> consultez les 8 **serveurs** avec le mot de passe **connu de vous** + son numéro au carré (ex. **serveur 4** -> $4 * 4 = 16$) -> celui qui nous intéresse est le **5ème serveur** - il permet aux autres **ordinateurs** de s'y connecter à distance -> entrez le mot de passe + 25 -> "distant" -> "accéder" -> par la méthode empirique, vous découvrirez que le n° d'employé de *Jared* est 19 768 -> "installer le pilote" -> ... -> sortez des menus - **quête terminée** -> rendez compte à *Rick Mc Dougal*

le couloir -> **ascenseur intérieur** -> ... -> **le poste militaire** -> je **scanne** les reliques non identifiées dans l'inventaire <- arf ... **je viens juste de comprendre cette manipulation** -> je revends des **équipements d'armures** et les **reliques** qui ne me plaisent pas à *Margarita Tkachenko* - **je dispose de 6 237 combonds** -> **la cuisine** -> **je mange repas équilibré** - *Crump* **mange jambon réchauffé** -> **ascenseur intérieur** -> ... -> **la zone résidentielle** -> **dodo** dans **chambre 2** -> ... -> **ascenseur intérieur** -> ...

station Magellan - le réacteur

niveau - 7

"Dans les années 50, l'Humanité a réussi la fission de l'atome à des fins pacifiques, mais l'énergie ainsi créée était tout de même utilisée pour chauffer de l'eau dont la vapeur faisait tourner des bonnes vieilles turbines. Au cours des années 70, après la découverte du Dôme, nous avons été submergés par une vague de merveilles technologiques. Un nouveau type de réacteur a pu notamment voir le jour. Son fonctionnement ? Eh bien, prenez de l'hephaestium, un matériau rare des Précurseurs qui produit de la chaleur en présence d'alcool, et utilisez-le pour... faire tourner une bonne vieille turbine." Magazine Technologies sous le Dôme

...

Mikhail Obrenovitch -> ... -> **science 35** pour qu'il s'écarte des radiations ...

Ouest -> **la salle de contrôle** -> *Clayton Montgomery* -> ... -> rétablir le générateur de secours (**quête principale**) -> mettez à jour l'entrepôt de données -> panneau de commande de l'alimentation (ok cf. après **marécage anomal #2**)

Sud Ouest -> *Greta Kaufman* -> ... -> **ascenseur entretien** (ok voir + bas) -> **division Azur** ou 100 **combonds** (ok voir + bas) -> ...

Nord Est -> **ascenseur vers division Ambre** en panne -> tournez **valve** -> **porte** vers Est -> ... -> **établi de chimiste** -> ... -> *Doug Preston* & *Link Child* -> ... -> **j'accepte** de **rechercher le frère de Link, Harold**

circuit de ventilation -> **dispositif électronique cassé** -> **technologie 35** - **je m'équipe temporairement des gants irradiés** pour le **réparer** -> **échelle des couloirs du réacteur** -> ...

station Magellan - système de ventilation

"La plus grande difficulté dans le refroidissement de la vapeur n'est pas due à sa température, mais à un volume astronomique de réfrigérant à l'état de gaz. C'est pourquoi il y a tant de tuyaux : dix mille mètres cubes d'eau sous forme de vapeur s'y déplacent, créant une pression équivalente à une dizaine d'atmosphères. Quand je suis là, j'ai l'impression de me trouver à côté d'un volcan !" Extrait d'une lettre d'une recrue de la Division Azur

...

Sud -> porte -> *Louis Smith* vous agresse -> ... -> scannez son cadavre -> Ouest -> porte -> ... -> scannez cadavre - il s'agit de *Harold Child* -> ...

le réacteur -> *Link Child* -> psionique 30 a propos de *Louis Smith* -> ... -> je lui dis pour son frère *Harold* ... -
quête terminée - je revend balai à franges à *Doug Preston*

niveau 11

technologie + 4 / science + 17

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 45 - Ivoire 45 / église du *maelström* 5 - phalange 5 - comité 0 - *carmine heights* 5

Crump niveau 10 55 / *Katarzyna* niveau 9 40

Sud Ouest -> je soudoie *Greta Kaufman* avec 100 combonds ->

station Magellan - étage technique

"De l'inutilité de renforcer les lois pour restaurer l'ordre dans une société où règne déjà le chaos. On dirait un vieux titre d'un bouquin de socio. Je n'aurais pas compris cette thèse avant, mais après la tragédie, j'ai été témoin de la métastase du CRONUS en Nouveau Comité, avec l'explosion de la criminalité et des jeux d'argent." Extrait du journal intime de *Tom Milton*, Division Argent

...

attention aux radiations ... -> Nord Ouest -> *Vito Genovese* et son rat *Cherry* -> ... -> *Azalea Blanchett* et son cafard *George* -> ... -> Nord Est -> *Charlie Baxter* et son rat *Plunger* -> ... -> *Justin bradburry* et son rat *Rocker* -> ... -> psychisme 5 -> ... -> j'échange marteau de charpentier + ? combonds contre crochet simple -> médecine 30 sur le rat *Rocker* -> ... - il est dopé -> ... -> *Jeffrey Gallop* -> ... -> cage contenant un rat -> je dénonce le rat *Rocker* -> ... -> il est évincé de la course - je reçois 20 combonds et les mise sur ... le rat *Cherry* -> écran de surveillance -> ... -> le rat *Cherry* gagne ! -> *Jeffrey Gallop* pour le gain de 50 combonds

boîte à fusibles Nord Ouest -> fusible a changer <- quête principale (ok cf. après marépage anomal #2)

la zone résidentielle -> les douches à l'Est -> trappe vers la grotte du système d'égouts de la station Magellan -> ...



...

la cache de **Herman lange** -> **Katarzyna** (perception 8) prêt du rocher -> pelletez la cache -> **Crump** pour forcer tas de pierre -> **kit de réparation mécanique (le 2nd)** et **kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey** -> **passage** au Nord -> **point** -> **pylône de téléphérique** -> ...

direction le Sud et le **projet kaléidoscope** -> ... -> **je me dirige** vers les fumées ...

la décharge d'enfants robots

"Voyez-les comme une partie d'une simulation parfaitement réalisée conçue pour protéger votre petite santé mentale. L'heure viendra où les scientifiques seront en mesure de remédier à l'infertilité artificielle causée par le Dôme. Pour le moment, les enfants-robots jouent très bien le rôle de compagnons, et vous permettent de connaître les joies de la vie de parent !" Maria Polonskaya, directrice du département de planification sociale, Division Argent

...

r.a.s. -> Sud -> ...

le projet kaléidoscope

"L'histoire de la première vague de projets scientifiques est très révélatrice. De nos jours, la situation concernant le projet Kaléidoscope est perçue avec beaucoup d'ironie : à ce qu'on dit, de brillants scientifiques ont subi un échec retentissant au lieu d'une percée majeure, et n'ont pas su déceler la moindre menace, pourtant évidente... Ce genre de critiques ridicules m'irritent au plus haut point. Faites preuve de respect envers vos collègues, nom de Dieu ! La mission était d'étudier le processus de la téléportation, et l'équipe de Maddock s'en est très bien tirée. Dites-moi, lequel parmi vous savait ce qu'était réellement Silverado en 1975 ?" Gordon Newman, Cristaux réflexifs : rapport sur les perspectives sur l'étude et la déconstruction

...

scannez cadavre de membre de la division Ivoire (**Samatha Briggs**) -> ... -> **Gorgo** et **Breezy** -> ... -> Nord Ouest -> **scannez** cadavre de membre de la division Ivoire (**Stacy Hart**)

Sud -> **Hamster** -> ... -> **scannez** cadavre de membre de la division Ambre (**Étienne Lavoisier**) -> radiations + anomalie -> ...

Sud Est -> **monticule de pierres forcé** -> ...

Est -> **Lasy Elsa** -> ... -> **scannez** cadavre de membre de la division Argent (**Bella Sharp**) -> **conteneur piégé 40** -> **scannez** l'entrée du bunker (ok + tard) -> ...

Sud Est -> conduite de ventilation rouillée près du cadavre d'*Hamster* -> muscle 3 -> ...

le bunker du projet kaléidoscope

"Au sujet de Silverado. Le fait que la téléportation soit simplement une fonction secondaire de ce cristal n'a jamais été une évidence, même jusqu'à l'année dernière, grâce au CRONUS et à ses protocoles privés. Nous savons aujourd'hui que le cœur de Silverado et des autres structures cristallines similaires est un système intelligent qui analyse les sujets de test. J'affirme que la suppression de cette information a conduit à des pertes irréparables, et que le projet Kaléidoscope en est l'exemple le plus éclatant, mais malheureusement pas le seul." Gordon Newman, Cristaux réflexifs : rapport sur les perspectives sur l'étude et la déconstruction

...

Salle Sud -> batterie grande capacité dans élévateur à ciseaux -> grimpez dessus -> objets dans ventilation -> ... -> scannez dispositif non identifié (dispositif de téléportation) -> utilisez le -> salle Nord -> ... -> dispositif de téléportation gauche -> ...

salle Ouest -> ... -> dispositif de téléportation central -> salle Est -> *cafard chevalier* et *cafard ouvrier* -> ... -> pile de pierres forcé ->



...

empruntez ce dispositif de téléportation pour atteindre ...

Centre

scannez squelette de membre de la division Ivoire (*Yan Levandovski*) -> scannez squelette de membre de la division Ivoire (*Matthew Maddock*) -> scannez squelette de membre de la division Ivoire (*Olga Velichko*) -> scannez dispositif non identifié (dispositif de téléportation désactivé) -> ... message sur le bureau - carnet poussiéreux < -correspond a ce que vous avez constaté -> irradiation lors des téléportations

casier forcé - casier 90 force 110 (ok après le cimetière radioactif) -> mallette de relique crochetée contient numéro de science magazine

papier avec le mot de passe du terminal dans armoire -> terminal public -> lisez puis examinez les données - quête terminée

porte -> ... -> scannez 2 squelettes de membres de la division Ivoire (*Patricia Blackmore & John Lark*) -> la cuisine -> ... - cuisinière - évier -> ascenseur -> technologie 10 -> ...

vous êtes à l'extérieur devant l'entrée du bunker ... -> si ce n'est déjà fait, Sud Ouest près de l'anomalie -> scannez squelette de membre de la division ébène (Winston Seth dit "Sinner") - sa plaque d'identité a récupéré

direction le bunker de stockage de Sonora -> ... -> j'essaie de passer discrètement ... c'est un échec -> ...

la forêt

"Dans son travail, le Dr Fenn explique clairement que les 'forêts' locales ne tiennent ce nom qu'en vertu d'arguments et de justifications frisant l'absurde. D'une part à cause du climat désertique, qui ne permet pas en principe aux forêts de pousser, et d'autre part, car la forêt sous le Dôme est presque toujours créée par l'influence d'une anomalie. Non, ce n'est pas un biome naturel, mais plutôt un signe d'avertissement mettant en garde de ne pas trop s'approcher." Coins du Dôme, un fragment

...

liquidez les 5 nécroïdes <- 2 ou 3 espèces différentes ... -> filez vers ...

le bunker de stockage de Sonora

"Ce qu'il s'est passé à Sonora est la conséquence d'une profonde négligence et d'une avarice regrettable. Le sol commençait déjà à s'affaisser quand les structures ont été posées. Et devinez quoi ? Personne ne s'en est soucié, ils ont juste réduit le nombre d'étages. Et quand tout s'est effondré, vous avez cherché un bouc émissaire. Pourquoi devrais-je être tenu pour responsable des décisions prises en amont ? Enlevez-moi cette lumière des yeux et laissez-moi passer mon appel téléphonique !" Extrait d'un interrogatoire

...

... -> 3 mercenaires de la phalange -> je leur dis que le suis en mission pour Magellan -> ... - ils mentionne le robot -> conviction 60 -> ils s'en vont ...

scannez les 2 cadavres de membres de la division ébène (Tom Sutterland & Helmut Kranz) -> ...

Est -> trappe d'aération (secret - ok + tard) -> tournez valve Est -> Nord -> tournez les 2 valves -> ...

Ouest -> tournez la valve - les jets de vapeurs sont toujours actifs - porte verrouillée -> Yoko, l'enfant robot -> ... -> charme 60 -> elle ouvre la porte -> ... - elle mentionne une radiolithe -> je lui dis que ses calculs peuvent attendre -> ... -> elle file rejoindre Akira Okawara à la station Magellan (laboratoire et aile médicale) <- il faudra la retrouver là bas ... (ok cf. après comptoir commercial)

Est -> trappe d'aération vous ramène au point d'entrée

n'ayant pas compris pour les valves -> Ouest - je traverse le jet vapeur et cela, un par un -> échelle -> grotte du bunker de stockage de Sonora -> ... -> Mobios ionique, nécroïde pyromane et nécroïde cryogène -> récupérez plaque blindée de Mobios - quête terminée

avantage : Ici et Maintenant -> + 1 niveau

niveau 13

psionique + 15 / science + 11 / technologie + 16

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 45 - Ivoire 45 / église du **maelström** 5 - phalange 5 - comité 0 - **carmine**

heights 5

Crump niveau 11 60 / **Katarzyna** niveau 10 40

direction ...

la scène de tournage abandonnée

"Le Dôme a attiré le gratin de l'espèce humaine en son sein : des physiciens, des biologistes ou encore des techniciens très qualifiés. Les artistes ont-ils leur place, me demanderez-vous ? Je répondrai à cette question par une autre question : que font les grands esprits pendant leur temps de repos ? Pour répondre à ça, je m'y suis rendu avec mon équipe de tournage. Allumez votre télé à huit heures, ce soir. Vous ne le regretterez pas." Terry Smithson, réalisateur de *Cheerful Jack*

...

secteur Ouest

Ouest -> 4 piles de pierres **forcées** ... -> Est -> 4 piles de pierres (ok + tard) - **scannez** squelette membre de la division ébène (*Mike Frady - Verhulst II*) - récupérez sa plaque d'identité - conteneur près d'anomalies (ok + tard)

Centre -> ... -> gros conteneur **forcé** - gros conteneur **crocheté** -> ... -> mallette (secret près de la voiture rouge) **crochetée** -> enfant robot modèle "fripouille" -> ... -> 2 enfants robots modèles "gamine" et "sportive"

là, je décide de retourner au point d'entrée et monter un **camp** ...



quittez puis icône camp en haut à droite

"Commencez par monter le camp avant la tombée de la nuit. Fixez bien la tente pour qu'elle ne se fasse pas emporter par le vent. Placez les sacs et la nourriture en hauteur pour que les rats laveurs et les ours n'y accèdent pas." Guide Crever ou mourir

...

feu de camp & marmite - sac de couchage Morphée (**dodo**) - **boîte personnelle** ...

retour au Centre du **secteur Ouest** de la **scène de tournage abandonnée** -> ... -> enfant robot modèle "gentil gamin"

Nord Ouest -> 4 tas de terre derrière anomalie (ok + tard) -> Nord -> contenants derrière anomalie + mines (ok + tard) -> boîte à relique dans anomalie contient relique "entonnoir" a **scanner**

secteur Est

prenez un **par un** avec *Katarzyna* en éclaireur -> **gros rocher** a faire exploser -> **vaste secteur piégé par des mines** - **ne les désamorçez pas** ... -> ... -> **n'y touchez pas** à la **Jupiter moon** piégée (**ok après 3ème meute de hyènes**) -> ...

Cheerful Jack -> ... -> **3 meutes de hyènes**, qui arriveront par le **secteur piégé par des mines**, affrontez les avec lui en vous **éloignant** de la **Jupiter moon** piégée -> ... -> questionnez le -> ... -> il s'en va à la **station Magellan - administration et bureaux** - **quête terminée** <- **il vous faudra l'y retrouver** (**ok cf. après le comptoir commercial**)

explorez les alentours -> ... -> **slingshot (arme lourde)** dans **conteneur forcé** -> ...

secteur Ouest -> Nord -> **contenants** derrière anomalie + **mines** <- **1 crocheté** -> ... -> Nord Ouest -> pelletez les **4 tas de terre** derrière anomalie -> ... -> Est -> **conteneur** près d'anomalies (**ok + tard**) -> **4 piles de pierres forcées** -> ... -> **le point d'entrée** -> ...

camp -> **dodo** - **tri du matos** - **je mange haricots réchauffés**

le projet kaléidoscope -> vers la station Magellan - parking -> **je m'arrête** dans ...

le comptoir commercial

"Aujourd'hui, la majeure partie du commerce dans le désert repose sur des convois. Nous avons oublié que ce sont les marchands itinérants qui ont sauvé des milliers de gens d'une mort certaine, poursuivant leur route même dans les zones touchées par le Maelström... Et bien qu'aujourd'hui, ce genre d'activité soit de plus en plus dangereuse, on trouve toujours des petits comptoirs commerciaux sous le Dôme..." Travis Monterrey, Le nouveau guide

...

Matchstick -> il vend des **armes**, des **outils**, des **composants et fournitures** -> je lui revends **pulsar** et achète **corde**

Nicholas Rebonen -> ... -> *Mayfeng Wang* -> ... - **je lui claque** les fesses ...

la station Magellan - parking -> ... -> **groupe de 6 cafards** débarquent -> ... -> **station Magellan - entrepôt et parking** -> **j'achète 15 batterie d'armes** à *Calvin MC Pherson* -> **ascenseur intérieur** -> ...

station Magellan - laboratoire et aile médicale -> Sud Ouest -> *Akira Okawara* -> ... - il sert dans ses bras *Yoko, l'enfant robot* -> **je m'exclame "kawai"** -> ... -> il vous donne **relique empreinte de chat** et ? - **quête terminée** -> **Yoko, l'enfant robot** -> ...



...

je lui dis qu'elle est heureuse si elle est bien avec les gens autour d'elle -> ... -> je lui propose de venir avec nous -> ... -> Akira Okawara pour avoir son autorisation -> ... -> charme 60 -> ... -> conviction 60 -> ... -> division Argent -> ... -> c'est ok -> Yoko, l'enfant robot -> mon autorité de 6 est insuffisante <- j'ai réessayé + tard avec 15, c'était pareil -> finalement embauchée après le 2nd départ de Katarzyna (cf. après espace blanc #1)

ascenseur intérieur -> station Magellan - administration et bureaux -> Sud -> le café -> Tristan Langlois -> vous lui dites pour l'acteur, Cheerful Jack - il vous récompense de 200 combonds - quête terminée -> Cheerful Jack

-> ...



...

malgré son addiction à l'alcool, je lui propose de venir avec nous -> il refuse, il dit que le désert l'a rendu associable et qu'il y a déjà trop de monde avec moi <- déjà 2 compagnons

Nord Ouest -> bureau de Martin Kingsley -> rendez compte pour le bunker de stockage de Sonora et le projet kaléidoscope

ascenseur intérieur -> station Magellan - entrepôt et parking -> station Magellan - parking -> ...

concerne les quêtes principales liées à la 1ère phase du projet émulateur

les bidonvilles de Junktown -> le site de l'émulateur -> poste d'incendie -> je fabrique 10 pneumo cartouches -> le bureau de Itchawni -> Karma Itchwani -> dites lui que vous participez au projet -> ... -> je lui dis que je n'ai pas de lien avec les autres participants -> ... -> je lui dis que j'ai répondu à la demande de Russo -> ... -> je lui dis qu'elle est désobligeante -> demandez pour les pilotes -> ... -> je lui demande pourquoi elle m'ignore -> ... - elle finit par localiser le camp des scientifiques (cf. camp d'observation du maelström) - il est situé près du maelström ...

les bidonvilles de Junktown -> je reloue le camping car pour 1 semaine auprès de Bethany Mortensen dans le bar -> dodo - boire - manger -> l'entrepôt -> Don Spencer de la phalange -> demandez pour "la relique désignée par Russo" -> ... -> il localise la caravane perdue (ok cf. convoi pillé) <- celle qui la transportait dont il n'a plus de nouvelles - il soupçonne une attaque de loufs ... je revend une clé serre tube à Philip Von Neuman

établi d'armurier à côté de la prison -> je fabrique 10 cartouches pour fusil d'assaut

le camping car -> repos jusqu'à 18 h 00 -> la scène -> le révérend Santiago -> ... -> division Argent pour comparer les lunettes -> ... -> je dis rien -> ... -> le révérend Santiago -> je lui dis que c'était agréable -> demandez pour Russo -> ... -> il vous remet radioviseurs de l'émulateur -> vous devez le ramener à Henrietta Russo

le site de l'émulateur -> le bureau de Russo -> donnez lui radioviseurs de l'émulateur -> ... - quête principale liée à l'émulateur terminée -> je lui parle du serveur Minerva de la station Magellan -> ... -> je lui dis que je sais quoi en faire ...

vu l'horaire, allons au Bar ->

la grotte de l'arène #2

Patsey Logan -> dites lui que vous souhaitez devenir champion de l'arène -> il faut d'abord battre Ken Mason -> éloquence 15 pour connaître ses faiblesses -> ... -> 50 combonds et c'est parti -> vous combattez seul en portant tout l'équipement de l'inventaire commun !

je gagne et empoche 100 combonds - quête terminée

niveau 14

science + 15



science 150 -> + 1 niveau

niveau 15

psionique + 15 / technologie + 5 / survie + 3

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 45 - Ivoire 60 / église du maelström 10 - phalange 5 - comité 15 - carmine heights 5

Crump niveau 12 60 / Katarzyna niveau 11 40 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30

avantage : présence distrayante -> - 15 toutes résistances aux ennemis très proche



psionique 150 -> + 25 détermination & résilience

Patsey Logan -> dites lui que vous souhaitez devenir champion de l'arène -> il faut battre *Fox* -> éloquence 20 pour connaître ses faiblesses -> ... -> 50 combonds -> je gagne et empoche 150 combonds - quête terminée

Patsey Logan -> dites lui que vous souhaitez devenir champion de l'arène -> il faut battre *Samuel Levy* -> éloquence 25 pour connaître ses faiblesses -> ... -> 50 combonds -> je gagne et empoche ? combonds - quête terminée

Patsey Logan -> dites lui que vous souhaitez devenir champion de l'arène -> il faut battre *Günther Haas* -> éloquence 30 pour connaître ses faiblesses -> ... -> demandez a en savoir + -> il est équipé d'une servocuirasse -> 50 combonds -> je gagne et empoche 300 combonds - quête terminée

vous êtes le champion de l'arène - quête terminée

vu a postériori -> il est possible que vous puissiez prendre la servocuirasse Mk I endommagée dans la station de stockage de servocuirasse

Patsey Logan vous faire des paris sur les prochains combats ... -> ... -> la salle des combattants -> Fox -> ... -> je ne dis rien -> ...



