

# MARS WAR LOGS

Avril 2013 - dev. Spiders

acheté 0.99 euro sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

mise en garde - astuce - bug - important / Quêtes secondaires

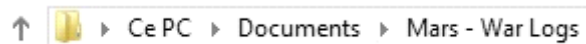
Tiers / Compagnon actif / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

absence de Manuel -> suivez le didacticiel - consultez l'option "Guide" du menu général et l'onglet "combat" de votre journal

<Windows> fonctionne / <Impr écr> ne fonctionne pas

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



le répertoire des sauvegardes

### modifier les paramètres de contrôles clavier/souris

fichier "c:\documents\Mars - War Logs\commands\_config.txt"

pour les claviers AZERTY, me servant des flèches directionnelles pour me déplacer, j'ai modifié ces 5 lignes

le ";" placé en tête de chaque ligne doit être effacé pour que cela soit pris en compte

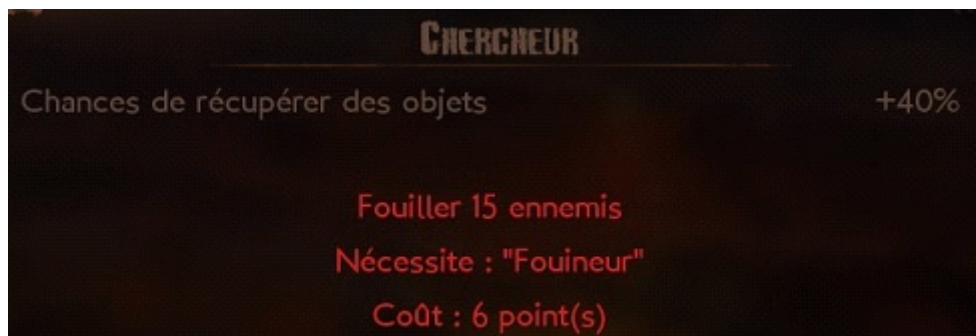
```
MOVEMENT_SPRINT=end -> courir
MOVEMENT_ROLL=mouse_middle -> roulade
FIGHT_ATTACK_PUSH=delete -> repousser l'adversaire ciblé
FIGHT_LOCK_TARGET=space -> cibler l'ennemi face à vous
OPEN_QUICK_MAP=a -> carte rapide
```

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION \*\*\*\*\*

c'est en quelque sorte le précurseur de *THE TECHNOMANCER* - Juin 2016 - Spiders

4 niveaux de difficulté

11 traits à développer dont 4 seront liés automatiquement à votre réputation future, les 7 autres ont des prérequis -> vous gagnez 1 **Point de Trait** par niveau



exemple de trait

3 branches de compétences qui peuvent s'entremêler selon vos choix d'évolution :

- Combattant au corps à corps
- Renégat -> attaque assassine ou "roublarde" - combat au pistolet - explosifs - science & médecine
- Technomant -> pouvoirs liés à l'électricité -> cette branche sera **débloquée au 2nd acte**

vous obtenez **2 Points de Compétences** par niveau



exemple d'un des compétence de la branche Renégat

chaque compétence dispose de 3 strates d'effets

l'artisanat est tellement simple à comprendre, qu'il est inutile de le détailler :

- création d'**objets** selon des plans que vous devez posséder -> nécessite des **matériaux** spécifiques

- décomposition d'**objets** pour récupérer des **matériaux**
- plusieurs possibilités d'amélioration pour chacun de vos **équipements d'armures** et **armes** -> nécessite des **matériaux** spécifiques

la monnaie est le **sérum d'humanoïdes**

vous obtiendrez une **seringue à sérum** sur un **cadavre** dans le **puits de forage** du **camp 19** -> si vous vous en servez sur les humanoïdes inconscients pour prélever leur **sérum**, vous les tuerez -> **votre réputation, qui influence la réaction des tiers à votre rencontre, sera impactée à la baisse** = **Rôle Play**

vous aurez des décisions à prendre ...

### \*\*\*\*\* **CONSEILS** \*\*\*\*\*

consultez régulièrement votre journal pour consulter les descriptions des **tiers** et **lieux** rencontrés, vos missions réussies et celles en cours

consultez aussi la carte du **secteur** en cours (**<M> par défaut**), des informations y figurent - elles sont mises à jour selon vos actions

parlez de temps en temps avec vos **compagnons** - parlez et reparlez au **tiers**

en ce qui concerne le ciblage, lors des phases de combats au corps à corps, je le déconseille

### \*\*\*\*\* **LA PARTIE** \*\*\*\*\*

mode de difficulté -> normal

RP -> mange à tout les râteliers - ne prélève pas le **sérum**



Alors que les colons étaient installés depuis près de 70 ans sur la planète et que l'implantation commençait à se développer réellement, Mars bascula sur son axe lors d'une catastrophe à l'échelle du système solaire. De nombreuses structures furent détruites et les communications avec la Terre coupées. De nombreux habitants durent fuir des cités en ruine et des zones de culture dévastées, s'exposant aux terribles radiations du soleil et devenant, pour les survivants, les "Poussières", ces mutants mis au ban de la société. L'eau venant rapidement à manquer, les sociétés la distribuant prirent une puissance nouvelle, remplaçant les gouvernements.

## 1er acte - le Camp 19

### le camp de prisonniers #1

niveau 1



vous (Roy à droite et *Innocence*) êtes tous les deux, d'une façon ou d'une autre ..., liés à la société Aurora et avez été fait prisonniers dans le **Camp 19** appartenant à la société Abondance - vous êtes dans la **sablière**

tas d'ordures -> marches -> tas d'ordures

Mécano -> "Assistant Mécano" - il lui manque 6 pièces pour finir les réparations dont il a la charge (ok)

porte -> affrontez le gros et sa bande -> tas d'ordure

## niveau 2

élève doué - peau dure 1 - science de la parade 1 - réputation neutre

avancez -> ...

tas d'ordures - table de poker ... - prisonnier vous donne tuyau fendu - soldat d'abondance - tas d'ordures contient 1 pièce pour Mécano

porte vers le Sud -> les quartiers des détenus -> caisse -> tas d'ordures contient 1 pièce pour Mécano - 2 autres tas d'ordures - prisonnier vous renvoie vers Bob -> allez à l'Est -> porte -> tas d'ordures -> avancez vers Bob - tuez le chien - "chiens méchants" (ok cf. le cratère -> le Maître chien) -> parlez à Bob - c'est en quelque sorte le chef opérationnel des gardes - il fait exécuter les ordres d'Abondance ... -> montez l'escalier -> tas d'ordures contient 1 pièce pour Mécano -> franchissez l'obstacle -> 3 détenus surveillent une caisse (ok après le camp de prisonniers #4) - tas d'ordures -> montez -> tout droit -> descendez -> prisonniers - tas d'ordures contient 1 pièce pour Mécano -> Ouest -> tas d'ordures - tas d'ordures contient 1 pièce pour Mécano

le mess -> asseyez vous à la seconde table - vous préparez votre plan d'évasion ... -> parlez à Jey, il est susceptible de vous aider + tard - 2 caisses - porte de l'atelier à l'Est (ok cf. le camp de prisonnier #4) - Solidarity ne peut rien faire pour vous pour l'instant

sortez du mess et descendez pour revenir à la table de poker -> Nord -> 2 caisses dont 1 contient 1 pièce pour Mécano - la porte vers la citerne est verrouillée

dirigez vous (ou pas) vers la sablière -> donnez les 6 pièces à Mécano, il vous donnera 10 sérums - quête terminée -> demandez lui (ou pas) s'il a besoin d'autre chose -> "retourner voir Mécano un peu plus tard" (ok cf. le cratère #3)

## niveau 5

élève doué - peau dure 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 1 - maîtrise des armes 2 - réputation neutre

parlez à Innocence ...

retournez au passage à l'Est du mess -> remonte l'escalier -> porte Est -> descendez -> porte -> ...

## le cratère #1

allez directement au bureau de recrutement -> sergent de l'armée d'Abondance a rien à vous dire -> entrez -> Saul -> ...





On est allés ensemble au bureau de recrutement. Roy m'avait donné pour mission de me faire engager à la centrale électrique en me faisant passer pour un électricien. De son côté, il s'était engagé dans l'équipe de nettoyage, un boulot très dangereux qui consistait à tuer les taupes qui infestaient les tunnels du puits de forage.

explorez la section Nord -> 3 **caisses** - 3 **tas d'ordures** - 1 **porte** vers l'Ouest (ok après **le puits de forage**)

allez vers le Sud -> *Innocence* part effectuer sa tâche - vous êtes seul

2 **caisses** sous la tente près de la **table de jeux** -> en face, **porte** près du **bureau de recrutement** -> aidez *le Maître chien* - "**enquêter sur la maladie des chiens**" (ok cf. **le camp de prisonniers #2**) - 3 **tas d'ordures** - **caisse** - **porte de l'atelier** (ok cf. **le cratère #5**) -> sortez de là -> Sud -> ...

