

# VAPORUM II

## LOCKDOWN

2020 - dev. Fatbot Games

acheté 4.50 euros sur la plateforme GOG

Vaporum: Lockdown - FullRelease Build #80 (Patch #5)

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

combat + nombre d'ennemis - *ennemi particulier* - élément du décor mortel

important / Choix / Bonus permanent / Tiers / Non réalisé - Non utilisé

### ----- TECHNIQUE -----

jouer en Français, mode de difficulté etc. -> Options de jeu

ajustez vos contrôles -> Options de contrôles <- modifiables a tous moments

absence de Manuel -> suivez le didacticiel

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

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

 Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > Fatbot Games, s. r. o\_ >  
Ce PC > Data (D:) > RPG > Vaporum\_2 > Saves  
les répertoires des sauvegardes

### ----- DESCRIPTION / CONSEILS -----

exploration en solitaire d'une tour dans un univers SteamPunk - vue à la 1ère personne - déplacements par cases

- de combats, + de puzzles que dans Vaporum 1

5 modes de difficulté <- modifiable à tout instant

le (taux de) fumium est l'équivalent des points d'expérience

à chaque niveau gagné, vous obtenez 1 Point de Circuit à affecter dans une des 14 compétences de votre exosquelette <- en début de partie, vous aurez à choisir un des 4 exosquelettes proposés - chacun d'entre eux disposant de bonus qui lui sont propres - les 14 compétences étant communes

chaque compétence dispose de 5 rangs avec un prérequis de niveau

le rang 3 de chaque compétence débloquent son module

le rang 5 de chaque compétence débloquent deux modules associés <- il faudra choisir un des deux

quelques équipements ont des prérequis de "possession" d'un module dans une compétence précise

inventaire -> vous avez droit à deux sets d'armes & 2 gadgets actifs <- max. 4 gadgets actifs selon module condensateur & re-allocateur

les objets applicables sur un élément du décor comme une brique sur une plaque de pression sont à sélectionner puis à déplacer depuis l'inventaire - d'autres objets comme les clés seront automatiquement insérées dans les serrures



exemple depuis l'inventaire

écoutez les bruits annonciateurs de l'arrivée ou de la présence de mutants

le mode avec "arrêt du temps" ralentit grandement l'action durant les phases de combats

durant ces derniers, ne restez pas statique - il est le + souvent possible de fuir mieux y revenir

notez qu'à chaque montée de niveau, votre Intégrité retrouve son maximal -> si vous y êtes presque, essayez d'y arriver sans utiliser de kit de réparation

il est possible de sauvegarder en cours de combat & de puzzles

si vous ne jouez pas en mode vieille école, annotez vos cartes <- les modes astuce et/ou objectif affichent quelques mentions utiles

le menu statistique vous permettra de savoir où vous en êtes pour les secrets, les notes & les emblèmes dorés <- ces derniers sont dans l'enceinte d'expériences spéciales qui nécessitera des clés de fumium présentes elles, dans des coffres de secrets

Difficulté : Normale	Attaques à distance : 41
Temps de jeu : 02:08:52	Coups à distance : 32 (78.0%)
	Coups critiques à distance : 1 (3.1%)
Ennemis tués : 48	Attaques contre toi : 329
Secrets trouvés (total) : 3 / 33	Attaques évitées : 128 (38.9%)
Secrets trouvés (niveau) : 2 / 4	Attaques bloquées : 51 (25.4%)
Notes lues : 38 / 151	Dégâts max infligés : 66
Cases marchées : 2873	Dégâts max reçus : 54
Gadgets utilisés : 29	Total des dégâts infligés : 6009
Attaques de mêlée : 258	Total des dégâts reçus : 1372
Coups en mêlée : 211 (81.8%)	Emblèmes dorés trouvés : 0 / 9
Coups critiques en mêlée : 9 (4.3%)	

exemple menu statistique

pour les manipulations sur les éléments du décor -> didacticiel

dans le doute, frappez tous les murs

## ~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

Mon aventure a commencé par de nombreuses nuits agitées, passées à observer un homme penché sur son bureau, plongé dans une entreprise sans fin. Père. Toujours emmêlé dans une toile d'équations mystérieuses et d'expériences étranges.

L'émerveillement face à son monde était écrasant, mais irrésistible. Tout était magique, intangible... et il était le grand sorcier d'un conte de fées. Mais il était réel. Mon père, mon protecteur, mon idole.

Il a fait tout son possible pour me préparer à la vie. Comme beaucoup d'autres, il croyait en la vision du Bureau suprême, et que les sacrifices étaient nécessaires pour le progrès. C'est pour cela qu'il a fait l'un des plus grands sacrifices qu'un parent puisse faire : quitter sa famille. Quitter sa fille qui l'admirait. Et qui lui ressemblait beaucoup.

cela après avoir reçu une lettre

Pour votre exceptionnelle contribution, vous avez été sélectionné pour un nouveau projet révolutionnaire qui porte le nom de code Katkennut !

Veuillez vous présenter à votre directeur scientifique au Bureau suprême sans plus tarder.

Ce bout de papier l'a changé. C'était extraordinaire. Une offre qu'il ne pouvait refuser. Pendant tout ce temps, j'espérais le trouver à la maison un jour, penché sur son bureau. Au lieu de ça, j'ai trouvé une boîte avec toutes ses affaires, envoyée par le Bureau. L'expérience a échoué, mais les recherches doivent continuer. Le progrès avant tout. Son carnet était rempli de mots comme « fumium » et « Katkennut ». Je n'avais pas idée de leur importance.



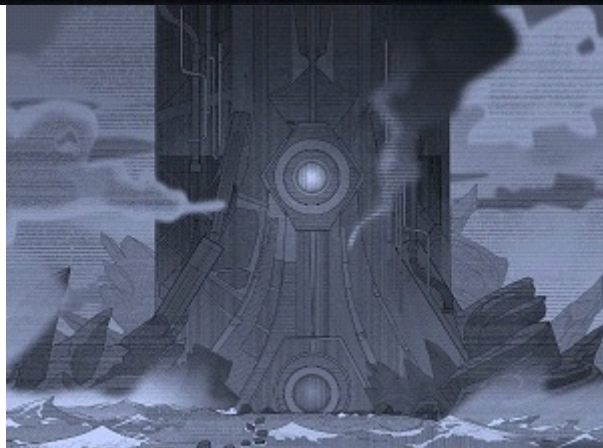
J'ai travaillé dur à l'université, grâce à la curiosité scientifique qu'il m'avait inculquée. Je voulais être la meilleure et connaître tout ce qu'il y avait à connaître. Et peut-être savoir ce qu'il lui était arrivé. Je n'ai jamais réussi à trouver quoi que ce soit sur l'exceptionnelle substance qu'il glorifiait tant : le fumium. Mais, un jour, c'est elle qui me trouva.

Lora Rike, mon ancienne professeure, m'a sélectionnée pour faire partie de son équipe dans le cadre du prochain gros projet du Bureau suprême : l'Arx Vaporum. Un projet dont je n'avais jamais entendu parler. Il allait changer ma vie à tout jamais.

Grâce à elle, j'ai eu l'opportunité de réaliser des expériences avec cette substance déconcertante et dangereuse qui semblait avoir un potentiel infini. J'ai vite adopté une expression venue d'un passé lointain et qui avait résonné en moi pendant tout ce temps : « L'expérience a échoué. Le progrès avant tout ! »

J'étais plongée dans mes recherches, si aveugle et inconsciente de ce qu'il se passait autour de moi. Je ne le voyais pas, et je ne voulais peut-être pas le voir, mais la tour semblait lentement dans le chaos.

Jusqu'à ce jour funeste, où elle s'est retournée contre nous...







## le centre de test

niveau 1

ascenseur du personnel - Ron vous rappelle votre travail du jour : tester téléporteur

3 plaques pression métal -> manivelle pour bouton vert -> bouton vert -> plaque pression métal déploie pont -> bouton vert -> centre de test d'exosquelettes -> bouton vert -> bouton vert -> plaque pression métal -> pièce du 1er téléporteur

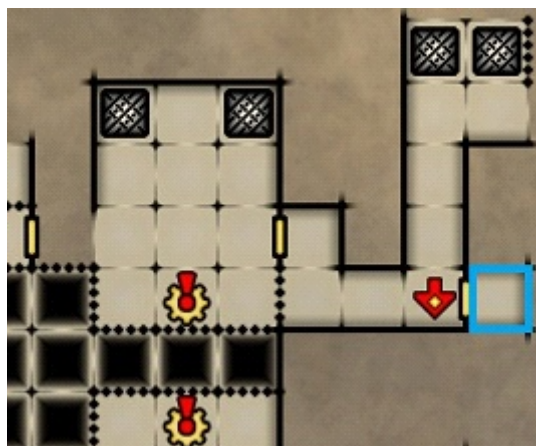
• Essayer le téléporteur  
Le téléporteur est hors-ligne. Il me faut deux batteries pour le rallumer et me téléporter.

Ron annonce qu'il a détecté la présence de quelqu'un -> bouton vert -> salles d'entretien -> bouton vert -> clé à molette dans placard -> 1/2 tour -> combat 1 -> détruisez caisses & tonneaux -> bouton vert -> kit de réparation dans placard - 1ère batterie dans placard -> 1/2 tour -> poussez grosse caisse dans trou -> casser mur fissuré -> évitez boules de feu en stationnant dans 2 alcôves -> brique dans coffre a poser sur plaque pression bois - tirez grosse caisse pour brique dans casier a poser sur plaque pression bois - poussez grosse caisse sur plaque pression métal -> cassez mur fissuré -> combat 1 -> 2nde batterie dans placard - 3 munitions & note de James Kroll 1/4 dans placard -> bouton vert -> combat 1 -> 1/2 tour -> récupérez 2 briques & filez jusqu'à ...

pièce du 1er téléporteur -> posez 2 batteries dans boîtes de batteries -> 1er téléporteur -> pièce du 2nde téléporteur

• Essayer un autre téléporteur (Nouveau)  
Cet autre téléporteur est aussi hors-ligne. Encore deux batteries. Puis un acte de foi.