...

je lui propose de venir avec nous -> nous sommes déjà trop nombreux selon elle ...

le camping car -> dodo + boire -> ... -> direction le carrefour -> ... -> je m'arrête dans ... les terres désolées -> ...

"Les Terres désolées n'ont jamais été un endroit accueillant, mais aujourd'hui, c'est carrément mortel. Gardez votre compteur Geiger à portée de main, les radiations pètent tous les records". Extrait du guide de survie Vite à couvert, 1977

...
5 wolpers ...

le carrefour -> complexe C12 Nashville - la plateforme d'observation -> gros container 40 crocheté contient princess (fusil tactique) -> échelle -> vieux container forcé -> ...

complexe C12 Nashville - parking #2

extérieur -> Sud Ouest -> ... -> Ouest -> pelletez tas de terre -> intérieur -> ...

poutre protubérante -> Crump pour lancer corde -> gros conteneur forcé contient écouteur tactique - boîte de relique inatteignable en face <- téléportation ou Jet pack nécessite 90 dans aptitude pièges

feu de camp et marmite -> poste de garde Sud -> gant psionique électrocinétique torpédo (dégâts 21 - 28) dans conteneur - bouche d'égout (ok + tard) -> batte de base ball cloutée dans coffre Jupiter moon

le virage -> scannez cadavre de membre de la division ébène (Christopher Galliano) -> ...

allée principale -> bouche d'égout -> scannez cadavre de membre de la division ébène (Adeola Onana) ->

Nord Est -> secteur du générateur -> scannez cadavre de membre de la division Azur (Theodor Kido) -> ... -> scannez cadavre de membre de la division ébène (Newman Waffle) - récupérez sa plaque d'identité -> ... -> scannez cadavre de membre de la division Argent (Alice Montgomery) -> passage vers parking de la zone de fret bloqué par des rochers (ok via les égouts)

devant le quai de chargement -> scannez cadavre de membre de la division Ivoire (Kenny Doyle) -> ...

Nord Ouest -> l'ascenseur est inaccessible ... -> scannez cadavre de membre de la division Ambre (Alexandra Baker) -> ...

le poste de garde Nord -> j'insère batterie grande capacité dans élévateur à ciseaux pour y accéder - il n'y a plus le casier où j'avais stocké du matériel ... -> scannez squelette (émile O' Brennon)

le parking des véhicules légers - il est immergé -> nécroïde commandant, nécroïde infernal, nécroïde toxique et nécroïde galvanisant -> ... -> scannez cadavre de membre de la division ébène (Maurice Christo) -> ... -> scannez cadavre de membre de la division ébène (William Murphy)

le point d'entrée -> j camp -> dodo + mange jambon réchauffé + tri matos -> ... -> complexe C12 Nashville - parking #2 -> bouche d'égout du poste de garde Sud -> ...

les égouts

Nord -> scannez squelette (Christina Duvall)

Sud -> Est -> Sud -> tuyau -> 2 membres de la division ébène, membre de la division Azur, membre de la division Ambre et super cafard -> ... -> scannez les cadavres (Kelly Rogers, Robert Turner, Fred Dawson et Coco Pascal)

niveau 16

technologie + 9 / survie + 12

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 45 - Ivoire 60 / église du **maelström** 10 - phalange 5 - comité 15 - **carmine heights** 5

Crump niveau 13 65 / **Katarzyna** niveau 12 40 / **Cheerful Jack** 35 / **Yoko** 30 / **Fox** 40

1/2 tour -> Nord -> ... -> 3 ou 4 mines - *cafard chevalier* et 2 *cafards ouvriers* -> **ASP** (lance flamme high tech) dans conteneur -> **scannez** personne non identifiée (**Peter Watson**) - carte magnétique du **bunker de Nashville** a récupérer -> ...

Nord Est -> 2 **contenants** inaccessibles <- téléportation ou Jet pack nécessite **90 dans aptitude pièges**

Est -> grille forcée -> porte s'ouvre avec carte magnétique du **bunker de Nashville** -> ... -> feu de camp et marmite - sac de couchage *Morphée* -> **Katarzyna** - perception 8 -> 1er passage vers canalisation inférieure -> j'agrandie le passage avec pelle -> ... -> 2nd passage vers canalisation inférieure -> Est ->

Est -> 2 **contenants** inaccessibles <- téléportation ou Jet pack nécessite **90 dans aptitude pièges**

échelle vers parking de la zone de fret -> 4 membres désaxés des divisions Argent, Azur, ébène et Ivoire -> ... -> **scannez** leurs cadavres (**Brian Murphy**, **Gabriella Torino**, **Philip Novotny** et **Lily Perez**) -> **scannez** cadavre de membre de la division ébène désaxé (**Philip Talbot**) -> Sud -> échelle remise en place -> **scannez** tombe (**Henry Defense**) -> je ne l'ouvre pas ... -> Nord -> **scannez** cadavre (**Ralp Burroughs**) -> Centre entre les deux camions -> inventaire -> placez via <Bouton droit> l'appareil de suivi des activités anomalies à votre ceinture -> cliquez dessus dans la barre d'action - quête terminée -> il **faudra rendre compte à John Keppler** au poste militaire de la station Magellan (ok après **marécage anomal #2**)

le point d'entrée -> **camp** -> **dodo** + **tri matos** -> ...

zone neutre du point pique nique #1

anciennement lieu de transfert - pique nique

"Des lumières électriques traversant les branches d'arbres morts, des flammes de barils en feu, des signaux lumineux dans le ciel... Nous appelons ça les 'lumières de la civilisation'. Elles disparaissent souvent avant qu'on ait eu la chance de les apercevoir."

...

autour de la station service

Pyotr Zinchuk -> ... -> dans son sommeil, il mentionne *Martisha*

échelle -> toit de la station service -> passerelle -> toit du garage -> échelle à terre - je la met en place

rebord nécessite corde (ok voir + bas) - puits (ok + tard)

Audrey Melville -> ... - petite fille d'*Aaron Melville* -> demandez a aider -> elle localise des cafards a exterminer - je lui prend 2 cordes pour 17 combonds - dites lui pour le projet émulateur -> charme 60 -> il faut d'abord s'occuper des cafards (quête principale liée à l'émulateur - ok cf. **marécage anomal**)

tourelle a **scanner** près tour réservoir d'eau -> lisez note sur le panneau <- nouvelle localisation (**caravane**)

dans la station service

boîte personnelle - terminal d'archivage quantique piratage 120 ou 500 combonds - établi scientifique <- 5 crochets simples - lit de camp

Bella Raptus -> ... -> elle échange des points Cronus - elle surveille trappe vers sus sol (ok après le crématorium) et sans doute coffre fort 90 - force 100 (ok cause incompréhension de ma part cf. après le crématorium) + vitrine d'armes 170

le garage et alentours -> station de stockage servocuirasse - établi d'armurier - générateur mobile - générateur transformé -> *Galina Baskanova* -> ... -> acceptez de trouver pourquoi l'eau de la source est empoisonnée (ok voir ci dessous)

Nord -> *Emre Dogan* -> ... -> je lui revend clé serre tube et marteau de charpentier ... -> Nord Ouest -> chemin vers marécage anomal (ok cf. marécage anomal)

derrière la station service -> *Crump* pour rebord -> ... - champ de mines -> conteneur forcé -> redescendez -> Ouest -> mentionnée par *Galina Baskanova* -> buse en béton enterré crochétée face échelle -> allez y ...

zone neutre du point pique nique - les égouts

"Vous vous demandez pourquoi il y a des loquets sur tous les cercueils du CRONUS ? On n'en parle pas beaucoup d'habitude, mais si une recrue meurt d'une anomalie d'un certain type biochimique, elle se... transforme, vous voyez. Oui, comme dans ces films de série B tout pourris où les morts reviennent à la vie. Le corps qui passe par cette phase peu étudiée recouvrant un semblant de vie est appelé nécroïde." Interview anonyme d'une recrue de la Division Ivoire

...

nécroïde -> ... -> scannez son cadavre (*Dan Finnigan*) -> ... -> nécroïde -> ... -> scannez son cadavre (*Luigi Ponti*) -> ... -> scannez cadavre (*Mario Ponti*) -> ... -> échelle -> r.a.s. -> tournez 1 fois chacune des 2 valves Nord Est -> revenez vers l'Ouest -> tournez 2 fois la valve Nord -> tournez valve Sud jusqu'au bon résultat -> ...

zone neutre du point pique nique #2

anciennement lieu de transfert - pique nique

le garage et alentours -> rendez compte à *Galina Baskanova* -> ... - je lui fais remarquer qu'elle aurait put dire merci ... - quête terminée

Est -> le campement -> feu de camp & marmite - sac de couchage Morphée -> *Henry Teller* -> ... - je lui revend harpon -> *Yakub Volynski* -> ... -> Mère -> ... -> en tout, je lui donne 35 combonds pour 2 prédictions

...

Ils étaient six, et à présent, on en compte trois.
Sans votre aide, il n'en restera plus aucun.
Cherchez un trou dans le sol. De l'eau. Est-ce un puits ? Je l'ignore.

...

Mère vend objets de santé et médecine + composants et fourniture -> je lui achète 1 250 combonds sa relique en argent -> je la scanne, c'est la relique "oeil de dieu" (esquive + 15 / psychisme + 1)

Sud jusqu'à Sud Est -> je dézingue a distance les mines -> ... -> 1/2 tour -> ...

autour du Roadside Picnic

pièges dans conteneurs a détritrus nécessite déminage (désamorçer pièges - ok après site du crash de la capsule)
-> r.a.s. sur le toit

Paris Langley -> ... -> après avoir demandé des détails, j'accepte sa mission -> dans la morgue de la station Magellan - laboratoire et aile médicale, rechercher a base des employés décédés et examiner le corps de son frère Layton Langley (ok après maréage anomal #2)

le Roadside Picnic

toilettes -> ... -> Albert Green -> il vend vivres - je lui revend gant d'ingénieur isolant -> ...

Aaron Melville -> ... -> demandez pour sa jambe -> ... -> cri d'effroi -> je lui dis que je vais la retrouver (ok cf. grotte anormale) -> Aaron Melville vend des vivres

notez que Albert Green et Aaron Melville ont beaucoup de combonds

cuisinière - établi de chimiste - trappe vers sous sol du Roadside Picnic -> ... porte prison forcée -> ...

Sud -> ... -> Dora Paulson -> ... -> Sud Est -> je n'ouvre pas les 3 tombes -> attache pour corde - vous avez déjà été + bas ->

dodo à la station service + tri matos -> Nord Ouest -> chemin vers ...

maréage anomal #1

"Le Dôme n'a de cesse de fasciner. Étendues désertiques ? Présentes. Labyrinthes rocheux ? OK. Marais salants toxiques ? Ben voyons. Et maintenant, quoi, un maréage ? Nos explorateurs tombent sur quelque chose de nouveau chaque jour. Et il y a autant d'anomalies et autres dangers dans ces zones que de pépites de chocolat dans les cookies de ma grand-mère... Attends, tu enregistres ? Efface ça, c'est superflu." Extrait d'une transcription d'une expédition dans le secteur nord

...

Nord -> ...

grotte anormale

"Les grottes du Dôme sont pleines de surprises. Je parie qu'une fois le Dôme entièrement colonisé, ses frontières rendues perméables et ce lieu fantastique accessible au monde, il deviendra une destination prisée des touristes, ou tout du moins des spéléologues. J'espère pour eux en tout cas que le Dôme conservera certaines zones à haut risque. Pourquoi priver les gens des frissons qui accompagnent un voyage au danger bien réel ?" Article paru dans une revue sur le tourisme

...

Jerrican dans générateur mobile -> je le démarre puis je l'achève <- coupe les anomalies en bas -> Viel Ail <- mentionné par Aaron Melville -> récupérez jambe, plaque blindée de Mobios et la relique bras de Mobios

scannez squelette (Daniel Gericke) - récupérez sa plaque d'identité -> manuel technique sur les armes psioniques dans conteneur

niveau 17

technologie + 14 / survie + 7

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 45 - Ivoire 60 / église du maelström 10 - phalange 5 - comité 15 - carmine heights 5 - point nique nique 5

Crump niveau 14 65 / Katarzyna niveau 13 40 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40

marécage anomal #2

Centre -> scannez ancienne machine endommagée (Mobios endommagé) -> Est -> groupe de cafards -> ... -> baril contient guide crever ou mourir + 15 survie -> ... -> montez -> cafard acide - quête terminée -> babayaga (lance grenade - arme lourde) dans conteneur

Sud Est -> j'explode les mines -> ... -> radiations -> scannez squelettes des 2 conducteurs (Sofia Ballmer & Vasily Dragunski) -> scannez la voiture (Jupiter Moon hors d'usage) -> ... -> explorez les autres secteurs avant de revenir à ...

zone neutre du point nique nique -> Roadside Picnic -> Aaron Melville -> donnez lui sa jambe -> ... -> il vous donne photographie (la description est erronée ...) -> je lui propose d'en faire une prothèse de jambe -> le garage -> établi d'armurier -> ...



...

je le fais et obtiens prothèse de jambe -> Roadside Picnic -> Aaron Melville -> donnez la lui ... - quête terminée -> je lui revend gants psionique électrocinétique torpédo -> boire et pisser dans toilettes

la station service -> tri matos -> devant la station service -> Audrey Melville -> présente lui la photographie -> ... -> je lui dis pour la jambe de son grand père ... -> dites lui pour les cafards du marécage anomal, elle vous donnera extrait d'anomalie - quête terminée

bon ... je décide de retourner vers l'Est ...

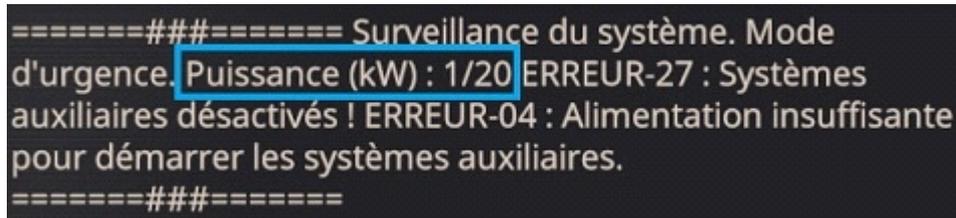
complexe C12 - Nashville - base de la plateforme d'observation -> vers le carrefour -> ... - des cafards à la jumelle
- j'échoue a tente de passer discrètement -> **bourbier** -> 6 *cafards* .. -> le carrefour -> les bidonvilles de
Junktown -> site de l'émulateur -> bureau d'*Henrietta Russo* -> remettez lui l'**extrait d'anomalie** - quête principale
liée à l'émulateur terminée

la station Magellan -> le poste militaire -> Ouest -> *John Keppler* -> dites lui pour l'**appareil de suivi des
activités anomalies**, il vous "offre" la **servocuirasse Mk I** endommagée de *Holiday* - quête terminée - vous
pouvez la réparer dans la **station de stockage de servocuirasse** (cf. après le **crématoirum** pour les exigences)

ascenseur intérieur -> **laboratoire et aile médicale** -> Centre -> je montre le **bras de Mobios** au *Mobios
gravitationnel* -> **technologie 55** pour étudier l'intérieur -> ... -> **trappe** au Nord Ouest -> **laboratoire en sous
sol** -> **échelle** au Sud Est -> vous êtes au Sud Est de **laboratoire et aile médicale** soit, dans la **morgue** ->
examinez **toutes** les **chambres frigorifiques** ... - le **corps de Layton Langley** n'est pas là -> **terminal
scientifique** -> *Layton Langley* n'apparaît pas - **vous devez en informer sa sœur Paris** (ok voir + bas) -> le
laboratoire en sous sol -> **laboratoire et aile médicale** -> ...

ascenseur intérieur -> la **salle du réacteur** -> Ouest -> **faute de fusible**, essayons de faire ce que demande *Clayton
Montgomery* sur le panneau de commande de l'alimentation -> ...

ce qu'il faut comprendre, c'est que la **puissance actuelle est de 1 kw et qu'il faut arriver à 20 kw**-> ...



```
====###==== Surveillance du système. Mode  
d'urgence. Puissance (kW) : 1/20 ERREUR-27 : Systèmes  
auxiliaires désactivés ! ERREUR-04 : Alimentation insuffisante  
pour démarrer les systèmes auxiliaires.  
====###====
```

...
au bout de maintes essais, j'ai fini par arriver à la bonne séquence ...

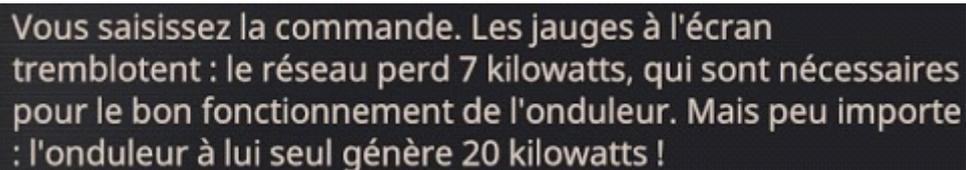
activer économie d'énergie -> + 1 Kw -> 2 kw

désactiver la sonnerie -> + 2 Kw -> 4 kw -> désactiver le rétro éclairage -> + 3 kw -> 7 kw

activer le 2nd onduleur -> - 5 kw puis + 10 kw -> 12 kw

activer refroidissement -> - 5 kw -> 7 kw

activer le 1er onduleur -> - 7 kw soit 0 kw mais ...



Vous saisissez la commande. Les jauges à l'écran
tremblotent : le réseau perd 7 kilowatts, qui sont nécessaires
pour le bon fonctionnement de l'onduleur. Mais peu importe
: l'onduleur à lui seul génère 20 kilowatts !

"qui sont nécessaire pour le bon fonctionnement des systèmes auxiliaires"

vous êtes à 20 kw -> tirez le 1er levier -> ...

Les voyants deviennent verts. Les jauges autour de vous tressautent et reprennent vie. Un bourdonnement électrique sourd remplit la pièce. On dirait que vous avez rétabli le courant.

...

quittez l'écran -> Clayton Montgomery -> ... -> il vous donne des fusibles (hé bé ... fallait pas chercher bien loin !) et indique l'étage technique que vous connaissez déjà ... retournez y par l'ascenseur au Sud Ouest -> changez le fusible sur la boîte à fusibles Nord Ouest - vous vous demandez pourquoi le fusible grillé n'est pas du même modèle ... sabotage ? -> la salle du réacteur -> Ouest -> panneau de commande de l'alimentation -> tirez le 2nd levier -> le courant vers l'émulateur est rétabli - vous devez informer Henrietta Russo (ok voir ce dessous) -> montrez le fusible grillé à Clayton Montgomery -> ... -> j'accepte d'en parler à Weyers, le chef de la division Azur -> ascenseur intérieur -> administration et bureaux -> Nord -> les bureaux -> Andrew Weyers -> ... -> je pirate son ordinateur - il est verrouillé -> je lui offre une bière dark secret avant de l'accuser de sabotage, il s'en fout !

je dors dans ma chambre 2 de la zone résidentielle -> le poste militaire -> je cuisine et mange un ragout de rat -> j'achète bruiser (fusil d'assaut pour Crump dégâts biochimiques 41 - 42) à Margarita Tkachenko pour 2 338 combonds - je détiens 5 107 combonds

entrepôt et parking -> porte de garage à l'Ouest -> parking -> vers les bidonsvilles de Junktown -> jumelles -> je m'arrête au comptoir commercial -> j'achète pied de biche -> les bidonsvilles de Junktown -> site du projet émulateur -> bureau d'Henrietta Russo -> dites lui pour le réacteur de Magellan - quête principale liée à l'émulateur terminée -> je lui dis pour le sabotage et Andrew Weyers -> ... - elle garde ça sous le coude - le projet émulateur est sa priorité

le carrefour -> vers la zone neutre du coin pique nique -> jumelle -> au comptoir commercial -> Dr Schmoktor -> ... -> la zone neutre du coin pique nique -> devant le Roadside Picnic -> Paris Langley -> ... -> pour son frère, elle localise le cimetière radioactif (ok cf. le cimetière radioactif) -> ... -> devant la station service -> j'achète 2 cordes à Audrey Melville -> ... -> Nord Ouest -> ...

caravane

"Ça suffit avec tes questions. Je vais plutôt t'en poser une : serais-tu prêt à offrir une alternative au commerce de caravane ? Pas avec des mots, dans ce domaine, nous sommes des génies. Je parle d'une réelle contribution. Non ? Alors tais-toi ! Je suis fier de nos caravanes, même si elles ne sont pas parfaites. Est-ce que ça revient cher ? Oui. Est-ce que c'est dangereux ? Pardi ! Mais tant que nous sommes ici, coincés sous ce Dôme, on n'a pas d'autres alternatives." Will Frenchman, caravanier

...

Est -> ... -> quête chemin dangereux -> ... -> aidez les caravaniers - les voyous sont habillées de rouge et ne portent pas de lunette -> ...

Jasper Howard, chef caravanier & Sparrow qui les a aidé lui aussi -> ... -> conviction 50 - "l'inconnu" (Sparrow) a bien fait de les aider -> ... - Jasper Howard me donne X combonds - les caravaniers s'en vont ... -> trouver quelqu'un pour vous récompenser (ok cf. après cimetière radioactif)

explorez -> ... -> 1ère utte à l'Ouest du camping car -> sacs de couchage Morphée & munitions a récupérer -> ... -> promontoire au Nord -> idem ...

2nde butte à l'Ouest de la voiture jaune -> Sparrow -> ... -> je lui dis que je contribue au projet émulateur ->

je lui propose de venir avec nous -> nous sommes trop nombreux -> il part pour la zone neutre du point pique nique



...
Sud -> ...

camp d'observation du maelström

"Vous pouvez dire ce que vous voulez, mais je pense que la clé du succès réside dans la collaboration de chacun au sein du Dôme. Chaque division, chaque recrue, que ce soit un scientifique reconnu ou, passez-moi l'expression, un ancien taulard, tout le monde et toute chose font partie d'un même mécanisme. Que se passe-t-il si on enlève une pièce d'une horloge ? Je vous laisse deviner. Exactement, tout se casse la gueule, si vous me permettez l'expression." Solomon Landau, Division Ivoire, programme radio Le Dôme sans langue de bois

...
il est détruit - les scientifiques sont décédés ... vous êtes à l'Ouest

3 mines chimiques à l'entrée -> passez par le Nord Ouest -> scannez squelette de membre de la division ébène (Joshua Stone) - récupérez sa plaque d'identité -> ...

je fais d'abord le ménage -> Nord -> dépouilleur -> Centre -> pyromane, massacreur, boss, et assassin

Nord -> scannez cadavre de membre de la division Ivoire (Tamara Simonenko) -> bottes parsec & pantalon Euclide dans conteneur forcé

... -> promontoire Nord Est -> toilettes sèches - sac de couchage Morphée

Est -> j'explose à distance les mines chimiques -> ... -> r.a.s.

Centre

établissement d'armurier - feu de camp & marmite

scannez cadavre de membre de la division ébène (Olivia Ferrero) -> scannez cadavre de membre de la division ébène (Kenneth Reyes) -> scannez cadavre de membre de la division Ivoire (Marissa Bartok)

baraque Nord -> établissement scientifique - scannez cadavre de membre de la division Ivoire (Jasper Greenberg) - terminal (voir + bas)

baraque Sud -> ... -> scannez cadavre de membre de la division Ivoire (Mickaël Kufus) - sac de couchage Morphée -> ... -> le toit de la baraque Sud -> ... -> toilettes sèches -> Ouest pour rejoindre le point d'entrée /

r.a.s. à l'Est

je cuisine queue de wolper frfte sur feu de camp & marmite -> dodo au promontoire Nord Est -> je mange queue de wolper frite - je bois pack eau

baraque Nord -> terminal -> option 2 : dir c:\ -> ...

Heureusement, le matériel du camp fonctionne toujours, y compris le serveur sur lequel le pilote était développé. Afin de le compiler dans sa version actuelle, vous devez utiliser le scanner pour récupérer les données des scientifiques sur le Maelström et les transférer sur le terminal.

vous devez avoir ce message dans votre journal ...

option 3 : saisir "télécharger" -> ... -> option 1 : "compiler" -> ...

L'écran clignote en vert et un message s'affiche.

« COMPILATION TERMINÉE. PILOTE VERSION 0.82.221 COMPILÉ ET SAUVEGARDÉ SUR DISQUETTE. »

quête principale liée à l'émulateur terminée

il vous faut acheminer pilotes du projet émulateur à *Henrietta Russo* (ok après **station campbell**) -> Nord Est -> ...

squelette en gilet pare balles -> ...

"C'est moi qui ai défini ton trajet, Sil. Ta zone de patrouille se termine à un kilomètre de la tour radio donc sers-t'en de repère, elle devrait se trouver au sud par rapport à ta position. Et pour l'amour de Dieu, ne va pas te perdre comme la dernière fois. Tu ne possèdes pas de scan d'identification. NeoCom rencontre des problèmes avec le système de scanner. Tu me reçois ? Sil ? "Reçu, Carla. Ne t'en fais pas, je serai rentré pour le dîner."

...

scannez **squelette en gilet pare balles** (*Jack sobchak*) -> récupérez **plastron en alliage léger** ...

la zone neutre du point pique nique -> avec *Piotr Zynchuk* -> *hyène*, *cyber hyène* et *hyène électrique* -> ... -> *Sparrow* est dans le **Roadside Picnic** -> ... -> **tri de matos** dans la **station service** -> ...

Ouest vers **bunker expérimental Gretel-4** -> ... -> **cadavre** -> ... -> **je le scanne** -> ... -> **je plonge** ma main dans ses entrailles -> ... -> **je prends** les **conserves** -> ...

bunker expérimental Gretel-4

"La série de projets Gretel tient son nom du vieux conte allemand où l'héroïne et son frère répandent des miettes de pain dans la forêt pour pouvoir retrouver le chemin de leur maison. Notre Gretel est différente, toutefois. Plutôt que de répandre des miettes de pain, elle les récupère. Les reliques de grande valeur des Précurseurs deviennent des sujets d'expérimentation visant à déterminer leurs différentes propriétés. Voilà l'objectif de ces projets." Magazine Les Visages du CRONUS, 1975

...

vous devez "effacer" les 3 champs de force

1er support de relique -> **scannez** relique sphérique non identifiée (relique 51021) -> **passez seul** la barrière bleue

tout en **restant** près du **1er support de relique**, *compagnon* prend 1ère relique 57021

vous seul -> posez relique 57021 sur le 3ème support de relique -> champ de force Est disparaît -> prenez 2nde relique 57021 -> posez la sur le 2nd support de relique -> ...

faites venir à vous un *compagnon* qui reprendra la 2nde relique 57021 et **attendra là** -> ...

déplacez vous seul jusqu'au **point d'entrée** -> posez la 2nde relique 57021 sur le 1er support de relique -> champ de force Sud Ouest disparaît -> ...

Sud Ouest -> **panneau informatique** annihile le champ de force Nord Ouest -> allez y -> ... -> **porte** -> **poignet de reliques inactives** dans **pot de fleurs** <- **scannez les** -> ... -> **relique inactive inconnue** dans **coffre fort** <- **scannez la** -> piratez le **terminal** -> **division Ivoire** -> option journaux : personne a quitté l'abri ... vous n'avez pas vu de cadavre, où sont ils ? - **quête terminée**

vous devrez rendre compte à **Martin Kingsley** (ok après **station Campbell**) -> ressortez -> ...

Nord Est vers **station Campbell** -> ... -> **jumelles** -> je tente de **passer discrètement**, c'est un nouvel échec -> **les terres désolées** -> *fou furieux, 2 boss, massacreuse et assassin* -> ...

station Campbell

"J'ai une peur superstitieuse de ce qu'on appelle les 'reliques imitatrices', James. Par exemple, la fameuse 'Mademoiselle Norvège', 'l'ingénieur Pearson' et les autres trucs qui nous font croire qu'ils nous parlent. J'ai même l'impression que ce ne sont pas eux qui m'effraient, mais nous-mêmes : nous abandonnons toute rationalité juste comme ça et croyons que ces morceaux de métal parlants ont passé le test de Turing." Aisha Reynolds, transcription de la conversation téléphonique n°11-393

...

hall d'entrée Ouest -> **j'explose** à distance les **mines électriques** ... -> liste du personnel - terminal portable de *Bella Sharp* - message de *Léo* ...

porte Nord Ouest piégée -> **je la défonce** à distance <- **attaque psionique** -> **recoin Nord Ouest** -> message au sujet de *Samantha* (mention de **la fosse** ...) - terminal portable de *Karen Boyle* -> ...

couloir Nord -> message anonyme - message avec une amorce d'intrigue (mention d'une "bête" dans **la fosse** et d'un figeage du temps) -> porte -> ...

salle Nord Est - Est

gros conteneur forcé contient tromblon (lance grande - arme lourde) et ceinture de laboratoire Archimède (3 reliques à la ceinture)

message pour *Josh* - message sur les notes - message anonyme - confession - message d'adieu de *Samantha* - avertissement anonyme - note pour la fosse (équilibrer la grue de la fosse -> 3 ou 8 / 1 ou 7) - plainte destinée à *Mithell* - message de *Karen*

terminal de *Thomas Sutherland* - terminal de *Shadwick Turner* - terminal de *Robert Mitchell* (mention du début du forage dans la fosse et d'un décalage temporel d'une journée dans le calendrier)

recoin Sud Est -> message de *Josh* -> porte blindée Sud Est piégée -> je la défonce à distance <- attaque psionique -> manuscrit dans toilettes -> ... -> porte -> ...

salle Sud Ouest

casque colosse dans casier

message d'une bonne amie de *Tom* - message pour *Jennifer* - message pour *Léo* de quelqu'un qui lui veut du bien - message sur les notes - message pour *Bella* (mention de lumières au fond de la fosse)

terminal public - terminal portable de *Josh Kelly* - terminal de *Léonard Banks* - terminal de *Josh Kelly* - terminal de *Jennifer Travis* (mention d'une hystérie collective due à "quelque chose" qui a remonté de la fosse)

porte blindée -> relique non identifiée dans conteneur de relique <- scannez la (relique "capsule")

quête terminée - vous devez rendre compte à *Martin Kingsley* (ok voir un peu + bas)

salle Nord Est - Est -> Centre -> message sur la fosse - terminal portable de *Stacy Hart*

vos compagnons s'énervent -> ... -> psychisme 8 pour qu'ils se calment -> ...

panneau informatique central -> déverrouiller les terminaux -> technologie 70 pour le débayer -> ...

le point d'entrée -> camp -> dodo - cuisine - manger -> station campbell -> Centre -> panneau informatique central -> activer la grue -> nécroïde galvanisant, sauteur nécroïde et polype <- ciblez le -> récupérez et scannez relique "polype" -> ...



pour *Crump* ...

niveau 18

technologie + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du maelström 10 - phalange 20 - comité 15 - carmine heights 5 - point pique nique 30

Crump niveau 15 70 / *Katarzyna* niveau 15 35 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

avantage : chacal + 12 chance critique

le point d'entrée -> **camp** -> dodo - cuisine - manger -> Sud Est -> **comptoir commercial** de l'église du maelström -> je prends sa brochure -> je lui revend clé serre tube et pulsar -> ...

la zone neutre du point pique nique -> la station service -> tri matos -> je revend des armes à Audrey Melville tout en lui prenant 2 kits de nettoyage pour fusil Mr. Harvey <- j'en possède dorénavant 4 ... ils servent pour les améliorations d'armes -> j'améliore mon gant psionique électrocinétique torpédo -> Roadside Picnic -> cuisine -> manger

... -> Nord Est vers les bidonsvilles de Junktown -> *exhibitionniste (ptdr)* -> je lui demande ce qu'il fait là -> éloquence 50 - il a subi un traumatisme dans sa jeunesse-> ... -> les bidonsvilles de Junktown -> le site de l'émulateur -> bureau d'*Henrietta Russo* -> remettez lui pilotes du projet émulateur - quête principale liée à l'émulateur terminée

station Magellan -> administration et bureaux -> bureau de *Martin Kingsley* -> dites lui pour le bunker expérimental Gretel-4 - quête terminée -> ... -> dites lui pour la station Campbell - quête terminée -> quête "Ici **Magellan**" terminée -> il n'a pas d'autres tâches a vous confier -> le poste militaire -> cuisine - manger -> entrepôt et parking -> parking -> ...

Ouest vers route Everett -> ... -> jumelles -> je dépasse discrètement des **bandits** -> ... -> **route Everett** -> le viaduc n'a jamais été construit ... ne reste ue les matériaux de gros œuvre -> ...

Ouest -> ... -> quelque chose en contrebas -> je m'approche et scanne la dépouille (*Léna Garland*) >

mur de reliques -> ... -> **division Azur** - **division ébène** - **division Ivoire** -> je tente de prendre un morceau - c'est un échec, il est trop dense -> Nord Est -> ...

cimetière radioactif

"Après la tragédie, la profession de fossoyeur a soudainement eu le vent en poupe." Dernière version du guide d'orientation professionnelle du Nouveau Comité

...

Nord Ouest -> relique "épingle noire" dans **mallette crochetée**

Nord -> des *loufs* qui pillent les tombes -> intimidation 60 -> ... -> ils décampent -> **scannez** 3 tombes -> je n'y touche pas

Centre -> **scannez** 2 tombes -> je n'y touche pas

Sud -> **scannez** 4 tombes -> je n'y touche pas

Ouest -> **scannez** 4 tombes -> je n'y touche pas

Sud Ouest -> **scannez** tombe -> c'est celle de *Layton Langley* - il vous faut le dire à sa soeur *Paris* (ok voir + bas) -> je n'y touche pas

Sud Est -> **scannez** cadavre de membre de la divison ébène (*Roman Vasiliev*) - récupérez sa plaque d'identité

Nord Est -> **cabane du gardien** -> toilettes - **conteneur forcé** - lit de camp -> **Medcom 63 cassé** -> vous pouvez

essayer de le réparer -> réparer 60 -> ... -> Medcom 63 -> guérir des radiations -> idem pour Crump -> c'est payant pour Katarzyna ... elle peut se soigner elle même -> dodo -> Harris Hampton -> je lui dis que j'ai chassé les pilleurs de tombes -> ... -> dites lui pour la tombe de Layton Langley -> je lui dis que le Medcom 63 est fonctionnel - quête terminée <- dorénavant, ce sera toujours gratuit pour nous

dans ce conteneur forcé ...



...
manuel de chirurgie sur le terrain -> + 15 médecine -> point de sortie -> ...

Nord Est -> frontière Nord du Dôme -> ... -> Sud vers zone neutre du point pique nique -> ... -> jumelles -> comptoir commercial d'armement -> j'achète bottes hermétiques parallax, sac à dos ordinaire, veste étanche barrière et kits de nettoyage pour fusil Mr. Harvey le tout pour 3 868 combonds - je lui revends gants de chercheur, bottes de marin, blouse albatros M73 et gants irradiés -> je lui prend gants psionique pyrocinétique Héraclite pour 2 550 combonds - il me reste 910 combonds -> ...

la zone neutre du point pique nique -> il fait nuit - Pyotr Zinchuk vous aborde -> ... -> je lui demande pour Martisha -> ... -> je le questionne sur ses sommeils diurnes -> ... -> demandez a aider -> ... -> dites lui que c'est régler pour les attaques de caravanes -> il sera pleinement satisfait et vous offrira 200 combonds - quête terminée ("chemins dangereux")

devant le Roadside Picnic -> Paris Langley -> dites lui pour la tombe de son frère Clayton -> elle est soulagée et vous remet 250 combonds - quête terminée ("parmi les morts et les vivants")

la station service -> dodo - tri matos -> Audrey Melville -> je lui revends des armes contre 2 852 combonds -> le Roadside Picnic -> Albert Green -> je lui revends des équipements d'armures contre 1 566 combonds -> je possède 5 778 combonds

point de sortie -> Sud Ouest -> ... -> jumelles -> je ne m'arrête pas au comptoir commercial de carmine heights (vivres) -> ... -> jumelles -> des nécroïdes ..., j'y vais -> boubier -> ...

"Nous, le personnel de la Division Ivoire, ne partageons pas le mépris général qui touche les marécages, et en particulier ceux du Dôme. Nous pensons que chaque marécage représente une biosphère étonnante, une boîte de Petri, non pas pour les bactéries, mais pour des espèces biologiques bien plus complexes..." Mark Livshits, directeur du département de zoologie appliquée, Division Ivoire

...
5 nécroïdes toxiques <- relique "nécroperle" sur un des cadavres / 2 caisses de munitions -> point de sortie ->

...

Sud Ouest -> vous atteignez les abords du maelström -> insister mène à une mort certaine -> Nord puis

Nord Est vers la zone neutre du point pique nique -> *Luciole* me pique -> **médecine** 20 -> ...

la zone neutre du point pique nique -> **cuisine - manger - dodo - cuisine - manger - tri matos** -> fabrication **kit de réanimation** sur **établissement scientifique** de la **station service** -> *Bella Raptis* -> **j'échange** 10 points des précurseurs contre **kit de réanimation** -> **j'achète manuel technique sur les armes psioniques** à *Audrey Melville* pour 128 **combonds**

point de sortie -> direction **carrefour** -> ... -> **jumelles** -> **je ne m'arrête pas** au **comptoir commercial** de **carmine heights (médicaments)** -> **carrefour** -> **les bidonsvilles de Junktown** -> avec *Roy Oldie*, 3 **enfants robots** -> ... -> **entrepôt** -> *Geoffrey Geller* -> **médecine** 35 -> ... -> je lui donne 5 **combonds**

point de sortie -> direction **station Magellan** -> ... -> **jumelles** -> des *nécroïdes* ... **je passe discrètement** -> ... -> **station magellan** -> la zone résidentielle -> **système d'égouts** via **les douches** -> Nord Est -> **contenant forcé** au **pied de biche** contient **ASP (lance flamme - arme lourde)** et **manuel technique sur les armes high tech** -> **grotte** à l'Est -> **point** -> **pylône de téléphérique** -> **le projet kaléidoscope** -> **le bunker du projet kaléidoscope** -> Centre -> **casier forcé** contient **relique "entonnoir"** et **batterie grande capacité** -> ... -> la **cuisine** -> **je cuisine - je mange - nous buvons (évier)** -> ... -> **le projet kaléidoscope** -> ... -> **point de sortie** -> Nord Est -> ... -> **jumelles** -> *vieille femme* me pointe du doigt -> **je m'arrête** au ... **comptoir commercial** -> *la vieille femme*, c'est *Mère* rencontrée au **point neutre de la zone pique nique** -> **je refuse** qu'elle me lise de nouveau l'avenir -> ... -> **point de sortie** -> Nord Est -> ...

convoi pillé

"... La disparition des convois dans les territoires à l'ouest du Dôme n'est pas un problème nouveau, et même les postes de garde et les patrouilles de la Phalange proposent une solution partielle à ça : le Maelström dans ces régions se déplace de façon imprévisible, et les Loufs suivent toujours." Extrait d'une note de Gene Feynman, caravanier du Nouveau Comité

là, nous sommes à l'Est du Dôme ...

vous êtes au Sud -> ... -> Ouest -> **princess (fusil tactique - arme lourde)** et **kit de nettoyage pour fusil** de *Mr Harvey* dans **conteneur**

niveau 19

technologie + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / **église du maelström** 10 - phalange 20 - comité 30 - **carmine heights** 5 - **point pique nique** 50

Crump niveau 16 80 / **Katarzyna** niveau 15 30 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

Centre -> **feu de camp et marmite** -> ... -> *des loufs* mené par *Pepper* -> **conviction** 20 pour calmer *Crump* -> **je leurs dis** que je veux un objet qu'ils détiennent -> **psychisme** 45 -> **je ne peux mettre** le feu sans ce dernier -> ... -> "celui qui rampe", donne **petite relique - quête principale liée à l'émulateur terminée** -> **vous devez la ramener à Henrietta Russo** (ok voir ci dessous)

Nord Ouest -> **conteneur** piégé -> Nord -> **conteneur bloqué** par 5 **Cents** (ok après combat) -> ... -> **je provoque** *Pepper* -> *Pepper*, 5 **Cents**, *Your Momma* et *Sab Bug* -> ... -> **diplomate (poings américain)** sur un **des cadavres** -> **point de sortie Nord** -> ...

Nord Ouest -> ... -> **jumelles** -> **je ne m'arrête pas** au **comptoir commercial** de la phalange (**vivres**) -> ...

les bidonsvilles de Junktown -> le Bar -> Bethany Mortensen -> je lui loue 20 **combonds** la maison confortable pour 1 journée - celle qui est au Sud près de Barry Robinson -> ... -> la maison confortable -> **boîte personnelle** - établi de chimiste - lit couchette - cuisinière - toilettes et douche -> **dodo** - **tri matos** -> **entrepôt** -> frère Hugo Kelvin -> j'échange princess, ASP et ? **combonds** contre 2 kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey

j'améliore **vajra**, le poing américain de Crump - je **démonte** diplomate pour obtenir ? **pièces détachées** <- le + faible de mes deux diplomates stockés, il n'apparaît pas lors du commerce ?

le site de l'émulateur -> bureau d'Henrietta Russo -> donnez lui **petite relique** -> ... -> elle doit faire des tests pour voir si tout fonctionne - il vous faut attendre quelques jours ... -> **je vais attendre** dans la maison confortable -> **dodo** - **boire** - **manger** -> ... -> message d'Henrietta Russo reçu, tout est ok -> le site de l'émulateur -> la salle de contrôle -> allez **seul** du côté de l'émulateur - **je vérifie** les **appareils** - **je fabrique** 5 **pneumo cartouches** sur **poste incendie** -> **console principale** -> ...

espace blanc #1

"Même si ça semble convenu comme propos, le Maelström n'est pas la fin, comme beaucoup le pensent, mais le début. Imaginez seulement combien le monde changera si nous apprenons à le contrôler ! C'est comparable à apprivoiser le feu, ni plus ni moins. Sans parler de son impact sur l'équilibre des forces sur le plan géopolitique. 'L'Émulateur' est un atout dans la manche de Nakamura." Extrait du journal de Jerome Sanders, Division Argent

...

vous devez essayé de "parler" au **Maelström**

allez plutôt vers l'extérieur -> ... -> "enfoncez" vous en lui ..

1. Exécuter l'instruction de Russo : ordonner au Maelström de battre en retraite au centre du Dôme.

2. Commettre l'impensable : ordonner au Maelström de s'étendre à tout le Dôme.

...

j'**ordonne** au **Maelström** d'aller au Centre du Dôme ... -> **automatiquement**, vous revenez près de l'émulateur - **vous êtes seul** -> la salle de contrôle -> Henrietta Russo est folle de joie -> ... -> elle vous passe Nakamura au téléphone -> je prends le combiné en **la saluant formellement** -> ... -> elle veut vous voir et dit que vous ne devez rien accepter tant que cette rencontre n'a pas eut lieu ... -> **je remercie** Russo tout en la complimentant

vous devez rejoindre Nakamura dans la **Cité** - quête principale (ok cf. **le bâtiment du conseil**)

le hall d'entrée -> je récupère Crump -> Sparrow -> ... -> il repart à la **zone neutre du point nique** -> Sheerful Jack, -> ... -> il retourne à la **station Magellan - administration et bureaux** -> ... -> Fox est toujours dans la **grotte de l'arène** -> ...

la station Magellan -> laboratoire et aile médicale -> Katarzyna n'étant pas là, j'engage Yoko l'enfant robot -> ... -> **je passe** à la **chambre 2** de la **zone résidentielle** pour l'équiper avec du matos stocké dans **boîte personnelle**

les bidonsvilles de Junktown -> la prison -> Kurt Spengler est candidat pour être Maire de Junktown - ses **supporters de la division ébène** sont à l'extérieur ... -> le Bar -> Bethany Mortensen vous offre à boire ->

j'accepte -> ... -> elle aussi est candidate -> ...

s'ils ne vous les ont pas donné, récupérez sur les affiches devant la prison : pin's votez pour Kurt et prospectus "votez pour Bethany"

vous devrez choisir qui vous soutiendrez pour l'élection sachant que vous pouvez vous présenter (ok après chapelle souterraine)

Est -> vous êtes enfin autorisé a emprunter les portes de la Cité -> ...

la Cité

"La Cité n'est rien qu'un projet d'image. Sous le Dôme, on a besoin de colonies compactes et ergonomiques et de bunkers fortifiés, et non de bâtiments en pierre, de places et d'avenues au milieu du désert, c'est juste une image hors de prix pour cartes postales. Une image payée en sang versé sur les chantiers de ce vain mégaprojet." Recrue anonyme de la Division Argent

...

vous parlerez aux tiers qui "patrouillent" à l'extérieur ... seuls ceux intéressants seront mentionnés

Sud -> poste de garde vide -> ... -> large pont -> Sylvia Halen -> ... -> je lui dis qu'elle a une drôle de façon de parler pour une intello ... -> elle vend des reliques et des composants et fournitures - elle peut échanger si vous détenez reliques graines maudites

... -> Sud Est -> trappe aération vers les égouts (ok cf. la Cité - égouts) -> Est -> Jupiter moon nécessite conduite de véhicule -> ...

White Lines -> toilettes sèches à l'extérieur -> toilettes à l'intérieur -> Hector Cortez -> ... -> je lui demande une blague - elle est nulle -> il s'occupe des caravanes ... - terminal verrouillé -> extérieur Ouest -> relais radio de l'église

3 belles maisons Nord Est -> avec cuisinière - lits etc. -> recette de la soupe festive dans poubelle maison bleue -> camping car nécessite conduite de véhicule -> ...

vers le Nord -> Wharton cardinal automobile nécessite conduite de véhicule -> ... -> square -> ...

Nord Ouest -> faites le tour de l'église -> ... -> devant l'église -> Ernest Philie -> ... -> je lui dis qu'il ferait un bon prêcheur ... -> l'église

Ouest -> parking -> relais radio de l'église nécessite mallette de prêcheur - MM Trucks nécessite conduite de poids lourds -> Eleanor Blank -> ... -> je lui revend pelle -> pourceau nécessite batterie grande capacité

cantine (rouge) -> ... -> maison (bleue) -> ... -> pharmacie (bleu et blanc) -> Medcom payant -> Margaret Thompson échange des points Cronus -> Sud Ouest -> ... -> Centre -> ...

autour du monument en honneur des 1ers colons et du bâtiment du conseil

pourceau -> major Atom Peyton responsable de l'unité spéciale Arès et seul survivant connu de cette dernière > ... -> je continue de l'écouter -> ... -> il vous demande de lui ramener les 18 plaques d'identités

de ses hommes disparus -> j'accepte et lui donne les 7 plaques d'identités que j'ai déjà trouvé (quête "hommage" <- reste 11)

pourceau -> pourceau -> relais radio de l'église nécessite mallette de prêcheur -> Wharton cardinal automobile nécessite conduite de véhicule

le bâtiment du conseil

"Le bâtiment du Conseil n'a jamais été pensé comme une démonstration du pouvoir bureaucratique du CRONUS, mais la tragédie a donné de nouvelles significations aux symboles de l'ancien monde. Vous savez, je ne suis pas architecte, mais en ce qui me concerne, l'abondance de verre, de lumière, de symétrie, de simplicité et l'austérité des lignes me font penser à un temple moderniste. La beauté sobre et calme de ce bâtiment donne de l'espoir pour l'ordre, pour un avenir meilleur pour tous ceux qui vivent sous le Dôme." Tristan Langlois, Division Argent

...

Ouest -> porte du bureau de Nakamura 90 force 90 (ok après la réunion) - porte des appartements 90 force 90 <- je n'y vais pas

Centre -> Charles Holiday et Caesar Whashington -> table holographique

Est -> Jaana Jokela -> ... -> Sud Est -> toilettes -> Nord Est -> ...

Nikimo Nakamura -> ... -> lancez la réunion -> ... -> ma présentation : j'ai accepté de participer au projet émulateur pour sauver des gens sans prendre parti politiquement pour quiconque -> ... -> j'accepte d'aider chaque faction, ça semble juste -> ... -> toutes les factions sont à l'unisson pour continuer le projet émulateur -> vous avez rendez vous avec Henrietta Russo - quête principale (ok cf. après chapelle souterraine)

Sud Ouest -> le bureau de Nakamura -> ... -> vitrine d'armes 180 - relique "panacée" dans casier forcé <- scannez la -> Kimiko Nakamura -> je lui dis pour Minerva -> ... -> je lui dis comment j'ai fait -> ... - terminal personnel de Nakamura -> sortez ...

la Cité -> ... -> Kareem Al Walleed vous interpelle -> ... -> je l'écoute -> ... - il localise la position de Ursula (train routier) - a vous de le remettre en service (cf. Ursula coincée) -> Nord Ouest -> ...

l'église

"Le paradis sur Terre ? N'importe quoi... Le paradis est quelque chose d'accessible grâce à un bienfaiteur et un travail sur soi, et certainement pas par une sorte de 'radioiseur'. Ce 'nouveau monde' virtuel est juste une tentative de l'Église visant à réaliser son principal objectif de la façon la plus simple qui soit, et j'ai bien peur que ça n'ait rien de divin. Je vous recommande fortement de vous détourner de cette erreur et de retrouver les racines de la vraie foi avant qu'il ne soit trop tard !" R. P. Nicholas, pasteur de l'Église catholique, article paru dans CRONUS aujourd'hui

...

accueil -> relique "capsule" dans pot de fleurs

Sud

salle de jeux -> ... -> machine à sous -> je mise 10 combonds, j'en gagne 5 ... -> borne d'arcade -> j'insère 10 combonds ... -> ... -> survie 50 -> ... -> je gruge la machine -> ... -> j'échoue au niveau 2 -> crochetage 50 -> ... -> j'abandonne ... -> Gordon Settler -> ... -> intimidation 40 -> ... ->

salle rouge -> ... -> Amon Ratzinger, un prostitué - 200 combonds -> Yana Maycroft, une prostituée - 200 combonds -> ...

le restaurant - Tim Ginzburg (déjà vu) -> -> Ellie Nicholson -> ... -> Victor Prey -> ... -> Evelina Tomifila vend des vivres -> la cuisine -> ...

Centre

le hall principal -> Oscar Tate -> ... -> Gerald Valenza -> ... -> Révérend Santiago (déjà vu)

Nord

chambrée -> Tersia Adams -> je la réveille -> ... -> Clara Morgan (votre conductrice ...) -> ... -> je lui dis de se calmer et que tout va bien -> ...

toilettes et douches -> Abdulha Youssuf -> ... -> charme 50 -> ... - il parle de sang, de merde et de pisse lors de l'éjection dans le hall principal -> réputation église du Maelström 50

bibliothèque -> ... -> Krista Bornholm vous met en garde contre tout vol dans ...

le bureau du révérend -> Eleanor Kellerman -> ... - elle ne veut pas tout dire -> vitrine d'armes 180 - coffre fort 55 force 65 (ok cf. après chapelle souterraine) - mallette du prêcheur dans casier - terminal de Santiago - trappe d'aération 40 force 80

Pavel Kluchnikov garde l'autre porte à l'accueil ... -> sortez -> Sud Est -> ...

la Cité - égouts

"L'agencement inhabituel du système d'égout de la ville lui a fait une mauvaise réputation, à savoir un endroit où tout peut arriver. Pire encore, ça peut arriver à l'abri des regards, sans la moindre permission des autorités. Cela affecte directement les opérations du système d'égout : la qualité des réparations dans de telles conditions en est fortement réduite. En découle une bien mauvaise publicité du lieu. Comment pourrait-on respecter l'autorité du Nouveau Comité quand on sait qu'il existe un vrai repaire de bandits sous la Cité ?" Heinrich Colwright, analyste de la Division Azur

...

porte de la chapelle secrète de l'église (ok voir ci dessous)

Ouest -> grille crochetée -> ... -> mines spy déglinguée à distance <- attaque psionique -> ... -> cafard

chevalier - reine des gardons -> ... -> firebug (arme high tech - lance flamme) dans conteneur -> scannez cadavre de membre de la division Azur (William Tucker) -> retour à l'Est -> porte de la chapelle secrète de l'église forcée -> ...

chapelle souterraine

"J'appelle ça 'Le nouvel âge sombre'. Nous ne savons pas où nous allons. Nous sommes au beau milieu d'un marécage de ténèbres. Et dans ces ténèbres, des lumières errantes nous guident, car l'Église rayonne plus fort que tout. Le Nouveau Comité, la Phalange, Carmine Heights... Tout ce qu'ils peuvent offrir est la protection en échange d'un travail acharné, et seul l'Abbé leur donne l'illusion d'un miracle biblique... Soyons honnêtes : si vous étiez désespéré et épuisé au point de ne plus croire au lendemain, lequel de ces choix feriez-vous ?" Émission radio Une heure avec Mike Wolfe

...

Sud Est -> scannez personne non identifiée (Mickael Dreiman) -> en passant par le Nord Ouest, vous assistez à un rituel sanglant ... -> attaquez ou bien ... faites 1/2 tour <- j'attends d'avoir d'éventuelles consignes pour les exterminer (ok de ma décision - cf. après le crématorium)...

la Cité - égouts -> Ouest -> tournez valve pour déverrouiller porte (déjà vu de l'autre côté) vers ...

les égouts de Junktown -> 4 membres de l'église du Maelström vous attaquent <- ils sont "costauds" -> ... -> ressortez par l'Est -> ...

les bidonsvilles de Junktown -> point de sortie -> je monte camp -> dodo - cuisine - manger -> message de Ryan Bidsrup -> retourner au camp d'observation du Maelström pour y éliminer des nécroïdes (ok voir + bas)

les bidonsvilles de Junktown -> je choisis d'aider le shérif Kurt Spengler à devenir Maire -> ... -> conviction 60 - je sais être persuasif -> il est d'accord pour que je l'aide -> les discours sont fixés à 18 h 00 sur la scène -> point de sortie -> je monte camp -> dodo jusqu'à 17 h 55 -> les bidonsvilles de Junktown -> attendre 18 h 00 -> la scène -> attendre que Bethany Mortensen arrive -> ... -> Kurt Spengler -> ... -> je dis à Bethany Mortensen qu'elle passera en 1er -> ... -> je dis que son programme attirait des hommes d'affaires véreux et que ce serait "encore" à la division ébène d'intervenir -> ... -> je dis qu'une économie souterraine réglementée ne serait pas, à terme, maintenable par la division Azur -> ... -> je dis qu'elle ne pense qu'à s'en mettre plein les poches - elle dénigre la division Argent -> ... -> je donne la parole à Kurt Spengler -> ... -> je dis que la division Ambre est concernée -> ... -> je garde le silence -> ... -> je garde le silence -> ... -> je garde le silence -> ... -> la foule se disperse ... - quête terminée

la prison -> Kurt Spengler -> je demande les prévisions pour l'élection ... elles ne sont pas très bonnes -> je demande à aider -> il remet 8 pin's "vote pour Kurt" -> il faut persuader le maximum de tiers de les porter, surtout ceux du ... Bar -> Theresa Goddard -> lui dire qu'avec Kurt Spengler, il y aura + de travail pour la division Azur -> c'est ok -> Anton Logniov -> lui dire que Kurt Spengler a fait baisser la criminalité -> c'est ok -> Franklin Ramsay -> lui dire qu'avec Kurt Spengler, il y a plus d'autorité -> c'est ok -> Miles Conelly -> dire que Kurt Spengler protège la division Ambre -> c'est ok -> ...

la prison -> rendre compte à Kurt Spengler pour les pin's - quête terminée -> ... -> je redemande les prévisions pour l'élection ... elles ne sont toujours pas très bonnes -> Kurt Spengler -> je lui dis qu'il serait bon de ternir la réputation de Bethany Mortensen -> outrepassant son statut de shérif ... il est d'accord et vous suggère ...

Il vous étudie des pieds à la tête avant d'opiner lentement et prudemment. Eh bien... Imaginez qu'on trouve quelque chose d'immonde et de scandaleux dans le bar de Bethany. Un énorme rat, par exemple.

...

vous devez attraper un rat ... vivant (ok cf. après site du crash de la capsule)

le site de l'émulateur -> bureau d'*Henrietta Russo* -> arf ... de là, j'aperçois *Katarzyna* devant la console d'alimentation de l'émulateur dans la salle de contrôle -> je renvoie *Yoko*, l'enfant robot qui retourne à la station Magellan - laboratoire et aile médicale -> je reprend *Katarzyna* -> bureau d'*Henrietta Russo* -> a propos de la réunion avec *Nakamura* et *consorts*, je lui dis que c'était agréable d'être considéré comme un être précieux ... -> *Henrietta Russo* énonce les séquences pour la 2nde phase qui consiste à rétablir la connexion avec le *maelström* -> ... -> je mentionne la protection anti anomalie pour contrer l'usure des reliques (trop) proche du *maelström* -> ...

les quêtes principales liées à cette 2nde phase du projet émulateur

recupérer les 3 émetteurs de la balise du *maelström* à *carmine Heights* (ok cf. *carmine heights* en plusieurs étapes) et surtout, de quoi les protéger à la zone neutre du point nique (ok début un peu + bas)

le 1^{er} émetteur de la balise du *maelström* protégé devra être posée à station Magellan - parking (ok après site du crash de la capsule)

le 2nd émetteur de la balise du *maelström* protégé devra être posée à complexe C12 Nashville - plateforme d'observation (ok après site du crash de la capsule)

la localisation exacte du camp des premiers colons est connue des *loufs* (ok début cf. *camp des loufs*)

afin de pouvoir poser le 3^{ème} émetteur de la balise du *maelström* protégé au camp des premiers colons (ok cf. le camp des premiers colons), il vous faudra un implant spécial détenu par l'église du *maelström* (ok voir ci dessous)

vous devez aussi voir avec le comité s'il peut financer le futur camp des scientifiques près des ruines de Concorde [= désert à proximité de Concorde] (ok début ci dessous)

afin d'acheminer les scientifiques et tous leurs équipements au futur camp des scientifiques [= désert à proximité de Concorde], il vous faudra dégotter des véhicules lourds utilitaires auprès de la phalange (ok début cf. la base de la phalange) ou de *white lines* (la Cité)

la Cité -> le bâtiment du conseil -> Sud Ouest -> le bureau de *Nakamura* -> ... -> je lui demande l'amnistie pour *Katarzyna* - elle accepte -> je demande à *Katarzyna* de rester avec moi - c'est ok -> demandez à *Kimiko Nakamura* pour le financement du futur camp de scientifiques [= désert à proximité de Concorde] -> ... -> elle vous demande d'abord un service -> je lui dis que je le réaliserai -> vous devez récupérer les sélectrons confisqués à la station Magellan - poste militaire (ok -> début voir ci dessous) et ensuite, les détruire

l'église -> Centre -> le hall principal -> révérend Santiago -> demandez lui pour l'implant spécial -> il veut que vous trouviez de nouveaux adeptes - vu ce que j'ai observé dans la chapelle souterraine, je décline ... -> Nord Ouest -> le bureau du révérend -> dès qu'Eleanor Kellerman a le dos tourné, Crump fracasse le coffre fort pour y prendre 350 combonds et implant de l'église (implant spécial) -> ...



...

Eleanor Kellerman ne manque pas de nous surprendre -> charme 120 pour qu'elle nous laisse tranquille ...

les bidonvilles de Junktown -> point de sortie -> la station Magellan - poste militaire -> Nord -> Antonio Aguirre -> dites lui pour les sélectrons confisqués -> il vous faut les formulaires de destruction -> administration et bureaux -> Nord -> les bureaux -> Ama Kamau -> dites lui pour les sélectrons confisqués -> ... -> elle vous remet formulaire 211D -> poste militaire -> Nord -> Antonio Aguirre -> donnez le lui -> il vous remet clé du poste militaire -> -> Sud -> bureau -> boîte de sélectrons confisqués dans coffre fort



+ ? combonds ...

vous devez la brûler dans le crématorium au Sud Est de la Cité (ok cf. le crématorium) ou la revendre à la division Orange ...

entrepôt & parking -> station Magellan - parking -> vers la zone neutre du point pique nique -> tempête - survie 40 -> ... ->

la zone neutre du point pique nique -> ... -> avec Audrey Melville, 2 wolpers sauteurs & 2 wolpers fourbes

niveau 20

technologie + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du maelström 27 - phalange 22 - comité 42 - carmine heights 7 - point pique nique 57

Crump niveau 17 85 / Katarzyna niveau 17 55 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45

Audrey Melville -> ... -> je lui dis que le conseil m'a plut - ça l'énerve ... -> je lui demande pour la tombe de la jambe de son grand père, Aaron -> ... -> je lui achète manuel technique sur les armes psioniques -> Audrey Melville -> dites lui pour les protections anti anomalies -> elle veut d'abord que vous retrouviez la famille Janssen au camp des colons (ok cf. camp des colons)

dodo - manger -> point de sortie -> Sud Ouest -> ... -> jumelles -> je loue la discrétion -> les terres désolées -> 6 enfants robots -> ...

niveau 21

technologie + 9 / survie + 6 / pilotage + 5

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström** 27 - phalange 22 - comité 42 - **carmine heights 7 - point pique nique 57**

Crump niveau 18 90 **Katarzyna** niveau 18 55 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

avantage : coûte que coûte -> + 25 détermination + 25 résilience si effet négatif

avantage -> dynamisation -> + 2 PA lors des deux 1ers tours de combat

... -> **camp d'observation du maelström** -> liquidez les 8 *nécroïdes* -> ... - quête de *Ryan Bidsrup* terminée

niveau 22

survie + 9 / pilotage + 12

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström** 27 - phalange 22 - comité 42 - **carmine heights 22 - point pique nique 57**

Crump niveau 19 90 **Katarzyna** niveau 19 55 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

baraque Sud -> **dodo** dans **sac de couchage Morphée** -> baraque Nord -> **établissement d'armurier** -> **je fabrique** 30 batteries d'arme -> point de sortie -> Sud Ouest -> ...

jumelles -> **je m'arrête** au **comptoir commercial** du comité (**armement**) -> **tri matos** - je revends **balai à franges** -> **point de sortie** -> Sud Ouest -> ...

marais salant Jordan Prius -> **survie** 40 pour prendre du **sel** -> je ne bois pas l'eau salée ...

message reçu de *Karma Ishtwani* (**carmine heights**) -> elle vous remercie pour avoir nettoyé le **camp d'observation du maelström**

Sud Est -> ... -> **jumelles** -> **je m'arrête** au **comptoir commercial** de la phalange (**armement**) -> j'échange **ceinture de laboratoire Archimède** + ? **combonds** contre **ceinture de soldat (moi)** et **pantalon de contre amiral (Crump)** ... -> **point de sortie** -> Sud Est -> ...

miroir -> vous observez une vallée -> **perception 7** -> **je demande** à *Katarzyna* d'y aller seule, elle ne veut pas ... -> **j'attends un peu** ... -> une voiture déboule, elle se vautre -> **je descend vers** elle et ... nous nous perdons ! -> ... -> **je cherche la sortie au hasard** en espérant être chanceux - tous nos sens sont perturbés -> ... -> nous finissons par trouver la sortie ... -> Sud -> ...

camp des loufs

"Je me demande si je suis la seule personne à s'inquiéter du problème du traitement des déchets ? Le Dôme, figurez-vous, est un espace limité (tout est relatif, bien entendu), et tôt ou tard, nous allons manquer de place. La Division Argent économise sur tout. C'est plus facile pour eux d'ensevelir les déchets que de construire une centrale de recyclage. Mais j'ai bien peur qu'à cause de l'avarice, il ne reste plus qu'un gros tas d'ordures puant pour seul monument à la gloire des pionniers." Extrait du journal intime d'Emil Borge, Division Ivoire

...

vous êtes au Sud -> **coffre fort piégé** -> *Stuntman* à côté du **camping car gris**

Sud Est -> *Black Goose* -> ... -> *three Times three* mentionne *la reine Victoria* - **tas de déchets** à pelleter -

conteneur piégé sur tour - bloc de béton a exploser

Est -> Mr. Crapper -> ... -> psychisme 7 -> ... -> Francis Drake -> ... -> Hamster -> ... -> il vend des armes, des équipements d'armures, des munitions et des composants et fournitures -> j'échange pantalon à ceinture contre kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey -> tas de déchets a pelleter - établi d'armurier

Centre -> tas de déchets a pelleter

Sud Ouest -> capsule hors d'usage -> Blow ...

Ouest -> établi de chimiste -> mallette pour relique piégée - vitrine d'armes 180 - tas de déchets a pelleter

Nord Ouest -> établi scientifique -> réservoir d'eau empoisonné -> tas de déchets a pelleter -> Dourbell
-> ...

Nord Est -> conteneur piégé -> 2 tas de déchets a pelleter -> caravane nécessite conduite de véhicule (ok après Ursula coincée) -> Fig ... -> caravane de Victoria Legrand -> ... -> Sherlock sait où est le camp des premiers colons, il est parti explorer le labyrinthe de la mort (ok cf. le labyrinthe de la mort)

Nord -> petite tour -> vieux container crocheté -> compote -> ... -> Vieux de l'arène -> remporter le tournoi (ok voir ci dessous) -> j'y vais ...

l'arène des loufs

"Du feu ! Du sang ! DES BONBONS ! On s'élance dans le Maelström ! On s'élance dans l'ÉTERNITÉ ! Can

...

vous devez tuer tous les loufs - récupérez les badges de loufs sur les cadavres

quelques mines et des anomalies ... container 40 à l'Est

Nord Est -> container forcé 110 au contient kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey -> container forcé 100

Nord -> boîte à relique contient relique "peluche" -> ... -> 2 groupes de loufs apparaissent, les flocons et les sucres d'orge -> ... -> psionique 90 - louf d'un groupe supprime louf de l'autre groupe ... -> automatiquement, vous êtes le 3ème groupe ... affrontez les flocons et les sucres d'orge qui sont eux même en concurrence !

vous devriez avoir 16 badges de loufs -> container forcé ...

scannez squelette de membre de la division ébène (Juris Storm) <- prenez sa plaque d'identité

point de sortie -> camp des loufs -> Vieux de l'arène -> ... -> je dédie la victoire à moi même - quête terminée ->
Est -> Hamster -> je lui revend 2 armes de corps à corps - je lui prend manuel technique sur les armes légères

point de sortie -> je monte camp -> boire - manger - dodo - manger -> Sud Est -> ... -> jumelles -> j'évite nécroïdes dans forêt -> ...

Ursula coincée

"Parfois, je me rappelle le véhicule que j'ai vu sur le parking du Rogers en 1975 : un énorme engin composé de plusieurs remorques qui prenait presque toute la place. À travers la porte ouverte d'une des remorques, j'ai aperçu une espèce de caserne. Une autre était remplie de machines et d'établis bien alignés. On raconte que le véhicule a disparu... Je ne vois pas où il a pu passer et où on pourrait cacher un truc aussi énorme !" Ludwig Schwarzmeier, ingénieur

...

vous êtes à l'Est -> Sud Est -> **boîte de relique** **crochetée** contient **relique "entonnoir"**

siège conducteur Ursula (ok voir + bas)

Nord Est -> **gros container** 150 force 150

Nord -> **boîte de relique forcée** -> **manuel technique sur les armes légères** dans 1 des 2 **vieux contenaires forcés** -> **gros container forcé** pied de biche

niveau 23

survie + 14 / médecine + 5 / pilotage + 2

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström** 27 - phalange 22 - comité 42 - **carmine heights** 22 - **point pique nique** 57 - **loufs** 5

Crump niveau 19 90 **Katarzyna** niveau 19 55 / **Cheerful Jack** 35 / **Yoko** 30 / **Fox** 40 / **Sparrow** 45

conteneur 110 force 130

Ouest -> **point de sortie** -> **je monte** **camp** -> **dodo** - **tri matos** -> **Ursula coincé** -> passez par le dernier wagon -> ... -> 3 **squelettes** et **nécroïde pyromane** -> ... -> **carte clé Ursula** et **relique "nécroperle"** à récupérer sur **cadavre nécroïde pyromane** -> ...

revenez "dans" Ursula -> **panneau de commande du système de raccordement** -> ... -> **il faut démarrer le moteur** -> Est -> **siège conducteur Ursula** -> ... -> **carburant (jerrican)** -> démarrez le moteur -> mettre en marche - ça coince -> ... -> **panneau de commande du système de raccordement** -> je n'arrive pas à faire ce qui est demandé (ok cf. après **le labyrinthe de la mort**)

point de sortie -> **je monte** **camp** -> **tri matos** -> Nord Ouest -> **camp des loufs** -> **je revends clés serre tubes** ... -> Nord Est -> **je répare la caravane** - **boîte personnelle** dans **coffre** -> ...

Félicitations : vous avez enregistré un véhicule pour la première fois.

Cela vous permet de vous déplacer sur la carte globale bien plus rapidement et en vous fatiguant bien moins qu'à pieds. La vitesse et le confort de la voiture dépendent de son type, mais toutes ont un coffre où vous pouvez ranger des trucs. Souvenez-vous que vous ne pouvez posséder qu'une voiture à la fois, si vous décidez d'en changer, vous devrez abandonner l'ancienne.

...

j'embarque direction **marque d'un assoiffé** -> ... -> **stop** au lieu inconnu -> ...

site du crash de l'Eldorado #1

"Jusqu'à ce que la construction de la Flèche commence, le fait de jeter des cargaisons par la partie supérieure du Dôme était une pratique répandue. L'équipement trop fragile pour ce type de livraison était apporté sous le Dôme à bord de rares vols effectués par des avions mis sur la touche. Après l'atterrissage, on déchargeait les appareils, qu'on stockait ou qu'on démontait ensuite pour récupérer des pièces. Tout dépendait de leur état... Sauf pour l'Eldorado, bien sûr... Lui, il s'est crashé." Extrait d'un rapport de Simon Meltzer, responsable du service des transports du CRONUS, 1974.

...

Nord Ouest -> gros container 150 force 150

Nord -> container forcé contient batterie grande capacité et kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey

1ère porte arrière piégée

avant de l'avion -> boîte de relique contient relique "peluche" ->

Sud -> capitaine Mayday, un louf -> je tente de désamorcer la situation -> éloquence 80 - se partager le contenu de l'avion -> technologie 75 pour conclure l'accord -> suivez les immédiatement -> ... -> sur, et depuis, le toit de l'avion, 5 tourelles étranges -> ...

scannez corps de louf (mère de la fille) -> ... -> scannez corps de louf (Pop Corn) - container contient manuel technique sur les armes higt tech -> scannez tourelle étrange - récupérez batteries d'armes sur ces dernières

les loufs encore vivants vous attaquent -> ... -> fragment de revêtement pour entrer dans l'avion -> ... -> 2nde porte arrière nécessite clé de Daria -> le cockpit -> posez corde -> descendez ...

site du crash de l'Eldorado - grotte en dessous

"Je n'ai rien fait qui aille à l'encontre des instructions : on a déchargé l'avion et ce qui ne pouvait pas être emporté devait être détruit. Je jure que j'aurais appelé les démineurs immédiatement à la fin de la mission de l'équipe scientifique... Vous avez écrit dans le protocole d'hier que j'avais 'entraîné la perte de matériel et de personnel par inadvertance', mais quel est le rapport avec moi ? Je n'ai fait qu'autoriser les actions du groupe de scientifiques, un point c'est tout ! Je ne sais pas ce que c'était et ce qui se passe là-bas. Personne ne le sait ! Pourquoi je devrais être tenu responsable de leur échec ? Et pourquoi maintenant ? Je n'ai même pas été arrêté officiellement ! Appelez Nakamura ! Tenez-la au courant !" Transcription de l'interrogatoire de Simon Meltzer, ancien responsable du service des transports du Nouveau Comité, 1977.

...

scannez relique inconnue - note

personne inconnue portant une servocuirasse et 3 squelettes

niveau 24

survie + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du maelström 27 - phalange 22 - comité 42 -

carmine heights 22 - point pique nique 57 - loufs 5

Crump niveau 20 90 **Katarzyna niveau 21** 50 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45
avantage : entraînement intensif -> + 3 PA max. + 1 PA + 1 PA départ

scannez cadavre personne inconnue portant une servocuirasse (*Lee Parson*) -> scannez les 3 squelettes (*Angela Darell, Hans Heinsenhower et Martush Walensa*) -> récupérez clé de placard pour uniforme

montre contaminée par la relique dans mallette -> elle a été offerte par *Daria Troyer*, vous devez la retrouver (ok cf. **carmine heights**)

container 120 - force 130 - container 150 - force 130 - note - carnet

échelle vers Nord -> conteneur forcé pied de biche -> ... -> **conteneur de relique** inaccessible

furtivité près de l'échelle menant l'Est -> 3 *Mobios télékinétiques* -> furtivité -> je récupère 2 reliques dans les boîtes à reliques - je ne me sens pas assez bien équipé pour attaquer (ok après **le labyrinthe de la mort**)

je remonte -> ... -> fouille du campement des *loufs* -> point de sortie -> monter **camp** -> tri matos - dodo -> j'améliore wasp (pistolet à fléchettes) de *Katarzyna* -> retour au ...

site du crash de l'Eldorado #2

queue de l'avion pour atteindre le Nord Est -> 3 *nécroïdes* -> ... -> relique "nécroperle" sur l'un d'eux - mot de passe du cordon de sécurité sur un autre ...

container 130 - force 150 - container forcé contient salamander (lance flamme - high tech)

terminal scientifique et générateur mobile inutiles car tourelles détruites <- récupérez y les batteries d'armes

point de sortie -> *caravane* -> Est vers **marque d'un assoiffé** -> ... -> poursuite avec des *loufs* -> ... > après maintes opérations dont **sagacité** 7 plusieurs fois, je réussis à les distancer -> ... **marque d'un assoiffé** -> ...
-> utilisez pelle pour trouver relique "flasque profonde" <- **scannez** la -> Sud -> ...

base de la phalange

"Sur le coup, je ne l'ai pas cru, je pensais que c'était une sorte d'illusion. Mais non, c'était là, une énorme forteresse, je déconne pas ! Sauf qu'au lieu des canons, il y avait des tourelles. Je vais être honnête, je me suis fait dessus. J'ai pas l'habitude de me promener sous la menace d'une arme. Je suis resté planté là un moment, et je me suis fait la malle, loin du danger." Histoire de feu de camp, Elliot Travis, caravanier

...

extérieur -> Nord -> grille d'égouts Nord vers trappe aération Nord -> 1/2 tour -> **scannez** servocuirasse peinte (*Sofia Himmel*) - récupérez couleur du reinheitsgebot -> Sud -> grille d'égouts Sud vers trappe aération Sud -> 1/2 tour -> Centre -> **MM trucks**

entrée -> *Goodmund Rusk* -> ... -> **scannez** tourelle -> ...

remparts ouest -> r.a.s. -> Est -> MM trucks et 2 pourceaux -> casse tête des précurseurs - j'ai mis tous anneaux à gauche ? -> ... -> passez sous rempart Est -> Est -> scannez squelette de membre de la division ébène (Raïden Palmer) - récupérez sa plaque d'identité -> Nord -> ...

Nord Est

Ruby Zhao devant résidence de Zemeckis -> entrez -> ... - toilettes - lit - etc. terminal archivage quantique -> Matvey Andrievitch -> ... -> demandez lui une boisson -> ... -> Hieronymus Zemeckis -> demandez lui pour les véhicules lourds utilitaires -> il est d'accord mais, devant s'y présenter aux élections, vous devrez d'abord prendre des "informations" auprès des résidents de carmine heights (ok cf. carmine height) -> ... -> Katarzyna et Crump refusent de se faire enrôler par la phalange <- manquerait + que ça !

Nord

poubelles - trappe aération Nord vers grille d'égouts Nord - MM trucks

3 habitations bien équipées a fouiller -> recette de kebab de hyène ...

entreprise de caravane -> mot de passe de l'ordinateur de service de la caravane - poste incendie (5 pneumo cartouches fabriquées) - terminal de service de la caravane nécessite sélectron du chef de la phalange -> gants pour homme d'affaire Midas - vitrine d'armes 180

dans ces 4 derniers bâtiments ou alentours, vous trouvez au moins 3 reliques et manuel technique sur les armes légères

Lisa Squire vend des vivres -> je lui revend ASP, fire bug et 3 pelles - je dispose de 7 486 combonds

Sud

poste de traite -> Barbara Kamau -> ... -> je lui demande si elle connaît Ama Kamau -> c'est un des ses 2 soeurs ... -> Big Phil vend pneumo cartouches, kit de réparation mécanique et composants et fournitures -> je lui achète 6 batteries compactes vides, ses 40 pneumo cartouches, 2 minerais polymécaniques et manuel technique sur les armes psioniques / établi d'armurier (je fabrique 15 cartouches de fusil d'assaut) - établi de chimiste/ Wharton cardinal automobile derrière

j'améliore le cryolaser cordex de Katarzyna -> j'améliore le cryolaser cordex de Katarzyna -> j'améliore vajra de Crump

la cantine -> relique "spirale" dans pot de fleurs -> Rufus Blanco échange des points Cronus -> Ubon Sawan vend des vivres et des boissons - je lui revend pelle

vers la caserne -> Eon Bormont vous met en garde -> la caserne -> toilettes - douches - lits - boîte personnelle -> extérieur -> trappe d'aération Sud vers grille d'égouts Sud

Centre Sud -> ...

garage souterrain de la phalange

"Comment on a réussi à mettre sur pied un tel entrepôt ? Parce que les gens ici sont respectables, je vous le dis. Tous les déchets et les paresseux ne sont pas les bienvenus ici. Je me fous de qui vous étiez avant et de ce que vous avez fait. Faites bien votre boulot et on vous accueillera les bras grands ouverts. Sinon, allez voir ailleurs." Mai Nguyen, administratrice d'entrepôt de la Phalange

...

niveau 25

survie + 11 / pilotage + 10

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström** 27 - phalange 22 - comité 42 - **carmine heights** 22 - **point pique nique** 57 - **loufs** 5

Crump niveau 21 90 **Katarzyna** niveau 21 50 / **Cheerful Jack** 35 / **Yoko** 30 / **Fox** 40 / **Sparrow** 45

Ouest -> *les tiers présents* vous disent, entre autres, de ne pas toucher aux **véhicules** ... -> Nord -> 2 ascenseurs pour atteindre l'**étage supérieur** -> **établi d'armurier** -> **bureau** -> **Dan Protz** -> ... -> **numéro de la bd bazooka girl** dans **casier** -> **raven (pistolet)** dans **coffre fort** - **mistress (arme corps à corps)** dans 1 des 2 **casiers forcés** - **Crump** s'étant fait attrapper, **je me suis repenti** ... -> **grille prison** -> redescendez -> ... -> station de stockage de servocuirasse / 2 terminaux publics pour ascenseurs vers **étage inférieur** -> ...

Nord -> **boîte de relique crochetée** -> **guide a toutes berzingués** dans **pires de livres** : + 15 **conduite**

Centre -> **établi scientifique** -> **Johnny White** vend **transcripteur** contre 1 000 **combonds**

Est -> **Ben Shteinan** -> ... -> **Mai Nguyen** -> ... -> **je lui dis** la vérité -> ... -> elle vend **transcripteur** contre 1 000 **combonds** négociable à 800 -> ... -> **les étagères** sont surveillées (*tiers* et *tourelles*), **je n'y touche pas**

Nord Est -> **porte vers la carte du Dôme** -> retour ici -> **la base la phalange** -> **point de sortie** -> **la caravane** -> **tri matos** -> ...

j'améliore le **bruiser** et **vajra** de **Crump** .-> j'améliore mes **gants psionique électrocinétique torpédo** et mes **gants psionique pyrocinétique Héraclite** -> j'améliore le **cryolaser cordex** de **Katarzyna**



toutes les armes équipées sont de rang 6 ...

Ouest -> direction **le labyrinthe de la mort** -> ... -> **je m'arrête** pour ramasser ... **pierre** -> ...

le labyrinthe de la mort - entrée

"Comment ça se passe sous le Dôme ? Eh bien, c'est mieux que là d'où je viens, ça c'est sûr. Je peux bien le dire, maintenant : je me fous pas mal de ces conneries de 'futur de l'Humanité' et de 'la plus grande découverte'. Moi, mon but, c'est de pas retourner en cellule. Et putain, je suis prêt à accepter n'importe quel boulot, même le plus misérable, ou même à subir l'attitude de la Division Ébène pour éviter la taule. Et de toute façon, ce serait stupide. Sortir de prison pour se retrouver direct dans une autre... Non, ça sert à rien." Trent "Daring" Butch, n°54771, étude sur la Division Ambre

...

scannez pierre (relique lithomorphe)

Sud -> scannez squelette membre de la division ébène (André Sans) <- récupérez sa plaque d'identité

Nord -> container forcé contient gants hermeticon

Centre -> tiers parlent d'un fils disparu, de Kenny, de loufs à l'intérieur et de la ventilation ... -> Gregory Phelps -> ... - je pari 100 combonds que j'en reviendrai -> ... - conservez une sauvegarde au cas où ... -> ...

le labyrinthe de la mort

le Hall

"Comment expliquer ça, fiston... On dirait bien qu'ils m'ont amené ici par rapport à ce programme, mais qu'est-ce qui a changé ? Tous ces ingénieurs, biologistes, docteurs... Ils construisent le futur, ici. Et moi, je suis quoi, alors ? Fais ci, fais ça, porte ceci, enlève cela. Exactement comme avant, sous constante surveillance. Ils ne me traitent pas mal, c'est vrai, mais je pense que c'est grâce à mon âge. Je suis pas aveugle, pas encore, je vois parfois comment ils traitent les jeunes de notre division. Nous sommes tous prisonniers, ici. Moi, eux, toutes les recrues d'une manière générale... Nous ne quitterons jamais cet endroit." Christopher "Tif-Grise" Davis, n°59371, extrait d'une étude de la Division Ambre

...

vous ne pouvez ressortir ... porte du labyrinthe fermée (ok + tard)

passez la décontamination -> bureau de surveillance -> scannez cadavre de membre de la division Argent (Adam Tresh) -> Mister Straightedge -> ... -> je lui donne cigarettes -> il dit de se méfier de l'homme rouge -> écran de surveillance ...

grande salle -> pyromane et massacreuse -> ... -> ascenseur bloqué en bas -> attachez corde sur poutre -> descendez -> ...

les cellules

"Putain, mec, ça craint ici. Enfin, être de la Division Ambre, ça craint. Pour la Division Azur ou Ivoire, et surtout pour les Gris, ou comment tu les appelles, c'est tranquille. Mais le top du top, c'est pour la Division Ébène. Imagine-toi, ils se pavanent comme c'est pas permis, et débordent d'arrogance en nous pointant leur flingue sous le nez. File-moi un flingue, et moi aussi, j'aurais l'air d'un putain de dur." Billy "Le Futé" Rodriguez, n°50953, extrait d'une étude de la Division Ambre

...

vous êtes au Nord

scannez les 5 cadavres de membres des divisions Ivoire, Azur, ébène, Ambre et Argent

Est -> tourelle Mk III -> **scannez** 2 cadavres de membres de la division ébène - **scannez** 3 cadavres de membres de la division Ambre

la caserne -> lits - casiers dont 2 forcés -> 3 manuels techniques (2 armes high tech et 1 corps à corps), veste étanche barrière, kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey et ceinture de laboratoire Archimède (3 reliques) -> reste 3 boîtes en métal (ok voir + bas)

vers Nord Est -> **scannez** cadavre de membre de la division Ambre - **scannez** cadavre de membre de la division ébène (Robin Johnson) - récupérez carte magnétique du directeur -> rampe -> ...

Nord Est -> bureau du chef -> ... -> terminal scientifique -> messages avec mention de l'homme rouge -> chambre du chef -> Sherlock -> ... -> je lui dis que je peux le faire sortir d'ici - il localise le camp des premiers colons - quête terminée -> Sherlock est avec vous - équipez le au mieux -> coffre fort 120 force 120 (ok voir + bas) -> salle d'eau du chef -> **scannez** squelette et récupérez carte magnétique du labyrinthe

Nord Ouest -> ... -> la cantine -> **scannez** 2 cadavres de membres de la division ébène - recette des yeux au plat dans réfrigérateur -> Devin Santino -> ... -> les toilettes -> **scannez** cadavre de membre de la division ébène - prendre monarch (mitrailleuse - arme lourde) déclenche affrontement contre Lester Rickman, as du couteau et Devin Santino -> salle de surveillance -> pantalon Isaac dans casier -> je liquide le golem et récupère carte magnétique -> coffre fort forcé contient tromblon (lance grenade - arme lourde)

niveau 26

survie + 4 / pilotage + 8 / pièges + 9

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du maelström 27 - phalange 22 - comité 42 - carmine heights 22 - point pique nique 57 - loufs 5

Crump niveau 22 90 **Katarzyna** niveau 22 50 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45

Nord Est -> chambre du chef -> coffre fort forcé pied de biche contient matilda (pistolet - arme légère) et relique "holmes" a scanner -> la caserne -> **Crump** force les 3 boîtes en métal verrouillées -> dodo -> Nord Ouest -> la cantine -> cuisine - manger - boire

Sud Ouest -> ... -> le laboratoire -> relique "spirale" dans boîte à relique -> **scannez** 3 cadavres de membres de la division ébène -> terminal -> message mentionne syndrome de Marfan pour l'homme rouge -> ... -> nécroïde infernal -> panneau de commande de la porte -> ... -> **scannez** cadavre de membre de la division Ambre -> ...

la prison -> terminal de la prison piraté -> j'ouvre toutes les portes -> tournez la valve dissipe jets de vapeur -> ... -> toucher cadavre implique affrontement contre 2 désaxés et tourelle Mk III -> ... -> **scannez** cadavre -> ... -> **scannez** les 6 cadavres de membres des divisions ébène et Ambre -> récupérez mot de passe du terminal de la prison - 4 notes -> terminal scientifique -> ... -> je me retourne brusquement -> ...

porte Sud Est -> muscle 8 via **Crump** -> ... -> salle de torture -> **scannez** cadavre de membre de la division Ambre -> ...

Nord -> ascenseur ne bouge pas -> ... -> Sherlock parle du chef de la sécurité -> Nord Ouest -> salle de surveillance -> terminal scientifique pour activer l'ascenseur -> ...

le hall -> carte magnétique du labyrinthe ouvre la porte du labyrinthe -> déséquiper Sherlock avant qu'il reparte au camp des loufs -> ...

le labyrinthe de la mort - entrée -> Gregory Phelps -> ... -> éloquence 80 pour tout lui raconter - il vous donne les 200 combonds du pari -> je mange -> point de sortie -> ...

direction **Ursula coincée** -> ... -> **je m'arrête** -> arbre avec des oiseaux -> **perception 6** -> **survie 25** -> **médecine ?** -> **psychisme 5** -> c'est une sorte d'arbre de Noël -> **pelle** pour déterrer **relique** -> **Ursula coincée** -> scannez la **relique "boule blanche"** -> allez "dans" Ursula -> **siège conducteur Ursula** -> assurez vous que le moteur tourne -> **panneau de commande du système de raccordement** -> ...

LE RACCORDEMENT S'EFFECTUE AVEC LES 4 TIGES. LES TIGES 1 ET 4 SONT SUR LES CÔTÉS DU WAGON AVANT. LES TIGES 2 ET 3 SONT SUR LES CÔTÉS DU WAGON ARRIÈRE.

POUR RACCORDER LES WAGONS, CONNECTEZ LEURS TAMPONS. RETIREZ LES TIGES 1 ET 4, ET ENFONCEZ LES TIGES 2 ET 3. POUR DÉTACHER LES WAGONS, RETIREZ LES TIGES 2 ET 3 ET ENFONCEZ LES TIGES 1 ET 4.

LES TIGES SONT SÉLECTIONNÉES À L'AIDE DES BOUTONS 1 À 4. LA PRESSION EST FOURNIE PAR LA PÉDALE (PRESSION NÉCESSAIRE : 15 MPa). LE LEVIER PERMET D'ORIENTER LA PRESSION. APRÈS CHAQUE DÉPLACEMENT DE TIGE, LA PRESSION RETOMBE DANS LE SYSTÈME.

...

1ère étape : tiges 2 et 3 doivent sortir de leur sillon -> ...

Vous enfoncez la pédale et la tige de raccordement sort de son sillon dans un bruit métallique.

...

2nde étape : tiges 1 et 4 doivent s'enfoncer dans leur tampon -> ...

Vous enfoncez la pédale et la tige de raccordement est enfoncée dans le tampon.

...

pour les 4 tiges, faites d'abord monter la pression à 15 Mpa -> levier X fois -> pédale -> si ce n'est pas bon, recommencez en changeant X

Les wagons se détachent avec un bruit ressemblant à un gros soupir. Vous entendez le bruissement de la terre qui s'éboule, puis le dernier wagon d'Ursula commence à s'éloigner, plongeant lentement dans les sables mouvants.

...

siège conducteur Ursula -> ... -> **quête terminée** -> **je choisis** la 2nde option -> ...

camp d'Ursula

BEGIN OUTPUT

SECONDARY POWER UNIT (ICE) DISABLED. PRIMARY POWER UNIT OPERATING IN PARKING MODE.

THE FOLLOWING SYSTEMS ARE ACTIVATED: WATER FILTER (OK), BOILER (OK), MEDCOM (OK).

BATHROOM AND BEDS ARE SANITIZED. HAVE A PLEASANT REST.

=== END OUTPUT ===

On-board computer of the Ursula road train

en lieu et place de **Ursula coïncée** ... Ursula est mon nouveau véhicule

Ursula est équipé de : tous établis - Medcom 72 **payant** - cuisinière - lits - station de stockage de servocuirasse - toilettes - douches - **boîte personnelle**

siège conducteur Ursula -> **site du crash de l'Eldorado** - grotte en dessous -> je m'occupe des 3 *Mobios télékinétiques*

niveau 27

survie + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström** 27 - phalange 22 - comité 42 - **carmine heights 22** - **point pique nique 57** - *loufs 5*

Crump niveau 24 95 **Katarzyna** niveau 24 50 / *Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45*

avantage : main lourde -> - 2 courage ennemi durant 10 tours si coup critique

restait 2 piles de pierres et container (veste en cuir) -> ... -> **site du crash de l'Eldorado** -> **point de sortie** -> Ursula -> je monte **camp d'Ursula** -> **dodo** - cuisine - manger -> direction **la base de la phalange** -> ... -> Ursula tombe en panne -> **technologie 50** -> ... -> **technologie 60** -> **science 60** -> ... -> c'est ok -> ...

la base de la phalange -> 4 *enfants robots* l'attaquent, aidez les -> ...

niveau 28

survie + 19 / pilotage + 2

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström** 27 - phalange 27 - comité 42 - **carmine heights 22** - **point pique nique 57** - *loufs 15*

Crump niveau 24 95 **Katarzyna** niveau 24 50 / *Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45*



survie 150 -> + 1 courage

Sud -> poste de traite -> commerce avec Big Phil -> je revend des armes et des équipements d'armures - j'achète quelques composants pour améliorer le cryolaser coeurdex de Katarzyna -> point de sortie -> direction carmine heights -> ... -> je m'arrête et suis seul le sentier vers un lac saumâtre -> ... -> après toutes observations, je m'en vais et en parle avec Crump et Katarzyna -> avantage volonté de fer + 15 résilience -> ...

carmine heights

"... c'est pourquoi le Dôme deviendra le nouveau bastion de la démocratie. Je ne voudrais pas passer pour un prédicateur illuminé, mais ce sera ici et maintenant, ou jamais. Alors que les démocrates sont en guerre permanente contre les républicains loin du Dôme, nous y construirons à l'intérieur un nouveau monde progressiste. Personne d'autre ne peut réaliser ça." Nevill Thompson, extrait d'un débat avec Anthony Rolf, 21 mai 1977

...

Sud Ouest

parking -> panneau d'affichage annonce concert à 20 h 00 salle de l'asile -> pourceau - feu & marmite -> Dani Verrochio -> ... -> je lui donne cigarettes -> ... -> Xenia lemech vend des armes, des équipements d'armures, des munitions et des composants et fournitures

Sud Est

allée principale -> Rose Dillard (quête Zemeckis) - Regina Vico (quête Zemeckis) -> pourceau -> maison de Rajesh Patell -> son ami Mike s'est enfermé -> trappe aération crochetée -> sous sol du bourreau -> note de suicide de Mike Shellenberge -> Rajesh Patell -> ... -> éloquence 85 pour lui dire qu'il n'y pouvait rien -> lit -> remontez -> ...

pharmacie -> établi de chimiste - Medcom 72 payant -> Terry Huff (quête Zemeckis) -> porte 50 fermée et gardée -> Rosalia Mils (quête Zemeckis) -> ... - elle vend boissons et santé et médecine -> Daria Troyer (quête Zemeckis terminée) -> elle est pilote -> ... - je reste calme -> présentez lui montre contaminée par la relique

-> ... -> racontez en détail pour l'Eldorado -> ... - quête terminée

d'autres tiers ont des dialogues pour la campagne de Zemeckis, je ne les indiquerai plus

Ouest

l'hôtel -> terminal archivage quantique - lits -> je fabrique 20 pneumo cartouches sur poste incendie -> toilettes et douches -> boîte personnelle -> ...

la cantine -> Balthazar Ackerman échange des points Cronus - note mentionne problème d'eau -> ... -> Eysten Nyberg vend des vivres -> cuisinière - caisse enregistreuse

Centre

Wharton cardinal automobile -> local technique -> vitrine d'armes 180 -> établi scientifique - servante d'atelier crochetée -> terminal scientifique -> message mentionne problème d'eau -> Robin Hellworth et Todor Gerviev -> ils essaient de mettre au point une isocombinaison -> l'une veut relique brise glace qu'elle localise dans garage souterrain de la phalange (ok voir après site d'essai secret) et l'autre souhaite fibre de sheelite qu'il indique être dans les bidonsvilles de Junktown (ok après le crématorium) -> container 100 force 120 surveillé

Nord Ouest

le laboratoire -> boîte de pellicules cinématographiques -> perception 6 -> ... - le 5ème film est absent -> visionnez les 4 autres -> ... -> terminal à relique -> la séquence est Jaune - Rouge - Vert - Rouge - Bleu clair -> récupérez disque multicolor -> scannez le -> relique "disque arc en ciel" -> ... -> Dang Thi Long

Nord

Wharton cardinal automobile -> maison des Raysners -> recette de la tourte à la pomme de terre dans réfrigérateur -> Olivia Rayners -> ... -> Johan Raysner -> demandez lui pour les 3 émetteurs de la balise du maelström -> ... -> Olivia Rayners parle des élections et lui de l'isocombinaison -> je dis à Olivia que j'ai de l'expérience en matière d'élection (Junktown) -> elle vous donne 3 affiches de carmine heigts que vous devrez poser sur 3 panneaux d'affichage (ok voir un peu + bas) ... -> coffre fort 120 force 150 - établi scientifique

Nord Est

la prison -> ... -> 2 grilles -> ... -> la station de pompage -> ... -> Gordon Neuman -> container forcé contient almanach des merveilles de la science : + 15 science -> terminal de commande du distillateur

Est

la ferme - sens Nord -> Sud -> 1er local -> terminal indique un manque d'eau - fermes hydroponiques -> 2nd local -> fermes hydroponiques -> cuisine et chambre -> ... -> sortez -> Igor Potamin (vu en 1976) -> ...

en face du 2nd local -> je pose affiche de carmine heights sur panneau d'affichage -> Sud -> allée principale -> Centre -> je pose affiche de carmine heights sur panneau d'affichage - je modifie celle de Zemeckis -> parking -> je pose affiche de carmine heights sur panneau d'affichage - je modifie celle de Zemeckis

Nord -> maison des Raysners -> Olivia Rayners -> dites lui pour les affiches - quête terminée -> Johan Raysner -> dites lui pour les affiches -> questionnez le sur l'isocombinaison ... -> vous savez déjà ce que vous devez faire (cf. local technique -Robin Hellworth et Todor Gerviev)

point de sortie -> Ursula -> Ouest par le Sud -> ... -> problème avec Ursula -> je tire le frein à main -> méditation -> ...

site d'essais secret

"La servocuirasse, voilà l'arme du futur ! Avec ça, même un intello de la Division Ivoire se transforme en redoutable combattant... du moins à première vue. Il faut garder à l'esprit que ça n'exclut pas le facteur humain, vous comprenez ? Comment dire... un bleu, ça reste toujours un bleu, peu importe l'équipement. L'expérience au combat est indispensable." Bruce Simms, Division Ébène, interview du 4 juillet 1976

...

Est -> ... -> mines d'infanteries détruites à distance -> scannez cadavre de la division ébène (Tyron Greddy) -> récupérez sa plaque d'identité -> Nord -> ... -> vers la base -> mine détruite à distance devant porte salle Est -> entrez -> ...

salle Est -> 2 établis d'armurier - guide dans la tête de l'ennemi dans armoire : + 15 arme lourde - armure hoplite et casque argus dans casier forcé pied de biche - station de stockage de servocuirasse - scannez servocuirasse étrange - elle a été "sabotée"-> ... -> porte vers toilettes déclenche affrontement contre, successivement, 3 servocuirasses étranges -> ... -> scannez les

niveau 29

pilotage + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du maelström 27 - phalange 22 - comité 47 - carmine heights 37 - point pique nique 57 - loufs 15

Crump niveau 25 100 Katarzyna niveau 25 50 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45

toilettes-> ... -> 1/2 tour -> porte vers salle Ouest crochétée -> salle Ouest -> Thomas Wood et Rosaria Wood -> ... -> David Kushner -> ... -> Eliza Borges -> ... -> Uwe Miller -> ... -> Carl blauhoz -> ... -> ils ont tous un badge projet poltergeist -> panneau de contrôle indique qu'il reste 3 "fantômes" en mode surveillance - les 3 autres ont été détruits par vous - trappe d'aération mène derrière -> 1/2 tour -> ...

salle Sud -> scannez cadavre de membre de la division Azur (Joanna Lindlle) -> Bill Ropper -> "ils" ont perdu le contrôle sur les "fantômes", trouvez qui les a sabotés (ok voir ci après)

salle Ouest -> réinterrogez Eliza Borges -> dites lui que vous avez scanné servocuirasse étrange - demandez pour le terminal portable du commandant -> ... -> elle mentionne Muller -> Uwe Miller -> ... -> charme 60 -> c'est lui qui volé le terminal portable du commandant, il vous le donne -> il propose de le reprendre contre un gros pot de vin, je refuse -> panneau de contrôle + terminal portable du commandant -> je choisis l'autodestruction des "fantômes" -> ...

salle Sud -> Bill Ropper -> je dénonce Uwe Miller - quête terminée

salle Ouest -> trappe d'aération -> échelle -> r.a.s. sur le toit -> 1/2 tour -> Nord -> couleur du soleil levant sur servocuirasse peinte -> Sud puis Ouest -> mines ... -> tourelle MK IV -> entrée de la base -> scannez servocuirasse étrange -> Sud Ouest -> scannez servocuirasse étrange -> Centre Sud -> scannez servocuirasse étrange -> ... -> point de sortie -> Ursula -> ...

Ouest -> ... -> un homme -> je m'arrête -> camp du voyageur solitaire -> Daniel Gericke de l'unité spéciale Arès -> je lui demande si tout va bien -> ... -> éloquence 50 pour lui raconter les événements survenus dans le Dôme depuis Septembre 1976 ... -> il s'évapore ... -> Ursula -> ...

base de la phalange -> Sud -> tri matos à la cantine -> poste de traite -> Big Phil -> je lui prends 3 batteries compactes vides et 2 kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey -> j'améliore vajra pour Crump

Nord Est -> résidence de Zemeckis -> Hieronymus Zemeckis -> rendez compte pour les élections -> ... -> il satisfait - quête terminée -> Hieronymus Zemeckis vous garantie l'obtention des véhicules lourds utilitaires pour le convoi, si vous accédez à sa 2nde demande -> il vous remet disquette dotée d'un logiciel espion pour obtenir la base de données des employés du comité enregistrée dans Minerva (ok après le crématorium)

garage souterrain de la phalange -> Centre -> Johnny White -> demandez pour le brise glace -> il demande 600 combonds pour graisser la patte du magasinier sans garantie de succès ... je passe mon tour -> Est -> Mai Ngueyen -> demandez pour le brise glace -> réputation phalange >= 30 -> pour 900 combonds, il est à vous -> je paie et obtiens petite relique -> ...



...

scannez la, c'est bien la relique "brise glace" - quête terminée

Nord Est -> Ursula -> direction Nord vers le camp de colons -> ... -> "quelque chose" -> je m'arrête -> ... -> voiture et valise -> ...

"Voler les affaires des autres, c'est mal." Ta maman

...

homme approche -> ... -> je le salue -> ... -> Jurgen Holz se dit coursier, sa voiture est en panne - il y aurait une station service pas loin -> après avoir demandé ce que contenait la mallette, je le rassure -> j'accepte de réparer sa voiture -> capot -> technologie 60 -> ... -> je lui dis que c'est ok et je repart ->

Ursula -> direction Nord vers le camp de colons -> ... -> "quelque chose" -> jumelles -> des bandits -> les terres désolées -> je liquide boss, sbire et chair à canons -> ... -> Ursula -> direction Nord vers le ...

camp de colons

"Oh, c'est simple, vous voyez... Je me suis réveillé un jour et je me suis dit, bon sang, et pourquoi pas ? Ben voilà, je me suis retrouvé là. Vous savez, pour moi, toutes ces corporations, avec leurs biologistes et tout le tralala, ça veut pas dire grand-chose. Et pas que pour moi : il y a plein de gens qui bossent pas pour le CRONUS. Moi et ma femme, on était agriculteurs dehors, et ici on a continué. Dieu sait que nous, les fermiers, on ira au paradis quand notre heure viendra. J'espère que nos âmes pourrons passer à travers ce truc, ha ha !" Bart Spencer, fermier

...

vous êtes au Nord Ouest -> je mange -> Ouest -> sacs de couchages Morphée - feu de camp & marmite -> scannez 3 cadavres de membres de la division Azur (Juhani Janssen - Liisa Janssen - Matti Janssen) <- ce sont des membres de la famille que vous cherchez pour Audrey Melville ...

Nord Est -> toilettes sèches -> Est -> scannez cadavre de membre de la division ébène (JAlex Stepever) <- récupérez sa plaque d'identité

Sud Est -> servocuirasse peinte -> récupérez couleur de la voie du dragon

Sud -> 1er puits nécessite corde (ok voir + bas) - il y a 3 survivants -> je continue d'explorer ...

Sud Ouest -> générateur mobile hors service -> 2nd puits nécessite corde (ok voir + bas) - corps brumâtre ->

...

Centre -> liquidez hyène d'attaque, Helga, hyène et hyène tachetée -> ... -> pile de pierres forcée sur 3ème puits -> l'eau y est radioactive ...

Sud -> corde sur 1er puits -> Oliver Janssen -> ... -> je lui dis qu'on les attends à la zone neutre du point pique nique - ils partiront après avoir enterrés leurs morts ... il vous restera a rendre compte à Audrey Melville à la zone neutre du point nique (ok après le crématorium)

Sud Ouest -> corde fait office de lasso pour remonter cadavre de membre de la division Ambre au fond du 2nd puits -> scannez le (Zapp Rosedower)

point de sortie -> Ursula vers le crématorium -> voiture de sport -> je ralentis -> Jackie Boy veut faire la course, la mise est de 200 combonds -> n'ayant pas le véhicule adéquat, je décline -> il me fait un doigt d'honneur avant de filer, je le course -> il va trop vite pour Ursula ... volontairement, il ralentit, je lui met un coup de pare choc -> Ursula a tellement de masse que sa voiture part dans le décor ... elle est morte ainsi que Jackie Boy ... <[o:(((

le crématorium

"Enterrer les morts ? Par pitié, c'est tellement has been. Notre futur, c'est la crémation ! Ça fait un peu cliché, mais ici, sous le Dôme, les morts... disons juste qu'il leur arrive de revenir. En plus de ça, on rencontre beaucoup de problèmes d'acheminement avec certaines ressources, les fertilisants notamment, et les cendres, vous voyez... bon, on va s'arrêter là." Sarah Armstead, biologiste de la Division Ivoire, extrait d'interview

...

... -> Est -> ... -> Sud -> casque cyclope dans casier - je démonte terminal cassé

Nord Ouest -> **chambrée** -> **valve** dans **container** - **couchettes**

Nord -> **toilettes** -> ... -> **bureaux** -> ... -> 3 **terminaux piratés** -> **terminal scientifique** -> **technologie 70** pour imprimer **certificat de destruction** <- **prenez** le sur la table - **quête terminée**

Est -> **je fabrique 5 pneumo cartouches** sur **poste incendie** -> **les fours** -> *Xiao Yi* -> ... -> **je décide** de brûler la **boite de sélectron confisqués** -> **je pose valve** sur **valve Sud** -> tournez **valve Sud** -> tournez **valve Nord** -> successivement *nécroïde pyromane* et *nécroïdes infernal apparaîtront et cela*, 4 fois !!! - *Xiao Yi* combat avec vous -> ...

niveau 30

pilotage + 21

réputations : Argent 60 - Orange 10 - ébène 50 - Ivoire 60 / église du **maelström 27** - phalange 42 - comité 47 - **carmine heights 37** - **point pique nique 57** - *loufs 15*

Crump niveau 26 100 **Katarzyna niveau 27** 50 / *Cheerful Jack 35* / *Yoko 30* / *Fox 40* / *Sparrow 45*
avantage : évolution -> + 4 dégâts rapprochés + 4 dégâts psioniques

four ? - 2 **volets en métal** nécessite pose de pièges ... <- je ne suis pas arrivé a brûler la **boite de sélectron confisqués**

point de sortie -> **Ursula** -> ...

Nord -> **bunker de stockage de Sonora** -> ... -> Nord jusqu'à 1 case à l'Est du **convoi pillé** -> ... -> "quelque chose" -> **je m'arrête** -> **seul je vais voir** -> *vieillard* pousse un chariot -> ... -> **division Argent** pour se rappeler de sa base, c'est Magellan -> ... -> **je réponds** Sud -> **j'accepte** de boire un coup avec lui -> ... -> **charisme 4** pour lui demander des conseils -> ... -> Ouest -> ...

les bidonsvilles de Junktown

entrepôt -> *Marina Neumark* -> ... -> **charme 60** -> ... -> **je lui revend** des **armes** contre 2 **kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey** -> **je déplace** pourceau pour accéder aux 2 **boîtes en métal** -> **le bar** -> *Bethany Mortensen* -> **je lui achète** cage vide - pour "truquer" les élections, il reste a trouver un rat (voir *Quentin Pollock* à **la station Magellan - entrepôts et parking** > <- pose de pièges 60 [ok après **site du crash de la capsule**]) ... -> **le site de l'émulateur** -> *Karma Ishtwani* -> ... -> **je lui dis** que je n'étais arrogant lors de la réunion -> ... -> **j'ai des questions** -> ... -> **éloquence 80** -> ... -> sortez - **extérieur** Sud Ouest -> **gros container crocheté** -> derrière **le Bar** -> **échelle** vers **capsule hors d'usage** -> **j'évite** les mines avant de **les exploser** à distance -> prenez **fibres de sheelite** dans **capsule hors d'usage** -> ... -> les **portes de la Cité** -> ...

la Cité

je commerce avec *Sylvia Halen* -> ... -> Centre -> *Major Atom Peyton* -> **je lui donne 5 plaques d'identités** et lui parle de *Daniel Gericke* -> ... - **il reste 6 plaques d'identités a trouver** -> **le bâtiment du conseil** -> **le bureau de Kimiko Nakamura** -> donnez lui **certificat de destruction - quête terminée** -> *Kimiko Nakamura* veut désigner un nouveau chef de la surveillance, **parlez en à Martin Kingsley** sachant que les candidates sont *Indra Kapoor* et *Courtney Reznor* (ok voir ci dessous) -> ...

les bidonsvilles de Junktown -> **point de sortie** -> **je monte** **camp Ursula** -> **tri matos** - **j'améliore** le **bruiser** de *Crump* -> direction **station Magellan** -> signal inconnu détecté -> **je piste** le signal -> droite -> tout droit 3 fois -> gauche -> droite -> droite -> gauche -> gauche -> **technologie 60** pour tas de pierres -> ... ->

technologie 70 pour réparer drone -> drone s'installe de lui même dans Ursula -> ...

station Magellan

administration & bureaux -> Ouest -> Minerva -> serveur 3 -> insérez disquette dotée d'un logiciel espion -> ... -> je mens au technicien -> intimidation 45 -> ... -> je télécharge les données pour Zemeckis et obtiens disquette contenant la base de données des employés du nouveau comité -> Nord Ouest -> bureau de Martin Kingsley -> il vous demande de lui envoyer les flux des caméras de surveillance des niveaux - 1 et - 2 et cela, via leur terminal de surveillance respectif

le hall -> Nord -> écrans -> visualisez les 6 caméras -> ... -> envoyez le rapport à Martin Kingsley -> entrepôt et parking -> passez par le circuit de ventilation pour atteindre la salle de surveillance au Sud Est -> télécommande -> examinez les interrupteurs - je les modifie pas -> envoyez le rapport à Martin Kingsley

le hall -> Indra Kapoor -> dites lui pour la proposition de poste -> ... - il veut améliorer l'ensemble du système de surveillance -> Nord -> Courtney Reznor -> dites lui pour la proposition de poste -> elle n'y va pas par quatre chemin en vous proposant directement un pôt de vin -> je refuse -> ...

administration & bureaux -> Nord Ouest -> bureau de Martin Kingsley -> je rend compte et désigne Indra Kapoor - quête terminée

la Cité

bâtiment du conseil -> le bureau de Kimiko Nakamura -> rendez compte pour le nouveau chef de la surveillance -> ... -> Kimiko Nakamura étant satisfaite de la réalisation de ses demandes, elle débloque les crédits pour l'expédition des scientifiques - quête du financement terminée

Sud Est -> la Cité - égouts -> la chapelle souterraine -> je liquide les 4 membres de l'église du maelström ... ceux qui pratiquent des rituels mortels sur des adeptes -> éjecteur sur un des cadavres - recueil des technologie du Cronus dans gros container donne + 15 technologie

oups, j'ai oublié ...

station Magellan -poste militaire -> Ouest -> servocuirasse Mk I endommagée de Holiday -> scannez la -> si vous avez développé pilotage -> équipez vous en et déposez la dans station de stockage de servocuirasse -> arf ... pour la mettre en conformité -> ...

1. [Pièces détachées 20][Plaque blindée de MOBIOS][Câble de fibre optique 2][Équipement électrique 10][Réparer 60][Manuel basique de servocuirasse]
Restaurer la servocuirasse au modèle Mk. I.

il me manque le manuel basique de servocuirasse <- c'est pas grave, vous en trouverez une autre (cf. pied de la dune)

je m'en équipe de nouveau -> bidonsvilles de Junktown -> point de sortie -> -> je monte camp Ursula -> je dépose servocuirasse Mk I endommagée de Holiday dans station de stockage de servocuirasse - tri matos

direction carmine heights -> ... -> "quelque chose" -> ... -> une voiture Commandore Lux -> ... -> nid de guêpes sur banquette arrière - je ne cherche pas a crocheter le coffre -> je m'en vais -> ... -> "quelque chose" -> ... -> jumelles -> un petit robot -> technologie 42 pour le réparer - il était lui aussi en route pour carmine heights - vous laissez un message sur lui ...

carmine heights

meute de rats -> ... -> Centre -> le local technique -> Robin Hellworth -> donnez lui relique "brise glace" puis fibre de sheelite -> ... -> inspectez l'isocombinaison -> ... -> je leur dis que c'était un plaisir de les avoir aidé -> Nord -> la maison des Raysner -> Johan Raysner -> dites lui pour l'isocombinaison - quête terminée -> Johan Raysner -> il vous faut régler le problème d'alimentation en eau - pour cela, il vous prendra des consignes ->

...

Ouest -> la cantine -> Eysten Nyberg -> il lui faut plus d'eau l'après midi ... -> le local technique -> Robin Hellworth -> il leur faut de l'eau en petite quantité tout du long de la journée -> Est -> 1er local de la ferme hydroponique -> Olesya Shipman -> elle manque d'eau le matin -> Nord Est -> la station de pompage -> terminal de commande du distillateur -> technologie 80 pour tout bien régler !

Nord -> la maison des Raysner -> Johan Raysner -> dites lui pour l'eau et le distillateur -> ... -> il vous donne clé du coffre de Johan Raysner -> j'accepte son invitation à dîner - je prends d'abord les 3 émetteurs de la balise du maelström et les 100 combonds ...



...

Johan Raysner pour lancer le dîner -> ... -> je dis que "chez nous" c'était agréable et en petit comité -> ... -> je dis que la mère était l'âme du foyer -> ... -> je les renvoie dos à dos -> ...

point de sortie -> Ursula -> Nord Ouest direction le carrefour -> ... -> "quelque chose" -> je m'arrête -> un son -> ... -> cimetière sylvestre -> ...

"Je suis bien content qu'on ait apporté une pelle", dit Timmy. "Tu dis qu'il y a des cadavres, ici ? Eh bien, ils n'auront plus besoin de leur équipement, hein ? Mais nous oui, on va bien se faire un peu de bénéfices avec." "Tu es un crétin, Timmy. Ça fait deux jours qu'on n'a pas mangé, on a trimé tout ce temps pour arriver là, et il n'y a rien du tout, que dalle, même pas une conserve de bouffe. Juste des tombes !" lui répondit Dice. "Ah, au fait, j'ai pris un calibre au cas où justement ça nous arriverait. Désolé mon pote, sans rancune..." Robert Sapolski, Les derniers rois du Dôme

...

radio -> charisme 5 pour le calmer -> un homme a été enterré vivant -> il donne quelques indices -> scannez toutes les tombes -> ... -> celle au Sud Ouest est indiquée "tombe récente" avec tas de matériel à côté -> pelletez la -> Paul Conroy -> ... -> je lui serre la main -> ... -> criminalité 30 pour déverrouiller ses menottes -> ... -> médecine 30 pour examiner ses blessures -> médecine 35 pour les premiers soins -> pour vous récompenser, il localise relique dans "tombe près d'un arbre" -> ...

niveau 31

pilotage + 13 - je conserve 8 points

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 55 - Ivoire 60 / église du maelström - 3 - phalange 42 - comité 77 - carmine heights 77 - point pique nique 57 - loufs 15

Crump niveau 27 110 Katarzyna niveau 27 55 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45

pelletez la tombe de Bethany Luther -> nécroïde -> récupérer relique dans tombe de Bethany Luther -> scannez la -> relique "brique" -> je ne touche pas aux autres tombes -> ...

point de sortie -> Nord Ouest direction le carrefour -> ... -> "quelque chose" -> jumelles -> des enfants robots menaçants -> j'y vais -> ■
les terres désolées -> 6 enfants robots -> ... -> point de sortie -> Nord Ouest direction le carrefour puis vers la zone neutre du point nique -> ... -> comptoir commercial -> père Noël -> rien qui m'intéresse ... -> point de sortie -> vers ...

la zone neutre du point nique

la station service -> Audrey Melville -> rendez compte pour la famille Janssen - quête terminée -> ... -> elle vous donne le plan de la protection anti anomalie <- compris après coup, il est disponible dans la fenêtre d'artisanat et vous donne clé du sous sol -> intérieur -> trappe vers sous sol -> ... -> 3 reliques "pommes d'airain" dans l'arbre lumineux -> scannez les -> ...



Vous avez réussi à obtenir des protections anti-anomalie afin de protéger les balises des radiations.

c'est faux, il faut les fabriquer !!!!

n'ayant pas compris que le plan de la protection anti anomalie était disponible dans la fenêtre d'artisanat -> coffre fort de la station service forcé -> plan de la protection anti anomalie -> ... -> convaincre 120 pour s'en tirer le cul propre auprès de Bella Raptis -> lisez plan de la protection anti anomalie -> ...

Fabriquer une protection anti-anomalie

Ce dispositif se base sur les principes de l'induction électromagnétique et de la modulation de fréquence. Une pomme d'airain désactivée est utilisée comme clé de voûte. Il s'agit d'une relique ordinaire qui réduit les effets néfastes des anomalies. Dans la cavité du dispositif, on place une batterie compacte associée à un module radio, et une bobine est installée autour de la pomme sur une structure circulaire. Vous trouverez les dimensions exactes et une liste complète des éléments sur le schéma.

...

point de sortie -> Ursula -> à l'Ouest du camp d'observation du maelström -> Sud -> Est -> ... -> "quelque chose" -> je m'arrête -> je prends fragments de relique dans zone radioactive -> Est -> ...

camp des premiers colons

"L'émergence de ce qu'on appelle 'le Dôme' a fait naître de grands espoirs pour l'Humanité. Les États-Unis, l'Union soviétique et d'autres pays... tous se sont unis dans le but commun de rassembler des connaissances. Mais qu'est-ce que ce miracle va réellement nous apporter ? Comment va-t-il affecter nos vies, et quelles technologies verront le jour ? Est-ce que le rêve de tous les écrivains de science-fiction va se réaliser, la conquête spatiale ? Il ne fait aucun doute que nous entrons dans une nouvelle ère. Et cette ère dépendra des travaux des scientifiques, des ingénieurs et des techniciens, notamment soviétiques, qui se sont lancés si courageusement vers l'inconnu." Extrait d'un article du journal Pravda, 24 avril 1971

...

niveau 32

je conserve 29 points

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 55 - Ivoire 60 / église du **maelström** - 3 - phalange 42 - comité 77 - **carmine heights** 77 - **point pique nique** 72 - *loufs* 15

Crump niveau 27 110 **Katarzyna** niveau 28 55 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

équipez vous de la **relique implant de l'église** -> attache pour corde (ok + tard) -> ... -> Sud Est -> *fantassin*, *dépouilleur*, *dépouilleuse* et *attaquant psionique* -> feu de camp & marmite -> **scannez** cadavre de membre de la division ébène (*Piotr Kochubinsky*) -> prenez sa plaque d'identité

Nord Est -> ... -> 3 *nécroïdes cryogènes*, *nécroïde toxique* et *nécroïde pyromane*

Nord -> 2 *magiciennes*, *anesthésiste*, *kick boxeuse* et *éradicateur* -> ... -> gros container **forcé** - feu de camp & marmite - sacs de couchage *Morphée* -> **dodo** -> fenêtre d'artisanat pour fabriquer **protection anti anomalie** -> ...



...

tripode -> **protection anti anomalie** + **émetteur de la balise du maelström** -> la **balise du maelström** du camp des premiers colons est déployée - **quête terminée**

Sud Ouest -> gros conteneur **forcé** contient **harpon**, **manuel technique sur les armes high tech** et **kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey** -> **corde** pour attache pour corde -> **point de sortie** -> *Ursula* -> ...

direction **la base de la phalange** -> ... -> problème technique -> **demi tour** -> **méditation** pour régler le soucis -> ... -> **pied de la dune** marqué (ok voir + bas), je continue -> ... -> "quelque chose" -> **je m'arrête** -> ... -> un cadavre avec un sac postal -> **division d'Argent** pour fouiller le corps -> 50 **combonds** -> **je lis et prends lettre pour Larry Sykes (base de la phalange)**, **lettre pour Rose Dillard (carmine heights)** et **lettre pour John Cheney (la Cité)** -> **lance la quête facteur (ok en 3 étapes)**

la base de la phalange

Sud -> **poste de traite** -> commerce avec Big Phil -> je lui revends tromblon et lui prends 2 batteries compactes pleines et 2 kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey

j'améliore gants psionique pyrocinétique héraclite, gants psionique électrocinétique torpédo et le wasp de Katarzyna <- les 6 armes utilisées par mon groupe sont de rang 7

Nord -> devant la maison bien équipée la + au Nord -> Larry Sykes -> donnez lui lettre pour Larry Sykes - quête terminée

Nord Est -> résidence de Zemeckis -> donnez lui disquette contenant la base de données des employés du nouveau comité -> ... -> des véhicules lourds utilitaires seront bien mis a disposition pour convoyer les scientifiques vers le camp des scientifiques [= désert à proximité de Concorde] - quête terminée

via la fenêtre d'artisanat, je fabrique la relique tryskèle



+ 3 initiative + 3 PA conservés + 3 PA max.

j'améliore le bruiser de Crump -> je démonte 3 reliques "entonnoirs" et 4 reliques "spirales" -> Sud -> **poste de traite** -> commerce avec Big Phil -> je lui achète 4 minerais polymétallique, manuel technique sur les armes légères, manuel technique sur les armes psioniques, manuel technique sur les armes de corps à corps et 2 kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey -> j'améliore vajra de Crump - je dispose de 10 717 combonds + plein de matos dans la boîte personnelle

point de sortie -> Nord vers ...

pied de la dune

"Vous êtes une recrue du service de presse, Cornell ! Vous devez intégrer que tout ce que vous écrivez représente la position officielle de la Division Ébène. Si la Division Ébène admet que la servocuirasse est dangereuse pour les opérateurs, alors la question qui se pose, c'est : pourquoi diable est-ce qu'on utilise encore cette armure ? Réfléchissez, Cornell. Parlez des anomalies qui grillent les servomoteurs, du fait que les soldats violent les conditions d'utilisation de l'armure la plus fiable au monde. Trouvez quelque chose. Inutile de dire que vous pouvez vous mettre ce torchon là où je pense !" Tim Hollenshed, chargé de presse de la Division Ébène

...

Alfonso El Ric est coincé dans sa servocuirasse Mk I -> graisse 3 pour la lubrifier -> ... -> il s'en va -> je m'équipe de servocuirasse Mk I -> ...

SERVOUIRASSE MK. I	
MODIFICATEURS	
Muscle	+1
Classe défensive	+30
Vitesse de déplacement	-0,2
Chances de critique	-20
Détermination	+15
Esquive	-15
Résistance énergétique	-20
Résistance biochimique	+15

Inventaire du CRONUS identifié :
 Servocuirasse. Dispositif de protection blindé conçu pour protéger les employés des conditions difficiles du Dôme. Fabrication du CRONUS, modèle Mk. I "Mordred". Système d'exploitation : TOM-Servo v2.35.

...

point de sortie -> Ursula -> ... -> Est direction carmine heights -> ..."quelque chose" -> jumelles -> des enfants robots -> j'y vais -> les terres désolées -> 5 enfants robots -> ...

niveau 33

pilotage + 20 / pièges + 30

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du maelström - 3 - phalange 67 - comité 77 - carmine heights 77 - point pique nique 72 - loufs 15

Crump niveau 29 120 Katarzyna niveau 30 60 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45

avantage : mascotte de l'équipe -> + 2 bonne fortune aux compagnons

Ursula -> -> camp d'Ursula -> cuisiner - manger - boire -> direction carmine heights -> ...

avant poste du nouveau comité

"Le café... voilà la reine des boissons, et comme Sa Majesté devrait l'être, elle est d'une saveur inaccessible. Chaque goutte de café est unique, inimitable et tout simplement merveilleuse ! Je me lève avec un café et j'en bois six dans la journée. 'C'est trop !' beugleraient de tristes nutritionnistes. Et là, je leur répondrais 'Fermez-là ! Le café me donne la force et l'énergie d'envoyer chier les tocards comme vous !'" Ambrose Farry, En chevauchant la Lune d'or

...

je désamorce presque toutes les mines -> container forcé sur le toit du baraquement contient viper (fusil tactique - arme lourde) -> Sud Est -> 4 contenants forcés dont 1 contient kit de nettoyage pour fusil de Mr Harvey

niveau 34

pilotage + 10 -> je conserve 11 points

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du maelström - 3 - phalange 67 - comité 77 - carmine heights 77 - point pique nique 72 - loufs 15

Crump niveau 29 120 Katarzyna niveau 30 60 / Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45



pilotage ...

Ouest -> **scannez** personne non identifiée (Théodore Red)

dans le baraquement -> couchettes -> August Bradley -> ... -> je lui donne café et propose de réparer machine à café -> elle est à côté de Harry Terence -> **scannez** la -> technologie 40 pour la réparer -> August Bradley -> dites lui que c'est fait et qu'elle a été vandalisée, Il renvoie sur son fournisseur -> point de sortie -> Ursula -> **camp d'Ursula** -> dodo - manger - boire -> Ursula -> ...

j'améliore le wasp et le cryolaser coeuredex de Katarzyna

Nord Est direction **vendeur de café** -> ... -> un homme -> je m'arrête -> **camp du voyageur solitaire** -> Chris Dickerson -> ... -> je l'envoi à carmine heights

Ursula -> **vendeur de café** -> il n'est plus là ... -> direction **carmine heights** -> ... -> "quelque chose" -> jumelles -> des squelettes -> j'y vais -> **feu de camp** -> 3 squelettes a **scanner** (Andrei Kovalev, Diego Delgado et Marha Jensen) - feu de camp & marmite - sac de couchage Morphée -> Ursula -> ...

carmine heights -> allée principale -> Rose Dillard -> donnez lui lettre pour LRose Dillard - quête terminée -> point de sortie -> Ursula -> ...

direction le **camp des colons** -> je bifurque au Nord 1 case avant ce dernier en direction du lieu inconnu -> ...



... -> "quelque chose" -> jumelles -> marchand de l'église du maelström -> je continue -> ...

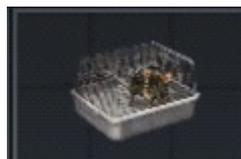
site du crash de la capsule

"... Après la tragédie, la plupart des balises de navigation installées dans le désert tous les cinq kilomètres ont cessé d'émettre un signal. Le problème d'orientation sur le terrain est donc plus grave que jamais. Après une courte pause publicitaire, nous vous en dirons plus sur les animaux dangereux et les plantes vénéneuses qui vivent dans le désert. Restez à l'écoute !" Extrait du guide de survie Vite à couvert, 1977

capsule hors d'usage -> je la démonte et récupère 2 fibres de sheelite -> ... -> contenant crocheté - contenant forcé ... -> point de sortie -> manger -> Ursula -> plein Nord -> ...

"quelque chose" -> tunnel -> jumelles -> des bandits -> j'y vais -> bunker -> as du couteau, pillard, pyromane, massacreuse et dépouilleuse -> ... -> point de sortie -> ...

station Magellan - entrepôt & parking -> Calvin Mac Pherson -> revende de casque d'ingénierie, batte cloutée, clé de serrage et gants de soldat contre 60 pneumo cartouches vides et ? combonds -> Sud Est -> Quentin Pollock -> pièges 60 -> cage vide -> ... -> je lui demande de me donner le rat -> j'obtiens cage contenant un rat ...



station Magellan - parking -> Nord Est -> je désamorce les mines d'infanterie -> Est -> fenêtre d'artisanat pour fabriquer protection anti anomalie -> tripode -> protection anti anomalie + émetteur de la balise du maelström -> la balise du maelström de station Magellan - Parking est déployée - quête terminée

Sud -> les bidonsvilles de Junktown -> groupe de cafards avec Roy Oldie qui décèdera ... -> je vais seul au bar

-> Miles Conelly -> éloquence 60 pour déclencher une bagarre -> ... -> je démonte cage contenant un rat
-> ... - je ne participe pas au combat -> ... -> la prison -> Kurt Spengler -> ...

1. Demander les résultats prévisionnels aux élections.
2. Lui annoncer que vous avez entaché la réputation de Bethany.
3. Lui dire que vous avez fait de votre mieux. Il ne reste plus qu'à attendre le verdict.
4. Lui dire que vous avez quelques questions sans lien avec les élections.

...

je lui annonce que la réputation de Bethany Mortensen est entamée -> je lui demande les prévisions - elles sont meilleures -> je lui dis que j'en ai fini -> la scène -> attendez un peu -> ... -> Rebecca Dreiser -> ... -> Kurt Spengler remportera l'élection - quête terminée

portes de la Cité -> la Cité -> Centre -> Major Atom Peyton -> je lui donne plaque d'identité <- il en reste 5 a trouver -> aux alentours de White Lines -> John Cheney -> donnez lui lettre de John Cheney - quête facteur terminée

portes de la Cité -> les bidonsvilles de Junktown -> point de sortie -> Ursula -> complexe C12 Nashville - plateforme d'observation -> échelle -> fenêtre d'artisanat pour fabriquer protection anti anomalie -> tripode -> protection anti anomalie + émetteur de la balise du maelström -> la balise du maelström de complexe C12 Nashville - plateforme d'observation est déployée - quête terminée

à ce state, vous avez accomplie toutes les tâches exigées pour la 2nde phase du projet émulateur

redescendez -> ascenseur -> point de sortie -> la zone neutre du point pique nique -> je démine les 3 containers à détritrus derrière le Roadside Picnic -> ... -> la station service -> Audrey Melville -> je lui revends gants de travail, 2 pelles et surin et achète 2 kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey

j'améliore gants psionique pyrocinétique héraclite -> je dépose la servocuirasse Mk I endommagée de Holiday dans la station de stockage de servocuirasse du garage -> point de sortie -> Ursula -> camp d'Ursula -> je dépose la servocuirasse Mk I dans la station de stockage de servocuirasse -> pour l'améliorer, ...

2. [Pièces détachées 20][Plaque blindée de MOBLOS 3][Minerai polymétallique 5][Équipement électrique 15][Réparer 90][Manuel avancé de servocuirasse] Améliorer la servocuirasse au modèle Mk. II.

il me manque le manuel avancé de servocuirasse

manger - boire - cuisiner - manger - boire - douches -> direction les bidonsvilles de Junktown via 3 cases Est -> 1 case Nord -> je ne m'arrête pas pour un marchand -> 2 cases Est puis Nord -> ...

ORTHOGRAPHE OK

les bidonsvilles de Junktown -> le site de l'émulateur -> la salle de contrôle -> console principale -> ...

espace blanc #2

"J'ai tendance à être fataliste. Maintenant que la mission de la recrue connaît le succès, je me demande si ce désastre n'était pas... une bénédiction ? L'idée frôle le blasphème, mais il est inenvisageable de seulement appréhender la manière de penser des Précurseurs. Peut-être, dans nos tentatives visant à maîtriser le Dôme, ils n'ont vu qu'une agitation désorganisée et ils ont 'accéléré' à la hâte le processus lui-même ? En admettant que ce soit le cas, alors nous sommes à présent au bord d'un nouveau monde. Bientôt, la recrue ira à la rencontre du Maelström et reviendra parler aux directeurs de notre futur ! Bénissons une démarche aussi audacieuse !" Edwin Catterley, prédicateur

...

allez vers l'extérieur -> vous réussissez à affaiblir les radiations du **maelström** dans la zone définie

vous êtes de retour dans la **salle de contrôle** du site de l'émulateur - **quête terminée** -> *Katarzyna* est là -> ... -> *Katarzyna* -> *Yoko, l'enfant robot* -> ... -> elle part au **camp des scientifiques** [= désert à proximité de Concorde] -> je fabrique 20 **pneumo cartouches** sur **poste incendie** -> le **hall** -> *Cheerful Jack* -> ... -> il part à la **station concorde** -> *Sparrow* -> ... -> il s'en va au **camp des scientifiques** [= désert à proximité de Concorde] -> *Crump* -> ... -> *Crump*

vous devez aller au **camp des scientifiques** [= désert à proximité de Concorde] <- quête principale

les bidonvilles de **Junktown** -> le **Bar** -> la **grotte de l'arène** -> *Fox* est toujours là ... -> **point de sortie** -> *Ursula* -> ayant raté un "**lieu inconnu**", je redescends vers **carmine heights** par, case **Sud Est carrefour** -> ... -> "quelqu'un" -> je m'arrête -> -> **camp du voyageur solitaire** -> *Matt Miller* -> ... -> je le redirige sur la **phalange** -> ... -> **Sud** puis cap sur "**le lieu inconnu**" -> ...



...

un aqueduc -> **jumelles** -> des **cafards** -> je trace la route -> ... -> marais brumeux -> *Ursula* s'embourbe -> je jure -> je descends étudier la situation -> j'utilise mes connaissances en ingénierie -> reconnaissance 40 -> planche de bois extraites de cabanon posées sous roues motrices -> je repart avec des secousses avant arrière -> ... -> "**lieu inconnu**" est ...

forêt de cendres

"La principale caractéristique ce qu'on appelle la 'Forêt de cendres' est que la terre est recouverte d'une fine couche de poussière de silicate gris, que le vent soulève parfois dans les airs. Cette poussière ressemble beaucoup à de la cendre volcanique, même s'il n'y a aucun volcan sous le Dôme." Professeur Alma Lex, Division Ivoire.

...

présence de soldats énergétiques ...

Sud Ouest -> *soldat énergétique* -> feu de camp & marmite - sacs de couchage Morphée - recette du kebab de Wolper dans boîte en métal - vieux conteneur crocheté -> ...

Sud Est -> *hyène*, *hyène électrique*, *matriarche* et *hyène tachetée* -> ... -> pile de pierres forcée -> boîte à relique

niveau 35

criminalité + 9 / médecine + 23

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du **maelström** - 3 - phalange 72 - comité 87 - **carmine heights** 87 - **point pique nique** 72 - *loufs* 15

Crump niveau 30 125 **Katarzyna** niveau 31 60 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

Est -> pile de pierres forcée

Nord Est -> *nécroïde infernal*, *nécroïde toxique*, *nécroïde pyromane* et *nécroïde soporifère* -> ... -> **scannez** les deux ossements (*personnes non identifiées*) -> ... -> tas de pierres forcé ->

Nord Nord Ouest -> **zone de radiations** -> *Mobios ionique* -> ... -> je me dépêche d'aller au point de sortie -> **camp d'Ursula** -> *Medcom* 72 pour enlever les radiations - coût de 750 *combonds* -> je mange -> retour en forêt de cendres -> ...

Centre -> *électropsioniste*, *fantôme* et *marteleur* -> ... -> tas de terre pelleté - plusieurs pile de pierres forcé - couleur de la mère patrie sur servocuirasse peinte -> mines désamorçées autour conteneur forcé

niveau 36

médecine + 21

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du **maelström** - 3 - phalange 72 - comité 87 - **carmine heights** 87 - **point pique nique** 72 - *loufs* 15

Crump niveau 31 125 **Katarzyna** niveau 32 60 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

avantage : vengeance -> + 4 PA pendant 2 tours si *compagnon* à terre

Centre Nord Est -> *Mobios gravitationnel* -> ... -> boîte à relique contient relique "éclat rouge" a **scannez** - **scannez** squelette (*Eugène Favreau*)

Sud Ouest -> grande tombe -> *nécroïde toxique* -> ...

point de sortie -> **camp d'Ursula** -> boire - dodo - cuisiner - manger - boire - tri matos -> ...

Ursula -> direction la base de la phalange -> "quelque chose" -> jumelles -> marchande -> j'y vais -> **comptoir commercial** (*vivres*) -> je commerce -> ... -> Ursula -> ...

hôpital abandonné

"L'alcool l'avait rendue loquace. Arina a donc partagé sa 'théorie du gradient de la population'. En gros, toute banlieue est inévitablement marginalisée, et ce processus est sans fin, et même les bidonvilles ont leurs propres bidonvilles. Le Dôme est une parfaite illustration de ce modèle : la Cité a sa banlieue, et derrière les murs de cette banlieue se dressent des roulottes crasseuses et des huttes de marginaux, et plus loin encore, on trouve des camps abandonnés, des stations-service oubliées et des hôpitaux de campagne en ruine. Gelman a choisi de ne pas parler de ceux qui vivent dans de tels endroits. Au lieu de cela, elle a demandé une autre bouteille." Professeure Tina Goodsmith, Division Ivoire, notes personnelles

...

casier 130 force 130 - gros container crocheté - toilettes -> Medcom 72 payant - lit médical -> ...

boulette de viande -> ... -> j'attire son attention -> ... -> il dit être Georgy Semenenko (même nom que le cadavre de la division ébène au carrefour <- commando Arès ?) -> ... -> il pense que vous avez ses os -> je propose de me scanner -> ... - c'est bon

pile de livres et vieux container surveillés par boulette de viande -> point de sortie -> Ursula -> ...

la base de la phalange

Sud -> le poste de traite -> *Big Phil* -> j'échange 3 éléments d'armures et gants psionique électrocinétique torpédo contre manuel technique sur les armes psioniques, manuel technique sur les armes de corps à corps dont poings américains, 4 minerais polymétalliques, 12 éléments électriques, 8 batteries compactes pleines et 2 kit de nettoyage pour fusil de *Mr Harvey*

j'améliore gants psionique électrocinétique torpédo, le bruiser de *Crump* et le wasp de *Katarzyna*

niveau 37

médecine + 21

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du *maelström* - 3 - phalange 72 - comité 87 - *carmine heights* 87 - point pique nique 72 - *loufs* 15

Crump niveau 32 125 *Katarzyna* niveau 33 60 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

point de sortie -> Ursula -> direction 2 cases Ouest du pied de la dune -> incident mécanique -> demi tour -> méditation -> c'est ok - ... -> plein Nord vers camp des premiers colons -> ... -> route forestière -> jumelles -> des nécroïdes -> j'y vais -> la forêt -> 4 *nécroïdes toxiques* et *commandant nécroïde*

niveau 38

médecine + 21

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du *maelström* - 3 - phalange 72 - comité 87 - *carmine heights* 87 - point pique nique 72 - *loufs* 15

Crump niveau 33 115 *Katarzyna* niveau 34 50 / *Cheerful Jack* 35 / *Yoko* 30 / *Fox* 40 / *Sparrow* 45

point de sortie -> Ursula -> camp d'Ursula -> boire - dodo - dodo - cuisiner - manger -> Nord en dépassant le camp des premiers colons -> ...

désert à proximité de Concorde

"... Et sur le piédestal apparaissent ces mots : 'Mon nom est Ozymandias, roi des rois ; regardez mes œuvres, ô puissants, et désespérez ! Il ne reste rien à côté. Autour de la ruine de ce colossal débris, sans limites et nus, les sables étendent au loin leur niveau solitaire.'" Percy Shelley, Ozymandias.

...

quête rejoindre le camp des scientifiques terminée

explorez l'allée centrale -> ... - les tiers vous invitent à parler aux représentants de chaque faction -> ... -> Yoko, l'enfant robot est près de la voiture rouge sur le toit -> je discute avec elle -> Est devant portes de Concorde (ok + tard) -> Michael Valentino vous met en garde, comme si c'était un voyage dans retour ...

feux de camp & marmites - sacs de couchage Morphée un peu partout -> Sud Ouest -> ...

campement de la phalange

Josh Hammer vend des équipements d'armures - je lui revends 4 armes de corps à corps trouvées dans les parages

j'ai 72 en réputation auprès de la phalange -> Hieronymus Zemeckis (quête principale) -> ... -> charisme 8 charme 120 -> il me remet émetteur de la phalange en souhaitant que vous le jettiez dans le maelström afin d'y récupérer, par transmission radio crypté, toutes les informations sur le Dôme -> ... -> Sud -> ...

campement de l'église du maelström

Soeur Elma vend des vivres et des boissons

j'ai - 3 en réputation auprès de l'église du maelström -> Révérend Santiago -> ... -> hologramme de l'Abbé -> ... -> Nord Ouest -> ...

campement du comité

Sabal Singht -> je le salue -> je dis que je comprend -> je vais y réfléchir

Paul Bernard vend des armes légères, des armes lourdes et des munitions

j'ai 87 en réputation auprès du comité -> Kimiko Nakamura (quête principale) -> elle me donne bêta casque à relier au maelström dans son propre intérêt

campement du point pique nique

j'ai 72 en réputation auprès du point pique nique -> Audrey Melville (quête principale) -> ermite 120 éloquence 90 - le Dôme appartient à une personne et doit rester à l'état naturel -> le maelström doit protéger toutes les zones neutres -> Audrey Melville vend des armes de corps à corps, des armes high tech, des pneumo cartouches et des composants et fournitures - je lui achète manuel technique sur les armes high tech

Sparrow est au Nord du campement du point pique nique

campement des scientifiques

boîte personnelle

j'ai 60 en réputation auprès de la division Ivoire -> *Henrietta Russo* (quête principale) -> elle localise le maelström dans l'ancien site d'atterrissage de Concorde soit par où vous êtes arrivés dans le Dôme ... - elle souhaite pouvoir continuer à l'étudier au bénéfice de la science

Sébastien Van Ulden vend boissons, santé et médecine et composants et fournitures -> ... -> Est -> ... -> au Nord, 2 campements isolés -> ... -> Nord Est -> ...

campement de carmine heights

Emma Howard vend des armes high tech, des gants psioniques, des pièges et engins et des munitions

j'ai 87 en réputation auprès de carmine heights -> famille Raysner -> ... -> *Johan Raysner* veut que vous affaiblissiez encore plus le maelström pour que l'humanité puisse quitter le Dôme avec son isocombinaison (quête principale - ok cf. épilogue) / *Olivia Raysner* (quête principale) désire que vous régliez le maelström de façon à rendre le Dôme plus vivable / je mentionne le dîner ...

vers l'allée centrale -> *Cheerful Jack* est à côté de Wharton cardinal automobile -> je discute avec lui ...

j'améliore cryolaser coeuredex (rang 9) de *Katarzyna*

campement de carmine heights -> en échange d'armes de rang < 5, de pièges et engins, j'achète gants psionique psychocinétique spectre (rang 10) à *Emma Howard*

campement du point pique nique -> j'achète kit de nettoyage pour fusil de *Mr Harvey* à *Audrey Melville*

le campement de la phalange -> *Josh Hammer* -> je lui revends divers objets et des équipements d'armures en échange de ceinture de laboratoire Archimède (+ 3 reliques), pantalon filtron M, bottes de protection maximale *Louis Pasteur*, veste étanche barrière et sac à dos ordinaire

Est -> portes de Concorde -> ...

ruines de la station Concorde

"Connaissez-vous la 'théorie des ruines' ? D'après celle-ci, lorsqu'on dessine un bâtiment, on doit s'assurer qu'après une chute éventuelle de la civilisation, ses ruines inspirent les générations futures qui s'émerveillent alors de la grandeur de leurs ancêtres. Je ne peux m'empêcher de penser que les architectes du CRONUS ont eu ce concept en tête. Je me demande si de telles idées ont traversé l'esprit des Précurseurs." Émission radio Une heure avec Mike Wolfe

...

vous êtes au Sud Est -> je fabrique 20 pneumo cartouches sur poste incendie

... -> des tiers -> j'attire leur attention -> ils sont affiliés à la zone neutre du point pique nique -> je suis d'accord pour qu'ils nous aident ... -> c'est *Bridget Bradshaw*, *Mason Shore* et *Yakov Galitsky* -> ... -> affrontez éradicateur, anesthésiste, soldat énergétique, mécanicienne et attaquant psionique -> ... ->

Bridget Bradshaw et Yakov Galitsky décèdent - Mason Shore reste à -> ...

Est puis Sud -> une alarme -> **je ne bouge pas** -> 3 *tiers* descendent par des cordes du plafond -> ils sont du comité -> **je suis d'accord** pour qu'ils nous aident ... -> c'est *Garret Graves, Liao Chang* et *Jeanne Besmer* -> ... -> affrontez *nécroïde toxique, nécroïde soporifère, nécroïde pyromane, nécroïde infernal, nécroïde psionique* et *tourelle non identifiée* -> ...-> *Garret Graves, Liao Chang* décèdent - *Jeanne Besmer* reste ici -> ..

batterie grande capacité dans **pourceau cassé - caisse** -> montez à droite -> vous êtes au Centre -> ...

camion de la phalange en approche -> **j'approche** -> *Jekyll Waverley* -> ... -> **je suis d'accord** pour qu'ils nous aident ... -> il convoque *Sharvarsh Dolmayan* et *Dante Gillard* -> suivez les -> ... -> **salle de la table holographique** -> affrontez *marteleur, télépathe, golem d'élite* et *tourelle non identifiée* -> ... -> *Sharvarsh Dolmayan* et *Dante Gillard* restent là ...

niveau 39

médecine + 4 -> je conserve 17 points

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du **maelström** - 3 - phalange 72 - comité 87 - **carmine heights 87 - point pique nique 72 - loufs 15**

Crump niveau 34 120 **Katarzyna** niveau 35 50 / *Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45*
avantage : méditation de combat -> + 6 dégâts psionique si a couvert avec 5 PA mini tour précédent

Nord Est -> **porte** -> du bruit dans le circuit de ventilation -> ... -> des *tiers de carmine heights* -> **je suis d'accord** pour qu'ils nous aident ... -> **éco zone** -> *Klaus Berstein, Petrus Solonik* et *Myrtle Englewood* -> affrontez *Mobios toxique, Mobios gravitationnel* et *Mobios ionique* -> ... -> *Klaus Berstein, Petrus Solonik* et *Myrtle Englewood* restent ici ... -> **petite pièce** -> **lit médical** et **Medcom 72** payant -> **dodo** ...

Ouest -> **salle de la table holographique** -> Nord -> des hologrammes armés et, à distance, des *adeptes de l'église du maelström* -> **conviction** 70 pour que ces derniers nous aident -> *Robert Vedmensky, Franklin de Santa* et *Amanda Richmond* -> ... -> **grande salle** -> affrontez *exterminatrice, golem, golem supérieur* et *tourelle non identifiée* -> ... -> *Amanda Richmond* décède, *Robert Vedmensky* et *Franklin de Santa* stationne ici ... -> 2 **bureaux** et **toilettes**

niveau 40

je conserve 38 points

réputations : Argent 65 - Orange 15 - ébène 60 - Ivoire 60 / église du **maelström** - 3 - phalange 72 - comité 87 - **carmine heights 87 - point pique nique 72 - loufs 15**

Crump niveau 35 120 **Katarzyna** niveau 36 50 / *Cheerful Jack 35 / Yoko 30 / Fox 40 / Sparrow 45*

Sud -> **manuel technique sur les armes légères** dans **casier** -> ... -> **hall** -> geysers giclent des **toilettes** -> des *loufs* en sortent -> ils n'ont pas pour habitude d'aider les autres -> **je les salue** en me pinçant le nez ... -> il s'agit de *Shaft, Princess* et *Fig Leaf* qui garderont ce secteur -> ... -> **descente vers la plateforme d'atterrissage anormale**

je retourne au désert à proximité de **Concorde** -> **campement des scientifiques** -> **tri matos** -> **j'améliore** le **bruiser (rang 10)** de **Crump**

campement du point pique nique -> **j'achète** **manuel technique sur les armes psioniques, manuel technique sur les armes high tech, 5 kits de nettoyage pour fusil de Mr Harvey** et **1 minéral polymétallique** à **Audrey Melville**

j'améliore le **wasp (rang 10)** de **Katarzyna**, **gants psionique électrocinétique torpédo (rang 9)** et **vajra (rang 9)** de **Crump**

j'achète manuel technique sur les armes de corps à corps (poings américain) à Audrey Melville

ruines de la station Concorde -> ... -> descente vers ...

plateforme d'atterrissage anormale

"D'après mon hypothèse, ce que nous appelons le Maelström est en fait un système de défense multicouches censé protéger le Dôme contre l'influence extraterrestre qui a été accidentellement activé à Nashville. De plus, la tornade que nous observons n'est peut-être pas sa seule manifestation." Edward Sykes, Division Ivoire

...

Nord Ouest -> anomalie inconnue bloque votre progression -> boulon inefficace -> scannez la, c'est une anomalie "hachoir à viande" -> regardez de + près -> ... -> avancez vers elle -> ... -> Katarzyna s'exprime -> ...

Je viens de me souvenir de ce que c'est. Cette anomalie... Elle est censée avoir une conscience et, pour la désactiver, l'un de nous doit entrer dedans. Vous comprenez ce que ça signifie, hein ? Belitskaya s'est exprimée à voix basse, mais avec clarté.

...

je prends mes responsabilités et entre seul dans l'anomalie "hachoir à viande" -> ... -> je consulte Crump et Katarzyna -> ...

attention -> vous ne pourrez quitter les ruines de la station Concorde -> ce sera la fin de votre aventure

capsule hors d'usage -> ...

épilogue

vous êtes dans l'espace blanc

"À la fin, tout ira bien." Recrue inconnue.

...

11 choix se proposent à vous ... je décide de suivre la voie de Johan Raysner -> le maelström devient un tunnel permettant de quitter le Dôme

vous êtes aux ruines de la station Concorde -> ... -> Katarzyna est au campement des scientifiques -> ... -> Katarzyna -> ... -> Crump est juste avant le campement de la phalange -> ... -> Crump -> ...

point de sortie -> ... -> fin du jeu avec énumération des conséquences directement liées à vos choix et quelques mots sur le Dôme et le maelström ...

***** BILAN *****

prise en main (début de partie) : 4 h 00

durée estimée + rédaction du document -> 148 h 45



il reste "de la place" ...

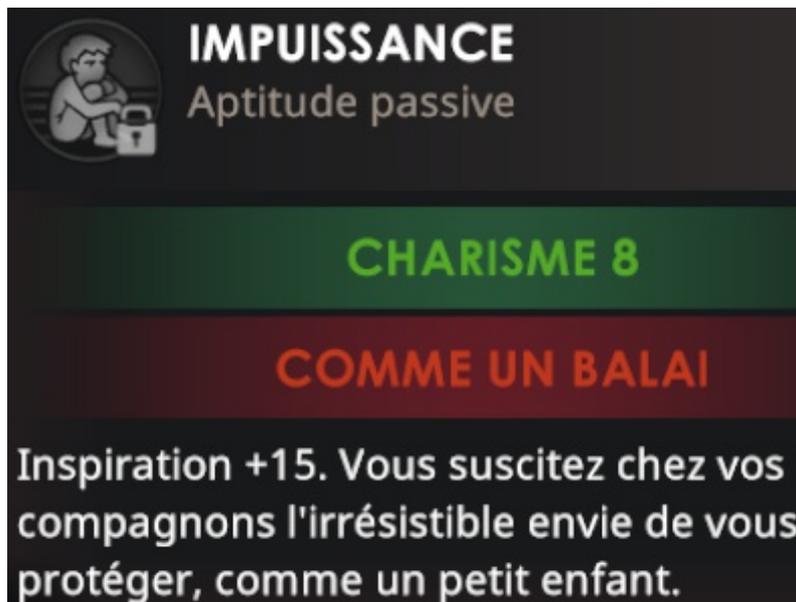
quêtes réalisées -> 66

quête inachevée -> "hommage" -> manque 5 plaques d'identités du commando Arès (division ébène)

chaque membre actif du groupe disposait de 2 armes faisant des dégâts différents (3 à la fin pour ma PJ) -> elles ont régulièrement été améliorées jusqu'à atteindre les rangs 8, 9 ou 10

étant en difficulté Voyage, je n'ai pas utilisé les objets de boost temporaire

je ne sais a quoi correspond ce pré requis "comme un balai" ?



...

je n'ai pas trop cherché pour le [manuel basique de servocuirasse](#) et le [manuel avancé de servocuirasse](#) ...

4 "guides" non pas été trouvés (10 / 14)

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

les défauts du jeu

temps de chargement assez long <- processeur 3.7 Ghz 6 - RAM 6 Go - VRAM 1 Go

absence de boussole et de brouillard de guerre <- vous avez accès à l'ensemble de la carte d'un lieu que vous n'avez jamais vu

quelques élevages (où sont les poules ?), un peu + de cultures vivrières (où sont les champs de pommes de terre ou de houblon), une agroindustrie (pour les conserves et les boissons), des mines et une fonderie pour les métaux, des puits de pétrole et une raffinerie pour le carburant, et quelques petites entreprises auraient été les bienvenus pour rendre le tout totalement cohérent ... ou alors, la majorité des ressources viennent (ou venaient selon l'année ...) de l'extérieur du Dôme ?

inventaire totalement surdimensionné <- difficulté voyage + 50 encombrement

pour mieux suivre les conversations archivées, les commentaires de *tiers alentours* auraient dut être d'une autre couleur que ceux des *tiers a qui l'on parle*

sauf cas particuliers, les *tiers* dorment jamais !

les compagnons ont rarement faim ou soif <- pas de taux de progression ?

bien que le taux de progression soit identique, ils semblent aussi moins se fatiguer que vous trop souvent, vous pouvez piller les *contenants* sans que *les tiers présents* ne vous en empêchent

les qualités du jeu

aucun crash - aucun bug - le game play et les graphismes sont bons

l'univers du jeu, la grande, les petites histoires et les nombreux événements sont très développés

il y a là un immense travail rédactionnel tant pour les dialogues que pour les descriptions

les cartes sont assez bien diversifiées avec beaucoup de possibilités d'actions

concernant le RP, c'est simple, il est présent ... partout !

rejouabilité -> très bonne

Encased A Sci-FI Post Apocalyptic RPG, développé par un "petit studio", est un très bon jeu