**caisse** sous la tente -> *Jack* vous met en garde - *Joe*, au **comptoir**, vous remet un **pistolet à clous** -> **automatiquement**, vous descendez dans ...

## le puits de forage #1

**caisse** -> *Jack* -> *Sobriety* et *Courtesy* -> ... mention d'une prime pour la destruction des nids de taupes, ce que vous ferez -> *Courtesy* et *Sobriety* viennent avec vous -> descendez dans **les galeries** -> ...

1er combat -> ... -> **tas d'ordures** -> avancez -> **arme d'une escouade** sur un **cadavre** -> tout droit, montez -> 2nd combat dans **la caverne Sud Est** -> ... -> **tas d'ordures** - **arme d'une escouade** sur un **cadavre** -> continuez -> **caisse** - **cadavre** -> redescendez -> ...

Nord -> **cadavre** -> ... -> 3ème combat -> ... -> **tas d'ordures** - **arme d'une escouade** sur un **cadavre**

## niveau 6

élève surdoué - **peau dure 3** - **science de la parade 2** - **science de la roulade 1** - **maîtrise des armes 3** - **puissance 1** - **réputation neutre**

**la caverne Nord Est** -> montez -> ... -> 4ème combat -> ... -> **tas d'ordures** - **cadavre** -> redescendez et continuez vers l'Ouest -> ...

descendez -> **cadavre** - cachez les **armes des escouades** dans la **caisse** (vous les récupérerez + tard cf. **le puits de forage #2**) -> ... -> **la caverne Ouest** - 5ème combat -> ... -> vous n'avez pas le temps de fouiller (ok + tard cf. **le puit de forage #2**) car vous découvrez des vestiges en métal et pensez à une installation des anciens colons -> ... -> vous allez de suite faire votre rapport à *Jack* qui vous emmènera auprès des technomants *Sean* et

Mary -> ... -> vous revenez avec *Mary* et *Courtesy* -> suivez la jusqu'à l'**antre d'une reine taupe** beaucoup trop robuste pour vous - sous l'effet d'un coup, *Mary* s'évanouie - détruisez les **nids de taupes** -> *Mary* se relève - détruisez le dernier **nid de taupe** au fond à droite et allez vite vers *Mary* -> grâce à ses pouvoirs, elle fait s'effondrer le plafond -> ... -> à l'entrée des **galeries du puits de forage**, *Courtesy* vous indique qu'il pourra donner un coup de main en cas de besoin

## le cratère #2

vous êtes seul près du **comptoir** -> rendez le **pistolet à clous** à *Joe* - **automatiquement**, vous lui dites que vous n'avez pas trouvé les **armes des escouades**

remontez et passez par la **porte** qui mène à l'Ouest -> c'est le **quartier des mutants** -> *Crasse* -> ... -> *Rebut* -> ... -> *tache* -> ... -> 2 **tas d'ordures** - **caisse** -> ressortez -> ...

## le camp de prisonniers #2

le **mess** -> *Innocence* est à côté de la **seconde table** -> il a repérer les installations électriques du train -> il va vous falloir de l'eau, récupérer les **armes cachées** dans les **galeries du puits de forage** et fomenter une rébellion pour faire diversion

## niveau 7

élève surdoué - peau dure 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - maîtrise des armes 3 - puissance 1 - réputation neutre

vous êtes avec *Innocence*

allez à la **sablière** -> *Mécano* n'est plus là ... parlez à *Doc* ("**trouver un docteur**") -> ... -> plutôt que de faire abattre les chiens, je décide de rechercher un remède - "**dénicher un vétérinaire**" -> allez questionner *Bob* a propos de ce sujet, il vous indiquera le cuistot qui n'est autre que *Curiosity* au **mess** -> allez y et parlez lui - je continue sur cette voie là (**l'autre étant de s'en remettre à ce que vous avait dit Doc -> les faire abattre**) - "**collecter des échantillons sur les chiens malades**" (ok voir ci dessous)

## le cratère #3

*Mécano* s'affaire près du **bureau de recrutement** - "**rassembler les 5 pièces dont a besoin Mécano**" (ok cf. le **cratère #6**)

entrez -> *Saul* -> renseignez vous sur le mutant qui a agressé un garde - il mentionne *Jey* qui est affecté à la **citerne**

allez en bas soit au Sud Est -> tuez les 2 chiens malades - vous récoltez un **échantillon**

**j'achète pour 20 sérums le tuyau rouillé à Joe et lui revend le tuyau fendu 2 sérums**

retournez au **quartier des mutants** -> tuez le chien malade - vous récoltez un **échantillon** -> le mutant rebelle

c'est *Rebut* -> ... -> pour passer un accord définitif avec lui et ses congénères, vous devrez d'abord lui trouver des **outils** stockés dans les **ateliers** (ok au **mess** et dans le secteur du *Maître chien*)

## le camp de prisonniers #3

le **mess** -> demandez à *Jey* comment entrer dans la **citerne** - il vous indique de passer par la **champignonnière** - pour cela il vous la **clé de la champignonnière** (ok voir ci dessous) -> ...

allez au **quartier des détenus** -> tuez le chien malade - vous récoltez un **échantillon**

une nouvelle fois, retournez voir *Bob* à l'Est -> parlez lui des **galeries** du **puits de forage** en lui disant que vous y avez laissé un "objet de famille" (**mensonge**) - il vous remet un **laissez passer pour le puits de forage** -> mentez encore en lui disant que l'on vous a demandé de nettoyer la **champignonnière** - il vous remet la **clé de la champignonnière**

le **mess** -> donnez les 3 **échantillons** à *Curiosity* - le temps qu'il le prépare "récupérer le vaccin chez le véto" (ok cf. le camp de prisonniers #4)

----

en passant par le **cratère** -> le chien du *sergent de l'armée d'Abondance* l'attaque - aidez le -> ... -> abordez *Jack* en lui présentant le **laissez passer pour le puits de forage** -> **automatiquement**, vous redescendez au ...

## le puits de forage #2

dans les **galeries** -> ... -> 3 *gardes* vous attaquent -> ... -> vous récupérez **automatiquement** une **seringue à sérum**

allez prendre les **armes cachées** que vous aviez cachées dans une **caisse** -> vous obtenez personnellement un **pistolet à clous**

## niveau 9

élève surdoué - peau dure 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 1 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 1 - réputation neutre

continuez vers la **caverne Ouest** que vous n'aviez eut le temps de fouiller -> 5 *gardes* -> ... -> **tas d'ordures - cadavre** -> revenez et montez pour atteindre la **caverne Nord Est** -> 4 *gardes* -> ... -> repartez vers le Sud -> après avoir monté, jetez un œil à la **caverne au Sud Est** -> 3 *gardes* -> ... -> retournez au

## le cratère #4

*Jey* vous aborde - vous le mettez au courant pour l'évasion - il est prêt à vous aider pour venir avec vous

secteur du **plant de tomates** -> les détenus *Truth*, *Prowess* et ? embêtent un *mutant* -> je désamorce la



situation <- 2nde réponse

## le camp de prisonniers #4

de suite au Sud Est -> après avoir descendu, je met une raclée aux 3 *détenus* qui surveillent une *caisse* - elle contient 10 *sérums*

le mess

*Solidarity*, aidé du *Doc*, a élaboré le vaccin - il vous le remet - "*donner le vaccin au Maître chien*" (ok cf. *le cratère #5*)

allez jusqu'à la *porte de l'atelier* -> fouillez le - vous trouvez les *1ers outils pour les mutants*

parlez à *Jey* -> il semble contrarié, demandez lui pourquoi - "*récupérer le porte bonheur de Jey*" (ok voir ci dessous)

## le cratère #5

engagez la conversation avec le *sergent de l'armée d'Abondance* -> comme vous l'avez défendu contre son chien malade, il vous remet le *porte bonheur de Jey*

allez remettre le *vaccin* au *Maître chien* - *quête terminée* -> *porte de l'atelier* - vous fouillez et trouvez les *seconds outils pour les mutants* -> au fond, *caisse* contient 1 *pièce pour Mécano*

niveau 10

génie du combat - peau dure 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 2 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 2 - réputation neutre

## le camp de prisonniers #5

au mess -> *Jey* - remettez lui le *porte bonheur de Jey* -> ...



c'est le portrait de sa femme

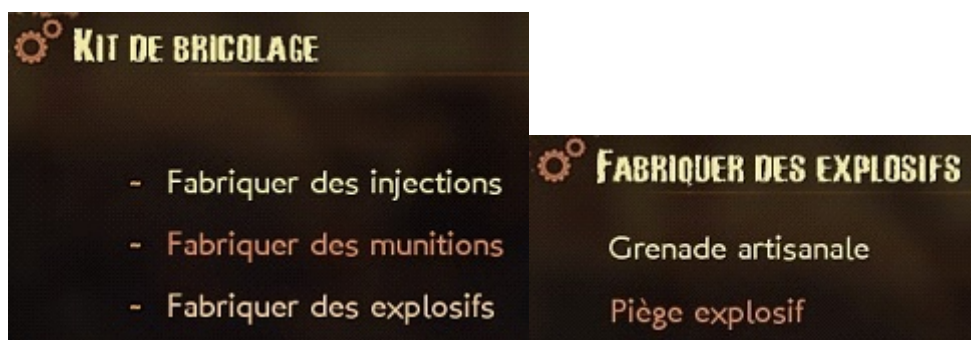
il vous récompensera de 10 *sérums* - *quête terminée*

allez revoir *Bob* -> demandez lui pourquoi il n'a pas l'air d'aller bien - "**persuader Bob de parler**" (ok cf le **camp de prisonniers #6**) - il ne sait pas pour les **pièces** dont a besoin *Mécano*

## le cratère #6

allez vers la **table de jeux** -> *Prowess* vous propose de voler un **plan d'explosif** - il vous donnera des informations et des **sérums** si vous acceptez - "**récupérez le schéma de la bombe**" - pendant qu'il barjotte *Joe*, fouillez toutes les **caisses** le long du **comptoir** -> ... -> en repartant, *Prowess* -> ... - "**réunir les composants de la bombe**" -> au **bureau de recrutement**, prenez **composant de la bombe** dans la **caisse** -> retournez dans le secteur du *Maître chien* -> **composant de la bombe** dans la **caisse** au Sud -> dans la tente derrière la **table de jeux**, une **caisse** contient **composant de la bombe**

apportez ces 3 **composants de la bombe** à *Prowess* -> ...



vous apprendrez avec lui deux plans de fabrication d'**explosifs** ...

il vous donne une **grenade artisanale**, un **piège explosif** et 10 **sérums** - **quête terminée**

*Prowess* vous révèle qu'il vend et achète des **objets issus de la contrebande**

## niveau 11

**génie du combat** - **peau dure** 3 - **science de la parade** 2 - **science de la roulade** 3 - **roulade offensive** 3 - **maîtrise des armes** 3 - **science de l'anatomie** 3 - **puissance** 3 - **réputation neutre**

au Sud Est, **tas d'ordures** contient 1 **pièce pour Mécano**

dans "le couloir au Nord Est, 2 **tas d'ordures** contiennent chacun 1 **pièce pour Mécano**

au Nord Ouest, derrière les tentes, **tas d'ordures** contient 1 **pièce pour Mécano**

apportez les **5 pièces** à *Mécano* -> ... -> il est désormais d'accord pour faire des échanges commerciaux avec vous - **quête terminée**

allez au **quartier des mutants** -> donnez les **outils** à *Rebut* - les mutants vont continuer a se préparer tout en attendant votre signal - il vous offre un **os de taupe**



je l'améliore immédiatement

## le camp de prisonniers #6

rendez vous encore une fois auprès de *Bob* -> dites lui qu'il a une tête d'enterrement -> insistez -> "trouver de ce qui déprime *Bob* 1, 2 et 3/3" -> je lui demande s'il a de la famille qui l'attend -> il répond affirmativement -> je lui demande s'il ne peut pas se faire muter -> il répond non sauf à être mutilé -> je lui propose de lui casser la gueule -> il refuse ... il mentionne qu'une mamadie incurable ici ferait l'affaire et que *le Doc* est trop trouillard (*peur de Sean le technomant*) pour faire l'affaire - j'évite d'aborder le sujet de l'évasion - "trouver un moyen de faire rapatrier *Bob*"

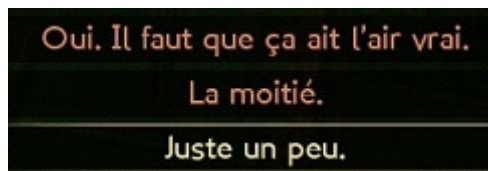
allez au **mess** -> demandez à *Solidarity* s'il peut cuisiner un plat qui rendrait vraiment malade - "trouver des moisissures dans le camp de prisonniers aux endroits protégés de la lumière" -> ...



les moisissures sont dans ces "champignons"

vous trouverez une 1ère moisissure dans le **mess** , une 2nde devant la **porte** qui mène à la **citerne** et la 3ème dans la **sablière**

rapportez les à *Solidarity* -> ... -> choisissez la taille du "plat qui rend malade" -> ...



je décide de ne pas faire semblant et que ce sera une portion pleine et entière

rendez vous auprès de *Bob* et donnez lui le "plat qui rend malade" -> ... - **quêtes terminées**

## niveau 12

génie du combat - bricolage amateur - peau dure 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 2 - réputation neutre

## la citerne

tas d'ordures - caisse en haut du 1er escalier

gauche -> 2 tas d'ordures dans le local -> 7 gardes -> ... -> 2 caisses - 2 tas d'ordures - porte d'atelier

descendez -> porte -> 1 chien -> ... -> porte à droite -> montez -> 4 gardes - le secteur Sud Est est inaccessible (ok + tard lors de l'évasion) > ... -> 2 caisses -> 1/2 tour et descendez en face -> tas d'ordures -> ... -> porte -> 2 chiens -> ... -> tas d'ordures -> porte de ...

## la champignonnière

uniforme de détenu renforcé sur le cadavre -> ... -> 5 taupes -> ... -> 2 tas d'ordures -> ... -> descendez -> 4 + 3 taupes -> ... -> grenade artisanale sur le cadavre - tas d'ordures dans le recoin -> descendez et passez la porte -> ...

2 taupes et 1 chien -> ... -> tas d'ordures - porte -> récupérez de l'eau via la manivelle -> tas d'ordures - caisse -> porte au Nord Est -> ... -> caisse -> ... -> sortez par le conduit -> vous êtes à la citerne

notez que j'ai récupéré 2 éclairages cassés (arme de corps à corps) dans un de ces deux dernier secteurs

## niveau 13

génie du combat - bricolage amateur - peau dure 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 1 - réputation neutre

revenez dans ...

## le camp de prisonniers #7

dans la sablière, demandez des nouvelles de *Bob* au *Doc* -> avec ma décision de la portion pleine et entière, il m'apprend qu'il est décédé !

bug -> *Bob* est toujours à son poste

au **cratère** -> *Prowess* vous donne de nouveau un **piège explosif** et une **grenade artisanale** -> je lui revend le tuyau rouillé, l'uniforme de détenu usé et l'éclairage cassé pour 10 sérums chacun - je fabrique une injection de soins -> *Saul* confirme le décès de *Bob* ...

retour au **camp de prisonniers** -> le mess -> *Jey* -> idem pour le cas *Bob* ... -

vous ne pourrez plus revenir en arrière après avoir ...

lancé la diversion -> **automatiquement**, vous vous rendez dans le secteur Sud Est de la **citerne** -> aidez les mutants contre les 3 gardes -> ... -> empruntez la **porte** de ...

## la centrale électrique

*Innocence* vous fait un topo rapide ... affrontez les 2 gardes dans ce **secteur central bas**

en haut, à gauche -> la **caisse** où *Innocence* avait plaqué du **matériel** -> descendez dans le ...

**secteur Ouest** -> 1 garde > ... -> **tas d'ordures** -> 2 gardes -> ... -> **caisse** -> montez la rampe -> ...

**secteur central haut** -> **tas d'ordures** - activer la **console** pour ôter les protections du train - **caisse** - descendez en sautant vers le ...

**secteur Est** -> **caisse** - 3 gardes -> ... -> 2 **tas d'ordures** -> ... -> **porte** au Sud Est -> ...

affrontez *Sean* et 3 gardes



cinématique -> *Mary* jure qu'elle vengera *Sean* - *Innocence* s'exprime sur *Roy*

## 2nd acte - Havre d'Ombres

Cité d'Aurora ...



nb. : le terme *soldats* que j'emploie dans cet acte englobe des *technomants*

## le quartier d'*Innocence Smith*

vous êtes toujours avec *Innocence* - vous êtes équipés du *gant de technomant* pris sur le corps de *Sean* -> la branche des compétences de la Technomancie est débloquée -> vous connaissez ces 4 pouvoirs -> ...

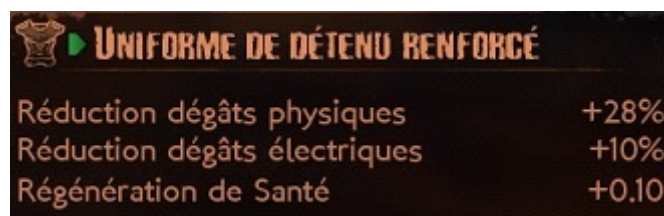


choc - arc électrique - arme chargée - bouclier

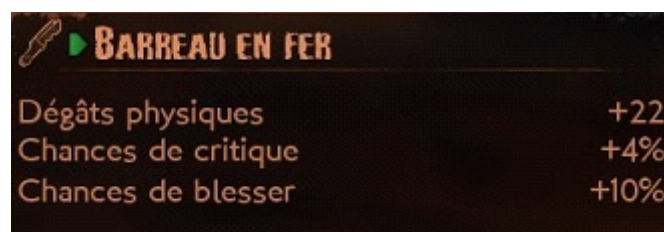
### niveau 14

génie du combat - bricolage amateur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 1 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 2 - réputation neutre

*Integrity*, sergent de l'armée d'Aurora -> je lui dis la vérité



j'améliore l'*uniforme de détenu renforcé*



j'améliore le *barreau en fer* et m'en équipe

prenez par la gauche -> *caisse* - *tas d'ordures* -> *porte* -> 4 *soldats* vous attaquent -> ... -> *caisse* contient un *barreau en fer* (*arme de corps à corps*) -> avancez et montez sur la droite -> *tas d'ordures* -> redescendez -> *caisse* en face -> *porte* -> *tas d'ordures* à droite -> ...

la maison des parents d'*Innocence* est détruite - je lui dit qu'ils sont probablement morts - 5 *soldats* se jettent sur vous -> ... -> *tas d'ordures* -> avancez et montez pour arriver dans ...



## tierville #1

caisse -> porte -> 4 soldats et 1 chien -> ... -> porte vers l'Est -> tas d'ordures -> montez -> 4 soldats -> ... -> caisse à l'Est, continuez en montant vers le Nord -> caisse -> escalier descendant vers une ...

place avec une table de jeux - caisse > Sud -> caisse -> 1/2 tour -> profitez d'une petite pause pour questionner *Innocence* sur ses parents ...

escalier vers le Nord Ouest -> tas d'ordures -> 3 soldats et 1 chien -> ... -> montez au Sud -> caisse -> redescendez et continuez vers le Nord Est -> ...

échelle -> caisse -> 4 soldats - tas d'ordures

échelle - vous la détruisez automatiquement pour empêcher des soldats de vous poursuivre

cinématique -> un responsable technomant engage *Tenacity* le chasseur de prime, vous êtes la proie

## les sables #1

je dis à *Innocence* que nous allons rechercher d'éventuels résistants

### niveau 15

génie du combat - bricolage amateur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 2 - guerrier expérimenté 1 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 2 - réputation neutre

avancez -> porte -> place avec une table de jeux - tas d'ordures -> caisse au Sud -> 1/2 tour -> caisse dans le recoin Nord - caisse juste en face au Sud -> continuez un peu et repiquez vers l'Ouest puis le Sud -> vous êtes dans une sorte de tunnel -> ...

tas d'ordures -> questionnez le marchand - je lui revends l'autre éclairage cassé pour 10 sérums

Ouest -> tas d'ordures - caisse -> caisse -> tas d'ordures -> table de jeux - tas d'ordures -> allez jusqu'au ...

bar de *Charity* -> ... - retrouvez *Faith* dans *tierville* et *Charity* vous dira les informations qu'elle aura récoltées sur la résistance

retournez jusqu'au marchand -> porte à main droite -> bâtiment désaffecté -> 3 junkies - caisse -> échelle -> 3 junkies - tas d'ordures - votre planque sera là -> redescendez -> retournez au ...

bar de *Charity* -> ... - "de faux papiers" - elle localise *Probité*, le faussaire, vers les bas-fonds (ok cf. le quartier Nord)

allez à l'Est de la place avec une table de jeux -> *Frugality* -> "requiem pour les rêveurs" (ok concerne "le dealer") - chasser les junkies qui squattent son

atelier -> Est -> écoutez la conversation entre *Providence*, *Chance* et *junkie* devant la porte -> entrez dans l'atelier de *Frugality* -> *Providence*, l'infirmière -> ... - j'accepte de m'occuper du dealer *Serenity*, qui serait dans les bas-fonds - elle se chargera de soigner "ses fils" - "le dealer" (ok cf. les bas-fonds #1) - tas d'ordures -> ressortez -> Est -> ...

Sud -> porte (cf. les sables #2)

Nord -> porte -> *Tranquility* -j'accepte de lui dégouter des faux papiers - "le barman sans papiers" (ok cf. le quartier Nord) -> continuez et descendez la rampe -> 2 soldats - je leur dit que je suis un évadé, ils m'attaquent -> ... -> caisse - porte vers ...

## tierville #2

montez la rampe -> caisse à gauche près des deux étalages -> Nord -> 3 soldats -> ... -> porte -> tas d'ordures -> Nord -> caisse -> tas d'ordures -> 1/2 tour jusqu'à la porte vers le centre -> ...

*Integrity* que vous aviez vu en arrivant à Havre d'Ombres -> j'accepte sa proposition de trouver des "preuves" contre des contrebandiers - "contrebande" (ok cf. ci dessous + le quartier Nord) - tas d'ordures - caisse -> porte -> ...

1ère place du marché -> 3 soldats - caisse

## niveau 16

génie du combat - bricolage amateur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 2 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3- notion de médecine 2 - réputation neutre

je fabrique une injection de soins

*Faith* -> posez lui toutes les questions disponibles -> *Proxénète* -> je lui propose un arrangement - il demande 150 sérums pour racheter *Faith* - je refuse et lui met une branlée -> annoncez la bonne nouvelle à *Faith* et "redirigez la" vers *Charity* ...

*marchand* et son vigile, *Valiance*

remontez par les rampes vers le Sud -> 2 tas d'ordures -> porte -> tas d'ordures - caisse -> ...

2nde place du marché -> tas d'ordures -> Ouest -> 4 soldats - tas d'ordures -> porte -> vous êtes au point d'entrée - 3 soldats -> ... -> revenez à la 2nde place du marché -> Est -> ... - descendez la rampe -> porte -> 2 contrebandiers laissés en vie - 3 caisses dont une contient la 1ère "preuve" recherchée

revenez à la 1ère place du marché -> Est -> tas d'ordures - porte -> échelle levée (ok + tard cf. tierville #7)

rejoignez le point d'entrée au Sud Ouest en bas des deux étalages - selon votre RP, vous affronterez des soldats -> ...

## les sables #2

porte au Sud de *Tranquility* -> tas d'ordures - des mutants -> ...

## les bas-fonds #1

5 voyous vous agressent - tas d'ordures -> Est -> porte -> ... -> Nord -> porte - accès vers tierville bloqué (ok +

tard cf. les bas-fonds #5)

Sud -> *Citoyen* -> tas d'ordures

Est -> ... -> porte vers l'Est -> *Serenity*, le dealer et 3 *voyous* -> je décide de lui mettre une rouste -> ... -  
quête terminée -> questionnez le - il cite *Marco* comme chef de la résistance - 2 caisses -> ressortez ...

Sud -> porte -> ... -> 4 *voyous* -> ... -> tas d'ordures -> Est -> porte -> ...

bar malfamé -> ... -> caisse -> ressortez -> ...

Ouest -> porte -> caisse -> caisse -> tas d'ordures -> caisse -> montez -> de nouveau, les mêmes 5 *voyous* -> ...

### les sables #3

... -> dans l'atelier de *Frugality* -> discutez avec *Providence* -> rendez compte à *Frugality* - quête terminée -  
discutez avec lui - il mentionne *Wisdom* et son chien

niveau 17

je fabrique une grenade artisanale et une injection de soins

génie du combat - bricolage savant - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la  
parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 -  
coups assommants 3 - notion de médecine 2 - fluide revigorant 1 - réputation neutre

### les bas-fonds #2

plein Sud -> de nouveau, les mêmes 4 *voyous* -> ... -> Sud -> porte vers ...

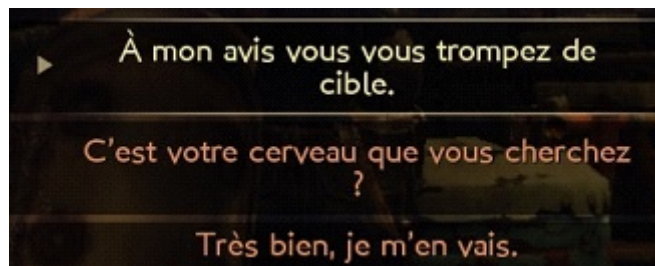
### le quartier Nord #1

porte en face -> *contrebandier* - je le laisse en vie - tas d'ordures - 2 caisses dont une contient la seconde  
"preuve" recherchée -> ressortez -> ...

Sud -> ... -> porte -> tas d'ordures - caisse - 3 *voyous* et 1 chien -> ... -> Est -> porte -> Sud -> 1 chien - tas  
d'ordures - 2 caisses -> Nord -> ... -> 1 chien - tas d'ordures -> ... -> porte -> ...

à droite -> *Probité*, le faussaire -> ... -> il vous donne des documents avec de fausses indications a disposer  
de façon a ce que les *soldats* les découvrent et ainsi, lui lâche la grappe -> retournez plein Sud là où vous  
avez affronté 3 *voyous* et 1 chien - calmez les s'ils sont actifs - planquez les documents avec de fausses  
indications dans la caisse -> 1/2 tour jusqu'au Nord Est -> ...

Ouest -> descendez -> tas d'ordures -> ... -> sautez en bas -> 7 *voyous* -> ... -> 1 caisse -> Nord -> tas  
d'ordures à gauche avant l'escalier -> ... -> Sud -> tas d'ordures à droite avant l'escalier -> ... -> porte ->  
*soldat d'Aurora* devant l'atelier de *Probité* -> ...



je lui indique le gang de *voyous*, soit celui où j'ai positionné les documents avec de fausses indications

"ils" s'y rendent -> *Probité* reprend possession de son atelier -> demandez lui "vos" papiers d'identité - ils sont au nom de 'Résilience' - quête terminée -> demandez en aussi pour *Tranquility*, ils vous les fera -> repartez vers ...

les bas-fonds -> les sables -> *tierville* -> *Integrity* -> ...



je le fais chanter et récolte la récompense multipliée par trois, soit 90 sérums - quête terminée - revenez dans ...

## les sables #4

*Tranquility* -> remettez lui ses "papiers d'identité", il vous donnera un tuyau en cuivre (arme de corps à corps) - quête terminée

bar de *Charity* -> elle vous remet un uniforme en cuir

niveau 18

génie du combat - bricolage savant - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assomants 3 - notion de médecine 2 - fluide revigorant 3 - réputation neutre

		UNIFORME EN CUIR	
● Épaules	Technoguerrier	Réduction dégâts physiques	+37%
● Bras	Poussière sauvage	Réduction dégâts électriques	+36%
● Genoux	Métal	Régénération de Santé	+0.10

j'améliore cet uniforme en cuir et m'en équipe

*Charity* n'a pas d'information(s) concernant la résistance pour l'instant, par contre -> ...

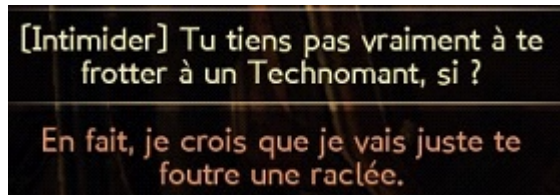
"au travail pour *Charity*" 1ère partie = "le mauvais payeur" de *tierville*, *Morality*, lui doit de l'argent (ok cf. *tierville* #3) + "l'exhibitionniste" des sables, *Humility*, enquiquine "ses filles" (ok voir ci après)

parlez aussi à *Faith* -> "le tueur à la pièce" - des femmes ont été retrouvées mortes avec une pièce antétumultienne dans la main - cherchez des indices pour remontez au (ou "à la") responsable - l'épouse

de *Fortitude* est une des victimes (ok cf. **les bas-fonds #3** et la suite)

ces 3 quêtes seront clôturées ensemble (cf. **les sables #6**)

allez à l'Est -> *Humility*, l'exhibitionniste -> ...



je l'intimide -> il promet de quitter et ne plus revenir dans **les sables**

### tierville #3

Nord Ouest -> *Morality*, le débiteur de *Charity* -> l'affrontement est inévitable - 3 hommes sont avec lui -> ... -> dialogue - je décide de ne pas l'achever et de prendre les **sérums** qu'il possède ... et bien sur, tout le reste !

selon votre RP, vous pouvez aller faire quelques combats vers l'Est <- j'en ai fait deux ...

repasser par **les sables** pour atteindre ...

### les bas-fonds #3

Sud -> *Fortitude* -> son épouse *Fidelity* a disparue (**est elle vraiment mort comme l'indique votre Journal ?**) -> je lui promet de garder un oeil sur cette affaire - il me remet le **portrait de Fidelity** - elle était sensée se rendre à la **1ère place du marché de tierville**

**bar malfamé** -> *Tranquillity* est désormais disponible pour commercer avec vous ...

repasser par **les sables** pour vous rendre à ...

### tierville #4

rendez vous à la **1ère place du marché soit celle au Centre** -> présentez le **portrait de Fidelity** au marchand -> il vous renvoie vers *Valiance*, sone vigile - 2 jours auparavant, il l'a vue titubante accompagnée d'un homme -> ils allaient vers l'Est -> allez y -> ... -> vous tombez sur le **corps de Fidelity** - elle a été éventrée -> questionnez *Providence*, l'infirmière présente sur place- elle diagnostique une prise d'EBL (**drogue du violeur**) et renvoie vers le dealer *Serenity* -> vous récupérez une **vieille pièce** en fouillant le **corps de Fidelity** et pensez que *Probité* le faussaire pourrait l'examiner ...

de prime abord, vous vous devez de rendre compte à *Fortitude* ... passez par **les sables** pour vous rendre dans ...

### niveau 19

génie du combat - bricolage savant - fouineur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3- notion de médecine 2 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 1 - arme surchargée 1 -

réputation neutre

## les bas-fonds #4

Sud -> *Fortitude* -> je lui dis la vérité ...

Centre -> *Serenity*, le dealer -> questionnez le sur l'EBL - il décrit un *premier client sapé décontracté avec des cheveux bruns planqués sous un bonnet craignos* puis un *second type studieux, cheveux noirs et bien habillé* - ce dernier serait plutôt de **tierville** - filez dans le ...

## le quartier Nord #2

*Probité* -> d'après lui, la **vieille pièce** est mal travaillée - c'est du boulot d'amateur -> il renvoie vers l'artisan *Frugality* pour obtenir plus d'informations -> repartez par **les bas-fonds** afin d'atteindre ...

## les sables #5

*Frugality* près de son **atelier** -> c'est bien lui qui façonne (**mal**) les **vieilles pièces** (**c'était sa femme l'experte**) - son client le commandant par courrier, il vous livre son adresse -> rendez vous à ...

## tierville #5

Nord -> ...



*Chastity* -> il correspond à la description du *premier client sapé décontracté avec des cheveux bruns planqués sous un bonnet craignos* donnée par *Serenity*, le dealer -> je le désigne puis tente de bluffer - il avoue acheter en quantité de l'EBL dans **les bas-fonds** pour le revendre dans **tierville** -> je le laisse tranquille





*Gallantry* -> il correspond à la description du *second type studieux, cheveux noirs et bien habillé* donnée par *Serenity*, le dealer -> vous lui présentez le *portrait de Fidelity* -> il dit ne pas la connaître -> ...

Je pense que c'est vous qui l'avez tuée.  
[Attaquer] Assez tergiversé. Je vais en finir avec toi.  
Je m'en vais... pour l'instant.

je le désigne ... puis tente de bluffer -> il moufte pas, l'affrontement est inévitable -> ...

Mieux vaut ne pas prendre de risque...  
[Achever Gallantry]  
T'as intérêt à être un vrai boy-scout dorénavant. [Épargner Gallantry]

je décide de l'achever - *automatiquement*, vous trouvez sur lui de la *poudre (EBL)* et une *vielle pièce* -> c'était bien lui le coupable -> retournez dans ...

## les sables #6

### bar de *Charity*

*Faith* -> dites lui que le coupable des meurtres de femmes a été neutralisé ... - *quête terminée* - elle dit vous *donner quelque chose*, *ce n'est pas vrai*

*Charity* -> concernant la résistance, elle localise un *indicateur* dans le *bar malfamé* des *bas-fonds*

vous clôturez la quête du "mauvais payeur" -> ...

Je l'ai pressuré jusqu'à la dernière goutte. [Donner le Sérum]

En fait, il était réellement à sec... [Garder le Sérum]

je lui remet les sérums prélevés

et celle de "l'exhibitionniste" -> ...

au final, elle me récompense de 50 sérums

"au travail pour *Charity*" 2nde partie -> "le transporteur" - *Charity* vous propose d'escorter *Honesty*, son vigile, jusqu'au domicile du banquier de *Charity* pour lui remettre la recette des filles -> allez lui parler en bas -> ... -> il vous fixe rendez vous à l'entrée de **tierville** - allez y -> ...

niveau 20

génie du combat - bricolage savant - fouineur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 2 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 2 - arme surchargée 2 - réputation neutre

## tierville #6

en haut de rampe -> *Honesty* - il vous demande de suivre un parcours précis - accompagnez le sachant qu'il ne peut être soigné et que vous ne pouvez lui donner d'ordres

les deux étalages -> 4 voyous tente de vous braquer -> Nord -> ... -> 5 voyous -> ... -> vous discutez avec *Honesty* - je ne le provoque pas -> ... -> 2 groupes de 3 voyous -> automatiquement, qu'*Honesty* soit mort ou vif, la recette des filles est remise à *Parcimony*, son banquier -> ...

retournez aux sables -> bar de *Charity* -> rendez lui compte, elle vous remettre 50 sérums -quête terminée

direction ...

## les bas-fonds #5

Sud -> dites à *Fortitude* que vous avez liquidé l'assassin de *Fidélity*, son épouse -> il vous propose des sérums ...

Non merci, gardez ce Sérum.

Merci à vous.

je refuse ce don

le bar malfamé -> *Jerry* vous empêche d'aller dans la pièce située derrière le comptoir -> *Tranquillity*, qui couvre leurs réunions, vous donne le mot de passe - "il n'y aura plus de repos ..." -> dites le à *Jerry* -> avancez -> les résistants *Judy* et *Marco* -> ... -> il ne vous (*Roy*) font pas confiance - une explosion a lieu près d'ici ...

Comment remercier Roy pour tout ce qu'il a fait pour moi ? Grâce à lui, j'ai pu enfin entrer dans la Résistance ! Hélas, Marco n'a pas voulu de lui... Mais j'espère pouvoir lui faire changer d'avis. En attendant, je tâcherai de me tenir au courant de ses faits et gestes... à commencer par ce qu'il va découvrir sur cette étrange explosion.

ils se carapotent avec *Innocence*

je revend l'uniforme de détenu renforcé amélioré, l'os de taupe amélioré et 20 munitions de pistolet à *Tranquillity* contre 85 sérums

ressortez -> 6 hommes vous attaquent -> Nord -> ... -> le lieu de l'explosion - cet accès vers **tierville** est désormais possible -> allez y -> *caisse* -> *Mary*, la jeune technomancienne qui avait juré de vous tuer -> ...

## les sables #7



automatiquement, vous avez transporté *Mary* jusqu'à votre **planque** dans le **bâtiment désaffecté** - en état en surcharge, elle a malencontreusement déclenchée l'explosion

Je vais trouver des médicaments.

Je vais abrégé vos souffrances.

je décide de la soigner en lui donnant une *injection de soins*

elle vous demande d'être son élève (vous êtes d'accord) et ... si vous coucheriez avec elle *comme le faisait Sean* -> ..

Oui, vous me devez bien ça.  
Ça ne doit pas être une obligation.  
Vous ne me plaisez pas assez pour  
cela.

ma réponse ...

elle invoque que si elle doit en passer par là pour sa survie, elle couchera avec vous -> ...

Dans ce cas, pourquoi refuser...  
Je préférerais que vous ayez d'autres  
raisons.

je refuse

"[relation électrique](#)" - en apprendre plus sur *Mary* -> parlez lui de nouveau -> ... -> je lui dis que je la comprend et lui demande de venir avec moi

je suis avec *Mary* - *caisse* contient un *barreau en fer* (*arme de corps à corps*) -> sortez -> ...

*Dévotion* vous interpelle, le général *Honour Grant* veut vous voir - vous pourrez le rejoindre en passant par **les sous sols de tierville** ->

*Mary* demande à *Dévotion* si elle peut elle aussi venir -> requête accordée

au **bar de Charity** -> elle n'a pas de boulot pour vous actuellement ...

pour vous rendre aux **sous sols de tierville**, vous devez passer par **le lieu de l'explosion** dans **les bas-fonds** ... -> faites le ->

## tierville #7

progressiez -> combat contre 4 *soldats* -> ... -> *caisse* -> *porte* -> combat contre 4 *soldats* -> ...

### niveau 21

génie du combat - bricolage savant - fouineur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 2 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 3 - arme surchargée 3 - réputation neutre





vous êtes ici ...

déployez l'**échelle** à gauche -> 1/2 tour - continuez vers le Nord -> **caisse** à gauche en bas de l'escalier -> descendez -> **tas d'ordures** -> descendez -> **trappe** mène dans ...

## les sous sols de tierville

... -> 4 taupes -> ... -> à l'Est, l'**échelle** est levée (ok + tard) - je fabrique 3 **injections de soins**

Nord -> 2 **tas d'ordures** -> ... -> montez au Nord, 4 taupes agressent un *ouvrier* -> allez l'aider (**ou pas**) -> ... - il décède > redescendez -> 2 **tas d'ordures** -> remontez -> 3 **tas d'ordures** - **caisse** -> continuez vers l'Est en montant -> ...

**caisse** contient un **tuyau en cuivre** (**arme de corps à corps**) -> ... -> 2 taupes -> ... -> passez la **porte** et continuez vers le Sud -> **tas d'ordures** -> **caisse** -> 3 taupes -> ... -> tas d'ordures -> ... -> déployez l'**échelle** -> revenez à la **porte** -> ...



le général *Honour Grant* de l'armée d'Aurora qui a vaincue celle d'Abondance - *Dévotion* est présente -> ... -> - il est opposé aux *technomants* qui ont pris trop de pouvoir au sein de la société Aurora - ils semblent aussi "contrôler" *Wisdom*, le sourcier - il vous propose une alliance - les *résistants* sont évoqués - il ne veut

pas d'eux car, selon lui, donner le pouvoir au peuple entrainerait le chaos

automatiquement, vous lui dites prendre le temps de la reflexion - vous êtes dans ...

## les sables #8

vous êtes au niveau du **tunnel** -> direction votre **planque**, dans le **bâtiment désaffecté**, pour vous reposer

je revend un tuyau en cuivre au marchand pour 125 sérums

bar de **Charity** -> elle est absente ...

le **bâtiment désaffecté** -> **Tenacity** (je chasseur de prime engagé par un responsable technomant) vous attends de pieds fermes -> il envoie d'abord ses 2 chiens ... puis se jette dans la bataille -> ... -> ayant raté son contrat et vous connaissant depuis longtemps, il vous propose de se mettre à votre service - **Mary** semble acquiescer -> décidez de son sort : l'enrôler, le renvoyer ou le tuer

entrez dans votre **planque** -> **Charity** -> libérez la - elle vous fixe rendez vous chez elle -> ...

ressortez et parlez avec **Tenacity** -> le responsable technomant qui l'a engagé s'appelle **Générosity** - il met dos à dos la résistance et le général **Honour Grant** - il pourra vous renseigner sur les quartiers de **Havre d'Ombres**

vous pouvez continuer seul ou bien choisir entre **Tenacity** et **Mary** -> je repart avec **Mary** -> bar de **Charity** -> pour l'avoir libérée, elle vous récompense - c'est faux -> **Innocence** l'a informée que la résistance prépare une attaque de train - il souhaite que vous en soyez -> rendez vous dans ...

## les bas-fonds #6

le bar malfamé -> courte discussion automatique avec **Mary** concernant **Innocence** -> parlez à **Tranquillity** -> les résistants veulent libérer des prisonniers - vous pensez que c'est une opération extrêmement risquée -> demandez lui de vous y emmener -> ...

## site de l'attaque du train

affrontez les soldats -> ... -> tas d'ordures -> ...

niveau 22

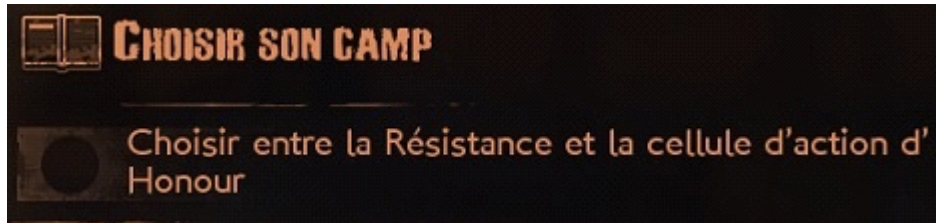
génie du combat - bricolage savant - fouineur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 3 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 3 - arme surchargée 3 - concentration 1 - réputation neutre

**caverne Ouest** - tout en haut, tas d'ordures - caisse -> Est -> montez -> 4 soldats -> ... -> caisse -> tas d'ordures -> tas d'ordures -> montez -> franchissez -> franchissez -> 4 soldats -> ... -> caisse - tas d'ordures -> montez -> vous arrivez trop tard ... **Innocence** se fait capturer sous vos yeux ... -> vous revenez automatiquement aux ...



## les sables #9

bar de *Charity* -> elle vous annonce que *Judy* et *Dévotion* veulent vous parler

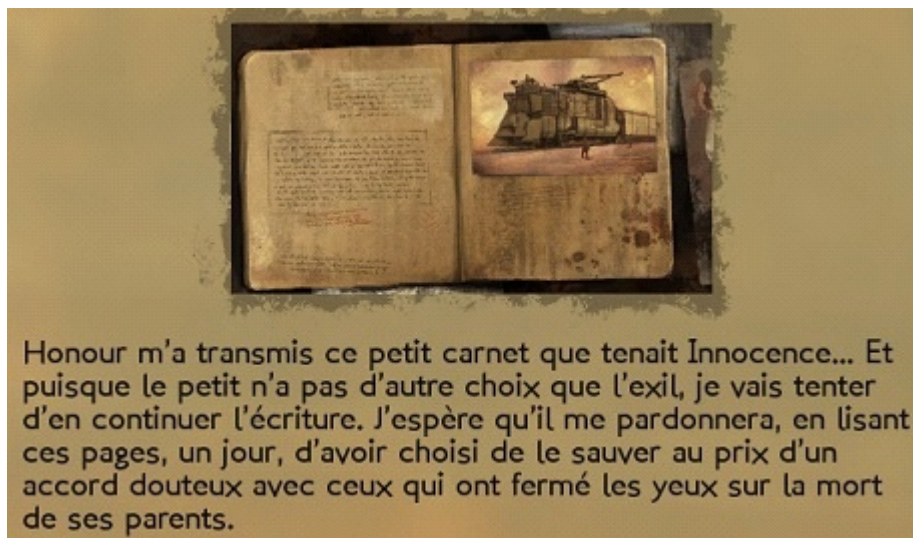


parlez à *Judy* -> ... - elle propose de libérer *Innocence* puis de partir pour **Green Hope** mettre a terre le gouvernement qui a éliminé la milice citoyenne - *Mary* n'est pas d'accord

au **bâtiment désaffecté** -> *Dévotion* -> ... - elle confirme la proposition du général *Honour Grant* : les rejoindre pour saborder, à **Green Hope**, la conquête du pouvoir entamée par *les technomants* - elle s'engage a libérer *Innocence*

je revend 25 munitions de pistolet à *marchand* pour 50 sérums / je fabrique 3 injections de soins

je choisi de me rallier à la cause du général *Honour Grant*, ministre de l'armée d'*Aurora*



Honour m'a transmis ce petit carnet que tenait Innocence... Et puisque le petit n'a pas d'autre choix que l'exil, je vais tenter d'en continuer l'écriture. J'espère qu'il me pardonnera, en lisant ces pages, un jour, d'avoir choisi de le sauver au prix d'un accord douteux avec ceux qui ont fermé les yeux sur la mort de ses parents.

## 3ème acte - Green Hope

### la zone de culture #1

ce sont les **champs hydroponiques**

je suis avec *Dévotion* - "*l'espion qui 'aimait*" - en apprendre plus sur elle

4 **tas d'ordures** - 6 **caisses** - l'**échelle** pour aller au Sud est levée

### le village agricole #1

caisse -> ... - *Equity* -> il ne pense pas que ce soient les taupes qui dévastent les cultures

*Impartiality* -> "vol dans les réserves" - trouver les *mutants* responsables (ok cf. le complexe industriel #1)

2 caisses - 2 tas d'ordures

Nord Est -> 2 tas d'ordures - *Tolérance* -> "sympathie pour le fermier" - éliminer les taupes dans la zone de culture (ok cf. la zone de culture #2)

continuez vers le Nord Est -> caisse -> ...

## la zone de culture #2

caisse -> montez par l'échelle au Sud Est -> liquidez les taupes dont une reine -> ... -> 2 tas d'ordures - 2 cadavres -> 2 résistants discutent devant la porte fermée menant au chantier (ok + tard cf. le chantier) - 2 caisses au Sud -> redescendez par l'échelle -> ...

porte vers l'Ouest (ok + tard cf. la zone de culture #4) - revenez dans ...

## le village agricole #2

annoncez la bonne nouvelle à *Tolérance*, il vous donnera 20 sérums - quête terminée

Ouest -> recoin Nord -> tas d'ordures - caisse via l'escalier -> redescendez -> ...

*marchand* mentionne un groupe de technomants et des bruits venant du chantier fermé au public - tas d'ordures

jusqu'à *Impartiality* -> caisse - tas d'ordures -> 1/2 tour -> Est -> caisse -> tas d'ordures -> ...

## le complexe industriel #1

tas d'ordures -> sur la gauche, caisse en hauteur et porte vers le QG des *Technomants* (ok cf. le complexe industriel #3)

"place des mutants"

3 tas d'ordures -> parlez à *Rognure* -> ... -> il se plaint -> *Déchet* -> je passe l'éponge pour le vol de nourriture - "un coup de main aux mutants" - trouvez leurs des médicaments (ok voir ci dessous) -> *Epave* -> ... -> lui aussi se plaint -> *Loque* -> ... -> idem

porte au Sud Est (ok cf. le complexe industriel #2) -> Nord -> tas d'ordures -> décidez de monter (ou pas) (ok + tard cf. le complexe industriel #4) - 1/2 tour, retournez au ...

## le village agricole #3

*Impartiality* -> je lui ment et lui dit, en sus, que je les ai corrigé - quête terminée

## niveau 23

génie du combat - bricolage savant - fouineur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 3 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 3 - bouclier scintillant 2 - arme surchargée 3 - concentration 1 - réputation neutre

volez les médicaments dans le coin Sud Ouest -> ...

## le complexe industriel #2

"place des mutants" -> Déchet -> donnez lui les médicaments - quête terminée -> interrogez le plus avant -> les technomants recherchent des traces des premiers colons en creusant - une voie d'ombre serait en construction et cela, même en journée - il dit vous donner une récompense, c'est faux



ma réputation rouge "enfin" -> 50 % de réduction chez les marchands

reparlez à Rognure, Epave et Loque ... caisse en hauteur via l'escalier - porte au Sud Est -> ...

### le QG d'Honour Grant

général Honour Grant -> il veut que vous alliez au chantier pour observer ce qu'y font les technomants

Tenacity -> ... / Mary -> parlez lui, elle en dira plus sur elle - ... -> parlez lui une seconde fois -> si vous refusez ses avances, la quête "relation électrique sera perdue" - si vous acceptez que ce soit votre petite amie, se sera la quête "l'espion qui l'aimait" qui passera à la trappe

sortez et, si ce n'est déjà fait, parlez à Dévotion -> n.b. : vous pouvez continuer avec Mary ou Tenacity ...

## le village agricole #4

marchand -> je lui achète pour 125 sérums un barreau en acier



que j'améliore de suite - revente d'un barreau en fer simple pour 75 sérums

Nord Est -> *Tolerance* vous interpelle - "un boulot a finir" - selon lui, il reste des taupes dans ...

### la zone de culture #3

Sud Est -> *Sympathy* -> ... - je lui demande de s'expliquer - ... - et lui fait comprendre que ses "actions de sabotage" cause du tord a bien d'autres personnes que les "puissants" d'Aurora -> rendez compte à *Tolerance* dans le village agricole - dénoncez (ou pas) *Sympathy* - je reçois 20 sérums en récompense - quête terminée -> retour tout au Sud Est de la zone de culture -> ...

### le chantier

franchissez -> 4 gardes -> ... -> 2 tas d'ordures

#### niveau 24

génie du combat - bricolage savant - fouineur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 3 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 3 - bouclier scintillant 3 - arme surchargée 3 - charge instable 1 - concentration 1 - réputation bonne

franchissez vers le Nord soit au Centre -> caisse -> franchissez -> 4 gardes -> ... -> vous obtenez automatiquement la clé du chantier - 2 caisses -> Est -> tas d'ordures -> porte -> tas d'ordures -> 1/2 tour et vers l'Ouest -> ...

descendez et dépassez la porte -> 5 gardes -> ... -> 2 tas d'ordures - 3 caisses -> ...

revenez et passez par la porte -> Ouest -> tas d'ordures -> 4 gardes -> ... -> 3 caisses - examinez l'artefact antétumultien -> ...

Est -> échelle -> une combinaison de technicien dans la caisse -> porte -> 4 gardes & 4 résistants -> ...

la zone de culture -> le village agricole -> si vous ne l'avez pas dénoncé, parlez à *Sympathy* -> ... - il vous donnera 10 sérums -> le complexe industriel -> le QG d'*Honour Grant* -> faites lui votre rapport -> ...



Ma visite sur le chantier s'est avérée intéressante : les Technomants de la Source ont découvert un site antétumultien important. Ils espèrent sans doute y trouver savoir et équipements. Honour a appris que la Résistance, sur place elle-aussi, allait se faire arrêter : pour maintenir l'équilibre des forces, il m'a chargé de les protéger.

repassez par le village agricole -> ...

## la zone de culture #4

empruntez la porte qui ouvre la voie vers l'Ouest -> ...



dans le recoin et après avoir monté les escaliers, vous trouverez un barreau en acier sur un corps

tas d'ordures dans la serre -> caisse - tas d'ordures -> avancez et combattez 4 gardes -> ... -> vous récupérez automatiquement la clé du QG des Technomants - Marco s'enfuit - caisse

Ouest -> 3 chiens -> ... -> 3 tas d'ordures -> la porte est fermée - retournez dans ...

## le complexe industriel #3

le QG d'**Honour Grant** -> vous lui rendez compte - *Honour Grant* est intrigué par la visite annoncée de *Wisdom* à **Green Hope** - concernant les *résistants*, il confirme que tant qu'ils outrepassent les *Technomants*, ça lui va ... - il vous conseille d'aller farfouiller au QG des *Technomants* en compagnie de *Dévotion*

sortez -> porte à l'Ouest -> éliminez 6 gardes -> ... -> tas d'ordures - 2 caisses -> franchissez au Nord Est -> caisse -> revenez jusqu'à la porte au Sud Ouest -> ...

### le QG des Technomants

caisse -> porte -> 5 gardes -> ... -> 3 caisses dont 1 contient un barreau en acier - 2 tas d'ordures

Nord Ouest -> porte -> porte -> 4 caisses - tas d'ordures -> revenez et empruntez l'échelle en face -> ...

3 gardes -> ... -> tas d'ordures -> porte -> 5 gardes -> ... -> 2 caisses -> Sud -> tas d'ordures -> porte -> tas d'ordures -> descendez -> cinématique -> ...





N'attendez pas que je continue à vous soutenir sans cela.

vous espionnez *Wisdom* échangeant avec un *responsable Technomant* ...

en repartant, vous protégez l'intégrité de *Wisdom* en neutralisant *Marco* et 3 *résistants* -> ...

#### niveau 25

c'est arrivé un peu plus tôt dans ce **secteur** ... voir le précédent !

génie du combat - bricolage savant - chercheur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3 - notion de médecine 3 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 3 - bouclier scintillant 3 - arme surchargée 3 - charge instable 3 - concentration 1 - réputation bonne

passer par une des deux **portes** menant vers l'Est - vous descendez -> **caisse** -> un **tas d'ordures** dans chacun des deux passages -> ...

retournez au **QG d'Honour Grant** -> vous lui dites pour *Marco* et ce que vous avez entendu au **QG des Technomants**, soit la construction de **la voie d'ombre** et des expérimentations -> évoquez le cas *Wisdom* - il veut en savoir plus, a savoir s'il est manipulé par *les technomants* ou partie prenante

**automatiquement**, vous allez à ...

### la voie d'ombre

avancez -> *prisonnier politique* vous interpelle - il vous renseigne sur les expériences menées par les *technomants* ...

avancez -> 5 *gardes* -> ... -> 3 **tas d'ordures** - **caisse** -> montez -> **tas d'ordures** - **caisse** -> descendez -> 4 *gardes* et 1 chien -> ... -> **tas d'ordures** - 2 **caisses** -> **porte** -> ...

4 *gardes* et 1 chien -> ... - *responsable technomant* intervient et vous projette dans **le tunnel de forage** -> affrontez le ...

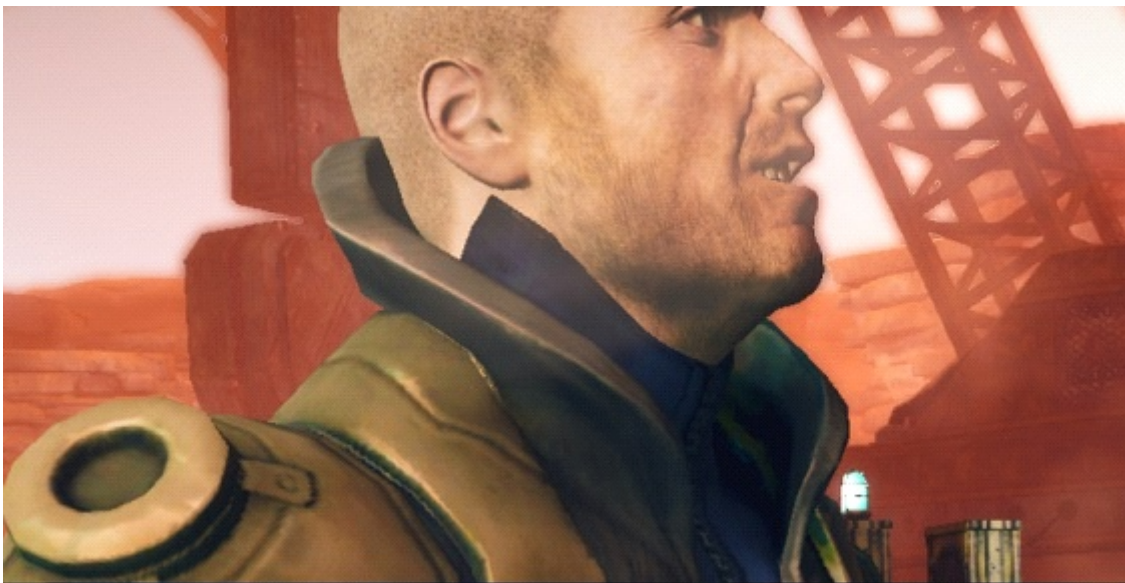




Cette immense créature est immunisée contre les blessures, étourdissements et aveuglements mais elle est très sensible aux dégâts électriques.  
Elle est assez lente, mais ses attaques font énormément de dégâts et ne peuvent, en général, pas être parées.  
Sa carapace peut se refermer temporairement pour le rendre insensible à toute attaque. Attention à ses jets d'acide qui peuvent empoisonner le sol pendant une courte durée.

ver de forage en ciblant sa tête -> ...

affrontez le *responsable technomant* -> ... -> c'est *Générosity*, le frère de *Dévotion*, qui vous a connu à la **Source** quand vous étiez enfant - elle dit être restée auprès du général *Honour Grant* pour le surveiller de loin et vous demande de l'épargner - je le fais en échange d'informations et de son exil définitif -> "ils" font diverses expériences pour le compte de *Wisdom* comme l'exposition au soleil, des greffes d'organes de mutants sur des humains et des tentatives de reproduction entre ces deux "espèces"



Il voulait que nous trouvions un moyen d'enrayer une mutation... C'est tout ce que je sais.

*Générosity ...*

il vous donne la **clé des cellules** - 3 tas d'ordures - 2 caisses - je **fabrique 6 injections de soins**  
repartez **automatiquement** de là en donnant la **clé des cellules** au *prisonnier politique*

## le complexe industriel #4

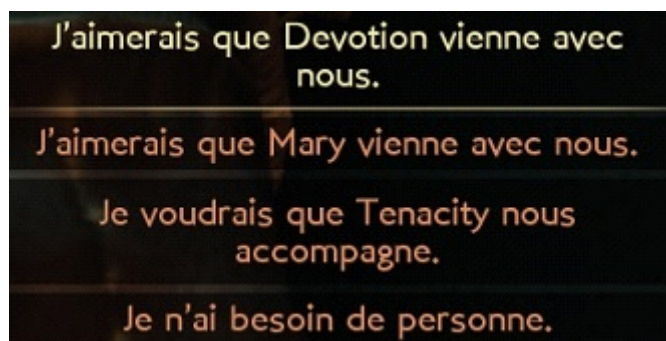
vous êtes au Nord, à l'extérieur du **QG des Technomants**

5 gardes -> ... -> faites votre rapport à *Honour Grant* dans son **QG** - il va prendre des dispositions concernant **la voie d'ombre** - préparez vous (ou pas) avant de partir

optionnel -> Nord de la "**place des mutants**" -> montez -> 4 *mutants* -> ... -> 3 **caisses** - **tas de détritus** -> descendez -> 3 chiens - **cadavre** - 2 **tas d'ordures**

au **village agricole**-> *marchand* -> je lui revend un **barreau en fer** et un **barreau en acier** pour 200 sérums

**QG d'Honour Grant** -> **si ce n'est déjà fait**, parlez à *Dévotion*, *Mary* et *Tenacity* -> dites au général *Honour Grant* que vous êtes prêt



décidez !

## 4ème acte - la Source

par précaution, vous confiez votre journal à *Charity* - vous avez en tête de garder un oeil sur ce que fera le général *Honour Grant* une fois le cas *Wisdom* réglé

je suis avec *Dévotion* et le *général Honour Grant* - je dis a ce dernier que je suis là pour sauver Aurora

niveau 26

génie du combat - bricolage savant - chercheur - peau dure 3 - métabolisme accéléré 3 - guerrier expérimenté 3 - science de la parade 2 - science de la roulade 3 - roulade offensive 3 - maîtrise des armes 3 - science de l'anatomie 3 - puissance 3 - coups assommants 3- notion de médecine 3 - fluide revigorant 3 - bouclier stable 3 - bouclier scintillant 3 - arme surchargée 3 - charge instable 3 - concentration 3 - réputation bonne

4 gardes -> ... -> **porte** -> **porte** -> 3 gardes -> ... -> une des deux **portes** -> 5 gardes -> ... -> 5 gardes - **la garde prétorienne** -> ...

je fabrique 5 injections de soins

**porte** -> ... - je vous laisse découvrir la suite et l'épilogue

\*\*\*\*\* **BILAN** \*\*\*\*\*



pour la romance, avec ma bonne réputation, j'aurai dut choisir *Mary* - ce fut un échec avec *Dévotion*

j'ai utilisé les **grenades** qu'en fin de partie - aucun **piège** posé - pas de jet de sable

je n'ai pas recyclé d'**équipement** qui sont, au final, assez rares

prise en main du jeu - découvrir comment modifier les paramètres de contrôles -> 1 h 00

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 35 h 30

## \*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\*

### les défauts du jeu

l'Inventaire est surdimensionné - absence de nourriture et de phase de repos volontaire

impossibilité de gérer l'évolution des **compagnons** et leurs **équipements** -> en conséquence, ils sont faiblards

les textes FR ne sont pas toujours raccords entre eux ou faux

hors achèvement d'humanoïdes, il aurait été agréable de connaître l'effet de nos actions sur notre réputation -> cela aurait put être en option, ainsi chacun aurait choisi de le savoir ou pas

### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement rapides - graphiquement parlant, c'est acceptable

l'IA des ennemis est assez bonne - les combats sont très dynamiques

le journal est impeccable - les dialogues, parfois crus, sont très bons

vivre (**avec mon choix de ralliement, ce fut** : une grande partie) de l'aventure a travers deux personnages, vous et **Innocence**, est excellent

les interventions des **compagnons** durant les conversations amplifient l'immersion

une fois les paramètres de contrôles modifiés à sa sauce personnelle (**cf. paragraphe Technique**), le gameplay en combat est bon

de façon générale, ce titre est agréable a jouer et sa rejouabilité est assez bonne

**Mars War Logs** est un très bon "petit" jeu