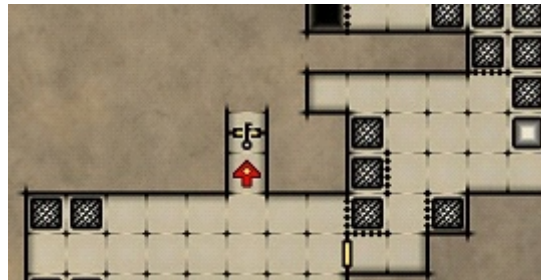
Ron vous ouvre porte -> bouton caché dans mur = secret : kit de réparation, amélioration d'intégrité & note de Corine Steel 1/6 dans coffre



rondache recrue dans coffre -> combat 2 - kit de réparation -> bouton vert -> déplacez ventilateurs



dépasser l'armurerie-> combat 1 -> 16 munitions & pistolet d'infanterie dans coffre -> 1/2 tour -> tirer sur cible verte -> combat 1 -> combat 2 -> 4 munitions & note d'Alfred Mannheim 1/2 dans casier -> cassez caisses -> gadget chalumeau de base dans casier -> 1/2 tour -> combat 2 -> cassez caisses -> 3 munitions & kit de réparation dans placard -> bouton vert -> l'armurerie : 3ème batterie - clé rouillée - "émerveillement" de Marcus Rike 1/6 dans placard - dague rouillée dans placard - 3 munitions & fusil à pompe de chasse dans placard -> bouton vert -> Sud puis Ouest -> combat 2 - kit de réparation -> clé rouillée sur serrure



combat 2 -> poussez 1ère grosse caisse dans 1er trou - 4 munitions & kit de réparation dans sac - poussez 2nde grosse caisse dans 2nd trou -> levier -> le bureau : explosion "quelque part" - Ron se renseigne - 4ème batterie & bottes d'ouvrier dans coffre - cassez caisses - note de Hendy Runkralf 1/4 & gadget projecteur de base dans coffre - cellule d'énergie & note de Hendy Runkralf 2/4 dans placard

1/2 tour jusqu'à pièce du 2nde téléporteur -> poser les 2 batteries dans boîtes à batteries - vous entendez plusieurs explosions

Ron par radio ...

Ellie, il s'est passé quelque chose d'horrible ! Ils attaquent tout le monde ! Cache toi dans un endroit sûr ! Les fumiumatons sont devenus fous ! Toute la tour est confinée ! Cache toi...

vous êtes dans les pommes, quelqu'un vous traîne ...

Pendant combien de temps j'étais inconsciente ? Je dois découvrir ce qu'il s'est passé. Je vais retourner à l'ascenseur !

Ron par radio ...

Ellie, si tu m'entends, un sous-marin se trouve dans la zone de construction. C'est sûrement la seule issue pour s'échapper de cet enfer. Les machines tuent tout le monde, de tous les côtés ! Je suis caché dans les vestiaires. Ils ne me trouveront peut-être pas. J'ai peur...

vous ...

Ron tiens bon, j'arrive... Ron... Merde, le signal est mort. Je dois sortir maintenant !

- Retourner à l'ascenseur  
Je dois prendre l'ascenseur pour aller à l'étage et voir ce qu'il se passe.
- Essayer un autre téléporteur  
Cet autre téléporteur est aussi hors-ligne. Encore deux batteries. Puis un acte de foi.

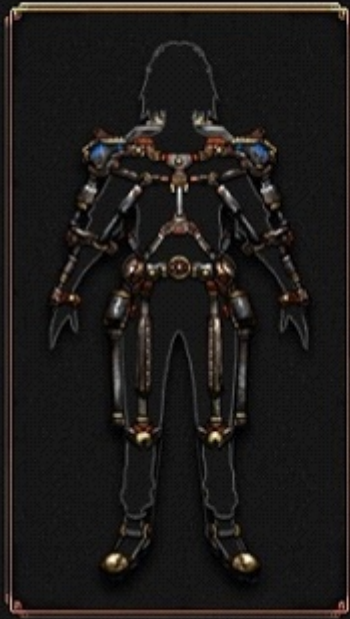
retournez dans pièce du 2nde téléporteur -> 2nd téléporteur -> cinématique : ... - des mutants - vous semblez reconnaître Harlan - il affirme que c'est vous qui avez créé ce labyrinthe

direction l'ascenseur du personnel via centre de test d'exosquelettes

Choisis un des exosquelettes disponibles dans les conteneurs.  
Attention, le choix est **définitif** !

conservez une sauvegarde avant de décider ... les effets sont différents de ceux de **Vaporum 1**

levier -> je choisis Exosquelette lourd



### Exosquelette lourd

Offre un bonus de résistance permanent. Tu obtiens également une chance de retourner une attaque contre l'attaquant en ne subissant aucun dégât. Cette chance est doublée lorsqu'en-dessous d'un certain niveau d'intégrité.

À chaque coup direct porté par un ennemi :

- 25% de chance de :
  - Protège de tous les dégâts
  - Renvoie 100% des dégâts subis à l'attaquant en mêlée
  - Fait passer la probabilité à 50% lorsque l'intégrité est inférieure à 40%

Résistance +30%  
Pouvoir de réparations +25%

(La résistance est une statistique qui augmente l'intégrité de ton exosquelette (points de vie) et les chances d'éviter les attaques directes.)

plaque pression métal -> bouton vert -> combat 1

niveau 2

Armurier I

je dispose de 6 kits de réparation

ascenseur du personnel pour ...

## la zone de construction

vous ...

La zone de construction. Le sous-marin dont Ron a parlé doit se trouver derrière cette énorme porte. Je vais devoir restaurer l'alimentation pour l'ouvrir. Ron, j'espère te retrouver vivant...

- Aller au sous-marin

Je dois restaurer l'alimentation de la porte de l'étage. C'est là que devrait se trouver le sous-marin.

la grande salle -> Nord Ouest -> bouton vert -> combat 1 - gadget déchargeur de base dans butin -> combat 2 - 7 munitions -> armurerie : 4 munitions & épée rouillée dans placard - kit de réparation & masse recrue dans placard - cape recrue, tenue d'apprenti, blindage ferme & veste ordinaire dans coffre - grand levier relève plaque

Nord -> serrure chambre forte nécessite clé de la chambre forte (ok + tard) - porte générateur étage fermée par bouton rouge (ok + tard par l'autre côté)

1/2 tour -> Ouest -> bouton vert -> déplacez grosse caisse devant cible rayon énergie -> 5 munitions - cellule d'énergie - note fumium dans casier -> bouton vert -> porte du système hydraulique fermée (ok + tard)

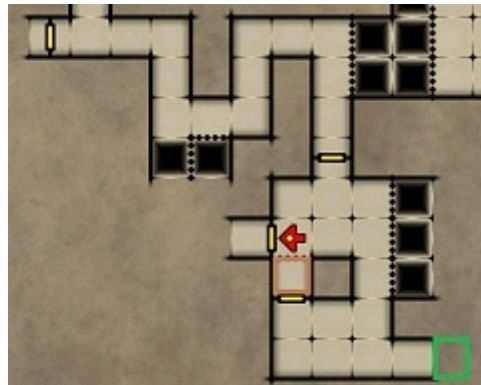


• Redémarrer le système hydraulique  
Il faut que je redémarre le système hydraulique pour passer la porte.

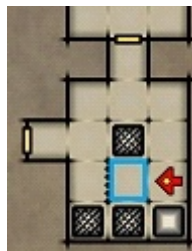


Sud -> 9 munitions, "colosse" de vous 1/8, note Alfred Manheim 2/2 dans casier -> combat 2 -> kit de réparation dans butin -> salle de commande hydraulique fermée (ok + tard par l'autre côté) -> bouton vert ->

8 munitions - note choc -> tirez sur cible verte à bonne distance pour atteindre rapidement grand levier -> 1/2 tour -> Ouest



bouton vert déploie pont -> Ouest -> bouton vert -> combat 2 - kit de réparation -> plaque pression métal - tout droit au bon moment -> secret en cassant caisses puis tonneaux à distance - poussez grande caisse pour grèves plaquées - clé de fumium - amélioration dégâts des armes



combat 5 - 8 munitions -> bouton vert -> clé rouillée, 5 munitions & "j'en ai de la chance" d'Harlan E. Stagg 1/8 dans placard -> bouton vert -> Nord -> clé rouillée sur serrure

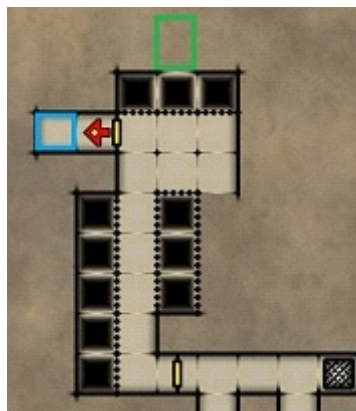


Ouest -> 8 munitions dans sac -> tirez sur cible verte - tirez grosse caisse - tirez sur cible verte - tirez grosse caisse - poussez grosse caisse - tirez sur cible verte - poussez grosse caisse -> cassez caisses pour 15 munitions & cellule d'énergie dans sac -> cassez caisses -> combat 1 -> salle de commande hydraulique : levier de la console



2 munitions, gadget servo booster de base & "stupéfiant fumium" de Lora Rike 1/9 dans tiroir -> bouton vert

Nord -> bouton vert ouvre porte du système hydraulique -> vers Nord, tirez sur tonneau puis sur cible verte pour secret : dague traîtresse, fusible de combat & condensateur de fumium



### niveau 3

Armurier I - Arme contondante I

je dispose de 9 kits de réparation

couloir de flammes -> combat 2 -> bouton vert -> casque rouillé, note de Victor Baskerfield 1/9 & gadget stabilisateur de base dans placard -> mur fissuré -> tirez grande caisse au maximum - au bon moment selon bruit de la boule de feu : 1er bouton vert - vite jusqu'au 2nd bouton vert <- si timing dépassé, il sera rouge - reculez vite

générateur d'étage - il manque poignet (ok juste après) -> Nord Est -> bouton vert -> combat 1 - 15 munitions & fusil de lieutenant - amélioration d'énergie dans sac - 4 munitions, dague en fer, épée en fer, masse régulière, pistolet d'aspirant & ,note James Kroll 2/4 dans coffre - poignet, gants d'ouvrier & note d'Arthur Diggins 1/2 dans coffre -> 1/2 tour -> posez poignet dans boîtier -> utilisez poignet





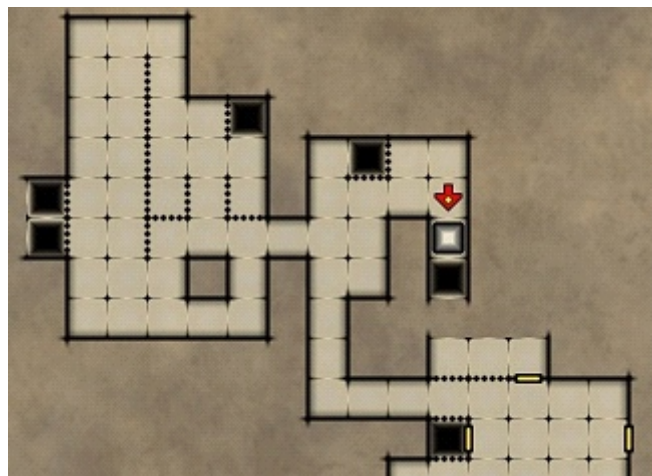
combat 3 - cellule d'énergie -> bouton vert -> la grande salle -> bouton vert sur console -> le sous marin

C'est ça, ma porte de sortie ? Il n'a pas l'air d'être en très bon état... Voyons si je peux le remettre sur pied. La coque principale est cassée et je vais devoir la réparer. Il manque l'hélice, alors j'espère en trouver une de rechange quelque part. Le système de propulsion au fumium est à plat et je devrai le charger complètement avant mon voyage vers les îles. Oh, et il me faudra aussi des rations de nourriture pour survivre lors de mon voyage à travers l'océan. Rien de plus facile, Ellie !

- Réparer le blindage du sous-marin (Nouveau)  
Le blindage du sous-marin a été rompu. Je dois fabriquer ou récupérer une pièce intacte, puis l'installer sur le sous-marin.
- Installer l'hélice sur le sous-marin (Nouveau)  
Je dois trouver une hélice en bon état puis l'installer sur le sous-marin.
- Recharger le sous-marin (Nouveau)  
Sans énergie, le sous-marin ne bougera pas d'un pouce.
- Obtenir des rations de nourriture (Nouveau)  
Un long voyage m'attend. Il me faudra de la nourriture pour survivre.

brique & clé en argent dans sac

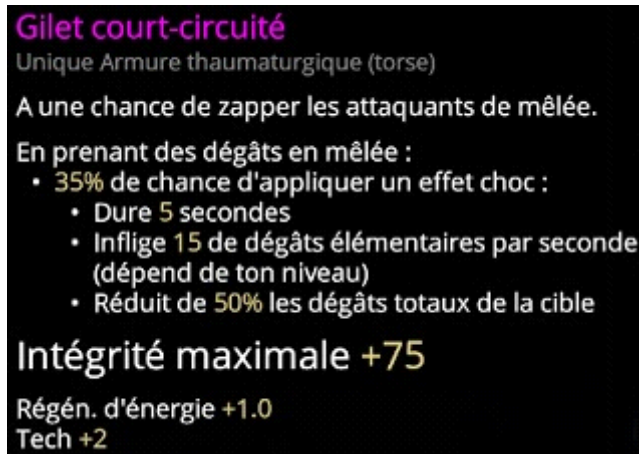
Nord Est -> clé en argent sur serrure -> bouton vert -> sur plaque pression métal posez brique sur plaque pression bois - reculez -> combat 1 -> serrure clé rouillée (ok + tard) -> note saignements dans sac -> combat 1 - kit de réparation -> bouton rouge (ok + tard) -> combat 1 - 4 munitions -> champs de piques -> 1er passage pour bouton vert inversera sens de sortie des piques - 2nd passage pour progresser -> cellule d'énergie, note gel, note de Diana Winters 1/7 & gadget cryomineur de base dans coffre - poussez grosse caisse -> 1/2 tour -> champs de piques -> 1er passage pour bouton vert inversera sens de sortie des piques - 2nd passage pour progresser -> poussez grosse caisse jusque là dans trou



bouton vert -> combat 3 -> bouton vert - celui qui était rouge avant -> bouton vert -> local : 7 munitions & bouclier avancé dans placard - note d'Arthur Diggins 2/2 & clé rouillée dans placard -> petit bouton ...



dévoile passage secret -> bouton vert -> bureau - secret : note de Ron Harrow 1/1 & gilet court-circuité dans sac - gadget aspirateur de base, cellule d'énergie & fusible de résistance dans sac



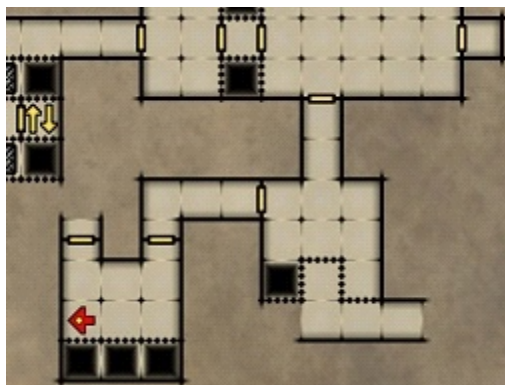
1/2 tour -> combat 1 - marteau de guerre grossier à deux mains

niveau 4

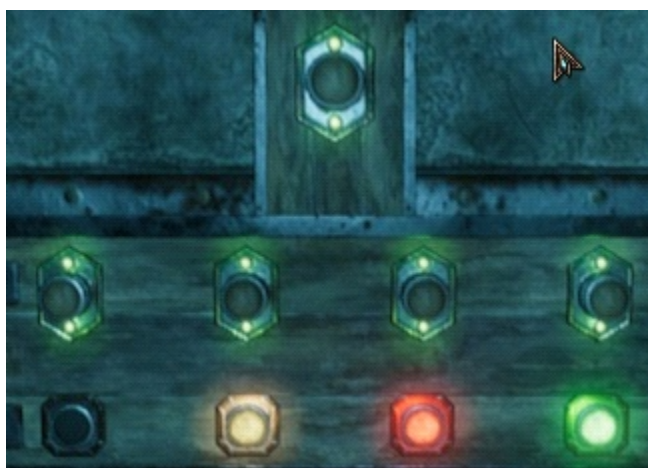
Armurier II - Arme contondante I

je dispose de 8 kits de réparation

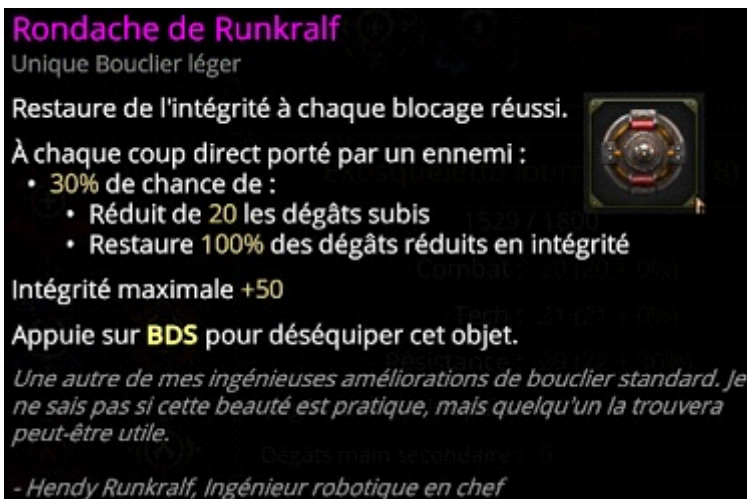
Sud -> clé rouillée sur serrure -> bouton vert -> combat 3 - 19 munitions -> bouton vert -> 4 munitions, amélioration de dégâts critiques & note Adam Cray 1/3 -> bouton vert quand araignée électrique près du poussoir mural -> Ouest -> combat 1 -> clé en or, kit de réparation & note Géraldine Night 1/6 dans casier -> mur fissuré



note Adam Cray 2/3 & amélioration du pouvoir de réparation dans sac -> énigme des 4 lumières - chacune doit apparaître qu'une fois à sa (bonne) place - procédez empiriquement <- cas récurrent dans les JV



secret : fusil à pompe baguette magique, clé de chambre forte & rondache de Runkralf

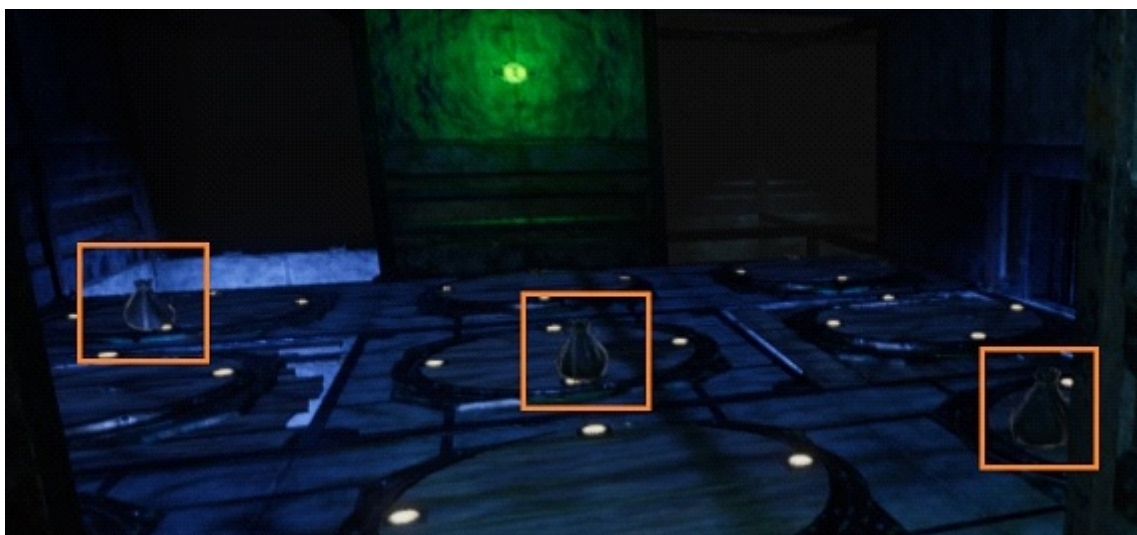


1/2 tour -> bouton vert -> bouton vert -> la grande salle -> Nord Ouest puis Nord -> clé de chambre forte sur serrure -> épée graveuse, amélioration de circuit & fusible Tech dans coffre

### niveau 4 bis

Armurier II - Arme contondante I - Barrage I  
je dispose de 9 kits de réparation

salle des 9 plaques pression bois -> après plusieurs essais ... -> posez munition ou brique sur 3 plaques pression bois dans cette diagonale



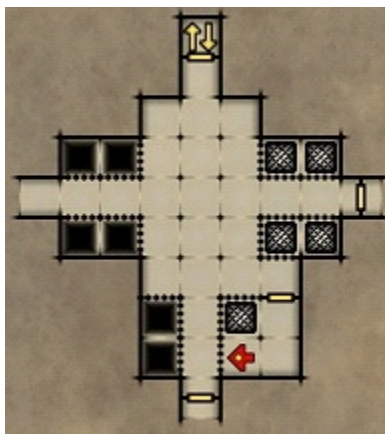
il y en a une similaire dans la ruche & dans la centrale électrique - a posteriori, il m'a semblé avoir vu, dans les parages un dessin du jeu de morpion donnant l'indice

1/2 tour -> la grande salle -> Sud Ouest -> clé en or sur serrure -> bouton vert -> bureau : clé de l'ascenseur du personnel - étage hydroponique & note Marcus Rike 2/6 dans placard - épée de guerre à deux mains dans coffre -> 1/2 tour -> la grande salle -> ascenseur du personnel -> clé de l'ascenseur du personnel - étage hydroponique sur serrure étage hydroponique

## l'étage hydroponique #1

salle d'entrée -> bouton vert pour 8 munitions & note Rita Cattley 1/11 dans coffre





Ouest -> combat 1 -> 6 munitions & note de *Diana Winters* 2/7 dans casier -> vers centre de ventilation fermé (ok cf. l'étage hydroponique #2)

1/2 tour -> salle d'entrée -> Est -> bouton rouge (ok + tard par l'autre côté) -> Sud -> combat 1 -> bouton vert

• Décontaminer l'étage hydroponique (Nouveau)  
Le gaz de l'étage hydroponique m'empêche d'avancer. Je dois trouver un moyen de m'en débarrasser.

nappe de gaz vous empêche de progresser vers Sud (ok bien + tard cf. l'étage hydroponique #3) -> Ouest -> kit de réparation & "exosquelettes" d'*Harlan E. Stagg* 2/8 dans casier - serrure nécessite clé de l'aile de rangement (ok bien + tard cf. l'étage hydroponique #3) -> 1/2 tour -> Est -> bouton vert -> combat 1

#### niveau 5

Armurier II - Arme contondante II - Barrage I  
je dispose de 10 kits de réparation

bouton vert -> combat 1 - kit de réparation & note *Géraldine Night* 2/6 dans casier -> Sud Est -> note *Rita Cattley* 2/11 dans sac -> Sud -> pièce avec matelas -> 1/2 tour -> Est -> combat 1 -> Sud -> combat 1 -> gadget zappeur de base, note super cafard & note brûlures dans coffre

Le super cafard se comporte de manière très similaire aux cafards de feu. Mais attention, il résiste à tous les dégâts infligés par armes et gadgets. Bref, il ne peut pas être tué ! La seule manière de lui survivre est de le surpasser en intelligence, de le distancer ou de le coincer dans un endroit d'où il ne pourra jamais sortir.

Résiste à tout type de dégâts.

*Les super cafards sont la plus récente évolution parmi les cafards de l'Arx Vaporum. Ils ont hérité des meilleures caractéristiques provenant des autres types et sont ainsi devenus invincibles et très dangereux.*

ça promet ...

1/2 tour -> Nord -> bouton rouge (ok par l'autre côté) -> Est -> bouton vert -> enfermez *super cafard* dans pièce avec matelas -> revenez ici -> 8 munitions, "l'âme d'un scientifique" de vous 2/8 & amélioration gadgets dans casier -> levier vert déclenche combat 3- 23 munitions - kit de réparation -> Nord -> cellule d'énergie & note *Rita Cattley* 3/11 dans sac -> combat 1 -> grille fermée (ok de suite) -> Est -> combat 1 -> fuite de gaz empêche de progresser (ok + tard cf. l'étage hydroponique #3) - levier vert ouvre grille fermée : amélioration d'intégrité, clé d'ascenseur du sous marin - atelier, & note acide dans casier -> Ouest -> 2 munitions & "train fou" de *Marcus Rike* 3/6 dans casier -> bouton vert -> salle d'entrée -> ascenseur du personnel pour zone de construction -> la grande salle -> ascenseur du sous marin -> clé d'ascenseur du sous marin - atelier sur serrure

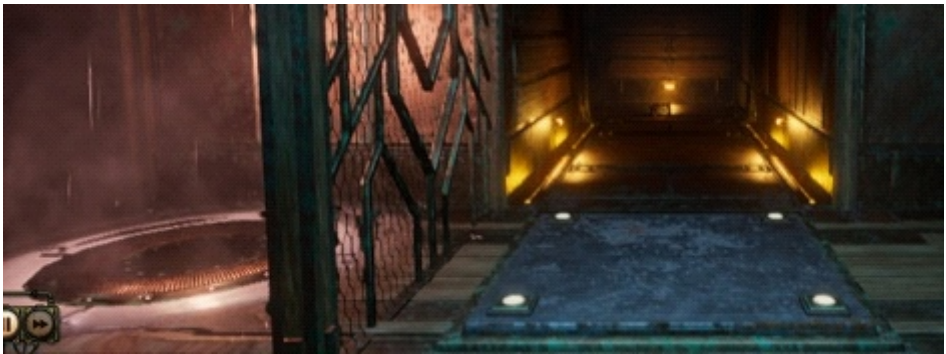
### l'atelier - fonderie #1

la salle de la presse

- **Fabriquer une hélice (Nouveau)**  
Je peux fabriquer une hélice à la fonderie. Mais il me faudra deux moules et un lingot d'acier.

Nord Ouest -> bouton vert -> bouton vert -> combat 1 - gadget embout acide de base - bouton rouge (ok + tard par l'autre côté) -> Nord -> note de Victor Baskfield 2/7 & cellule d'énergie dans sac - serrure nécessite clé en argent (ok + tard) -> 1/2 tour -> Sud -> Ouest -> bouton vert -> combat 1 - serrure nécessite clé en fer (ok + tard) -> Sud -> 4 munitions & "évites la" d'Harlan E. Stagg 3/8 dans sac -> combat 1 -> tirez sur baril de poudre -> combat 2 - 6 munitions -> Ouest -> 3 munitions & fusible de combat dans coffre -> 1/2 tour -> Ouest

salle des rayons d'énergie -> 1er grand levier -> cassez caisses - 2nd grand levier -> 1er grand levier -> en face d'où vous êtes arrivés, positionnez vous devant plaque à pression métal <- c'est elle qui déclenche les 2 rayons d'énergie



téléporteur Sud est à votre gauche - vous l'atteindrez en reculant de la plaque à pression métal, vous serez ensuite mieux placé pour enchaîner <[:o)

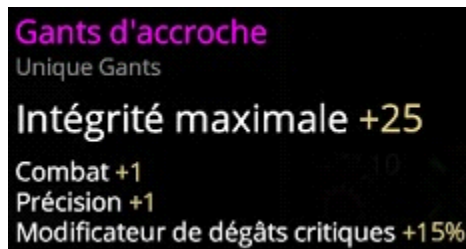
l'objectif est d'intercepter le rayon d'énergie Ouest vers Est grâce au téléporteur Sud puis le rayon d'énergie Sud vers Nord en vous aidant du téléporteur Est qui vous déposera là où étaient les caisses - porte Nord restera ouverte -> 2nd grand levier -> téléporteur Nord - 2nde plaque à pression métal sert a rien - le rayon d'énergie Est vers Ouest n'a pas de réceptacle <- faux cf. l'atelier - fonderie #3 -> Nord -> détruisez mur en plaques de métal



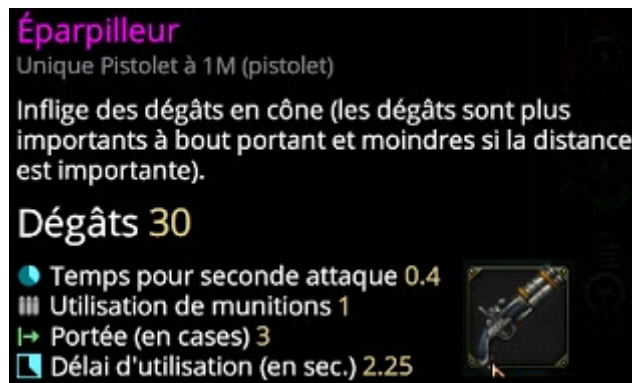
chambre : 9 munitions & note de Lora Rike 2/9 dans sac - petit bouton ...



dévoile passage secret -> secret : gants d'accroche & amélioration de dégâts critiques dans coffre



manivelle en hauteur coupe jet de flamme -> pistolet éparpilleur & amélioration du pouvoir de réparation dans coffre



1/2 tour -> Nord -> bouton vert -> note de Brent Lindman 1/4, arme à fumium avancé & clé rouillée dans casier -> bouton vert pour salle de la presse -> 1/2 tour -> bouton vert -> Ouest -> r.a.s.

salle de la presse -> Nord Est -> clé rouillée sur serrure -> bouton vert -> salle des 2 pompes -> combat 2 - 16 munitions

### niveau 6

Armurier III - Arme contondante II - Barrage I  
je dispose de 10 kits de réparation

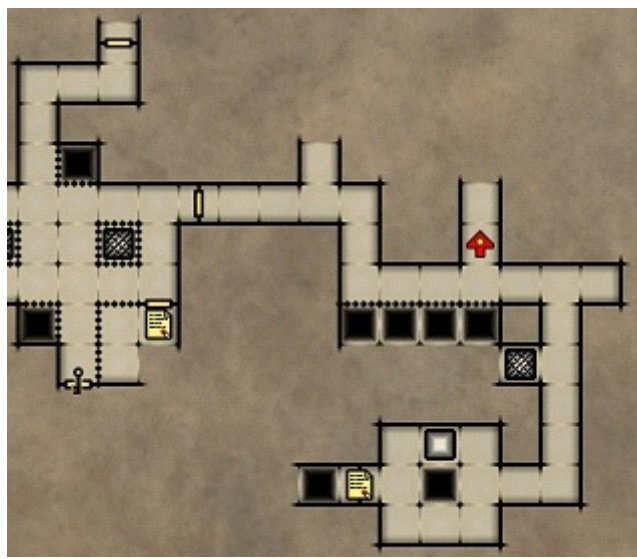
serrure nécessite clé en or (ok après salle des grandes caisses) - bouton rouge (ok + tard par l'autre côté) -> Est -> cassez caisses puis mur fissuré -> évitez toupie -> brique & fusil dans coffre -> Sud -> posez brique sur plaque pression bois -> déplacez grandes caisses pour bouton vert -> reprenez brique & positionnez vous sous la porte -> lancez brique sur plaque pression bois



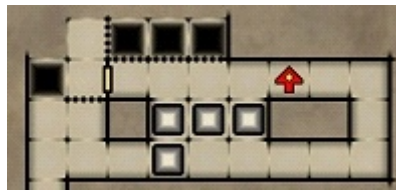
Ouest -> bouton vert -> chambre : note Brett Lindman 2/4 & fusil à pompe d'assaut dans casier -> bouton vert -> bureau : 4 munitions & "le choix de Harlan" de Lora Rike 3/9 dans casier -> levier rouge (ok après salle des grandes caisses) - bouton vert

salle des 2 pompes -> Nord -> Est jusque là pour Nord





déplacez **grandes caisses** pour passer puis positionnez les comme cela



**note d'Adam Cray 3/3** & **fusible de résistance** dans sac -> levier vert (**flèche rouge**) -> Ouest rapidement -> cassez **caisses** -> **barrière de sécurité** (ok de l'autre côté cf. **l'atelier - fonderie #2**)

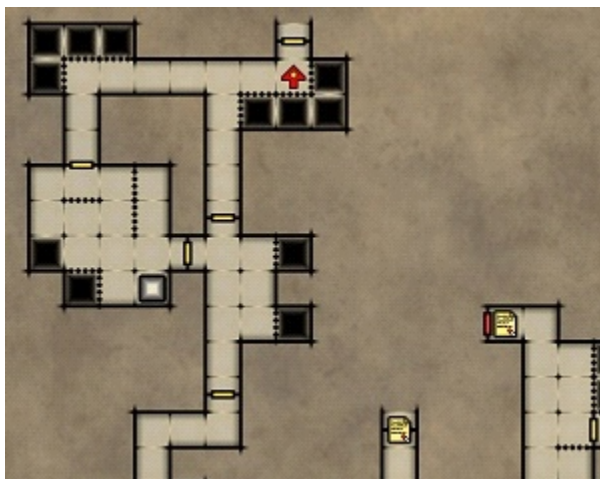
Une barrière de sécurité. Génial ! Je pourrais demander à un drone soudeur de couper à travers. Je suis certaine qu'il obéirait. Hmm, il va me falloir une sorte d'outil.

il vous faut pouvoir la découper

1/2 tour -> Sud -> Ouest -> Nord -> **bouton rouge** (ok de l'autre côté cf. **l'atelier - fonderie #2**) -> 1/2 tour -> Ouest jusqu'à **salle des 2 pompes** -> Nord -> **bouton vert** -> **bouton rouge** (ok juste après par l'autre côté) - bouton vert pour Ouest -> servez vous du **levier vert** pour pouvoir déposer, depuis **2nde plaque pression métal**, **2nde grande caisse** dans trou devant porte (**rectangle bleu**) -> depuis **1ère plaque pression métal**, interceptez le rayon d'énergie sur **2nde plaque pression métal**



Nord -> Sud -> **bouton vert** - bouton rouge **devenu** bouton vert **dans l'autre sens** -> 1/2 tour -> Nord Est -> **bouton vert**



salle des grandes caisses : avancez -> vous titubez ... une voix de fait entendre

Maintenant, tu vas voir ce que ça fait d'être un rat de laboratoire, observé et évalué avec froideur, alors qu'il prend ses pattes à son cou. Tout comme toi tu m'as observé. Te souviens-tu ?

ce doit être Harlan

grosses caisses s'enfoncent - combat 4 - kit de réparation - 9 munitions -> clé en or & "Voeu de progrès" de vous 3/8 dans coffre - marteau de guerre abîmé à deux mains, note de Diana Winters 3/7 & moule d'hélice 1ère partie

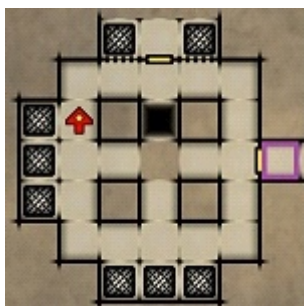
salle des 2 pompes -> clé en or sur serrure -> levier devenu vert dans bureau -> Sud -> quartier réparation -> bouton vert

Oh, quelle beauté. Assez rudimentaire, mais le blindage semble solide. Je peux peut-être le récupérer.

grand levier inactif (ok + tard cf. l'atelier - fonderie #2) - barrière de sécurité (ok + tard cf. l'atelier - fonderie #2) - bouton rouge (ok + tard cf. l'atelier - fonderie #2) - bouton vert -> local : combat 5 - clé en fer & "volontaires seulement" de Marcus Rike 4/6 dans placard -> bouton vert -> note d'Alice Redd 1/5 & fusible tech dans casier -> bouton vert -> salle de la presse -> Ouest



clé en fer sur serrure -> note Géraldine Night 3/6 & brique dans sac -> salle carrée : posez brique sur 2 plaques pression bois -> afin que le rayon d'énergie termine son cycle -> plaque pression métal -> reculez vite jusqu'à l'entrée (carré violet)



récupérez brique Sud Ouest -> plaque pression métal centrale ouvrira porte -> Nord -> combat 1 -> levier vert déploie pont -> Nord -> épée de guerre régulière dans coffre -> faites le tour -> bouton vert console -> levier vert -> 9 munitions, kit de réparation, clé en argent & "afflux de volontaires" de Lora Rike 4/9 dans casier -> 1/2 tour -> stationnez sur plaque pression métal devant porte Est ->

## niveau 7

Armurier III - Arme contondante III - Barrage I

je dispose de 10 kits de réparation

Est -&gt; bouton vert -&gt; Nord -&gt; clé en argent sur serrure -&gt; escalier

## l'atelier - forge

Sud -> salle de la roue crantée : 6 munitions & note *Corinne Steel 2/6* dans casier - roue crantée près grille (ok + tard - ascenseur inactif)  
 - serrure nécessite clé rouillée (ok voir + bas) - jet de vapeur - bouton vert Sud -> frappez plusieurs fois sur porte fermée -> local -> secret : épée à deux mains vulnérabilisatrice & amélioration d'intégrité dans placard - veste d'assaut & fusible de résistance dans placard

## Vulnérabilisatrice

Unique Épée de guerre à 2M (arme tranchante)

Les ennemis subissent temporairement plus de dégâts de toutes les sources.

## Dégâts 46

À chaque coup porté, applique l'effet :

- Dure 7 secondes
- La cible subit 15% de dégâts supplémentaires de toutes les sources

Dégâts (ennemis organiques) +35%

• Temps pour seconde attaque 0.4

↳ Portée (en cases) 1

□ Délai d'utilisation (en sec.) 3



## Veste d'assaut

Unique Armure d'assaut

Tes attaques directes infligent des dégâts bonus en fonction de l'intégrité manquante de la cible.

À chaque coup direct porté :

- Inflige 5% de l'intégrité manquante de la cible en dégâts physiques bonus
- Maximum de 25 de dégâts bonus

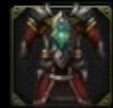
## Intégrité maximale +55

Combat +1

Tech +1

Dégâts des gadgets +10%

Dégâts des armes +10%



note bureau suprême 1/3 &amp; amélioration dégâts gadgets dans sac derrière planche



bouton vert -&gt; la forge : combat 1 - serrure de la salle de broyage nécessite clé de la salle de broyage (ok + tard)



- Forger des lingots de fumium (Nouveau)

J'ai trouvé un moyen de fabriquer des lingots de fumium à la forge, mais il me faudra une solution de fumium et beaucoup de ferraille issue de la salle de broyage.

Est -> combat 1 -> bureau : clé rouillée & kit de réparation dans sac - 8 munitions & note *Daniel Haskerman 1/5* dans tiroir -> 1/2



tour

salle de la roue crantée -> **clé rouillée** sur **serrure** -> combat 1 - 5 **munitions** & "impuissant" d'*Harlan E. Stagg* 1/8 dans **casier**

**Le pauvre Harlan nous a énormément aidés à avancer. Mais à quel prix ?**

Sud Est -> **bouton vert** -> **petite salle** -> **bouton rouge Est** (ok depuis l'autre côté + tard) - **bouton rouge Sud** (ok depuis l'autre côté + tard)  
- Nord -> **barrière de sécurité** (ok + tard avec **chalumeau**) -> **bouton vert** -> **salle des grandes caisses** -> combat 1 -> 1ère **plaque pression métal** pour combat 4 & **kit de réparation** -> côté Ouest -> 2nde **plaque pression métal** pour combat 1 -> cassez **caisses** -> 8 **munitions**, **chalumeau**, **kit de réparation** & **note de Victor Baskerfield** 3/7 dans **coffre**



**Et voilà ! Exactement ce qu'il me fallait !**

côté Est -> depuis Nord, lancez **brique** sur **plaque pression bois** -> **note de Jane Shain** 1/4, **amélioration de dégâts critiques** & **dague** **piqûre** dans **casier**

**Piqûre**  
Unique Dague à 1M (arme tranchante)  
A une chance d'appliquer l'effet acide.  
L'acide inflige des faibles dégâts récurrents et réduit grandement la capacité de la cible à se soigner et les effets visant à restaurer son intégrité.

**Dégâts 13**  
À chaque coup porté :

- 30% de chance d'appliquer un effet acide :
  - Dure 5 secondes
  - Inflige 14.3 de dégâts élémentaires par seconde (dépend de ton niveau)
  - Réduit de 50% la guérison et réparation de la cible

Dégâts (ennemis organiques) +35%  
Précision +2  
Durabilité +7%

Temps pour seconde attaque 0.15  
Portée (en cases) 1  
Délai d'utilisation (en sec.) 0.85

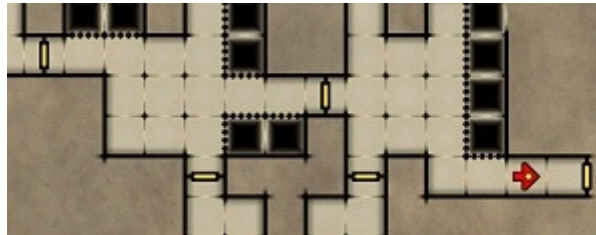
1/2 tour -> **chalumeau** découpe **barrière de sécurité** -> "prélude" de vous 4/8 dans **sac**

Quoi ?! C'est mon enregistrement, mais je ne me souviens pas avoir dit ça. Mais de quoi parlais-je donc ? Des cordes astrales, des vortex, de l'ère de l'enchantement... peu importe. Je me souviens que Diana Winters insistait pour que je joue des enregistrements du noyau de fumium, mais pour enregistrer pareilles bêtises, je devais être complètement ivre.

cassez **mur fissuré** -> **salle des grands tuyaux** -> **bouton vert Ouest** -> **petite salle** -> 1/2 tour -> **bouton vert Sud** -> **bibliothèque** : combat 1 - 7 **munitions**, **brique** & **note de Géraldine Knight** 4/6 dans **casier** -> **plaque pression métal** déclenche fonctionnement 6 **poussoirs muraux** -> en passant au bon moment, évitez le 1er -> 5 autres **poussoirs muraux** : profitez du dysfonctionnement du 2nd pour vous placez devant ce dernier -> devant le 3ème, lancez **brique** sur **plaque pression métal** qui fera ainsi dysfonctionner le 4ème - reculez sur 2nd puis avant le 1er



reste a passer via un arrêt au 2nd puis au 4ème -> local : **clé de la salle de broyage** & "avertissement" de *Marcus Rike* 5/6 dans placard -> bouton vert -> petite salle : combat 2 - kit de réparation -> Est



bouton vert -> *projection statique* bloque le passage (ok voir ci après) -> salle des 2 tourelles -> passez par Ouest -> levier vert Ouest de façon a pouvoir atteindre sac contenant brique, kit de réparation & note de *Diana Winter* 4/7 -> posez brique sur plaque pression bois -> levier vert Ouest de façon a pouvoir atteindre bouton vert Nord Est -> levier vert Ouest de façon a pouvoir atteindre bouton vert Sud Est - grille Sud s'ouvre - vous ne devez plus marcher sur plaque pression métal -> levier vert Ouest de façon a pouvoir franchir grille Sud ouverte depuis plaque pression bois -> bureau : note de *Corinne Steel* 3/6 & gadget échangeur dans coffre -> utilisez le sur *projection statique* pour sortir de là

Waouh ! Ça me donne toujours des frissons ! Ce malin de Runkralf a une nouvelle fois prouvé ses talents. Intégrer la technologie de téléportation dans ce petit gadget est un grand exploit. Certes, la distance est assez minimale, mais tout de même. C'est très utile !

Ouest -> combat 2 -> combat 1 - kit de réparation -> combat 2 - kit de réparation - 6 munitions

### niveau 8

Armurier III - Arme contondante III - Barrage II  
je dispose de 15 kits de réparation

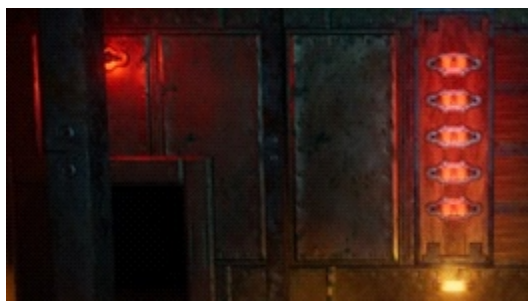
salle de la roue crantée -> ascenseur inactif près de cette dernière -> Sud -> la forge : clé de la salle de broyage sur serrure de la salle de broyage -> note de *Corinne Steel* 4/6 & arme repoussante dans casier

Une arme repoussante. Corine Steel m'en avait parlé. J'ai besoin d'araignées pour avoir assez de ferraille à utiliser dans la forge.

Un amplificateur à résonnance sonore... et d'autres mots scientifiques que je ne peux même pas prononcer. Tout le monde appelle ça l'arme repoussante, de toute façon. C'est mieux que rien. Au moins, on n'a pas besoin de trop s'approcher des araignées quand on remplit les broyeurs.

Par mesure de sécurité, on a programmé les portes pour qu'elles s'ouvrent seulement quand l'arme est dans l'un des conteneurs, afin qu'elle ne quitte jamais la salle de broyage.

"le compteur de ferrailles"



il va falloir faire venir ici des *araignées* pour les pousser dans les trous -> *déposez* *arme repoussante* dans *casier Nord* -> Nord -> "*me faire un nom*" d'*Harlan E. Stagg 5/8* dans *casier* -> *bouton vert* -> *salle de commandement des araignées* -> *levier vert* de la console fait apparaître *araignée* -> *dirigez la* grâce aux 4 *plaques pression métal* qui serviront de télécommande -> vous aurez à la faire passer sur *plaque pression métal Sud Est*



sauvegardez à chaque étape ... ça vous évitera de recommencer depuis le début <[:o)

une fois qu'elle filera vers la *salle de broyage*, allez y

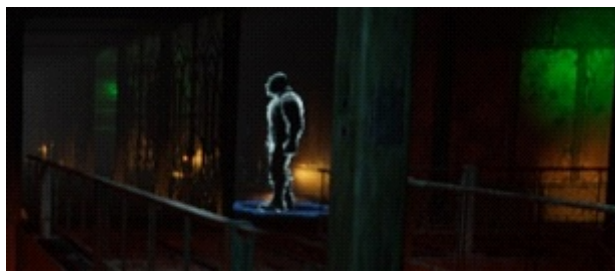
Bon, il devrait y avoir plein de métal sur pattes dans la *salle de broyage*, qui n'attend que d'être transformé en ferraille !

reprenez & équipez vous d'*arme repoussante* -> utilisez la pour 5 *araignées* dans trous



Fiou ! Ça devrait le faire. Je pense qu'il y a assez de ferraille dans la forge.

Nord -> en vous déplaçant *latéralement*, utilisez *échangeur* sur *projection statique* -> *cellule d'énergie* dans *sac* -> utilisez *échangeur* sur *projection statique* pour continuer vers Nord puis Est -> *levier vert* -> utilisez *échangeur* sur *projection statique* - retournez vers Sud -> le rayon d'énergie atteint réceptacle, *boule de feu* s'arrête



Nord -> *bouton vert* -> *pièce abandonnée* -> combat 1 - *mélange de fumium pour alliage*, *note de James Kroll 3/4* & *amélioration d'énergie* dans *casier* -> *petit bouton* dans *néon jaune* dévoile *alcôve secrète*





**secret** : condensateur de fumium, fusible tech, armure fervente & marteau de guerre destructeur à deux mains dans coffre

### Armure fervente

Unique Armure lourde (torse)

Fournit une immunité contre le saignement. Elle a aussi une chance d'infliger un effet saignement aux attaquants de mêlée.

En prenant des dégâts en mêlée :

- 35% de chance d'appliquer un effet saignement :
  - Dure 5 secondes
  - Inflige 9.5 de dégâts élémentaires par seconde (dépend de ton niveau)
  - Inflige 450% de dégâts supplémentaires lorsque la cible est en mouvement

**Intégrité maximale +130**

Résistance +2



### Destructeur

Unique Marteau de guerre à 2M (arme contondante)

Inflige une partie de ton intégrité maximale en dégâts physiques bonus.

**Dégâts 46**

À chaque coup porté :

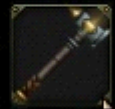
- Inflige 2% de ton intégrité maximale en dégâts physiques bonus

Dégâts (ennemis mécaniques) +35%

⚡ Temps pour seconde attaque 0.4

➡ Portée (en cases) 1

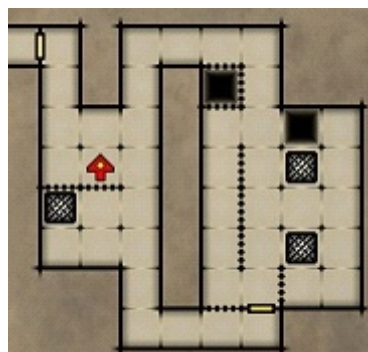
🕒 Délai d'utilisation (en sec.) 3



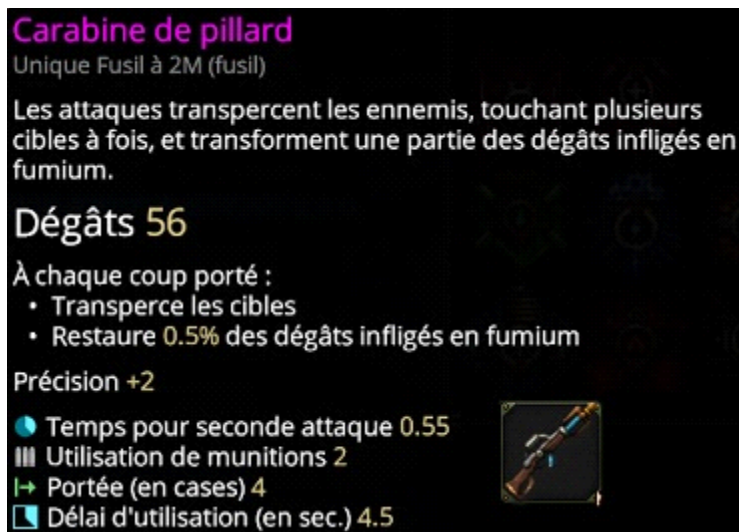
1/2 tour -> *projection statique* - 8 munitions & kit de réparation -> Sud -> la forge -> déposez mélange de fumium pour alliage dans conteneur pour additif -> grand levier -> attendez un peu - récupérez lingots de fumium dans matériaux transformés

Bien. Je pense que c'est tout ce qu'il me faut pour la fonderie à l'étage en dessous.

filez à l'Est



*projection statique* - **secret** carabine de pillard, clé de fumium & fusible tech dans sac



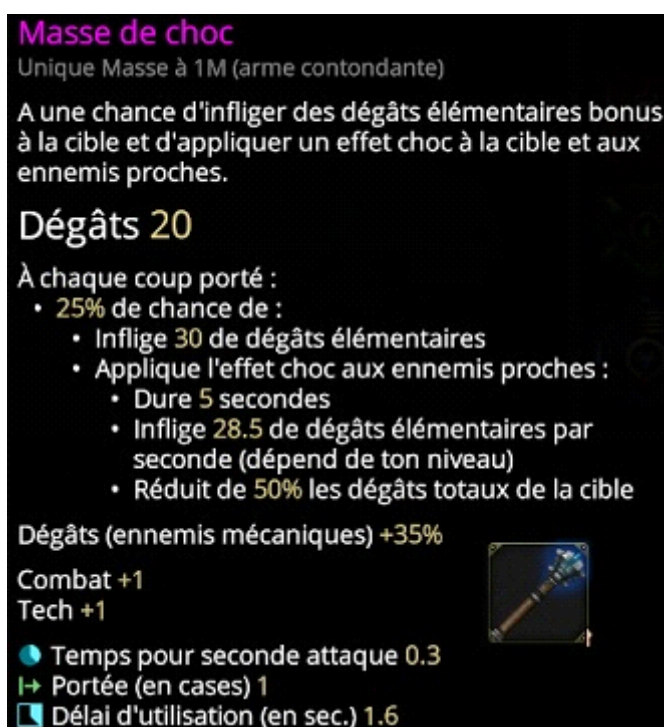
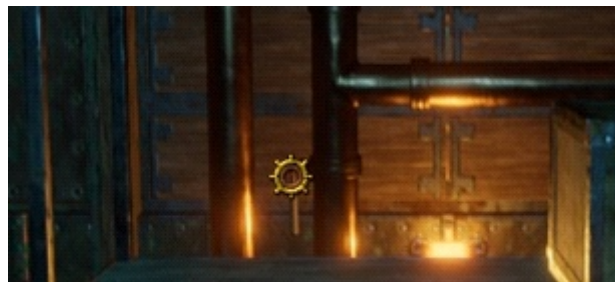
via escalier à l'Ouest ...

## l'atelier - fonderie #2

combat 2 -> salle de la presse -> salle des 2 pompes -> toupie -> Nord -> chalumeau découpe barrière de sécurité -> entrepôt : combat 1 - cassez caisses - moule d'hélice 2nde partie & note Brett Lindman 3/4 dans coffre - amélioration dégâts des armes, 3 munitions, kit de réparation & note de Victor Baskerfield 4/7 dans sac

Excellent ! Je devrais pouvoir utiliser les deux moules à la fonderie.

vanne pour secret : masse de choc & armure de pillard dans coffre au Nord



Sud -> bouton vert -> revenez dans salle des 2 pompes -> Sud -> quartier réparation -> Sud Est -> chalumeau découpe barrière de sécurité -> pièce de la console de réparation : cellule d'énergie dans casier - levier vert - combat 2 - kit de réparation - kit de

réparation - bouton vert -> grand levier -> chalumeau découpe sous marin endommagé pour blindage de tôle

Génial ! Grâce à ça, je devrais pouvoir réparer la coque du sous-marin.

salle de la presse -> combat 2 -> placez lingots de fumium dans container pour matériaux -> manipulez presse pour y déposer automatiquement les 2 moules d'hélices -> levier vert -> patientez avant de prendre hélice de sous marin

le sous marin -> soudez y automatiquement blindage de tôle -> installez y automatiquement l'hélice de sous marin

• Décontaminer l'étage hydroponique  
Le gaz de l'étage hydroponique m'empêche d'avancer. Je dois trouver un moyen de m'en débarrasser.

• Recharger le sous-marin  
Sans énergie, le sous-marin ne bougera pas d'un pouce.

• Obtenir des rations de nourriture  
Un long voyage m'attend. Il me faudra de la nourriture pour survivre.

• Installer l'hélice sur le sous marin  
• Réparer le blindage du sous marin  
• Fabriquer une hélice  
• Forger des lingots de fumium  
• Aller au sous marin  
• Redémarrer le système hydraulique  
• Retourner à l'ascenseur  
• Essayer un autre téléporteur  
• Essayer le téléporteur

ce qu'il reste a faire

bon ... il me manque 1 secret pour l'atelier - fonderie (ok cf. l'atelier - fonderie #3), & la clé de rangement de l'hydroponique je refais le tour de l'atelier - fonderie, de l'atelier - forge & de la zone de construction ... sans succès (ok bien + tard cf. l'étage hydroponique #3) -> en attendant ...

ascenseur du personnel -> clé de fumium sur serrure enceinte d'expériences spéciales

## enceinte d'expériences spéciales #1

gadget balise leurre de base, kit de réparation, cellule d'énergie & condensateur de fumium dans coffre

clé de fumium sur serrure - grand levier - 1er téléporteur -> salle des poussoirs -> fiez vous aux lumières au dessus de chacun d'eux - 1 bouton vert est susceptible de commander plusieurs poussoirs -> la 1ère étape est d'atteindre le bouton vert Ouest (carré bleu) en passant par le Sud (flèche rouge), ensuite, il faudra revenir par le même chemin puis atteindre, en se faisant pousser (flèche violette), le bouton vert Central -> engrangez le 1er emblème doré (rond jaune) -> recommencez depuis le départ en modifiant le bouton vert Ouest pour le 2nd emblème doré (rond gris)



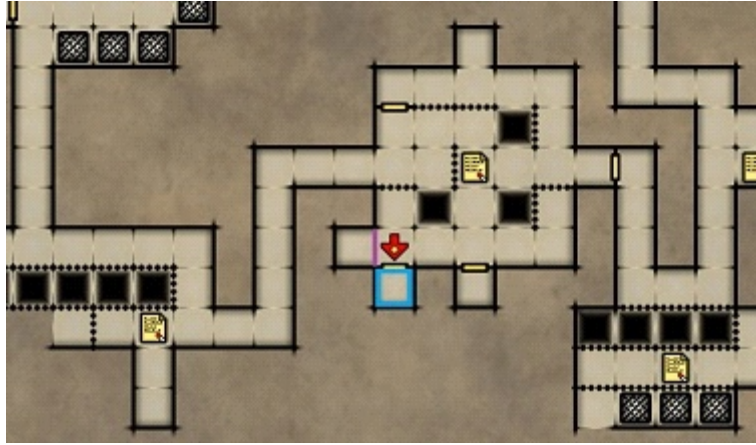
niveau 9

Armurier III - Arme contondante III - Barrage III  
je dispose de 16 kits de réparation

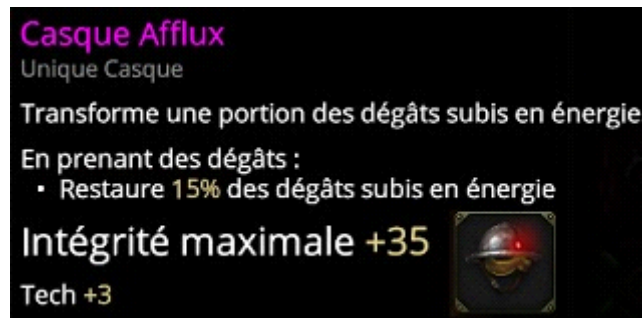
## l'atelier - fonderie #3



allez au Sud Ouest -> **non trouvé par moi même - secret** : cassez **mur de plaques métal Sud Ouest (trait violet)** -> utilisez **plaque pression métal** puis de suite le **téléporteur adjacent** de façon que le rayon d'énergie Est vers Ouest frappe son réceptacle



**casque afflux**, **amélioration d'énergie** & **cellule d'énergie** dans **coffre**

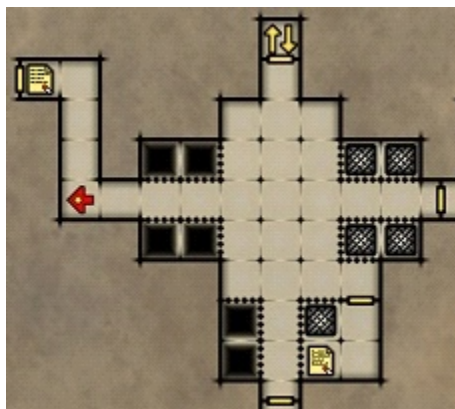


à la recherche de la **clé de rangement de l'hydroponique** (ok bien + tard cf. **l'étage hydroponique #3**), je fais un **2nd** tour de **l'atelier - fonderie**, de **l'atelier - forge** & de **la zone de construction** ... toujours sans succès -> je suis bloqué !!!

demande d'aide a été effectuée sur 4 forums + courriel à **FatBot Games** qui n'aura jamais de réponse (sic) -> finalement, vu sur une vidéo, il faut ...

## l'étage hydroponique #2

cassez ce **mur fissuré**



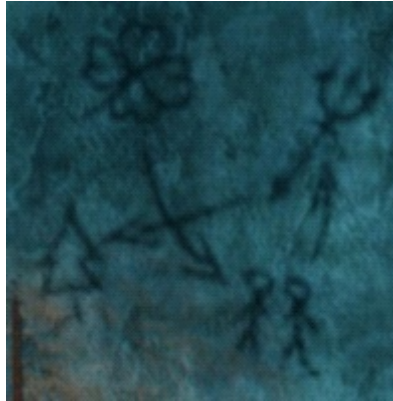
Ouest -> trou -> 1/2 tour -> Nord -> **chalumeau** découpe **barrière de sécurité** -> combat 2 - 4 **munitions**, **gants de mécanicien** & **bottes de mécanicien** -> bouton rouge (ok par l'autre côté cf. **le centre de ventilation** -> escalier) note de *Daniel Haskerman*, **cape régulière** & **kit de réparation** dans **casier** -> cassez **mur fissuré** -> levier vert dévoile **passage secret Nord Ouest** -> combat 2 -> bouton vert Est -> 1/2 tour -> **passage secret Nord Ouest** -> **échelle**

## la ruche

cassez **mur fissuré** -> bouton rouge (ok depuis **salle rectangulaire**) - bouton vert -> combat 2 - **kit de réparation** -> **gadget chalumeau**

avancé, gadget servo booster avancé & amélioration intégrité dans coffre

salle des 4 manivelles numérotées -> combat 1 -> combat 2 - kit de réparation > grille Sud fermée (ok voir ci dessous) - grille Est fermée (ok voir ci dessous) - grille Nord Ouest fermée (ok voir ci dessous) - bouton vert Nord Est -> cassez caisses -> dague en acier, blindage robuste, 6 munitions & "insatiable" de vous 5/8 dans casier -> observez dessin sur mur



4, 2, 3 & 1

j'ai procédé + ou - empiriquement en me basant sur le 4 en 1er ...

commencez pas manivelle Sud Est : 4 - manivelle Sud Est : 3 - manivelle Nord Ouest : 1 - manivelle Nord Est : 2 -> grille Nord Ouest s'ouvre - combat 1

puis manivelle Sud Ouest : 4 - manivelle Nord Ouest : 2 - manivelle Nord Est : 1 - manivelle Sud Est : 3 -> grilles Sud & Est s'ouvrent - combat 1 -> Sud -> cassez caisses -> épée en acier, tenue d'adepte & note de James Kroll 4/4 dans casier -> observez dessin sur mur > Est -> kit de réparation & note de Rita Cattley dans sac

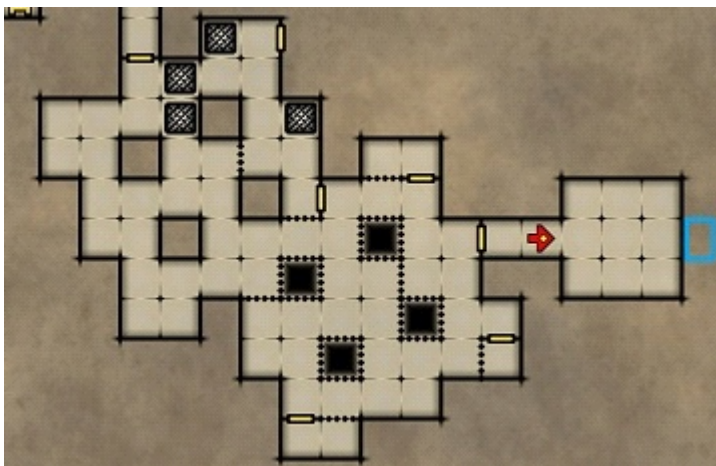


3, 0, 1 & 4 ???

**niveau 10**

Armurier III - Arme contondante III - Barrage III - Fusil I  
je dispose de 16 kits de réparation

Nord Est -> salle des 9 plaques pression bois semblable à celles de la zone de construction & de la centrale électrique -> secret : bouclier unité, amélioration dégâts des armes & amélioration de circuit dans coffre



### Unité

Unique Bouclier avancé

Le bouclier Unité combine différents alliages préfabriqués de fumium pour améliorer les différents aspects de l'exosquelette. Si seulement le Bureau proposait un moyen de créer des objets à partir de préfabriqués emboîtés.

À chaque coup direct porté par un ennemi :

- 33% de chance de :
  - Renvoie 66% des dégâts subis à l'attaquant en mêlée
  - Réduit de 44 les dégâts subis

Intégrité maximale +111

Combat +3

Tech +3

Résistance +3

Durabilité +22%



**niveau 10 bis**

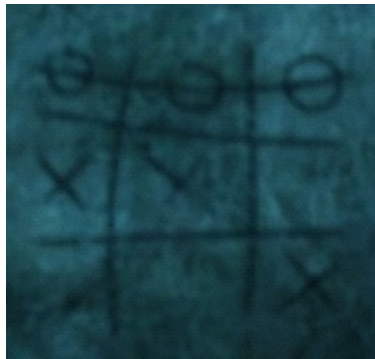
Armurier III - Arme contondante III - Barrage III - Fusil II

je dispose de 16 kits de réparation

déposez 1 munition sur plaque pression bois 1ère ligne droite, plaque pression bois 2nde ligne centre & plaque pression bois 2nde ligne gauche -> bouton rouge passe au vert



en fait, ça correspond avec le dessin du jeu de morpion en haut de l'échelle



1/2 tour -> Nord Ouest de salle des 4 manivelles numérotées -> bouton vert

salle rectangulaire -> bouton vert Sud Est -> combat 1 -> masse vétéran, veste avancée & fusible de résistance dans coffre -> salle rectangulaire -> bouton vert Ouest -> vers l'échelle -> salle rectangulaire -> bouton rouge Est (ok + tard) -> porte Nord Est fermée (ok voir ci dessous) -> bouton vert Nord -> combat 1 -> salle d'expérimentations

Quel est cet endroit ? Mais... j'ai déjà vu ça ! Qu'est ce que c'est que ces monstres ? C'est là que se trouvaient les cadavres disparus ?

"point de non retour" d'Harlan E. Stagg 6/8, arme à fumium supérieure à deux mains & casque en fer dans casier -> bouton vert -> note de Victor Baskerfield 5/7, 50 munitions, rondache de base, fusible tech & kit de réparation dans coffre - grand levier lève porte

Nord Est de salle rectangulaire tout en provoquant des bruits de verres cassés -> salle d'expérimentations -> plusieurs cloches de verres sont détruites

Non... impossible...

salle rectangulaire -> porte Nord Est -> avancez ... 1er coffre aperçu (ok + tard avec votre vision normale) -> porte se referme derrière vous - vous titubez

Harlan

Que penses-tu de ce labo pour les vraies recherches ? Douillet, n'est-ce pas ? Mais qu'as-tu fait, Ellie ? Les petites souris se sont échappées. Tu dois les trouver. Ou... elles te trouveront peut-être !

vous ...

Pourquoi me fais-tu ça, Harlan ?

vosre vision est perturbée -> progressez -> vous titubez - combat 1 -> pour fermer trappe devant 2nd coffre aperçu (ok + tard avec votre vision normale), posez munition sur plaque pression bois -> progressez -> vous titubez - - combat 1 -> bouton vert -> passez en



évitant téléporteurs -> grand levier -> Ouest en évitant téléporteur -> évitez téléporteurs - vous titubez - combat 1 -> 3ème coffre aperçu au Nord (ok voir un peu + bas) - bouton rouge à l'Ouest (ok juste après) -> Sud -> combat 1 -> vous titubez -> Ouest -> évitez téléporteur -> combat 2 -> évitez téléporteur -> bouton vert -> 1/2 tour



Nord -> combat 1 -> Est -> évitez téléporteur -> gadget déchargeur avancé & amélioration d'énergie dans 3ème coffre aperçu -> plaque pression métal enfoncée -> Ouest en évitant piques

salle centrale -> cassez caisses -> poussez grande caisse dans trou -> note de Diana Winters 5/7, bouclier de base, kit de réparation & amélioration du pouvoir de réparation dans coffre - grand levier lève grille -> combat 3 - kit de réparation dans sac -> Nord Ouest -> vous titubez

Harlan

Hmm, je vois que les souris ont échoué. C'est fascinant que tu penses encore pouvoir sortir d'ici. Vivante. Eh bien, va ! Nous nous amuserons plus tard...

votre vision est normale -> Nord -> bouton rouge (ok + tard) - "premier test humain" de Lora Rike 5/9 & gadget embout acide avancé dans casier

vous ...

Nous aurions dû lui laisser plus de temps pour se reposer et récupérer. Nous n'avions pas prévu les effets indésirables invisibles. Encore mieux, nous aurions dû tout arrêter à ce moment-là.

1/2 tour -> Sud -> petite pièce balcon -> combat 1 - poussez grande caisse dans trou - 9 munitions, note de Géraldine Night 5/6 & amélioration de dégâts des gadgets dans sac - porte fermée (ok + tard) -> Ouest -> combat 1 -> 4ème coffre aperçu (ok voir ci dessous) -> tirez sur caisses de droite les traversera pour atteindre cible verte qui ouvrira porte fermée



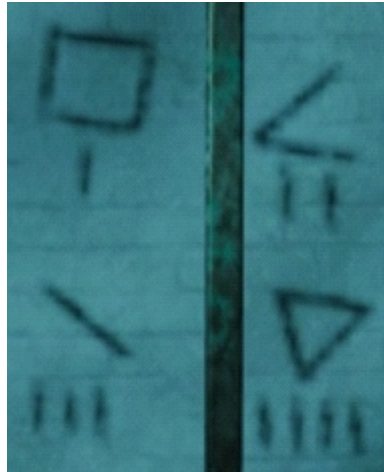
tirez aussi sur caisses de gauche -> