

OMIKRON

THE NOMAD SOUL

Octobre 1999 - dev. Quantic Dream

acheté 1.39 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / décision - action / zone de sauvegarde

mise en garde - astuce - bug - important / Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

le manuel en Français est dans le répertoire d'installation du jeu -> "manual.pdf"

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

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

↑  > C:\PC > Data (D:) > RPG > Omikron > IAM >

le répertoire du fichier unique des sauvegardes -> il se nomme "GAMES"

si vous êtes "perdu dans les décors" : <Alt> + <Echap> -> fermer le jeu -> lancez le -> reprenez la dernière sauvegarde

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****

augmentez la résolution graphique



modifier cela si ça ne vous convient pas

Caméra de combat Vue de dos

au fur et a mesure, vous modifierez (ou pas) les contrôles clavier souris pour les 4 situations (exploration - tir - pugilat - nage)

les bornes multiplans sont l'équivalent d'un coffre du joueur ...



une **zone de sauvegarde** est identifiée par ces 3 anneaux entrelacés dans les **secteurs de combats**, s'ils sont blanc, c'est une zone de résurrection -> consomme automatiquement 1 **anneau magique**

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE
Il est très important de sauvegarder la partie le plus souvent possible, car vous ne pouvez jamais savoir ce qui peut arriver par la suite. Pour sauvegarder une partie, vous devez trouver des points de sauvegarde/conseil et utiliser des Anneaux Magiques.
s'il vient à vous en manquer, fouillez les restaurants, les bars et leurs WC, les cabines des bordels etc.

les bars et les restaurants vendent des **boissons** et des **sandwichs**, les pharmacies des **médikits**, vous pourrez acheter des **armes** et des **munitions** dans un **gun shop**, les **supermarchés** proposent de la **nourriture**, les **bordels** des passes avec des prostituées etc.

vous pourrez revendre certains **objets** dans les **banques**

pour gagner des **seteks**, participez au tournoi de Shar'armet

ne ratez pas les 3 concerts de "the dreamers" <{:o)

dialogues -> parfois, vous aurez plusieurs choix pour votre réponse ...

la réincarnation

si vous perdez un combat contre un démon, votre âme et votre Sneak seront absorbés par un *tiers prévu par le jeu* ... le montant de vos **seteks**, votre corps et ses caractéristiques seront ceux de ce dernier -> ce sera une réincarnation subie

le moment venu, vous pourrez **décider** de vous réincarner dans des *tiers prévus dans le scénario* (à vous de **les trouver**) -> votre âme et votre Sneak seront transférés dans le corps que vous avez choisi - vous perdrez vos **seteks** tout en disposant de ceux de votre nouvel hôte et ses caractéristiques <- dépensez vos **seteks** avant de vous réincarner volontairement

notez que pour progresser sur certains **secteurs**, il sera (quasi) obligatoire de vous réincarner -> cela impliquera de disposer d'assez de mana (40 à 50)

double bug -> en sus des seteks disparus, j'ai observé des pertes massives de munitions double waver dans deux cas :

1 - après réincarnation et cela, même si elles sont dans le multiplan -> testé juste avant Lahoreh #1

2 - en phases de combat, si vous disposez d'un waver et d'un double waver et que vous utilisez le waver (munitions illimités), le jeu ponctionne vos munitions double waver -> du coup, tant que vous disposez de munitions double waver, utilisez cette arme

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

Difficulté des combats	Facile
Difficulté du shoot	Facile
Caméra de combat	Vue de dos

Anekbah #1

voire âme a été transféré dans le corps de Kay'l qui réside dans Omikron sur une autre planète



vous êtes Kay'l 669

Nom	KAY'L 669				
Age	30	Sexe	M	Groupe sanguin	K-
Taille	178	Poids	80	Yeux	Vert
Profession	Agent-Enquêteur				
Signes particuliers : A reçu l'entraînement de base des policiers d'Omikron au maniement des armes Waver et aux techniques de combat.					
Centres d'intérêt : Néant.					

énergie 10 - attaque 70 - initié au combat - résistance 30 - vitesse 70 - esquive 60 - mana 10

Maintenant, écoute-moi attentivement. Pour commencer ton enquête, va d'abord dans mon appartement. Je n'ai plus le temps de te parler, tu dois franchir le passage avant qu'il ne se referme. Oh, et une dernière chose... fais attention à mon corps, je n'en ai qu'un seul.

extrait du manuel ...

dès votre arrivée, une créature absorbe la mémoire de Kay'I -> ...



avancez -> ramassez les 3 anneaux magiques au sol -> ... -> cinématique (crédits du jeu) -> avancez jusqu'à être proche de la voie de circulation la + proche -> ...



appelez un Slider pour vous rendre à l'appartement de Kay'I - pour pouvoir monter à bord, comme indiqué dans le manuel, placez vous bien face à la portière du Slider

... -> dans l'ascenseur, ...



utilisez la clé de Kay'I devant le boitier-> ...

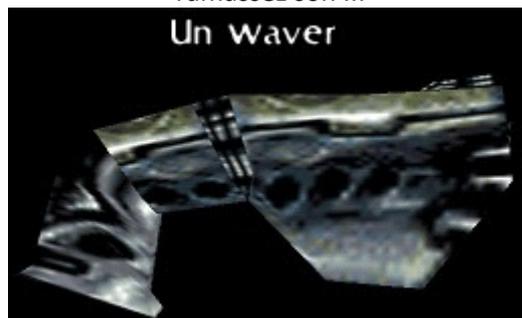
l'appartement de Kay'I #1

la pièce principale -> prenez les 500 seteks dans le tiroir du bureau - note sur les anneaux sur la table basse - "quelque chose" brille dans le vivarium équipé d'une trappe et "habité" par un lézard (ok voir + bas)

porte de droite -> **pièce annexe** -> **zone de sauvegarde** - Omikron news sur un rebords -> prenez **purée de cramen**, **canette de bière Bloops** et **nourriture pour Kroopy** dans les deux **placards** -> revenez dans la **pièce principale** -> ...



cinématique -> *vo*tre **copine** vous surprend -> ... - cela fait 4 jours que vous n'étiez pas rentré - elle ne sait sur quoi vous enquêtiez - sont mentionnés, votre **coéquipier Den** et votre **bureau au Centre de Sécurité** -> ramassez son ...



waver au sol

approchez de la **trappe** du vivarium -> déposez y la **nourriture pour Kroopy** -> ...

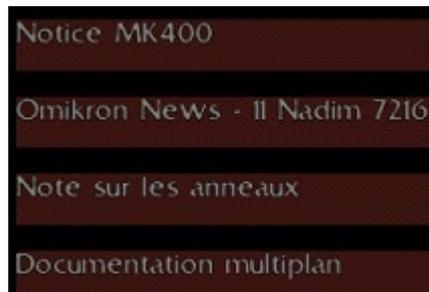


après ingestion, le lézard est entraîné a attraper puis vous acheminer une **petite clé** (le "**quelque chose**" qui brille) -> saisissez la

porte de gauche derrière le vivarium -> **la chambre** > prenez l'**ordonnance somnifère** dans la **caisse marron** -> prenez aussi la **carte de police de Kay'I** et le **grand médikit** dans le **placard** -> **WC et douches** via les **portes de gauche** - **porte de droite vers la salle d'entraînement** -> "reposez vous" dans le **lit**, avec **Telis**, votre "copine" -> ... -> **cinématique (vous cauchemardez)**

porte de droite derrière le vivarium -> **la salle d'entraînement** -> 3 modes de difficulté en pugilat - permet, selon si vous êtes à l'aise ou pas, de faire vos propres réglages de difficulté dans le menu "options"

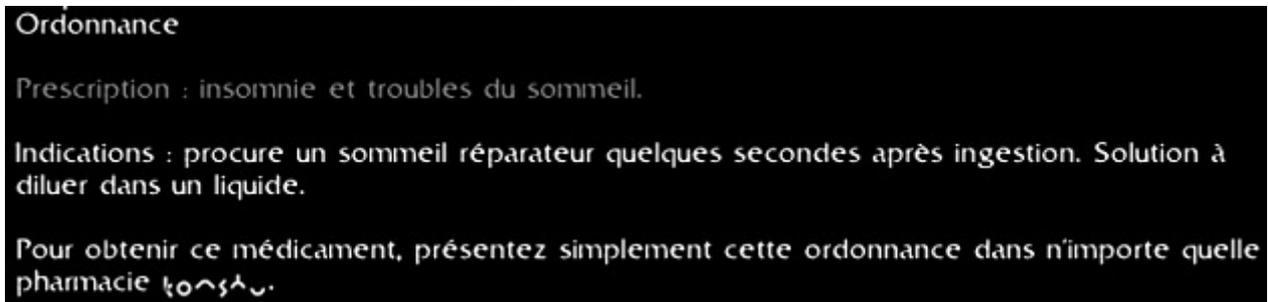
revenez dans la pièce principale -> borne multiplan -> récupérez la documentation multiplan et les 5 anneaux magiques



via la borne multiplan, exemple de déstockage

ressortez de l'appartement de Kay'I - *Telis vous interpelle ...* -> ...

examinez l'ordonnance somnifère -> ...



allez tout droit dans la rue en face de votre immeuble - vous y trouverez une ...

Pharmacie



entrez -> borne multiplan - avancez -> la pharmacienne vend des médikits - utilisez l'ordonnance somnifère devant elle -> ... -> ramassez le somnifère sur le comptoir -> sortez -> ...

pour localiser le Centre de Sécurité, examinez la carte de police de Kay'I -> ...

Une carte de police au nom de Kay'I 669. Au dos est écrit : "Propriété du Centre de Sécurité, 7890, Legatee Boulevard, ٤٨٤٣٨٣".

appelez un Slider pour vous rendre dans ...

le Centre de Sécurité #1



l'entrée

entrez -> utilisez la **carte de police de Kay'I** devant le **boîtier** pour ouvrir la 2nde porte -> avancez - **cinématique (vue du site)** -> **robot mécagarde modèle IV** (identique à celui qui vous a aidé lors de votre arrivée tumultueuse dans **Omikron**) -> allez dans l'ascenseur, une fois retourné, vous pouvez choisir votre destination (**touche action**) ...

niveau - 2

```
Niveau -2 :  
Bureaux des agents-enquêteurs  
Kay'I 669 - Den 415 - Maar 516 - Sork 121 - Yodim 644 - Paxir 212
```

les couleurs sont celles des bannières sur les portes

porte bannière bleue -> devant le **boîtier** du **bureau de Kay'I**, utilisez la **carte de police de Kay'I** pour entrer -> **borne multiplan** - **zone de sauvegarde** -> le **placard** -> prenez y le **petit médikit** - utilisez la **petite clé** devant le **coffret en bois** -> prenez le **vieux parchemin** -> examinez le ...

```
Cherche le temple abandonné dans Qalisar  
Là, depuis l'étoile  
Compte 10 vers le roc  
Puis 10 vers le levant  
Et trouve ce qui est caché
```

-> ok cf. **Qalisar**

prenez les 100 **seteks** dans le **tiroir** du bureau -> consultez l'**ordinateur** -> lisez bien les 5 dossiers - l'onglet 'mémoire' de votre Sneak est mis à jour (**ordre d'arrestation du tenancier du bar de la zone 52 - affaire des meurtres en série**) ainsi qu'une adresse (**bar de la zone 52 - ok + tard**) ...

porte bannière rouge -> **bureau de Den** <- nécessite sa **carte de police** (ok cf. **le Centre de Sécurité #3**)

porte bannière jaune-> **bureau de Sork** ... il ne vous apprécie pas ...

porte bannière verte -> **bureau de Maar** <- nécessite un pass

porte bannière orange -> **bureau de Yodim** - il est absent -> borne multiplan - prospectus tournoi de **Shar'armet** sur le bureau ...

Tu n'as que ta vie à perdre et des milliers de seteks à gagner, alors qu'attends-tu ?
Pour accéder à l'arène, va au magasin 𐤆𐤏𐤍 dans 𐤒𐤌:𐤆𐤏𐤍 et demande à acheter une batterie pour drone-éclaireur.

-> ok cf. **Qalisar**

salade de droop suspecte dans le placard - anneau magique dans le tiroir du bureau

porte bannière violette -> **bureau de Paxir** <- nécessite un pass

en repartant vers l'ascenseur, un message vidéo vous est transmis - vous êtes convoqué par *le capitaine Lea* -> ...

niveau - 4

porte avec une bannière verte -> parlez au capitaine Lea ...



...

elle ne veut pas vous donner accès aux archives (ok + tard) - vous êtes soupçonné dans la disparition de votre coéquipier, *Den* -> toutefois, elle vous confie la mission d'interroger *Jenna*, une prisonnière - prenez, sur son bureau, clé appartement *Jenna*, dossier *Jenna 712* et ordre de mission *Jenna*

retournez (ou pas) au du bureau de *Kay'I* -> examinez le dossier *Jenna 712* ...

𐤆𐤏𐤍 𐤆𐤏𐤍𐤏𐤍
Service Répression du Crime
Escadron 812

Dossier N° 92841
Date : 21 Melked 7216
Agent : Kay'I 669

Affaire : Etat d'Omikron contre Jenna 712

Crime : L'élément Jenna 712 est soupçonné d'appartenir à la secte terroriste "Les Eveillés" et d'avoir participé pour leur compte au sabotage du centre météorologique de la Zone 4. Le nom et le numéro de sneak de l'accusée ont été retrouvés sur le terminal multiplan de l'auteur de l'attentat, le dénommé Karel 364, abattu par les mécas lors de son interpellation. Un décagun de type ZW04 a été retrouvé dans l'appartement de l'accusée situé au 524, Gaenan Street (App#615).

Dossier : Jenna 712 est maintenue en détention. Un interrogatoire serré est recommandé pour déterminer si elle est un membre actif des Eveillés.

je sauvegarde mon âme - reste 8 anneaux magiques

sortez du Centre de Sécurité -> appelez un Slider pour vous rendre jusqu'à ...

l'appartement de Jenna

... -> ascenseur de droite -> utilisez la clé de Jenna devant le boîtier -> le salon -> borne multiplan - Omikron news sur la table basse - barre de chocovat sur le rebords -> porte -> la chambre -> placard fermé à clé (ok juste après) -> porte de gauche -> fouillez la cuvette des WC pour y trouver la petite clé de Jenna -> grâce à elle, vous pouvez ouvrir le placard de la chambre -> prenez y 20 seteks, un grand médikit, et la note de Jenna ("de la lumière vient la lumière") -> retournez dans le salon -> ...



mécanisme dans la barre lumineuse ("la lumière") ouvre une cache secrète
prenez le ...



decagun

Peuple d'Omikron, sors de ton sommeil !

Le gouvernement de Reshev est corrompu. Il pactise avec les trusts pour s'enrichir toujours plus. Il nous prive de nos libertés sous prétexte d'assurer notre bonheur. A quoi bon être heureux si on n'est pas libre de penser et d'agir ?
Le contrôle de l'humanité a été confié à Ix, un ordinateur. Le pouvoir doit revenir à des Hommes que nous aurons librement choisis.
Méfie-toi de ceux qui t'endorment pour mieux te contrôler. Les Hommes ne sont pas des marionnettes que l'on manipule.

Les Eveillés

et un tract de propagande des éveillés

retournez via un Slider, dans ...

le Centre de Sécurité #2

niveau - 3

porte bannière rouge -> prenez et examinez la **publicité centre d'entraînement** (cf. **Entraînement au tir dans un Gun Shop**) -> présentez l'**ordre de mission Jenna** au *garde* -> ... -> suivez le jusqu'à la **cellule de Jenna** -> ...



elle se présente comme étant *Jenna 712* - pilote de vaisseau cargo pour la société Tetra

interrogez la -> ... -> elle a l'air sincère - **je lui dit que je la crois innocente** -> en quittant les lieux, *Telis* vous contacte et vous fixe rendez au **restaurant de la rue Tahira** (**l'adresse est rajoutée dans votre Sneak - ok + tard**) -> allez au ...

niveau - 4

porte avec une bannière verte -> le *capitaine Lea* .-> **je lui dit penser que Jenna est innocente** - le *capitaine Lea* désire une **tasse de Koyl** (**ok + tard ...**) -> allez au ...

niveau - 1

Niveau - 1 :
Bureaux des agents-enquêteurs
Tarek 511 - Boog 710 - Shamet 337 - Vode'im 457 - Grezz 398 - Salle de repos

porte bannière bleue -> **bureau de Boog** -> ... - vous pouvez lui faire un cadeau (**ok cf. le Centre de Sécurité #3**) -> ...



vous remarquez cette affiche ...

porte bannière violette -> **bureau de Grezz** <- nécessite un pass

porte bannière verte -> **bureau de Tarek** -> ... - il vous indique que seuls le *capitaine Lea* et le *commandeur*

Gandhar connaissent le code des archives

porte bannière rouge -> bureau de **Sharner** <- nécessite un pass

porte bannière jaune -> la salle de repos -> achetez, 20 seteks, une tasse de Koyl au distributeur de boissons
-> prenez et examinez la note dossier archives sur une table (confirme ce que vous a dit Tarek ...) ->

porte bannière orange-> -> bureau de **Vode'm** <- nécessite un pass

niveau - 4

il vous faut le code des archives détenu par le capitaine Lea -> utilisez le somnifère sur la tasse de Koyl -> porte avec une bannière verte -> proposez lui la tasse de Koyl droguée -> cinématique (elle s'assoupit sur son bureau)
-> prenez le sandwich de koopy dans le placard et la carte du capitaine Lea dans le tiroir de son bureau

niveau - 3

passez la porte bannière verte -> utilisez la carte du capitaine Lea sur le boîtier - la porte des archives s'ouvre -> allez y -> zone de sauvegarde - consultez bien les 4 dossiers - l'onglet 'mémoire' de votre Sneak est mis à jour (lieu de travail d'Anissa 109 témoin du meurtre de Maya 121 et une demande d'autopsie pour les dernières victimes dans l'affaire des meurtres en série) ainsi qu'une adresse (la morgue -> ok + tard) ...

je sauvegarde mon âme - reste 7 anneaux magiques

sortez du Centre de Sécurité -> ...

Entraînement au tir dans un Gun Shop



non obligatoire -> je l'ai fait, sans sauvegarder, juste pour savoir "comment ça marche"

une fois en possession de votre ticket, empruntez la porte rouge -> le but du jeu est de réaliser un parcours pour chacune des 3 portes - il consiste à rallier un point précis puis de ressortir du secteur par là où vous êtes entré ...

via un Slider, allez au rendez vous fixé par Telis -> ...

le Restaurant de Tahira Street

borne multiplan - zone de sauvegarde

asseyez vous à sa table -> discutez avec elle ... -

Nous étions ensemble quand il a été assassiné. Je devrais être mort aussi.

je n'ai pas saisi quand on apprend ce fait ?

prenez le talisman de Telis qu'elle pose sur la table -> ...



mémorisez ce symbole ...

vous recevez un appel du Centre de Sécurité -> ...

"Un braquage est en cours dans un supermarché de votre secteur. Huit malfaiteurs armés ont été repérés. Il pourrait y avoir des otages. Rendez-vous immédiatement au 816 Zodir Street. Des renforts sont déjà en route. Terminé."

sortez et rendez vous, en Slider, au ...

Supermarché de Zodis Street

vérifiez votre taux d'énergie avant d'entrer - au besoin, même si vous sortez du Restaurant de Tahira Street (sic), alimentez vous -> à l'intérieur, tuez les braqueurs ... - 4 médikits moyens (attention -> en phase de combat, ils sont automatiquement utilisés) et des munitions double waver a ramasser -> le chef des braqueurs est dans l'entrepôt, en bas -> ...



il vous affronte en mode pugilat -> ... -> 5 anneaux magiques sur son cadavre-> ramassez la potion de mana + 20 au sol

en ressortant, vous notez qu'aucun renfort n'est venu vous aider - ce rendez vous a tout l'air d'avoir été monté pour vous nuire

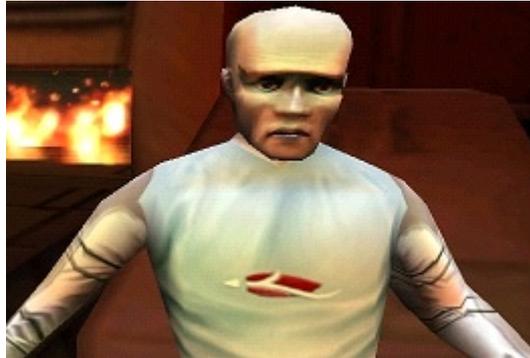
concernant l'affaire des crimes en série de façon générale, rendez vous en Slider, à ...

la Morgue de la zone 42

borne multiplan

vous avez une vision cauchemardesque -> l'hôtesse d'accueil vous indique votre chemin -> avancez par la porte de gauche -> le crématorium -> ...

méditech légiste Yudin -> ...



il parle de corps déchiquetés, dévorés, griffés etc . le meurtrier, doté d'une force surnaturelle, a pris plaisir à faire durée chaque séance - le meurtrier a laissé aucune trace ... l'unique cause des décès étant une ...
crise cardiaque. La souffrance a du être telle que le cœur a fini par lâcher...

sortez et empruntez l'autre porte -> couloir -> ...

1ère salle

armoire vitrée -> prenez le petit médikit et le grand médikit

cadavre de Maya 121 (c'est elle que vous avez vu lors de votre dernière vision cauchemardesque) -> "quelque chose" sous l'ongle de la main gauche (ok de suite)

cadavre prêt pour une autopsie -> prenez l'instrument chirurgical sur cette table -> utilisez le devant le cadavre de Maya 121 -> vous récupérez un échantillon de cadavre -> sortez dans le couloir -> ...

2nde salle

un dissecteur automatique

utilisez ce boitier pour sélectionner le cadavre a observer



...

vous trouverez un **anneau magique** sur le **2nd cadavre** dans la liste -> le **4ème cadavre** est celui de votre **coéquipier Den** -> récupérez le **Sneak de Den Hors Service** sur lui -> ... - vous avez de nouveau une vision **cauchemardesque**

utilisez l'**échantillon de cadavre** devant l'**analyseur d'échantillon organique** -> ...

```
Voici le rapport de l'analyseur :  
"Analyse échantillon :  
Tissu organique  
Pas d'ADN  
Structure moléculaire inconnue  
Résultat : Tissu organique provenant d'un individu non humain"
```

sortez dans le **couloir**-> **zone de sauvegarde** au bout -> ...

je sauvegarde mon âme - reste **12 anneaux magiques**

ressortez de la **Morgue de la zone 42**

concernant l'affaire du meurtre de **Maya 121** en particulier, rendez vous en **Slider**, au ...

Bar de la zone 52

borne **multiplan**

vérifiez votre taux d'énergie avant d'entrer -> ...



Loeta'r, le tenancier du **bar de la zone 52** -> ...

dites lui que vous avez un mandat d'arrestation contre lui -> il vous attaque, lui et ses clients avec des armes de poings ... - il en restera un dans **les toilettes** -> ramassez sur ce dernier, 30 **munitions octogun**, 3 **anneaux magiques** et 1 000 **seteks** -> **publicité centre d'entraînement** sur le comptoir

passage par le **Centre de Sécurité** -> **niveau - 4** -> porte bannière verte -> **bureau de Tarek** -> ...



Tarek désigne **Fu An** et sa **petite boutique** dans **Qalisar** pour faire réparer le **Sneak de Den Hors Service** (ok + tard)

je sauvegarde mon âme dans le **bureau de Kay'I** au **niveau - 2** - reste 14 **anneaux magiques**

prenez un **Slider**, pour le **SAS vers Qalisar** -> passez les deux immenses portes -> ...

Qalisar

de suite, à main gauche -> **zone de sauvegarde** -> montez la rampe -> ...

le 1er Bar

1er bar -> **borne multiplan** - le **patron** ne connaît pas **Anissa** - **flyer concert the dreamers** sur le comptoir - 2 **anneaux magiques** dans les **WC** -> sortez -> ... - vous constatez des affiches montrant **Anissa** et une barre de **pole dance**

un **bordel** -> ... -> traversez le **1er pont** -> ...

le 2nd Bar



entrez - vous avez une vision cauchemardesque -> zone de sauvegarde - borne multiplan - fly concert the dreamers & pub banque centrale Omikron sur les tables -> parlez au patron -> ...



menacez le, administrativement parlant, pour qu'il en dise en plus ... - il finira par désigner Anissa (elle danse derrière lui) -> ...

parlez à Anissa puis, à sa demande, suivez la -> ...



elle vous redit ce qu'elle vous a déjà raconté (vous l'avez déjà interrogé avant votre perte de mémoire ...) -> elle désigne un policier "avec les yeux rouge comme ceux d'un démon" sortant de l'impasse où a été assassinée Maya 121 - ce qu'elle ne vous avait pas dit la 1ère fois, c'est qu'elle a ramassé une note perdue par le supposé assassin -> ...

cinématique -> Anissa entre dans sa loge -> la porte se referme - des coups de feu retentissent -> vous devez absolument la secourir -> utilisez, depuis votre Sneak, une arme de poings (votre Waver fera l'affaire), ...



devant le **digicode**

entrez dans la **loge d'Anissa** - "un homme" vous file entre les pattes -> prenez la **petite clé d'Anissa** sur le **cadavre d'Anissa** -> faites tourner la **lampe éteinte** sur la table - une cache secrète se dévoile dans le recoin de la **tablette rouge** -> utilisez la **petite clé d'Anissa** devant le **coffret** nouvellement visible -> prenez puis examinez la **note d'Anissa** -> ...

Le 4ème de la 2ème
Le 3ème de la 5ème
Le dernier de la 1ère
L'avant-dernier de la dernière.

...

carte de visite de Den et **médikit moyen** dans le **placard**

Agent-enquêteur Den 415
Rappelle-moi n'importe quand si tu te souviens de quelque chose
Domicile : App. #913 5011, Sham Street - ☸☸☸☸☸☸
Sneak : 811 945 Centre de Sécurité N°812 Zone 12 - ☸☸☸☸☸☸

vous connaissez (de nouveau) l'adresse de l'**appartement de Den**

je **sauvegarde mon âme** - reste **15 anneaux magiques**

anneau magique dans les **WC** -> sortez de ce **2nd bar** -> ... -> droite -> ... -> un **autre bordel** -> ...

le 3ème Bar s- Harvey's Bar

anneau magique sur le comptoir -> avancez vers la scène et ...



assistez au concert de "the Dreamers (**manifestement**, le chanteur est un sosie de **David Bowie**)

sortez -> ... -> traversez un **petit pont** -> ...

la petite boutique de *Fu An*



entrez -> ...



Fu An, depuis le **Sneak de Den Hors Service**, vous transférera la **carte de police de Den** contre 400 **seteks**

achetez lui le **poster érotique** (a voir pour **Boog du Centre de Sécurité ?** -> ok cf. **le Centre de Sécurité #3**) pour 5 **seteks** -> sortez -> ...

vers la gauche -> redescendez, juste après le **petit pont**, au niveau des voies de circulation -> ... ->



traversez puis tout droit -> ... -> vous arriverez au ...

vieux Temple abandonné

vous êtes là suite à la lecture du vieux parchemin (cf. le Centre de Sécurité #1) ...

entrez -> ... - vous pouvez observer les statues - 2 anneaux magiques au sol sur la droite -> le problème, c'est que les pas en avant sont plus courts que ceux en arrière, il vous faut tout inverser -> placez vous sur l'étoile face à la porte d'entrée -> ...



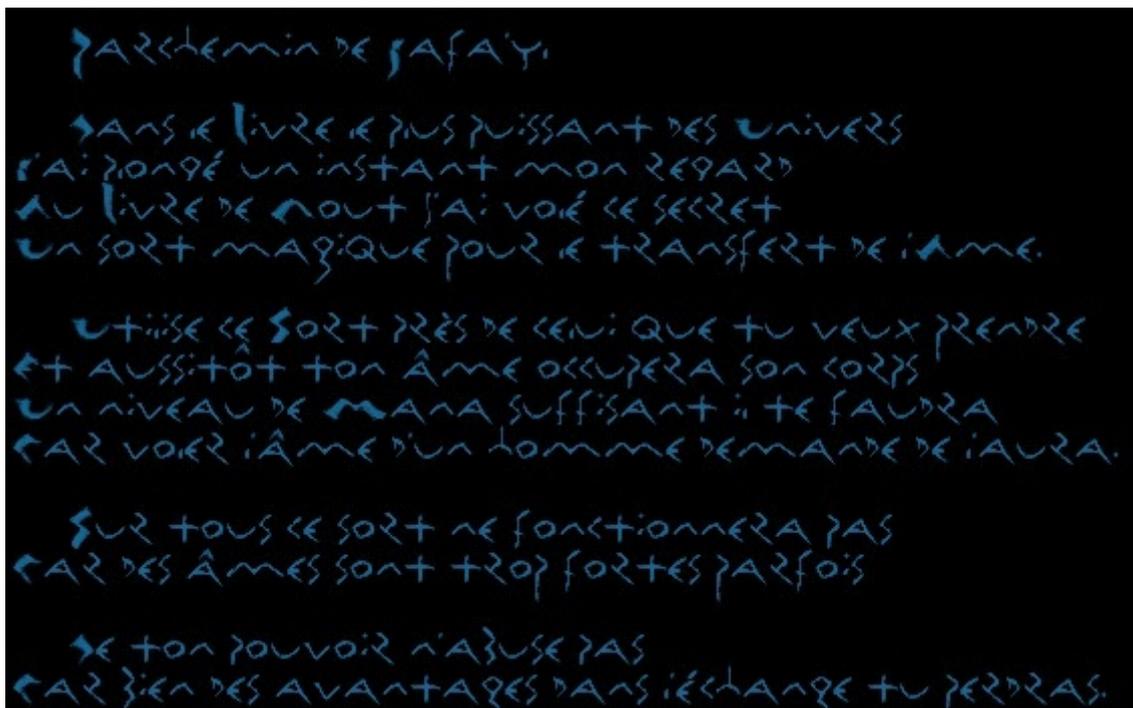
"10 pas vers le Roc" - c'est le truc bleu qui pendouille derrière vous -> faites 10 pas en arrière -> "10 pas vers le levant" - c'est l'Est -> pivotez sur votre droite et faites 10 pas en arrière -> ... -> retournez vous -> ...



fouillez le mur près de la poutre oblique - au fond, une cache secrète sera révélée sous une dalle -> ...



prenez y le sort de réincarnation et le parchemin de Jafa'yl -> examinez ce dernier -> ...



sortez du **vieux Temple abandonné** et retournez au **2nd bar** -> ...

je sauvegarde mon âme - reste 18 anneaux magiques

sortez -> gauche -> ...

le magasin Xam

vous êtes là suite à la lecture du prospectus tournoi de Shar'armet (cf. **le Centre de Sécurité #1**)



borne multiplan - zone de sauvegarde

demandez au *vendeur* a acheter la batterie pour drone éclairer <- cela ne vous coûtera rien, par contre, il vous faut au moins un emplacement vide dans votre Sneak (sic)

Batterie pour drone-éclairer

= "mot de passe" pour l'**arène**

vérifiez votre taux d'énergie avant de descendre dans l'**arène** -> **vous ne pourrez pas vous soigner** entre

chaque affrontement

je remporte 2 combats et 765 seteks

sortez -> retournez devant la petite boutique de *Fu An* -> traversez le 2nd pont -> restaurant -> 2 anneaux magiques sur une table sans client -> ... -> retournez à pieds dans ...

Anekbah #2

le Centre de Sécurité #3

je sauvegarde mon âme dans le bureau de *Kay'I* au niveau - 2 - reste 19 anneaux magiques

allez au niveau - 1 -> porte bannière bleue -> bureau de *Boog* -> ...



utilisez le poster érotique devant lui -> ... - il est ravi et vous offre en échange un passe Centre de Sécurité

filez au niveau - 2 -> porte bannière rouge -> utilisez la carte de police de *Den* devant le boîtier -> entrez dans le bureau de *Den* -> borne multiplan - dans le placard, récupérez la note - la secte des éveillés et un message griffonné

Un message griffonné. On dirait l'écriture de *Den*. Il est écrit : "Derrière le tigre se dissimule la vérité".

prenez la clé appartement *Den* dans le tiroir de son bureau

sortez du bureau de *Den* -> *Tarek* intervient -> ... - je décide de lui dire que l'assassin est un policier et que je vais rechercher des preuves dans l'appartement de *Den* - il se dit à ma disposition

dirigez vous vers l'entrée du Centre de Sécurité -> ...



vous recevez un appel de *Telis*, elle est paniquée et ensanglée !

via un *Slider*, filez à ...

l'appartement de Kay'l #2

ramassez et examinez le *message de Telis*

Rejoins-moi tout de suite sur le toit.
Fais vite, mon amour.

Telis.

en vérifiant s'il y aurait pas quelqu'un d'autre "ici", vous trouverez un *anneau magique* au bord du *lit* dans la *chambre*

je sauvegarde mon âme dans la *pièce annexe* - *reste 19 anneaux magiques*

prenez l'ascenseur pour atteindre le toit -> avancez vers *Telis* -> ...



vous vous êtes fait *berner*, un démon a pris possession de son corps -> combattez le en mode *pugilat* -> ...

si vous gagnez, ramassez les 5 *anneaux magiques*

si vous perdez, le démon prend une partie de votre âme puis ... Siao 471 "récupère" le reliquat et votre *Sneak*

c'est comme cela que je le comprend ...



Nom	SYAO 471				
Age	24	Sexe	F	Groupe sanguin	K-
Taille	173	Poids	58	Yeux	Bleu
Profession	Voleuse				
Signes particuliers : Tatouage sur l'oeil gauche. Agile, rapide, discrète. Recherchée par toutes les polices d'Omikron.					
Centres d'intérêt : Aime les Biochats, les romans noirs et l'action. Adore l'adrénaline et l'argent facilement gagné. Déteste la violence et les Trusts.					

énergie 100 - attaque 40 - initiée au combat - résistance 20 - vitesse 80 - esquive 70 - mana 70 -> seteks non noté

vous aurez une gemme en + dans votre Sneak

quelque soit le résultat de l'affrontement contre le démon, en repartant, une femme mystérieuse intervient -> ...



a propos des démons ...

Les démons te cherchent, ils veulent ton âme. Tu leur as déjà échappé plusieurs fois. Ils sont fous de rage

Le démons puisent leurs pouvoirs maléfiques dans les âmes des gens.

plus ils ont d'âmes, plus ils sont forts.

Ils rapportent les âmes à leur maître, Astaroth, et elles sont alors damnées pour l'éternité.

Les âmes de ta dimension sont les plus intéressantes pour Astaroth.

Elles sont encore fraîches et juteuses, alors que celles d'ici sont grises et flétries.

si votre âme est totalement prise ...

Tu serais damné pour l'éternité. Dans ta dimension, ton corps ne serait plus qu'une coquille vide, alors que ton âme serait ici, dans le Réservoir des Ames d'Astaroth, où elle endurerait des tourments infinis.

ce que vous devez faire ...

La première chose à faire est de détruire la Porte que les démons ont créée entre ta dimension et la nôtre.

Sinon, d'autres joueurs seront pris au piège comme toi,

et les démons deviendront si puissants que nul ne pourra plus les vaincre.

Astaroth a confié la garde de la porte à un de ses lieutenants. Il te faudra tuer le Gardien pour la détruire.

Gandhar est le Gardien de la porte.

rappel -> **Gandhar**, c'est le commandeur du **Centre de Sécurité**

C'est lui qui a fait tuer Kay'l et t'a envoyé son corps pour capturer ton âme.

Gandhar et sa horde de démons sont aussi responsables de la série d'horribles meurtres que Kay'l et Den voulaient élucider avant d'être tués.

"... L'accès vers la Porte se trouve dans le bureau de Gandhar. Pour pouvoir la détruire, il te faudra un Bâton de Pouvoir. Lui seul est capable d'anéantir l'œuvre du démon..."

comment accéder à la porte ...

Den et toi aviez trouvé le seul moyen d'y accéder. Tu n'auras qu'à suivre le même chemin.

cf. plan **Den + bas (salle des aérateurs)**

Un moine Yeshu t'attend devant le supermarché de la Zone 9.

Montre-lui le signe des Eveillés et il te conduira à quelqu'un qui pourra t'aider.

Pour entrer dans l'ancre de Gandhar, tu dois connaître le code de sa porte. Gandhar a commis l'imprudence de l'oublier sur le lieu d'un de ses meurtres. Anissa l'a trouvé. Tu dois absolument mettre la main sur ce code.

ça, a priori, c'est fait ...

je sauvegarde mon âme dans la pièce annexe de l'appartement de Kay'l- reste 23 anneaux magiques

sortez de là par l'ascenseur -> je vais acheter un grand médikit à la Pharmacie pour un coût de 200 seteks

via un Slider, rendez vous à ...

l'appartement de Den

ascenseur de droite, utilisez la clé appartement Den sur le boîtier -> ...

le salon -> borne multiplan - des traces de combats ... chaises renversées, sang sur le mur -> bougez la statue de tigre des neiges (cf. message griffonné) -> poussez le bouton ainsi dégagé au sol -> une cache secrète derrière un tableau est révélée -> coffre nécessite une combinaison de 4 chiffres (ok voir un peu + bas) -> ...

porte en face du tableau -> pièce annexe -> sandwich de koopy sur un rebord -> canette de quanta cola dans un des deux placards -> sortez -> ...

porte de suite à droite -> salle d'entraînement inactive

porte près du tableau -> la chambre -> zone de sauvegarde - photo de mariage Den sur une tablette

Au dos de la photo est écrit : "Mariage Den-Melia : 9 andar 7213"

Omikron news près du lit - munitions double waver dans le placard
la caisse est verrouillée (ok juste après)

porte des WC -> r.a.s / porte de la douche -> ramassez la petite clé Den

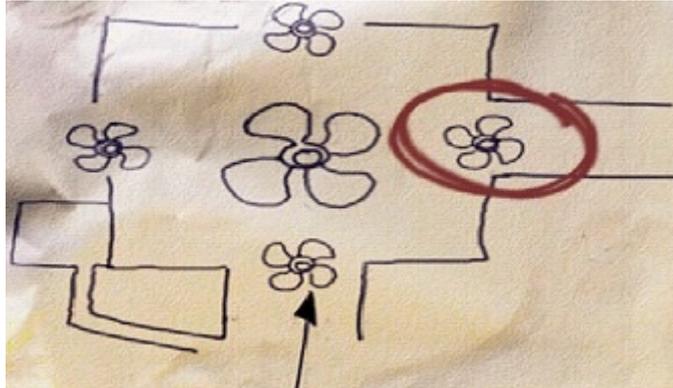
revenez dans la chambre -> utilisez la devant la caisse -> prenez potion de mana + 35, 200 seteks et grand médikit

retour au coffre du salon -> la combinaison, c'est l'année du mariage de Den -> ...



utilisez les <flèches directionnelles> pour faire défiler les chiffres et/ou change de case

prenez le passe Centre de Sécurité, cassette transcan et ...



plan Den

visionnez la cassette transcan sur le terminal transcan juste à gauche du coffre -> ...



Den ... vous apprenez que vous étiez sur le point d'avoir les preuves nécessaires avant d'être assassinés
tous les deux - il cite ...

Tarek qui surgit -> avant d'apparaître sous sa forme démoniaque, il confesse les meurtres d'Anissa et de
Den et affirme que vous aviez réussi à pénétrer dans l'antre de Gandhar -> combattez le en mode pugilat
-> ...

je ne sais ce qu'il se passe si vous gagnez

je perd ce combat -> le démon prend une partie de votre âme puis ... Plume 263 "récupère" le reliquat et mon Sneak

c'est comme cela que je le comprend ...



Nom	PLUME 263				
Age	26	Sexe	F	Groupe sanguin	K-
Taille	176	Poids	62	Yeux	Bleu
Profession	Styliste de Mode				
Signes particuliers : Aime porter des tenues et des bijoux excentriques. A étudié les techniques de combat Taar avec son père pendant son enfance.					
Centres d'intérêt : Aime l'art moderne, les cocktails mondains, les koopies et la cuisine végétarienne.					

énergie 100 - attaque 60 - disciple combat Taar - résistance corporelle 20 - vitesse 60 - esquive 60 - mana 70
- seteks 260

je sauvegarde mon âme - reste 22 anneaux magiques

sortez de l'immeuble de l'appartement de Den -> appelez un Slider, pour vous rendre dans ...

Supermarché zone 9

borne multiplan au fond à gauche / le gérant vend de la nourriture

ressortez -> à droite -> ...



utilisez le **talisman de Telis** ("le signe des éveillés") devant lui -> suivez le ... il vous fera signe d'entrer dans ...

le magasin de Sorcellerie

borne multiplan - zone de sauvegarde - observez l'étagère ...

parlez au *l'homme mystérieux* - il vend des **potions**, des **ingrédients** et des **formules de sorts** -> ...



il est nécessaire pour lui de disposer d'un **échantillon de démon** pour donner toute son énergie au **bâton de pouvoir**

utilisez votre **échantillon de cadavre** devant lui -> après l'avoir insérer dedans, il pose sur son comptoir ...



le **bâton de pouvoir** -> il dit qu'il s'utilise comme un **waver** - vous le remerciez ...

Je n'ai presque rien fait, Le plus dur reste à venir, Que Vyagrimukha ait pitié de toi.

prenez le ... ressortez -> ...

il vous reste à exécuter ce qui est inscrit sur le plan de *Den* pour atteindre *Gandhar* -> via un *Slider*, rendez vous dans ...

le Centre de Sécurité #4

je sauvegarde mon âme dans le *bureau de Kay'I* au *niveau - 2* - reste 21 anneaux magiques

veillez à disposer d'une place dans votre *Sneak*

via l'ascenseur, descendez au *niveau - 5* -> porte bannière orange -> ...

la salle des aérateurs

avancez jusqu'au *carrefour* -> la porte en face est fermée (*ok + tard*) - la porte à droite est fermée (*ok + tard*) -> montez à gauche -> ... -> porte bannière orange -> *la salle des commandes* -> ... -> *armoire électrique* - utilisez un *passé Centre de Sécurité* devant le *boîtier* à gauche de la baie vitrée - les faisceaux sont annihilés, avancez -> ...

actionnez le *levier* face à vous - les pales centrales s'arrêtent -> actionnez le *bouton* à votre droite sur le mur -> ...



la baie vitrée se lève -> ...

vérifiez et/ou adaptez vos contrôles pour la nage

plongez en sautant -> remontez à la surface puis nagez jusqu'à pouvoir sortir de l'eau -> prenez le *câble électrique* -> ... -> porte bannière orange (*celle de droite lors de votre 1er passage*) -> *le carrefour* -> allez tout droit pour retourner dans *la salle des commandes* -> ...

afin de pour générer un court circuit, utilisez le *câble électrique* devant l'*armoire électrique* -> les aérateurs s'arrêtent - la dernière porte se lève (*celle en face lors de votre 1er passage*) -> 1/2 tour -> *le carrefour* -> à gauche -> ...

sautez sur la pale -> suivant le *plan de Den*, allez dans la direction de l'aérateur à votre droite -> ...



...

au bout de la pale, sautez pour atteindre un **couloir** -> ... -> deux portes -> ... -> porte bannière orange d'un ascenseur -> ... -> **intersection** -> à gauche, vue de hauteur sur un **bureau** inoccupé -> 1/2 tour et tout droit -> ... - vue plongeante sur autre **bureau** inoccupé -> porte -> **zone de sauvegarde**

je sauvegarde mon âme - reste 20 anneaux magiques

... -> passerelle métallique -> ... -> une trappe cède sous votre poids, vous êtes dans ...

le bureau du commandeur *Gandhar*

affrontez le démon -> ... - je remporte la victoire

borne multiplan - ramassez **potion d'esquive + 15**, **potion de vie** et 5 **anneaux magiques**

le **placard** est fermé -> ouvrez le **tiroir** du bureau -> prenez y le **pass Jaunpur** puis pousser y le **bouton** -> avancez -> ...

panneau avec 36 loupiotes -> référez vous à la **note d'Anissa** (cf. **Qalisar- le 2nd Bar**) : les 1ers chiffres ce sont les colonnes, les seconds les lignes -> ...



1ère ligne : 6 / 2nde ligne : 4 / 5ème ligne : 3 / 6ème ligne : 5

vous avancez **automatiquement** a travers un halo vert pour vous retrouvez dans

l'antre de Gandhar

avancez -> ...



un "vieillard" apparaît -> ...

Alors te voici, Ame Nomade, celui qui tient le destin d'Omikron entre ses mains...

Tu vas au devant de grands périls, Ame Nomade, Puisse-tu réussir à sauver cet univers de l'enfer du chaos.

Accepte ce modeste présent, Trois Anneaux entrelacés : les deux premiers sauveront ta vie, le troisième te

après avoir déposé les 3 anneaux entrelacés - zone de sauvegarde, il s'évapore magiquement

avancez -> comme l'a indiqué "le vieillard", vous avez droit à deux résurrections - prenez votre temps pour éliminer les suppôts de Gandhar avec votre waver - approchez du pont où se trouve la porte -> ...



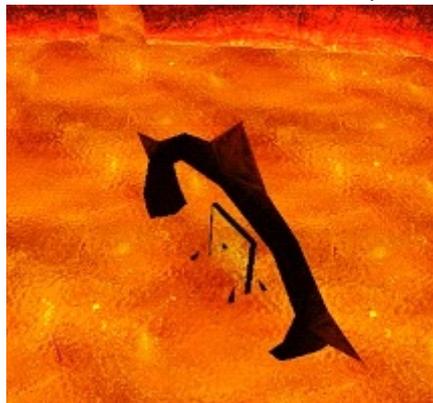
Bienvenue dans mon antre, humain, j'attendais ce moment avec impatience.

Tu détiens quelque chose qui m'appartient et j'aimerais beaucoup le reprendre : ton âme...

vous reconnaissez ce site que vous aviez vu dans une de vos visions cauchemardesques

au cœur de la lave, *Ghandar*, le gardien de la porte se transforme en un monstre gigantesque - il vous attaque, par intermittences, à distance (je vous laisse découvrir par vous même cette vision effrayante ...) - tout en essayant de vous planquer derrière les rochers et en faisant attention aux suppôts de *Ghandar* éventuellement encore présents, affrontez le avec le bâton de pouvoir

une fois ce monstre trucidé, ...



la porte s'enfonce dans la lave - plus aucun autre joueur de votre dimension ne pourra l'emprunter

automatiquement, vous revenez vers votre point d'arrivée tandis qu'un éboulement scelle l'antre de **Ghandar**
-> ramassez **potion de mana + 50**, 5 **anneaux magiques** et 100 + 500 **seteks** -> ... -> sautez dans l'eau et avancez un peu -> **automatiquement**, vous ressortez dans un bassin -> sortez en -> ... - une "inconnue" vous "réceptionne"



Bon, il n'y a pas de temps à perdre. Tes exploits vont attirer tous les flics de la ville.
Le passe que tu as trouvé dans le bureau de Gandhar te permettra d'accéder à Jaunpur.
Yob, un grand noir au crâne rasé, t'attend dans le temple. Il te conduira à quelqu'un qui voudrait te parler.
Sois prudent, la Milice doit déjà être sur tes traces.

zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 28 anneaux magiques

appelez un **Slider** pour vous rendre au **SAS vers Jaunpur** -> ... -> présentez **automatiquement** le **pass Jaunpur** au **robot mécagarde** -> entrez dans ...

Jaunpur #1

appelez un **Slider** pour vous rendre au **Temple** -> ... -> allez sur votre gauche et passez sous **deux petites arches** -> ...



... -> gauche, montez la rampe -> sur votre droite, une immense porte -> ...



entrez dans ...

le Temple

zone de sauvegarde

abordez Yob ("le grand noir au crâne rasé") -> ...



suivez le - il passe en premier les deux portes rouge -> ...

la sacristie du Temple

Yob a disparu -> prenez les 2 **cierges** puis montez là ...



utilisez le **talisman de Telis** devant le trou (au centre du même symbole que celui figurant sur le talisman de *Telis*)

un passage secret est dévoilé -> ...

le QG de la secte des éveillés #1

ascenseur -> porte -> passerelle - vous surplombez la **grande salle** -> porte -> ... -> porte à droite -> ...

la grande salle

Jenna 712 vous accueille en haut -> ... - pour l'avoir déclaré innocente, elle m'offre une **potion de régénération** -> suivez la, elle vous montrera la porte du **bureau de Dakobah** (la porte à sa gauche) et vous demandera de revenir la voir + tard (ok ce sera fait)

en bas -> **borne multiplan** - zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 27 anneaux magiques

allez voir Dakobah -> ...



il vous parle des démons ...

La Religion du Livre Vert nous enseigne que les hommes ne sont rien de plus que les rêves nés du sommeil de l'homme.

Mon nom est Dakobah. Je suis un prêtre Yeshu.

Je t'ai fait amener ici parce que nous avons un ennemi commun : Astaroth.

Astaroth est le Maître des Légions Infernales.

Il envoie ses démons dans la cité à la recherche d'âmes. Il tire son pouvoir de leurs souffrances.

Ils se répandent dans la population en prenant forme humaine.

Si personne ne les arrête, ils seront bientôt les maîtres d'Omikron.

Les habitants d'Omikron ignorent l'existence des démons. Ils ne se montrent jamais au grand jour.

Même le gouvernement nie leur existence. Nous, les Eveillés, sommes les seuls capables de les combattre.

a propos des réincarnations que vous subissez ...

Tu ne peux pas mourir ici alors que ton enveloppe charnelle est dans ton monde.

Quand tu meurs, ton âme entre dans le corps de la première personne qui touche ton cadavre.

si votre âme était totalement absorbée par un démon ...

Il l'enfermerait dans une petite cage, appelée Kisma'al, et la rapporterait à son maître, Astaroth.

Il la jetterait dans le Réservoir des Âmes où elle endurerait mille et une souffrances.

Tu serais alors damné pour l'éternité. Privé de son âme.

ton corps ne serait plus qu'une coquille vide, ou pire... la demeure d'un démon.

comment s'en sortir ...

J'ignore si tu peux encore échapper à ton destin.

S'il existe un moyen de sauver ton âme, seul Boz, le maître des Eveillés, le connaît.

Boz est l'Être Virtuel, le Rider. Il vit sur le réseau Multiplan.

Il est le maître suprême des Eveillés. Son savoir est immense.

comment rencontrer Boz

On ne rencontre pas Boz comme ça, il est très difficile et très rare de le voir, il lui faut une énergie considérable pour quitter temporairement le réseau, il doit utiliser les marées binaires pour monter jusqu'à la surface et devenir visible, Rares sont ceux qui peuvent lui parler pendant les quelques minutes dont il dispose,

vous lui demandez de devenir un éveillé, cela pour sauver votre âme et ne pas être damné pour l'éternité !
Je devrais pouvoir parler à Boz à la prochaine équinoxe binaire, je lui demanderai s'il veut te recevoir, En attendant, tu peux rejoindre la Phalange 5, une des unités secrètes des Eveillés,

la porte à gauche de votre point d'entrée dans la grande salle (donc toujours en haut) -> le bureau de *Namtar*

-> ...



il vous confiera une mission -> ...

"... Le trust Tetra fournit en armes la police d'Omikron. La principale voie d'accès à leurs entrepôts passe par un pont. Ta mission consiste à faire exploser ce pont."
"A partir de maintenant, tu feras équipe avec Jenna. Elle te guidera dans ta mission"

ressortez -> ...

je sauvegarde mon âme - reste 26 anneaux magiques

devant le bureau de *Namtar*, comme si vous en sortiez -> gauche -> porte -> droite -> porte -> le domicile de *Krill* ...



il est spécialiste en armes et explosifs

je reste courtois avec lui -> pour votre mission, il vous conseille d'utiliser des explosifs KR100 (ok voir ci dessous) -> ...

"Tu assembles le détonateur avec l'explosif, et c'est prêt. Dès que tu l'as fixé sur ta cible, tu as cinq secondes pour te tirer. J'espère pour toi que tu cours vite..."

comme il vous l'indique, prenez le détonateur pour KR100 dans son armoire

revenez dans la grande salle -> en bas -> discutez avec les autres membres de la secte des éveillés -> ... -> prenez spray isolant sur une des tables -> ...

côté zone de sauvegarde, empruntez la petite porte -> l'armurerie de *Soks* -> ...



... -> il vous donne les **explosifs KR100**

sortez -> la porte en face -> le domicile de **Meshka'n** -> il vous accueille en vous nommant "l'âme nomade"



c'est une sorte de devin

J'ai le don de projeter mon âme dans un autre plan de la réalité. On l'appelle "Onde de Probabilité".

Je peux l'explorer pour tenter de connaître le futur. Boz m'a confié cette mission afin de pouvoir anticiper les événements à venir.

il demande **10 anneaux magiques** pour lire votre avenir -> je refuse -> sortez et de suite à droite -> une **salle d'entraînement** - vous y retrouvez **Yob** ... -> 1/2 tour -> ressortez de la **grande salle** par en haut -> porte de droite -> ...

le local de **Jenna 712** ->

A la tête d'Omikron il y a d'abord **Ix**, un ordinateur extrêmement puissant qui dirige tout depuis plus de 50

"Ix est l'ordinateur qui organise et planifie tout dans **Omikron**"

Il donne ses ordres au **Légataire Reshev** et à son gouvernement.

"un dictateur violent et sanguinaire" - "le chef de la police, **Criff Mashroud**, mène une campagne de répression impitoyable"

Et puis il y a aussi les **truts, Khonsu et Tetra**.

"les truts se livrent une bataille sans merci" - "personne ne sait qui est à leurs têtes"

Quand tu auras trouvé des explosifs, va en Zone 12. C'est là que se trouve le pont à détruire. Trouve un moyen d'accéder à un des piliers du pont pour y placer les WCM. Reviens discrètement ici dès que tu auras accompli ta mission.

...

prenez **munitions double waver** sur "le lit" -> sortez et remontez jusqu'au **Temple** -> ...

je sauvegarde mon âme - reste **25 anneaux magiques**

sortez -> trouvez une voie circulation -> appelez un **Slider** pour vous rendre au ...

Pont zone 12

avancez sur ce dernier -> ...



"ce serait trop simple 1" -> vous ne pouvez provoquer l'explosion qu'en état au sec ...

"ce serait trop simple 2" -> pour pouvoir grimper, depuis **le Canal**, sur le quai de la 1ère barge en bois (cf. **le Canal**), vous êtes dans l'obligation d'être passé par **les Docks**

continuez d'avancer - **zone de sauvegarde** -> ...

je sauvegarde mon âme - reste **24 anneaux magiques**

... -> une **portion du mur** peut être grimpée ...



...

attention, **les Docks** sont bien gardés (**Plume 263** manque de résistance - j'ai essayé avec elle ...), avancez un peu

+ ->



je décide d'utiliser le **sort de réincarnation** devant ce "garde jaune" - nécessite 50 points de mana -> ...



je suis Jaylin 814



Nom	JAYLIN 814				
Age	30	Sexe	M	Groupe sanguin	K-
Taille	192	Poids	91	Yeux	Vert
Profession	Soldat d'Elite d'Ix				
Signes particuliers : Spécialiste des armes, entraîné au combat rapproché. Prêt à donner sa vie pour Ix. Ossature en titane.					
Centres d'intérêt : L'entraînement, L'entraînement, L'entraînement.					

énergie 100 - attaque 70 - initié au combat - résistance 40 - vitesse 70 - esquive 60 - mana 20 - **seteks** 120



un mégazooka (10 munitions) en + dans votre Sneak

revenez et escaladez via la **portion de mur** -> ...

les docks

zone de résurrection -> ...

Le seul accès à la berge est gardé par deux mécagardes. Inutile d'espérer passer de force. Les leviers de contrôle de la grue pourraient m'aider à créer une diversion...

quelques **médikits** consommés automatiquement et des **munitions** à récupérer - il y a un **ordre pour les leviers** -> ...



le **1er levier** à activer est tout au fond - partez tout droit -> ...

le **2nd levier** est à gauche par rapport au point d'entrée -> .. -> une fois l'effet provoqué par la grue réalisé (**cinématique**), passez rapidement derrière le robot méca garde -> ... - **automatiquement**, les portes coulissantes se referment derrière vous ...

le Canal



zone de sauvegarde -> ...

je sauvegarde mon âme - reste 21 anneaux magiques

sautez sur la 1ère barge en bois -> pupitre de commande -> ...



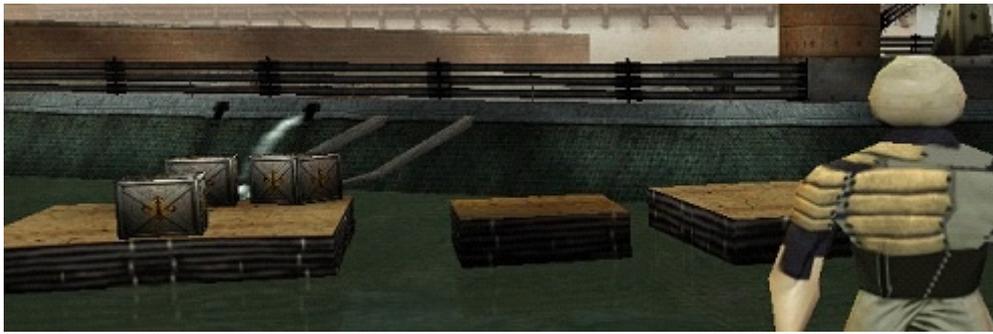
vous êtes déplacé en direction du **Pont zone 12**

sautez sur la 2nde barge en bois -> ramassez les 2 anneaux magiques -> une 3ème barge en bois est immergée - vous remarquez "quelque chose" au fond de l'eau -> plongez et tirez le levier -> ...



...

la 3ème barge en bois remonte et flotte - revenez en surface et grimpez, en face, sur la 4ème barge en bois -> pupitre de commande pour remonter sur la berge -> vers le **Pont zone 12** -> pupitre de commande -> la 5ème barge en bois vient s'aligner sur les 2nde et 3ème -> ...



...

vous n'avez plus qu'à revenir à la nage sur le quai de la 1ère barge en bois, montez sur cette dernière et manipuler une nouvelle fois son **pupitre de commandes** -> ... -> sautez sur la 2nde barge en bois, la 3ème, la 5ème et pour finir, sur le terre plein du **pilier ciblé** -> ...

utilisez le détonateur **détonateur pour KR100** sur les **explosifs KR100** pour obtenir une **charge WCM** -> utilisez la **charge WCM** devant le **pilier** - plongez rapidement -> **cinématique (destruction du Pont zone 12)** ...



ce serait automatiquement fait ...

le QG de la secte des éveillés #2

je sauvegarde mon âme - reste 22 anneaux magiques

allez dans le **bureau de Namtar** -> ... - il veut que vous diffusiez, sur le transcan, un message pirate pour promouvoir la cause des éveillés

"Va en Zone 9 et trouve la librairie. Un de nos amis t'y attend. Montre-lui le signe des Éveillés, il te donnera le boîtier-pirate. Va ensuite en Zone 22 et trouve un moyen d'accéder sur les toits. Jenna t'assistera dans cette mission".

Jenna 712 n'est pas disponible ...

le domicile de **Meshka'n** -> 2 **anneaux magiques** sur un appareil derrière le rideau rouge ... -> ressortez par le **Temple** -> ...

rampe à gauche puis à droite par les **deux petites arches** -> appelez un **Slider** pour vous rendre à ...

la librairie du secteur 9 #1

droite -> en haut de la rampe, à main droite, c'est une **banque** -> ... -> droite et gauche de suite -> **restaurant** -> ... -> descendez -> ... - vous y êtes, entrez -> utilisez le **talisman de Telis** devant le **client de droite** -> ... - il

dépose devant vous un **boîtier pirate** ...



prenez le et ressortez -> ... -> appelez un **Slider** pour vous rendre à ...

inutile de repasser au **Temple**, *Jenna 712* est toujours indisponible ...

secteur 22 - accès toits



allez à droite -> ... -> passez 2 immenses portes coulissantes -> ...

au fond du tunnel à droite, un **tiers de réincarnation** (même résistance que Jaylin 814 ...) -> 1/2 tour et allez tout droit depuis votre point d'entrée en longeant la clôture métallique -> **1ère ruelle** à droite - **robot mécagarde dans la 2nde ruelle** ... -> ...



grimpez "ici" -> ...

zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 23 anneaux magiques

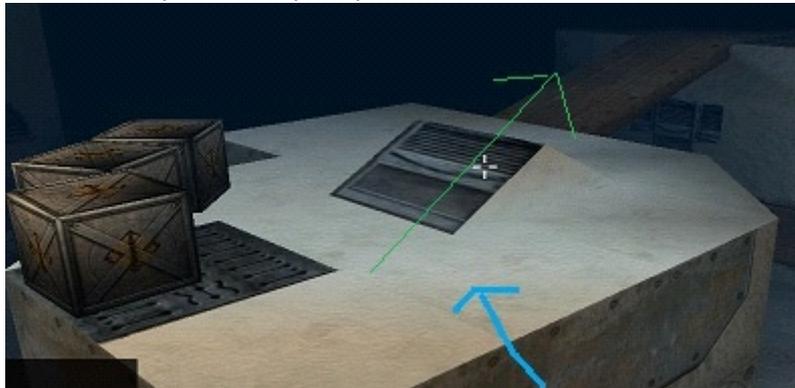
poussez une des caisses métallique - elle viendra se fracasser sur le robot mécagarde -> redescendez et traversez la 2nde ruelle -> entrez dans le secteur de l'élévateur -> 3 anneaux magiques au sol -> bouton rouge pour l'élévateur (l'autre bouton servira si vous tombez dans le secteur de l'élévateur lors de la phase de combat) qui vous achemine en hauteur -> ...

le "vieillard" apparaît de nouveau -> après avoir déposé 3 anneaux entrelacés - zone de sauvegarde - il s'évapore magiquement ...

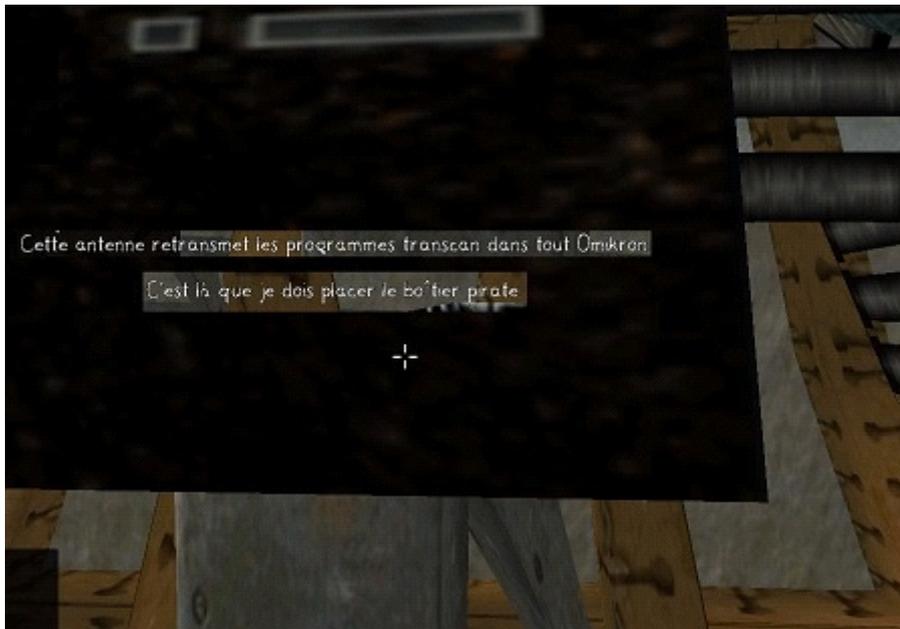
vous aurez a grimpez, sauter en prenant de l'élan, descendre et surtout ... vous défendre

5 voir 6 médikits a ramasser, il seront automatiquement consommés - munitions

un point de repère pour atteindre l'antenne ...



vous y êtes presque ...



utilisez le boîtier pirate sur l'antenne -> ... - zone de résurrection

... -> un point de repère pour votre évasion -> ...



vous arrivez de la gauche, une fois là, c'est gagné ...

je vous laisse découvrir la suite (cinématique) ... -> automatiquement, vous êtes dans ...

le QG de la secte des éveillés #3

je demande à Jenna 712 , qui vous a observée de loin, pourquoi elle à l'air soucieuse -> elle est étonnée que l'antenne soit si bien défendue

je sauvegarde mon âme - reste 24 anneaux magiques

allez dans le bureau de Namtar -> ... - il vous donne la clé planque Jaunpur

allez dans le bureau de Dakobah -> il vous parle "de l'art ancien" et vous propose d'en apprendre les rudiments - il vous faudra un bol sacré appelé Beshe'm et des ingrédients - il pose clé Dakobah devant vous, prenez la ...

"... Tu peux aller étudier l'Art dans ma Bibliothèque personnelle. En voici la clé. "

allons d'abord nous reposer -> ressortez par le Temple -> ... -> Slider pour ...

Cache 8250 - Konera Street #1



c'est ici, en contrebas de la banque - vous passerez sous une arche en bois juste avant ..

utilisez la clé planque Jaunpur devant la porte -> zone de sauvegarde -> escalier -> ...

borne multiplan - 2 anneaux magiques sur le lit <- pourquoi ne peut on pas dormir ?

prenez et examinez le prospectus jardins des wikis <- l'adresse est ajoutée dans votre Sneak

collectez **nouilles au xiam** et **canette de bière kloops** / 100 **seteks** dans le **tiroir - grand médikit** dans la **douche**

ressortez -> ... -> **Slider** pour ...

les Jardins des wikis - 572 Liam Road



c'est là ...



le rendez vous des "chauds" amoureux ..

ramassez les 4 **wikis** avant de retourner dans ...

le QG de la secte des éveillés #4

je sauvegarde mon âme - reste 25 anneaux magiques

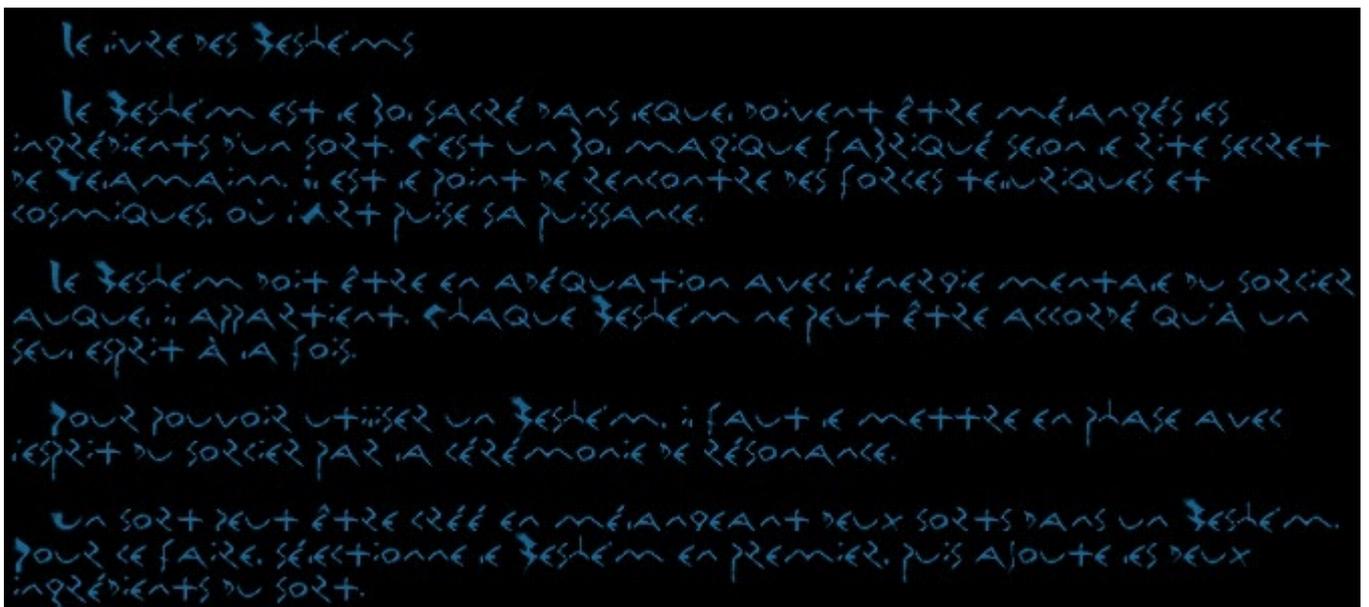
utilisez la **clé Dakobah** devant la **porte** à côté de celle du **bureau de Dakobah** -> ...

la bibliothèque de *Dakobah*

caisse verrouillée (ok cf. **le QG de la secte des éveillés #6**) - borne multiplan - **langue de mort** et **potion de vie** sur la table - monte charge en panne (ok + tard)

dans les **rayons inférieurs**, prenez les **signes magiques de l'art** (voir + bas pour son utilité) - ...

le **livre des beshe'ms** - examinez le -> ...



...

sortez -> retournez voir *Dakobah* dans son bureau -> vous évoquez les signes sur une porte (ce doit être une de celles dans les cavités - volontairement, je ne les ai pas mentionné jusqu'à présent) ... - il ne connaît pas la signification des signes ...

... Les cartouches des portes permettent peut-être d'accéder au tombeau de Xachen, mais personne ici n'a encore pu en percer le secret...".

ok cf. la porte aux cartouches

en bas de la grande salle, à côté de la borne multiplan-, Soks a ("encore") des problèmes d'humidité -> utilisez le spray isolant devant lui -> ...

Ahhhh. Je revis, enfin si j'ose dire. Je me sens aussi jeune que quand je suis sorti du bac d'électrolyse. il vous offre un piston hydromagnétique <- prenez le au sol -> ...

allez dans la bibliothèque de *Dakobah* -> pour qu'il devienne fonctionnel, utilisez le piston hydromagnétique devant le monte charge - vous avez accès aux rayons supérieurs -> ... -> prenez et examinez les rites de l'art (cf. le temple de *Xendar*) -> ...

prenez et examinez rosée d'amepher, histoire du temple *Xendar* et ars magica XXXVII (cf. le QG de la secte des éveillés #6 pour l'importance de ce document)

sortez de la grande salle côté domicile de *Krill* -> tout droit -> une cavité -> ...

la porte aux cartouches

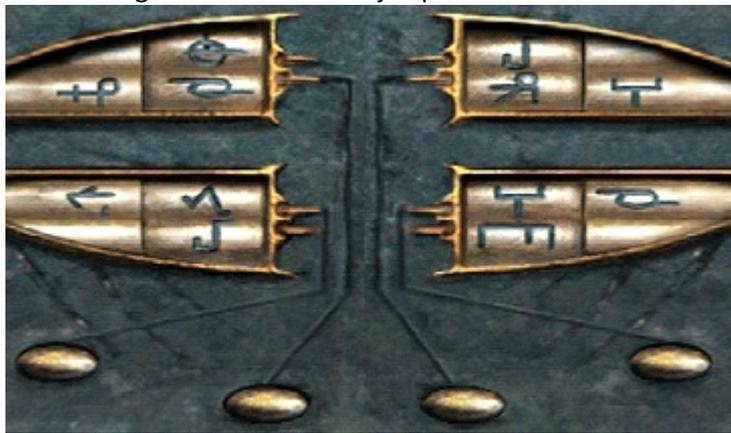


examinez les signes magiques de l'art -> certains symboles sont les mêmes



chaque symbole représente un chiffre

pour chacun des 4 cas, additionnez la somme des 2 chiffres indiqués par les symboles dans les cases de droite et reportez le symbole obtenu dans la case de gauche -> **problème** : à gauche, les résultats dépassent 9 (14 en haut et 10 en bas) -> **procédez de façon empirique** en positionnant les bons résultats à droite (7 en haut et 9 en bas) puis en sélectionnant n'importe lequel en haut à gauche et faisant défiler les résultats en bas à gauche -> ... -> si ce n'est pas bon, prenez le symbole suivant en haut à gauche et continuez à faire défiler en bas à gauche-> faites cela jusqu'à obtenir le bon résultat -> ...



...

Dakobah intervient -> ...

Tu as découvert l'entrée du temple de Xendar.

cf. histoire du temple Xendar

Quelque part au-delà de cette porte se trouve la tombe du maître et son puissant Beshe'm.
Puisses-tu le rapporter au grand jour afin que son pouvoir serve notre destin.
Va, et que Vyagrimukha guide tes pas.

je sauvegarde mon âme - reste 24 anneaux magiques

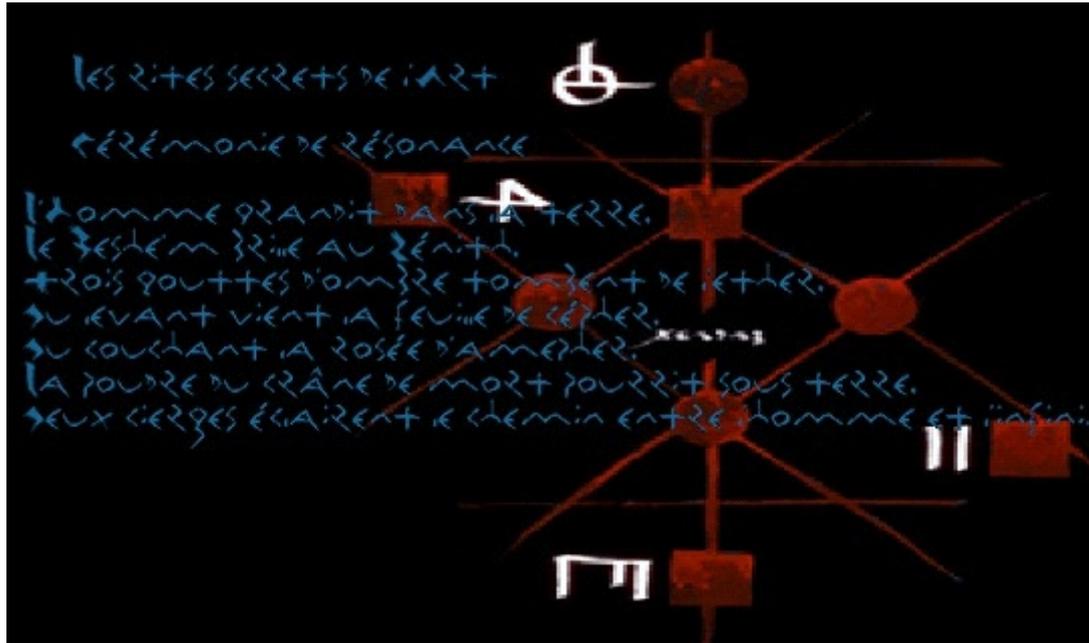
le Temple de Xendar

5 anneaux magiques et gouttes d'ombre sur "un rocher" - ramassez feuille de céphér au sol

devant le bassin, plongez face à la porte fermée -> nagez dans le couloir sous marin pour passer sous cette dernière jusqu'à pouvoir remonter à la surface -> ...

zone de sauvegarde -> descendez par ce côté -> ... -> sur l'autel, la dépouille du sorcier Xendar -> prenez y poudre crâne de mort, joyau de Vyagrimukha et son beshe'm

vous devez réaliser la cérémonie de résonance selon les **rites de l'art** ...



...

le **cercle de plots** -> les **cierges** sont à placer près du plot central -> ...



...

ensuite, sur l'extérieur -> sachant que la dépouille de *Xendar* est au Nord, par rapport à l'image ci dessus, c'est inversé -> à droite, les **gouttes d'ombre** -> à gauche, la **feuille de cepher** -> en haut à droite, la **rosée d'amepher** -> en haut à gauche, la **poudre crâne de mort** -> au centre, le **beshe'm** -> ...

marchez dans le **cercle de plots** jusqu'à ce que la cérémonie de résonance démarre -> ...



Ça y est, le Beshe'm est maintenant accordé à mon âme
Je pourrai l'utiliser pour fabriquer mes propres sorts en y mélangeant deux ingrédients

prenez, sur le plot central, le **beshe'm sanctifié** -> revenez dans ...

le QG de la secte des éveillés #5

la grande salle -> ...

je sauvegarde mon âme - reste 28 anneaux magiques

bureau de *Dakobah* -> parlez lui en disposant du *beshe'm sanctifié* dans votre Sneak - vous parlez de sorcellerie -> ...

ressortez par le Temple -> Slider pour ...

Cache 8250 - Konera Street #2

descendez -> *Jenna 712* est là .. - elle vous confie une nouvelle mission -> ...

Le trust Tetra est en train de fabriquer un nouveau modèle de méca-garde ultra-perfectionné, le Z-Tech 4000. Ta mission consiste à t'infiltrer dans l'usine secrète où est fabriqué le Z-Tech et à faire exploser toutes les installations".

"Un dénommé Qazef connaîtrait l'emplacement exact de l'usine. Il ne sera sûrement pas facile de le faire parler, mais c'est la seule source d'information dont nous disposons..... C'est un ancien soldat qui a travaillé pour Tetra. Il tient maintenant une armurerie dans la Zone 29..... s'il existe un moyen de pénétrer dans l'usine, Qazef le connaît... "

"Pour détruire l'usine, il faut que tu places huit bombes à retardement sur les panneaux de contrôle de la chaîne de montage".

...

prenez les 8 bombes a retardement qu'elle pose sur le plan de cuisson -> sorte -> Slider pour ...

Zone 29 - Armurerie

descendez y via le couloir ... -> zone de sauvegarde -> entrez -> borne multiplan - ...

parlez à *Qazef* -> ...



...

je me présente comme étant envoyé par les éveillés -> il me menace d'appeler la police -> ...

abordez l'autre cliente -> ...



veillez avoir un **minimum en mana** (je pense que ce doit être 50 comme l'autre fois) et réincarne vous en ...

je suis Iman 631



Nom	IMAN 631				
Age	38	Sexe	f	Groupe sanguin	W4
Taille	172	Poids	57	Yeux	Bleu
Profession	Escort Girl				
Signes particuliers : Loue ses services de protection aux plus hautes personnalités d'Omikron. Sa maîtrise des techniques de combat, ainsi que sa grande beauté rendent sa compagnie très recherchée, malgré des tarifs plutôt exorbitants.					
Centres d'intérêt : La mode, les techniques de combat Taar, la peinture moderne.					

énergie 100 - attaque 70 - disciple combat Taar - résistance corporelle 40 - vitesse 60 - esquive 60 - mana 60
- seteks 850

vous détenez **clé appartement Iman** (ok cf. **Lahoreh #1**) - examinez les, l'adresse est dans **Lahoreh**

parlez de nouveau à *Qazef* -> automatiquement, vous le draguez -> ... - il vous donne l'adresse recherchée et vous conseille de passer par **les égouts de la zone 9** - pour le **plan de ces derniers**, il vous renvoie vers une **librairie** -> sortez -> **Slider** vers ...

la librairie du secteur 9 #2

le libraire -> ...



achetez lui le **plan des égouts de la zone 9**, il coûte 10 **seteks** - examinez le -> ...



à droite, c'est **le canal**

ressortez -> ...

je sauvegarde mon âme dans la **Cache 8250 - Konera Street** - reste 27 anneaux magiques

aller retour à **Anekbah** -> je vais acheter 200 **seteks** un **grand médikit** dans une **pharmacie** -> **Jaunpur** -> la **banque** -> je revend 30 **munitions octogun** contre 100 **seteks** -> **Zone 29 - Armurerie** -> j'achète 650 **seteks** un **double waver** (je dispose de 260 munitions)



il me reste 90 **seteks**

je sauvegarde mon âme près de **zone 29 - l'armurerie** - reste 26 anneaux magiques

Slider vers ...

Jaunpur - Tetra - 2130 Madeb St

dépassez le **bâtiment Tetra** par la droite -> droite jusqu'au **quai du canal** -> ... -> sortie des **égoûts** sur votre gauche -> ...



...

attention -> plusieurs séquences vont suivre sans possibilité de sauvegarder

avant d'y aller, assurez vous de pouvoir disposer d'assez de mana (50) pour lancer le **sort de réincarnation**

plongez juste au bord et, **rapidement**, tirez le **levier** -> ...



cinématique (l'accès s'ouvre) -> vous ne pouvez pas remonter sur le **quai du canal**, nagez assez vite dans la sortie des **égoûts de la zone 9** -> ... -> dès que possible, remontez et sortez de l'eau -> ...

Jenna 712 vous contacte sur votre Sneak -> ...

Il te faudra faire vite si tu ne veux pas te retrouver avec une armée sur les bras...

le bâtiment Tetra

avancez et sautez dans ...

la salle des douches

le "vieillard" apparaît de nouveau -> après avoir déposé 3 anneaux entrelacés - zone de sauvegarde - il s'évapore magiquement ...

ne vous approchez pas des hommes qui se lavent, sinon ils vous agresseront -> gauche -> ...

le vestiaire

combattez, en mode pugilat, contre l'homme qui vous agresse -> ... -> tous les placards sont verrouillés sauf celui avec ces motifs -> ...



prenez y grand médikit et passe vestiaire

borne multiplan de l'autre côté ... utilisez le passe vestiaire devant la porte avec un motif orangé -> ...

la pièce de stockage - les quais ferroviaires

zone de sauvegarde - combattez dans cette pièce de stockage -> ... -> porte en haut à droite -> combattez sur les quais ferroviaires -> ... -> traversez en évitant de prendre un train dans la gueule -> trifouillez la console - médikit moyen au sol -> revenez dans la pièce de stockage -> combattez puis empruntez la porte au fond (soit celle en haut à gauche) -> vous avez la main sur votre Sneak - ... -> porte -> ...

l'usine

zone de résurrection - cinématique ...

Dès que la première bombe sera placée, j'aurai exactement quinze minutes avant que tout n'explose

la 1ère section

dans un 1er temps, ne touchez pas aux panneaux de contrôles



contentez vous de les localiser -> ils sont tous dans des pièces à l'étage

objectifs -> liquidez tous les ennemis présents, activé la **console** et ramassez les **objets**

en bas -> **médikit moyens** - **munitions mégazooka**

en haut -> **médikit moyen**

dans une des pièces doté d'un **panneau de contrôle**, ...



si vous ne voulez pas prendre le risque d'échouer (**comme je l'ai fait plusieurs fois en m'entêtant idiotement ...**),
utilisez le **sort de réincarnation** devant ...

Bahimy'l 262



Nom	BAHIMYL 262				
Age	28	Sexe	M	Groupe sanguin	K+
Taille	184	Poids	84	Yeux	Vert
Profession	Officier Milice Tetra				
Signes particuliers : A subi l'entraînement intensif des soldats d'élite du trust Tetra. A la réputation d'être une tête brûlée n'ayant peur de rien. Soupçonne Tetra d'être impliqué dans diverses affaires louches, mais n'a pas encore de preuve.					
Centres d'intérêt : Aime le danger, l'honneur, l'intégrité. Déteste l'injustice, la corruption, la routine.					

énergie 100 - attaque 60 - initié au combat - résistance 40 - vitesse 60 - esquive 60 - mana 40 - **seteks** 50

la pièce après un pont -> activez la **console** - **munitions double waver**

grand médikit dans la dernière pièce équipée d'un **panneau de contrôle**

le second temps consiste, en débutant par la pièce la + proche du point d'entrée, a **placer** 1 **bombe a retardement** sur chacun des 6 **panneaux de contrôles** ...

passer par cette **grande porte métallique** que vous avez **débloqué via la console** -> ...



...

étant **Bahimy'l 262**, **vous n'aurez plus a combattre**, les ennemis vous prennent pour un des leurs

la 2nde section

zone de résurrection - **munitions double waver** - montez -> traversez grâce ...

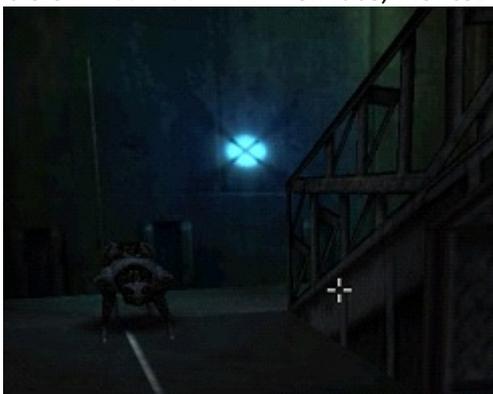


au palan (touche action sur la barre au dessus de vous)

la 3ème section

descendez la rampe (bug -> plusieurs fois, je suis décédé sans que quiconque me tire dessus -> résurrection avec une perte de temps pour le délai de 15 minutes) et allez à droite -> ... -> escalier -> 1ère porte, bidouillez la console -> 2nde et 3ème porte, un panneau de contrôle sur lesquels vous poserez une bombe à retardement -> ...

1/2 tour -> dépassez le bas de la rampe puis à droite -> porte -> posez une bombe a retardement sur le panneau de contrôle - médikit ? -> ... -> en face, montez cet escalier -> ...



...

la 4ème section

vous poserez 3 bombes a retardement sur les 3 panneaux de contrôles derrière autant de portes - petit médikit dans une de ces pièces

cela fait 12 bombes a retardement posées alors que l'on en détenait 8 !

une 4ème porte mène à ce 1er boîtier, ...



il (re)dirige une passerelle métallique

utilisez le de façon à ce que vous puissiez atteindre le centre -> ... -> allez y -> **2nd boîtier** -> **si vous jugez avoir assez de temps (j'avais encore 9 minutes à cet instant)**, aligner la passerelle vers la sortie de gauche -> allez y -> sautez -> **médikit moyen** et **munitions decagun** -> revenez au centre -> aligner la passerelle vers la sortie de droite -> allez y -> ... -> porte -> ...

la 5ème section

munitions mégazooka en hauteur en face -> traversez les rails puis montez -> couloir -> **munitions octogun** dans un renforcement -> ... -> enlevez la **trappe** -> sautez **juste après** que le train soit passé et filez en face vers la droite -> mettez vous à l'abri dans un **1er renforcement** - **médikit ?** - attendez que le prochain train passe et suivez le -> ... -> **2nd renforcement** à droite -> porte -> ...

la 6ème section

ramassez le **petit médikit** -> porte -> dans chacune des 3 **salles excentrées**, bidouillez la **console de gauche**



cinématique (les 3 prototypes Z Tech 4 000 sont activés)

allez dans la **salle centrale** -> entrez dans la cage d'ascenseur - faites en sorte de monter grâce à ...



ce boîtier

cinématique (destruction totale de l'usine jusqu'à la **salle des douches**)

avancez -> ... - vous apercevez **Jenna 712** -> ... -> vous êtes tous les deux capturés - une vision cauchemardesque de ce qui semble être un désert vous apparaît ...

"quelque part"

Pamoka - la prison de haute sécurité

vous êtes enfermés séparément dans deux **cellules** sont proches - votre Sneak est partiellement fonctionnel (vous ne détenez plus d'objets portés) - le chef de la sécurité d'**Omikron**, *Criff Mashroud* vous questionne -> ...



...
il vous accuse d'être un membre actif des éveillés -> ...

Si tu coopères, tu peux sortir d'ici libre, une fois tes pensées effacées, bien sûr.
Ou alors tu sortiras les pieds devant. A toi de choisir

il veut savoir où se trouve le **QG de la secte des éveillés** dans **Jaunpur**

je lui dis que j'en sais rien, que je viens d'une autre dimension - j'ignore de quoi il parle - je lui répète que je sais rien

une fois *Criff Mashroud* parti, *Jenna 712* communique avec vous - elle est certaine qu'un traître les a renseigné -> ...

"... Si tu arrives à sortir de ta cellule, essaie de trouver un terminal multiplan pour réactiver ton sneak. Viens ensuite me libérer. Bonne chance".

zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 25 anneaux magiques

ramassez l'**écuelle** -> parlez au *1er garde* (touche action sur la vitre) -> à chaque insulte que vous lui proférez, il manipule un **bouton** qui envoie un rayon d'énergie vous frapper -> utilisez l'**écuelle** sur la **vitre** -> insultez le une dernière fois - **automatiquement**, vous déviez le rayon d'énergie vers *le 1er garde* avec l'**écuelle** - il s'évanouit -> ...

fouillez puis ramassez **clé garde** -> utilisez la devant le côté droit de la **vitre** -> ... -> avancez -> porte -> **balcon** (vous apercevez un **Slider en contrebas**) -> porte -> **la cellule de Jenna 712**, vous pouvez lui parler -> ... -> ressortez -> ...

porte à votre droite -> ... -> **porte fermée** -> ... - passez bien derrière le *2nd garde* -> 2 portes -> **bureau** -> réactivez complètement votre Sneak à la **borne multiplan** -> ressortez -> *Jenna 712* n'ayant rien à vous dire de plus - la **clé garde** ne fonctionnant pour sa **cellule** ...

approchez du *2nd garde* et réincarne vous en lui (ok avec 40 en mana) -> ...

Zao'r 940



Nom	ZAO'R 940				
Age	31	Sexe	M	Groupe sanguin	Z-
Taille	176	Poids	78	Yeux	Vert
Profession	Officier Prison de Pamoka				
Signes particuliers : Est connu par les détenus pour être particulièrement violent et impitoyable. Résolument peu sympathique. Excellent tireur.					
Centres d'intérêt : Aime l'équipe de Techball des Eagles, la bière Kloops, les armes Waver, la loi et l'ordre. Déteste les livres, les moeurs dépravées de la jeunesse, l'anarchie.					

énergie 100 - attaque 60 - initié au combat - résistance 50 - vitesse 70 - esquive 50 - mana 30 - 880 seteks
vous détenez **clé appartement Zao'r(ok + tard)** - examinez les pour avoir l'adresse (**c'est dans Anekbah**)

retournez voir *Jenna 712* dans sa **cellule** -> elle vous propose de faire comme si vous l'escortiez - prenez
l'**anneau magique** sur la couchette puis suivez la -> ... - vous dépassez 2 **portes fermées** -> ...

vous êtes contrôlés par un 3ème garde -> je lui dis que j'emmène la prisonnière à destination de *Criff Mashroud* -> ... -> je lui dis qu'il n'y a pas besoin d'ordre de mission -> il nous laisse passer -
automatiquement, vous prenez le **Slider** aperçu plus tôt -> ...

Jaunpur #2

le QG de la secte des éveillés #6

Jenna 712, dans son **local**, vous demande qui vous soupçonnez ->

Je pense que le traître est Krill.
Je pense que le traître est Yob.
Je pense que le traître est Namtar.
Je pense que le traître est Meshka'n.

je désigne *Meshka'n*, le devin

Jenna 712 vous demande de trouver des preuves "ici" pour étayer votre propos -> ... - **plusieurs portes sont fermées** - il y a toujours une **caisse verrouillée** dans la **bibliothèque de Dakobah** (ok voir ci dessous)

je sauvegarde mon âme - reste 25 anneaux magiques

la grande salle -> l'armurerie de Soks -> parlez lui -> ... - automatiquement, vous lui dites que vous soupçonner Krill d'être un comploteur (ah non, moi c'est Meshka'n ?) -> suivez le, Soks possédant un double de clés du domicile de Krill, il vous ouvrira sa porte -> Krill dort - prenez le déverrouilleur dans son armoire -> sortez et revenez dans la grande salle -> ..

utilisez le déverrouilleur devant la porte du domicile de Meshka'n -> ce dernier git face contre terre ->



hé bé, j'avais tout faux !

sur le bureau, prenez et examinez le journal de Meshka'n -> ...

11 Quared :

L'Onde de probabilité est agitée en ce moment. Elle est perturbée par les mouvements des démons. Je suis presque sûr qu'ils cherchent l'Âme Nomade. Je prie pour qu'ils ne le retrouvent pas.

34 Quared :

Il est là ! Je sens sa présence tout près, ici même dans la base ! Son esprit a affleuré quelques secondes à la surface de l'Onde, c'est comme ça que je l'ai découvert. Il est puissant, très puissant, certainement un être du Second Cercle. J'ignore quelle apparence il a, mais je sais qu'il est parmi nous. Je préfère n'en parler à personne pour le moment. Il peut être n'importe qui.

35 Quared :

Il me semble que Krill a une attitude étrange depuis quelques jours. Je vais l'observer de plus près.

38 Quared :

C'est terrible ! C'est pire que tout ce que j'avais pu imaginer ! Le mal est parmi nous et personne ne s'en est aperçu. S'il sait que je sais, je suis perdu. Il me faut agir vite. Et seul. Que Vyaqrimukha aie pitié de moi.

le traître est un démon qui pris l'apparence d'un des membres de la secte des éveillés

prenez clé Meshka'n et acide dans l'armoire ouverte - reste une armoire fermée -> sortez -> ...

rendez vous dans la **salle d'entraînement** juste à côté -> *Yob* et *Namtar* sont présents -> au fond, ...



fouillez les **affaires de Namtar** pour récupérer les **clés Namtar**

montez et allez dans la **bibliothèque de Dakobah** -> utilisez la **clé Meshka'n** devant la **caisse** verrouillée -> prenez y **rosée de lumière** -> sortez -> ...

je sauvegarde mon âme - reste 24 anneaux magiques

allez devant la porte du **bureau de Namtar** -> utilisez **clé Namtar** -> récupérez 3 **anneaux magiques** sur son lit et une **corne de sham** sur le trophée - 2 **armoires** fermées -> vous observez ...



il vous reste a pousser l'**armoire** depuis l'autre flanc **que celui sur l'image** -> ...



utilisez l'acide sur la trappe, il va la ronger -> ramassez le cube démoniaque



vous ne pouvez pas remettre l'armoire à sa place ...

en repartant, "quelqu'un" communique a travers le cube démoniaque <- "il" ne sait pas que c'est vous qui le détenez ...

Le Maître s'impatiente

Il ordonne que l'Âme Nomade soit récupérée dans les plus brefs délais et par tous les moyens.

Le prêtre doit également être supprimé. Fais le nécessaire.

votre enquête "ici" est aboutie ...

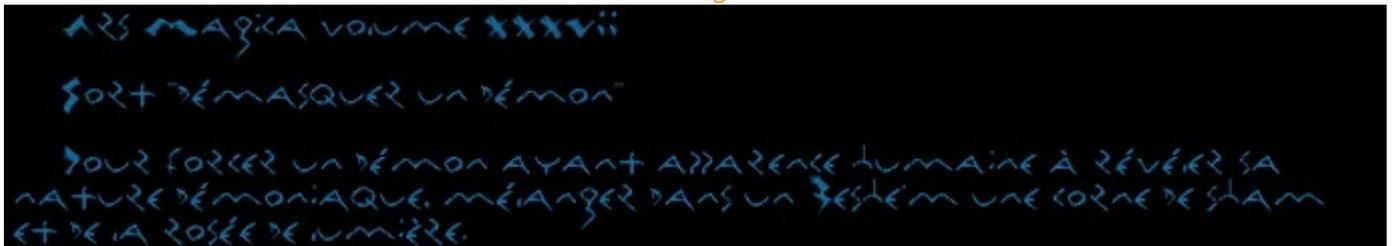
Ainsi, Namtar est un démon. C'est lui le traître et le meurtrier de Meshka'n.



je sauvegarde mon âme - reste 26 anneaux magiques

si vous avez bien tout suivi, c'est clair comme de l'eau de roche ... il vous faut user de la magie

référez vous à [ars magica XXXVII](#)



dans votre Sneak, utilisez le [beshe'm sanctifié](#) sur la [corne de sham](#) puis sur la [rosée de lumière](#) -> vous obtenez le [sort démasquer un démon](#) ...



...

dirigez vous vers la [salle d'entraînement](#) -> le "[vieillard](#)" apparaît de nouveau -> après avoir déposé 3 anneaux entrelacés - il s'évapore magiquement ... -> entrez -> devant [Namtar](#), utilisez le [sort démasquer un démon](#) -> ...



combattez le -> ...

Dakobah, en présence de *Jenna 712* vous remercie

L'Étre Virtuel a appris tes actions, et avec quel courage tu as accompli tes missions.
Il souhaite te rencontrer dès que possible.

Dakobah vous révèle l'adresse de *Boz* -> ramassez et examinez **ars magica volume XIX (sort de résurrection)**
qu'il vous a offert

ressortez à l'air libre via **le Temple** -> ... -> prenez un **Slider** pour vous rendre chez ...

Boz - 1211 Tramesh Street

zone de sauvegarde

porte à gauche -> prenez **flyer concert Jaunpur** / porte à droite -> ramassez **octogun** & **munitions octogun**



...

descendez la rampe -> porte -> prenez les 2 **anneaux magiques** sur un pouf - ramassez et examinez
sacrifices anciens dieux -> utilisez le **terminal d'ordinateur** -> ...



....

vous échangez avec *Boz* -> il vous nomme "le terrasseur de démons" - vous êtes "le 1er joueur d'une autre dimension a a rester en vie aussi longtemps dans le jeu Omikron "- les autres "étant dans le réservoir des âmes d'*Astaroth*"

Astaroth a été enfermé dans une cage pendant des millénaires par Kushulainn, le Héros des Guerres de C
Maintenant qu'il est libre, le démon doit reconstituer son pouvoir, car il l'a perdu au fil des siècles.
Pour y parvenir, il a besoin d'âmes, de milliards d'âmes.

"Il tire son pouvoir de la souffrance des âmes"

Elles endurent des souffrances infinies dans son Réservoir.

C'est cette douleur sans nom qui lui permettra de recouvrer sa puissance ancienne.

les âmes les plus juteuse étant dans notre dimension, *Astaroth* a créer le jeu Omikron qui lui sert a les attirer

le seul moyen de sauver votre âme est de tuer *Astaroth* - personne sait où il se cache et encore moins comment le tuer

Boz propose -> ...

Il existe un vieux parchemin datant des Guerres de Cobalt.

Il parle d'*Astaroth*, il dit peut-être quelque chose sur le moyen de tuer le démon.

il le localise dans la pyramide de la bibliothèque centrale ... tout en vous informant que, par ordre du légataire *Reshev*, le site est bien gardé

la toute dernière information qu'il vous donne est que *Jenna 712* a été nommée responsable de la phalange 5 des éveillés en remplacement de *Namtar* - elle est toujours susceptible de vous aider

Tu pourrais bien être celui que nous attendons.

Une vieille légende raconte que seule une âme nomade pourra chasser les démons d'Omikron.

Il faut que je parte... les marées binaires sont en train de s'inverser.

Que *Vyagrimukha* guide tes pas.

ramassez le passe Lahoreh au sol

à peine êtes vous entré, un démon vous agresse ...



combattez !

20 seteks, 3 anneaux magiques, potion d'esquive + 30 et potion de mana + 20 au sol -> ascenseur -> utilisez la clé appartement Zao'r sur le boîtier ...

l'appartement de Zao'r

borne multiplan - terminal transcan

prenez canette de bière kloops et nouilles au xiam / ramassez transcan "survive" (chanson de "the Dreamers") et les bases du combat Taar

hypra sur le lit et ...



munitions hypra sur la caisse à côté -> ...

sortez et revenez en Slider puis à pieds dans Jaunpur

je sauvegarde mon âme près de Zone 29 - l'armurerie -> reste 31 anneaux magiques

j'achète 300 munitions double waver pour 600 seteks dans l'armurerie de la Zone 29 -> je les envoie dans le multiplan pour test - il s'avérera qu'après la prochaine réincarnation, elles auront disparues -> reprise de sauvegarde -> ...

j'achète 90 munitions octogun pour 600 seteks dans l'armurerie de la Zone 29

Slider pour le SAS vers Lahoreh -> abordez le mecagarde - il contrôle votre passe Lahoreh -> allez y ...

Lahoreh #1

il n'y a pas de Slider dans ce quartier ...



allez et entrez dans ...

la Bibliothèque centrale

faites le tour en débutant à votre gauche -> prenez sur les tables et examinez **sur les univers parallèles**, le **parchemin oeil de Vyagrimukha** et **combat Taar - tome 22** -> porte sortie Nord - **borne multiplan** -> prenez et examinez **combat Taar - tome 9** -> **zone de sauvegarde** -> **anneau magique** au sol - vous êtes à l'entrée Ouest

avancez vers le Centre -> **Jenna 712** vous contacte -> ... - elle vous indique où a été déplacé **la nouvelle base de la secte des éveillés** -> descendez -> vous pouvez acheter les mêmes **livres** dans divers **rayons** -> ...



le vigil vous informe ...

dans le **rayon rouge** (histoire) -> ...



un scientifique ...

je sauvegarde mon âme -> reste 31 anneaux magiques

réincarne vous dans *le scientifique* cité précédemment (ok avec mana 50)

Enya'd 843



Nom	ENYA'D 843				
Age	38	Sexe	M	Groupe sanguin	Z-
Taille	175	Poids	71	Yeux	Vert
Profession	Scientifique				
Signes particuliers : Chercheur en physique infra-moléculaire. Serait sur le point de découvrir la théorie unifiant les forces infra-gravitationnelles et polymériques.					
Centres d'intérêt : Aime passer ses journées dans son laboratoire à faire des expériences. Déteste l'inactivité, l'ignorance, tout ce qui le distrait de ses recherches.					

énergie 100 - attaque 20 - novice en combat - résistance 20 - vitesse 50 - esquive 50 - mana 40 - 970 seteks
vous détenez **clé appartement Enya'd** (ok cf. **Jaunpur #3**)

retournez voir *le vigil* - il libète l'accès à l'ascenseur -> allez y, montez -> ...

la pyramide de la Bibliothèque centrale

tous les rayons proposent les mêmes 5 livres à 5 seteks chacun pour un prêt -> faites le - examinez les :

la légende de *Boz* explicite son changement d'état (ou de forme)

chronique des guerres de cobalt

Après la confrontation finale entre Kushulainn et Astaroth, tous les sorciers de Phaënon et le héros Kushulainn disparurent à tout jamais. Leur terrible secret disparut avec eux. Le mystère de l'arme capable de tuer Astaroth fut consigné dans un livre, le Livre de Nout, par le sorcier renégat Matanboukous.

extrait

le mystère du livre de *Nout*

Le livre de Nout (le "livre de la Nuit" en dialecte Masa'u) a été écrit voilà plusieurs milliers d'années par le sorcier renégat Matanboukous.

A l'intérieur se trouveraient les sorts les plus puissants de l'univers, ceux qui font de l'homme l'égal d'un dieu. Il permet de commander aux astres, de parler aux esprits des morts et de connaître le futur.

Juste avant de mourir, pour protéger le Livre de la convoitise des hommes, Matanboukous a demandé à sa fille Soyinka de le cacher dans Hamestaga'n, la Cité des Morts.

extraits

la nécropole Hamestaga'n

Omikron serait bâtie juste au-dessus de la Cité des Morts. Nul ne sait plus aujourd'hui si Hamestaga'n existe encore, ni ne connaît son emplacement exact. L'accès aux catacombes où se trouvait la nécropole semble perdu à tout jamais.

extrait

l'entrée d'Hamestaga'n est rédigé, en partie, dans une langue qui vous est inconnue - il vous faut absolument comprendre ce texte -> demandez au *scientifique* présent dans cette salle -> ...



il est d'accord pour vous laisser utiliser son **tradutech** à la condition que vous lui dénchiez cette donnée

... Je cherche à trouver l'indice d'Aegmaar de la 3ème planète du 4ème système...

il dit être trop vieux pour fouiner dans la **Bibliothèque centrale** ...

ascenseur -> ...

Il est interdit de sortir les livres. Les détecteurs vont me repérer !

arf ...

utilisez les 5 **livres**, un après l'autre, devant dans la **boîte** positionnée près du *scientifique*



...

ascenseur -> la **Bibliothèque centrale** -> n'importe quel **rayon** -> achetez **astronomie quartat systémis** (5 **seteks**)

Voici les principales données astrophysiques concernant le système planétaire quartat systemis. Pour obtenir la correspondance de l'indice d'Aegmaar, reporter le coefficient cosmique dans la table de correspondance cosmique de Gumisha.

Quartat systemis

T : Température / AC : Cycle Annuel / CC : Coefficient Cosmique / TW : Ondulosité Temporelle

- Yoda'n G : 54 ; T : 3016z ; AC : 91 périodes ; CC : 7.5 ; TW : 7
- Dalbevan G : 21.3 ; T : 2816z ; AC : 511 périodes ; CC : 14.5 ; TW : 1
- Kalisha G : 5.3 ; T : -2041z ; AC : 8512 périodes ; CC : 13.5 ; TW : 2
- Otegan G : 8.1 ; T : -814z ; AC : 1742 périodes ; CC : 18 ; TW : 1
- Mishkvot G : 1.1 ; T : -6452z ; AC : 9781 périodes ; CC : 17.5 ; TW : 4

il vous faut la table de correspondance cosmique ...

achetez [table de correspondance \(5 seteks\)](#)

Coefficient cosmique / indice d'Aegmaar	
10	/ 0.25
10.5	/ 0.2380
11	/ 0.2272
11.5	/ 0.2173
12	/ 0.2083
12.5	/ 0.2000
13	/ 0.1923
13.5	/ 0.1851
14	/ 0.1785
14.5	/ 0.1724
15	/ 0.1666
15.5	/ 0.1612
16	/ 0.1562
16.5	/ 0.1515
17	/ 0.1470
17.5	/ 0.1428
18	/ 0.1388

problème -> vous ne connaissez pas le nom de la 3ème planète du 4ème système ?

si c'est la 1ère, Yoda'n de CC 7.5, ça donne un indice d'Aegmar de ?

si c'est la 2nde, Dalbevan de CC 14.5 ça donne un indice d'Aegmar de 0.17124

si c'est la 3ème, Kalisha de CC 13.5, ça donne un indice d'Aegmar de 0.1851

si c'est la 4ème, Otegan de CC 18, ça donne un indice d'Aegmar de 0.1388

si c'est la 5ème, Mishkvot de CC 17.5, ça donne un indice d'Aegmar de 0.1428

remontez dans la **pyramide de la Bibliothèque centrale** -> abordez de nouveau *le scientifique* - dites lui que vous avez trouvé -> ...

0.2380
8421
0.1851
0.1388

arf ... il y 2 choix qui sont viables

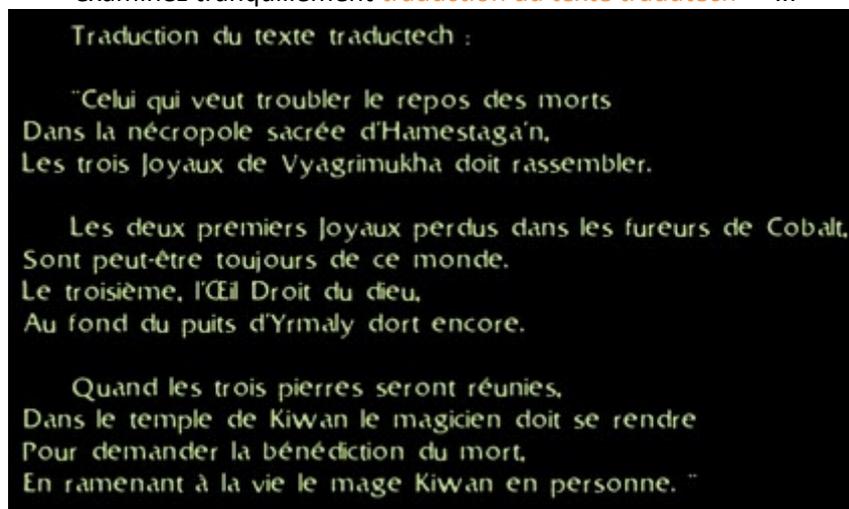
je répond 0.1851 -> il est satisfait de pouvoir poursuivre ses travaux (si ça n'avait pas été bon, j'aurai repris la sauvegarde ...) -> il pose son tradutech sur la table, prenez le - vous devez l'utiliser discrètement -> réempruntez l'entrée d'Hamestaga'n (5 seteks) -> approchez vous de l'interrupteur -> ...



poussez le -> la lumière s'éteint -> utilisez le tradutech sur l'entrée d'Hamestaga'n pour obtenir traduction du texte tradutech

utilisez l'entrée d'Hamestaga'n devant dans la boîte positionnée près du scientifique -> vous pouvez quitter la Bibliothèque centrale

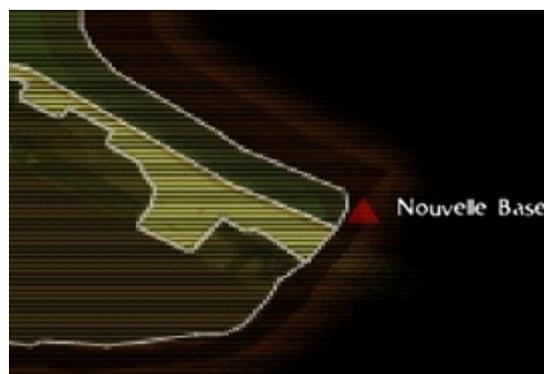
examinez tranquillement traduction du texte tradutech -> ...



nous en avons déjà (joyau de Vyagrimukha) et je pense le parchemin oeil de Vyagrimukha indique l'emplacement d'un autre <- confirmé (cf. le parc de Jahangir #1)

filez au Sud Est -> ...

la nouvelle base de la secte des éveillés



3 portes -> l'entrée -> la vue sur ce site vous fait penser à un vieux monastère d'un civilisation ancienne

zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme -> reste 30 anneaux magiques

en face -> Temple dédié à d'anciens dieux -> prenez potion de vie et potion de mana + 20 -> sortez et revenez vers l'entrée -> ...

à droite par rapport à l'entrée -> extérieur -> 50 seteks sur une table - flyer concert Lahoreh sur une chaise -> entrez -> ...

abordez Dakobah pour qu'il étudie traduction du texte tradutech -> ...

l'Œil Droit du dieu, il serait encore au fond du puit d'Yrmali,
Je ne connais aucun puits de ce nom,
Mais il existe une place d'Yrmali dans ce secteur. Tu devrais peut-être t'y rendre.

Reshev sait que le Livre de Nout est dans Hamestaga'n.

Kiwan a emporté dans sa tombe le secret de l'entrée d'Hamestaga'n.
Ce tombeau se trouve dans le parc de Jahangir.

prenez potion de mana + 30 sur une table -> Jenna 712 ayant rien à ajouter, ressortez et retournez dans Lahoreh -> ...

consultez votre plan -> Nord Ouest -> ...

la place d'Yrmali



les 5 portes mènent au ...

Puits d'Yrmali #1

zone de sauvegarde



commencez par emprunter cet ascenseur -> utilisez **clé appartement Iman** sur le **boîtier** -> ...

l'appartement d'Iman

borne multiplan - terminal transcan

le salon -> flyer concert **Lahoreh** (ok cf. **l'Usine désaffectée**) - canette de quanta cola - la naissance d'Ix - tome 4

la salle d'eau -> potion de maîtrise du combat

la chambre -> combat Taar - tome 7 -> placard -> transcan "dreamers" - transcan "we all go through" - transcan "seven" - transcan "something" - transcan "survive" - transcan "new angel of ..." - transcan "pretty things" - transcan "thursday's child"

ascenseur -> ...

Puits d'Yrmali #2

je sauvegarde mon âme -> reste 29 anneaux magiques

4 plots avec 4 **symboles** chacun -> dès que vous touchez un des **symboles**, vous vous faites cette réflexion ...

Ces symboles sont certainement la clé de quelque chose,
mais je pourrais m'amuser avec toute la journée et ne rien trouver...
Il doit y avoir un moyen de trouver à quoi ils servent

un triangle au sol pointe vers un mur où est dessinée une vieille carte de **Lahoreh** avec 4 points localisés (**4 comme 4 plots**) ->



ressortez -> ...

filez au "rond vert sur le plan" -> rampe pour atteindre un **magasin de sorcellerie** -> ...



borne multiplan / inscription -> **le symbole du "rond vert sur le plan"**, une double vague en bas à droite d'un triangle

filez au "rond jaune sur le plan" -> rien "ici", que ce soit à pieds secs ou dans l'eau -> allez jusqu'au "rond bleu sur le plan" -> rampe vers **un restaurant** -> faites le tour de la terrasse -> **zone de sauvegarde** -> ...



inscription -> **le symbole du "rond jaune sur le plan"**, un "presque dièse" en haut à gauche d'un triangle

1/2 tour -> descendez la rampe -> plongez -> positionnez vous sous le pont -> ...



inscription -> **le symbole du "rond bleu sur le plan"**, un rond barré en haut à droite d'un triangle

sortez par l'autre rive et filez vers le "rond violet sur le plan" -> plongez et nagez sous **le balcon de la résidence** -> ...



inscription -> le symbole du "rond violet sur le plan", une double vague en bas à gauche d'un triangle

1/2 tour -> sortez de l'eau -> retournez au ...

Puits d'Yrmali #3

je sauvegarde mon âme -> reste 28 anneaux magiques

il vous faut enfoncer, sur les plots, chacun des 4 symboles selon le même positionnement que celui des inscriptions

donc, par rapport au triangle au sol :

le "presque dièse" -> en haut à gauche

le rond barré -> en haut à droite

la double vague -> en bas, à droite et à gauche

cinématique (mouvements de structures)

positionnez vous dans le cercle central -> vous descendez -> porte -> avancez -> ... - ramassez potion de mana + 30 et potion de vie



dans le sens des aiguilles d'une montre, depuis votre gauche -> bouton 1 -> bouton 2 -> bouton 3 -> bouton 4

appuyez sur le bouton central -> il émet une première séquence de 4 sons -> répétez les avec les 4 autres boutons - si c'est bon, un panache blanc s'échappe du "bouton", continuez; sinon recommencez depuis le 1er bouton qui a émis un panache blanc ...

la bonne séquence est bouton 1 -> bouton 3 -> bouton 4 -> bouton 2

appuyez sur le bouton central -> il émet une seconde séquence de 6 sons -> répétez les avec les 4 autres boutons - si c'est bon, un panache blanc s'échappe du "bouton", continuez; sinon recommencez depuis le 1er bouton qui a émis un panache blanc

la bonne séquence bouton 3 -> bouton 2 -> bouton 4 -> bouton 1 -> bouton 2 -> bouton 1

la structure du fond -> sautez sur la plateforme qui vient de se baisser - une inscription sur cette dernière ->

...

chaque coffre contient un joyau de Vyagrimukha, un seul est le vrai

m'étant trompé d'ordre par rapport aux symboles indiqués sur l'inscription, je n'ai pas pris le bon joyau de Vyagrimukha -> référez vous à Lahoreh #2 - Puits d'Yrmali #4

ressortez de là ...

je sauvegarde mon âme -> reste 27 anneaux magiques

l'Usine désaffectée

flyer concert Lahoreh

Le groupe ۛۛۛ ۛۛۛۛۛۛۛ donnera un concert dans l'usine désaffectée du trust ۛۛۛۛۛۛۛ dans ۛۛۛۛۛۛۛ. Pour trouver l'entrée de l'entrepôt, cherchez la faille.

elle est là ...



assistez au concert de "the Dreamers" avant de repartir pour le SAS vers Jaunpur

Jaunpur #3

Slider vers ...

799, Hour Street - l'Appartement d'Enya'd

l'immeuble est là ...



...
 dès que vous y entrez, un démon vous agresse -> ... -> ramassez **potion mana + 50**, **5 anneaux magiques** et **potion de maîtrise du combat** -> ascenseur -> utilisez **clé appartement Enya'd** sur le boîtier -> ...

le salon -> **borne multiplan** - **terminal transcan** - **canette de bière kloops** - **steack de sham** - **20 seteks** - **astronomie rimat systémis** - **50 seteks** - **les univers parallèles** - **astronomie secundat systémis**

la chambre -> **transcan "we all go through"** / **la salle d'eau** -> **grand médikit**

je sauvegarde mon âme près de **zone 29 - l'armurerie** - reste **31 anneaux magiques**

Slider pour l'accès à **Jahangir**



prenez les deux grande porte coulissante -> ... -> vous êtes dans **le secteur 22 - accès toits** -> tout droit jusqu'à la rampe -> ...



allez y -> ... -> porte -> porte -> ...

le parc de Jahangir #1

zone de sauvegarde

montez à gauche -> ... -> un **1er tiers de réincarnation** -> 1/2 tour -> ... -> tout droit, soit à droite du point d'entrée -> ...



en face du plan d'eau, un couloir qui vous mènera au 3ème **joyau de Vyagrimukha**



....

en fait, sur le parchemin oeil de Vyagrimukha

DEUX COUMES DIANTÉES DANS LA TERRE
L'OEIL DROIT DE VYAGRIMUKHA EN HAUT DE JUNE DORT
A SES PIEDS SERPENTE UNE RIVIÈRE
SUIVRE SON CHEMIN RÉCOMPENSERA TES EFFORTS.

"la rivière" est donc un plan d'eau

les oiseaux ne sont pas là par hasard-> atteignez le **1er parapet** en grimant -> ...



ramassez la **plume de jimpan** -> laissez vous tomber dans l'eau pour repartir -> ...

explorez tout autour de ce qui semble être le tombeau de *Kiwan* (cf. propos de *Dakobah* à la nouvelle base des éveillés) -> ...



un 2nd tiers de réincarnation en haut au fond à droite - je n'ai pas été sur le monticule à gauche sur l'image (ok + tard) - j'ai rien trouvé à ramasser durant cette rapide phase d'exploration

pénétrez dans ...

le tombeau de *Kiwan*

au fond, 9 boutons portant chacun un symbole -> ne sachant pas ce que cela signifie, procédons de façon empirique -> bouton 1, celui de gauche - bouton 9, celui de droite - si un bouton s'enfonce sans réinitialiser ceux déjà enfoncés, c'est que c'est bon, continuez; sinon recommencez -> ...

la bonne séquence -> bouton 9 - bouton 1 - bouton 2 - bouton 4 - bouton 7

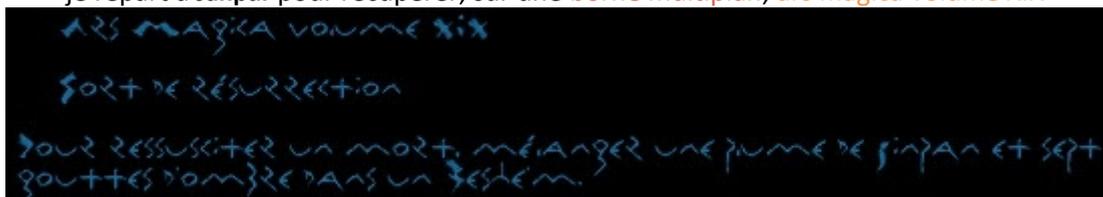
je sauvegarde mon âme - reste 30 anneaux magiques

descendez via l'ascenseur dorénavant fonctionnel -> couloir -> ramassez les 2 anneaux magiques -> ...



là, c'est évident, il va falloir user de la magie

je repart à *Janpur* pour récupérer, sur une borne multiplan, ars magica volume XIX



la plume de jimpan, c'est ok, reste les 7 gouttes d'ombre

direction *Anekbah* -> le magasin de sorcellerie -> il n'en vend pas -> via *Jaunpur*, je me rend à *Lahoreh* -> le magasin de sorcellerie -> je lui prend 1 gouttes d'ombre pour 150 seteks <- les 7 gouttes d'ombre sont dans un seul et même objet, inutile d'en acheter d'autres (je me suis fait avoir -> reprise de sauvegarde)



ensuite, allez emprunter ce passage -> ... -> à droite de suite -> ...



une fois là, l'entrée d'une grotte est derrière vous - rien à ramasser sur le monticule en face -> allez au tout au fond -> ...



c'est devant ce crâne géant que vous devez utiliser les 3 bijoux de Vyagrimukha

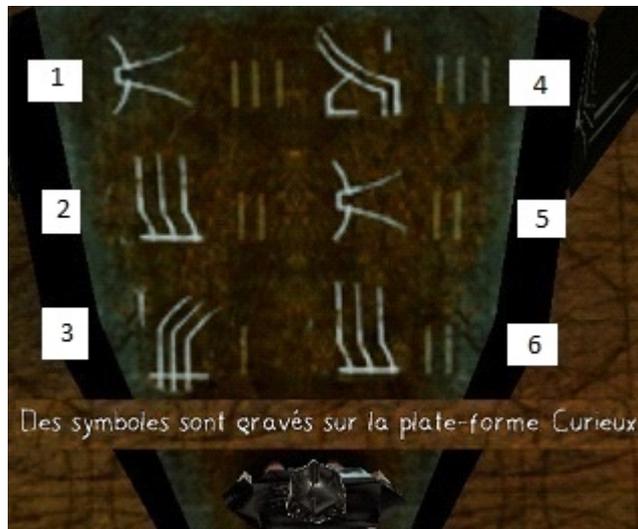


"mon" 2nd joyau de Vyagrimukha (le vert) ne s'insèrent pas, je me dois de retourner à ...

Lahoreh #2

Puits d'Yrmali #4

avant d'y redescendre, je sauvegarde mon âme - reste 30 anneaux magiques



l'inscription que vous aviez eut la 1ère fois ... j'avais fait un autre choix d'ordre (1 = 1 / 4 = 2 / 2 = 3 / 5 = 4 etc.)

chaque chiffre romain à côté du symbole associé renvoie au coffre à atteindre (ex. III = 3ème coffre) depuis votre position actuelle **rappel : chaque coffre contient un joyau de Vyagrimukha, un seul est le vrai**

vous devez pister les symboles sur les murs, dans l'ordre que j'ai indiqué sur l'image de inscription (le 1er est face à vous quand vous entrez dans celle salle), et avancez selon le chiffre romain



j'ai terminé sur ce coffre et pris son joyau de Vyagrimukha -> retour dans ...

le parc de Jahangir #2

la grotte -> insérez le devant le crâne géant ... qui se lèvera libérant ainsi le passage du crâne

je sauvegarde mon âme - reste 29 anneaux magiques

s'il vous reste des **seteks**, c'est le moment de les dépenser

banque de Jaunpur -> je revend tous les **documents**, les **transcans** et les **armes** -> je dispose de 6 394 **seteks**

je sauvegarde mon âme près de **zone 29 - l'armurerie** - reste 28 anneaux magiques

Anekbah -> magasin de sorcellerie -> j'achète une **potion d'esquive + 30**, une **potion de sang vierge** et le **ars magica CCLXII**



sort d'invulnérabilité -> il vous manque **arme d'ether** -> il n'y en a pas non plus au **magasin de sorcellerie de Lahoreh**

je sauvegarde mon âme près de **zone 29 - l'armurerie** - reste 27 anneaux magiques

retour dans le **parc de Jahangir**

je décide de me réincarner dans le **tiers** à gauche du **tombeau de Kiwan** <- nécessite 80 en mana

je suis Hunabk'u 318



Nom	HUNABK'U 318				
Age	31	Sexe	M	Groupe sanguin	Z+
Taille	181	Poids	79	Yeux	Vert
Profession	Maître Taar				
Signes particuliers : Elevé par des moines Taar. Elevé au rang de Grand Maître par Zoyuk'en. Parfaite maîtrise des techniques de combat Taar. Insensible à la douleur. Total contrôle de lui-même.					
Centres d'intérêt : Aime la méditation, le calme, la recherche de l'équilibre intérieur. Déteste la technologie, la violence gratuite.					

énergie 100 - attaque 80 - maître de la voie intérieure - résistance 30 - vitesse 60 - esquive 80 - mana 80 -

150 seteks
vous disposez de la *potion de Hunabk'u*

le passage du crâne dans la grotte -> porte -> allez dans le 1er bassin -> a fond, couloir sous marin -> ... -> sortez du 2nd bassin -> ...

ATTENTION -> vous ne pourrez PLUS REVENIR EN ARRIERE - il n'y aura plus de borne multiplan

petite porte -> ... - "quelqu'un" vous épie -> ... -> zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 26 anneaux magiques

avancez sur le pont en bois -> ...

la cité souterraine

cinématique (vision globale du site - il s'agit de **Mayerem**)

Une cité... Une cité souterraine taillée dans des stalactites géantes.
La cité a l'air déserte... Le système de poulies et de ponts semble pourtant être en bon état.
Les ponts menant à la stalactite centrale sont levés.
Si j'arrivais à atteindre ce filin, je pourrais certainement y accéder.

... -> une portion du pont en bois se relève derrière vous -> ... -> 3 anneaux magiques dans la 1ère habitation -> ...

passelle en cordages -> ... - vous apercevez "quelqu'un" s'enfuir - la 2nde habitation -> passerelle en cordages -> anneau magique dans la 3ème habitation -> passerelle en cordages -> ... -> étage vide - poussez le bouton vert -> ...



un pont en bois se forme "quelque part" ...

1/2 tour sur place -> sur votre droite, une petite plateforme donne accès à un 1er monte charge -> allez y -> ...



.appuyez sur le **bouton de gauche** pour descendre -> ...

pont en bois -> ... -> passerelle en cordages -> 2nd monte charge - **bouton de droite** pour monter -> ...

4ème habitation -> ... -> passerelle en cordages -> ... -> **5ème habitation** -> poussez le **bouton vert** (un pont se forme "quelque part") - **anneau magique** au sol -> ... -> **sauter** dans le 3ème monte charge -> **bouton de gauche** pour descendre -> ...

pont en bois -> ... -> pont en bois se forme quand vous avancez -> positionnez vous au bord et **sauter** pour atteindre l'autre côté -> ...

6ème habitation -> r.a.s. -> 4ème monte charge -> **bouton de droite** pour monter -> **2ème habitation** -> ...

montez dans la nacelle - **touche action pour déclencher le mouvement** -> ...



vous faites face à un petit comité de réception

avancez -> ...

la stalactite centrale



Soyinka

Les esprits des morts prédisaient ta venue. Ainsi, tu serais l'Âme Nomade qu'annonçait la prophétie.
En te voyant, j'ai du mal à croire que tu vas changer le destin de notre univers...

Je suis la déesse-reine Soyinka, fille du sorcier-renégat Matanboukous,
Je suis le dernier grand maître de l'Art Ancien encore vivant sur cette planète.

Une prophétie gravée sur les murs d'Hamestagan dit qu'un jour une âme nomade viendra pour anéantir le fils du
Si l'Âme Nomade échoue, le démon deviendra le maître de notre univers,
et une nouvelle occasion de le détruire ne se présentera plus avant 999 000 ans.

Les Azkeels sont les êtres qui habitent ici,
Ils ont bâti cette cité pour se protéger des dangers
et vivre en paix loin des humains.

Le trust Tetra voulait créer génétiquement des êtres capables de résister
à des conditions extrêmes de travail dans les mines extraterrestres.
Les Azkeels sont le fruit de leurs expériences ratées.
Ils ont pu s'échapper avant que Tetra n'ait pu les détruire.
Ils se sont réfugiés dans les catacombes.

Je me doutais que tu recherchais le Livre de Nout,
Les terribles secrets qu'il renferme ont attiré bien d'autres hommes avant toi.
Nul n'est jamais revenu en vie...

J'ignore précisément où se trouve le Livre.

ah ... dans le mystère du livre de Nout, il est dit que c'est elle qui l'a caché ?

Tout ce que je sais, c'est que les mages de l'Art Ancien l'ont emporté avec eux
dans leur dernière demeure pour qu'il ne tombe jamais entre les mains des hommes.
Mille pièges et sortilèges le protègent de leur avidité.
Seul un être exceptionnel pourra s'en emparer.

Un passage dans la roche, non loin de Mayerem, te donnera accès à Hamestagan,
Procure-toi un sham et tu pourras te rendre là-bas.

Je prie Vyagrimukha que tu sois bien celui qu'annonce la prophétie.
Va, maintenant, Marche vers ton destin.
Le sort d'Omikron est entre tes mains.

ressortez -> [zone de sauvegarde](#)

je sauvegarde mon âme - reste 34 anneaux magiques

bon ... il vous faut trouver un animal, un sham ... ce serait étonnant qu'il soit en hauteur !

prenez le pont en bois sur votre gauche -> ... -> vous êtes à la 1ère habitation - notez que le pont vers le parc de Jahangir s'est reformé mais que le passage est bloqué -> passerelle en cordages vers la 2ème habitation -> ... -> interrogez cet Azkeel -> ...



...
Besoin sham ? Aller chez Fodo. Fodo a ferme près Deux Pointes. Lui aider toi.

revenez à la 1ère habitation -> empruntez le monte charge -> bouton de gauche deux fois pour arriver au niveau du sol -> allez en face, là où vous apercevez des fumerolles vertes -> ...

la ferme de Fodo



la provenance des fumerolles vertes ...



...

Fodo être mon nom, Bienvenue chez Fodo, Ame Nomade, C'est grand honneur pour moi recevoir Ame Nomade,
Toi prendre faille dans rocher pas loin, C'est chemin vers Hamestaga'n,
Toi pas aller, Trop dangereux, Endroit pour morts, Toi mourir si toi aller là-bas,

essayez de monter le sham près de la barrière -> ...



la bestiole refuse catégoriquement que vous la montiez ...

parlez en à Fodo -> ...

Mmmm, Fodo pas penser à ça, Shams très méfiants, Eux seulement se laisser monter si connaître,
Fodo rien pouvoir faire, Toi devoir être Azkeel pour monter sur sham,

il vous faut un nouveau corps, une corps d'Azkeel ...

le monte charge étant hors service, le **sort de réincarnation** ne fonctionnant pas sur Fodo, le sham ne vous attaquant pas, il reste ... la **mixture verte** -> parlez en à Fodo -> ...

Ça être zklibon, pour éloigner Krubors des shams, Krubor manger shams,

Zklibon sentir si mauvais que eux pas approcher

Toi surtout pas approcher de zklibon, terrible poison, Tuer toi tout de suite,

suicidez vous n buvant de la **mixture verte** -> ... -> Fodo prend votre âme et votre Sneak



Nom	FODO				
Age	287	Sexe	M	Groupe sanguin	W9
Taille	159	Poids	71	Yeux	Vert
Profession	Fermier Azkeel				
Signes particuliers : Eleveur de Shams près de la cité Azkeel de Mayere'm.					
Centres d'intérêt : Aime les Shams et la déesse-reine Soyinka. Déteste la violence et le danger.					

énergie 100 - attaque 110 - disciple combat Taar - résistance 30 - vitesse 50 - esquive 110 - mana 130 - 0
setek

montez sur le sham près de la barrière -> sortez de la ferme de Fodo -> droite -> ... -> faites pousser le bloc de roche par le sham (touche action sur le côté) -> ...



la faille vers Hamestaga'n est accessible -> allez y -> ...

faites le plein d'énergie (ou pas)

porte se referme derrière vous -> affrontez Krubor (je connais son nom car, suite à une perte dans les décors, j'ai dû reprendre la dernière sauvegarde -> j'avais perdu ce combat la 1ère fois, j'estime que Krubor est meilleur que Fodo mais bon ... la vérité d'un jour n'est pas celle du lendemain) -> ... - je gagne ce combat pugilistique

la porte d'où vous venez est bloquée -> porte -> ...

la nécropole d'Hamestaga'n

Si ce que disent les légendes est vrai, ces tombes abritent les dépouilles des maîtres de l'Art des temps

zone de résurrection

dans un 1er temps, il vous faudra tuer "des chiens de l'enfer" tout en vous dirigeant vers un petit bassin - il y tombe du plafond un filet d'eau -> le tant recherché, *livre de Nout*, est posé sur l'autel derrière le petit bassin - zone de résurrection -> ...



le livre de Nout ...

Vers la fin des Guerres de Cobalt, quand les humains et les démons se livraient une lutte sans merci, des mages sont venus consulter les morts. Ils voulaient savoir comment tuer Astaroth. Les morts répondirent que le seul moyen était de réunir l'âme de tous les mages de Phaënon dans une épée magique. Alors, elle aurait un pouvoir suffisant pour anéantir définitivement Astaroth.

il vous explique ensuite pourquoi *Kushulainn* n'a pas réussi à anéantir définitivement *Astaroth* ...

Plein de dépit et d'amertume devant son terrible échec, il se retira dans un flot temporel avec *Barkaya'l*. Et depuis ce jour, il attend qu'un nouveau héros lui réclame l'épée pour accomplir son destin. La légende dit qu'une Âme Nomade arrivera d'un autre univers pour relever son défi. Son flot temporel est quelque part au-delà du dôme d'Omikron perdu dans les glaces, dans un lieu appelé *Mahahaleel*.

Va à *Mahahaleel* et demande à *Kushulainn* de te donner *Barkaya'l*. Pour pouvoir détruire *Astaroth*, tu dois lui plonger l'épée magique dans le cœur.

reconsultez le *livre de Nout*

Des lettres apparaissent sur la couverture du Livre de Nout.
Il est écrit :
"Pour atteindre l'île hors du temps
Trois spectres invoquer tu devras
Prends garde aux spectres méchants
Qu'ils ne t'entraînent de vie à trépas".

le 2nd temps consistera donc à trouver les trois "bons" spectres dans leurs cryptes respectives - vous devrez

affronter les "mauvais spectres" et quelques "chiens de l'enfer" -> ...



la 1ère "bonne" crypte est près du petit bassin ... **médikit moyen** derrière vous



la 2nde "bonne" crypte, sera sur votre gauche en redescendant vers le point d'entrée ...



pour atteindre la 3ème "bonne" crypte, il vous faudra d'abord revenir puis descendre derrière l'autel -> gauche en montant -> ... -> **grand médikit** -> sauter en contrebas -> faites le tour par l'escalier -> **petit médikit**

revenez vers l'autel -> ...



approchez des *trois "bons" spectres* et laissez vous emporter pour ...

Mahahaleel

avancez -> ... - zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 36 anneaux magiques

... -> droite -> 2 anneaux magiques -> 1/2 tour -> gauche -> anneau magique -> revenez et descendez -> ...



"l'ascenseur" est là ...

sautez pour atteindre la porte de la structure -> ... -> 5 anneaux magiques derrière le trône -> ...

parlez à *Actar Kushulainn* , prince de **Partamor**, héros des guerres de cobalt -> ... - vous savez déjà à peu près tout ce qu'il vous dit -> ...



il se dit trop vieux pour affronter *Astaroth* ... a peine sorti d'ici, qu'il tomberait en poussières
il attendait l'âme nomade de la légende, celle qui combattra *Astaroth* le jour où il refera surface

Oui, tu es bien l'Âme Nomade. Tu mérites Barkaya'l.
Suis ton instinct et ne perds jamais le contrôle de toi, va, maintenant.
Ton destin t'attend.

il s'écroule devant vous -> prenez l'**épée Barkaya'l** -> ...



...

utilisez le trône -> **automatiquement**, vous vous réincarnez dans ...

Actar Kushulainn



Nom	KUSHULAIN				
Age	7216	Sexe	M	Groupe sanguin	W9
Taille	185	Poids	89	Yeux	Vert
Profession	Héros				
Signes particuliers :	Héros des Guerres de Cobalt, Prince de Partamor.				
Centres d'intérêt :	Néant.				

énergie 200 - attaque 180 - maître de la voie intérieure - résistance 99 - vitesse 110 - esquive 130 - mana 200 - 0 setek

prenez le halo vert -> ...

I'Antre d'Astaroth

avancez -> ... - zone de sauvegarde

je sauvegarde mon âme - reste 38 anneaux magiques

je monte l'esquive à 200 via des potions d'esquive et je bois la la potion de Hunabk'u (grand maître Taar, ça me fait une belle jambe ...)

prenez -> ... - zone de résurrection

Astaroth - comme c'est la fin du jeu, je n'en dis pas plus sur vos échanges avec lui ...



même si à votre arrivée, il est dans le multiplan, vous disposerez du bâton de pouvoir - ... -> vous observez qu'il semble alimenté, et même maintenu invincible, par 6 sources d'énergie bleue -> détruisez les -> ...

ensuite occupez vous de son cas ...



son point faible est une petite zone bleue dans son dos

les médikits ne sont pas consommés automatiquement durant le dernier combat

après 2 reprises de la dernière sauvegarde donnant accès au multiplan, j'abandonne définitivement et laisse la victoire et Omikron à Astaroth

notez que la dernière chose à essayer serait de trouver une arme d'ether pour élaborer le sort d'invulnérabilité (ars magica CCLXII)

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

prise en main du jeu -> 1 h 30

durée estimée + rédaction du document -> 57 h 45 + 5 h 00 pour 2 tests dernier combat

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

les défauts du jeu

certaines polices de caractères sont à la limite de pouvoir comprendre ce qui est inscrit

absence de phases de repos réelles

malgré une limite de 18 **objets portés**, l'inventaire reste surdimensionné -> rien ne vous empêche d'avoir 5, 6 ou 7 **armes** sur vous ... plus d'autres **objets**

pas ou peu de description des **objets** -> combien de dégâts fait chaque **arme** ? - combien de points d'énergie redonne un **sandwich de koopy** ? etc.

rien à récupérer sur les cadavres

Il faudra m'expliquer pourquoi nos **seteks** sont perdus quand on change, volontairement ou pas, de corps étant donné que tous nos autres **objets portés** sont eux, bien transférés

double bug des pertes massives de **munitions double waver** cf. **Description / Conseils**

lors des phases de combat au tir, dans quelques **secteurs**, les ennemis surgissent de nulle part comme s'ils étaient invisibles auparavant -> totalement irréaliste

les sauts étant qu'en longueur, il est absurde d'être dans l'impossibilité de franchir un petit obstacle

ne pas pouvoir pousser les caisses tourne au ridicule quand elles sont en carton !

bug de la rampe (cf. **Jaunpur - le Bâtiment Tetra - 3ème section**)

de rares incohérences de situations ou dans les dialogues impactent la crédibilité du titre

les gameplay

rappel : j'ai joué avec la caméra vue de dos

le gameplay d'exploration est assez bon en extérieur - pour se déplacer en intérieur, il est moyen voir pénible dans les lieux restreints - dans les 3 cas, marcher bien droit est un exploit (sic)

le gameplay de tir est assez bon

le game play du pugilat est assez bon - ces phases de combat s'assimilent à un jeu d'arcade et demande une très bonne coordination clavier/souris -> possibilité de combos (cf. **technique de combat Taar -> livres**)

le gameplay de natation est tout à fait classique -> rien à redire

les qualités du jeu

temps de chargement très bon - graphiquement, c'est du très bon niveau pour l'époque

le scénario principal et son cheminement a travers les différents **quartiers d'Omikron**, l'univers du jeu et ses mécaniques (**anneaux magique** - réincarnations subies ou volontaires - résurrection), les dialogues et les énigmes sont les points fort de ce titre

les à côtés ajoutent du contenu bien sympathique (tournoi de pugilats , entraînements, concerts de "the dreamers", possibilité d'explorer librement chaque **quartier** etc.)

d'habitude je ne commente pas la bande son mais là, je suis dans l'obligation de rappeler qu'elle est **partiellement** l'œuvre de Monsieur David Bowie

en l'état, **Omikron the Nomad Soul** est bon jeu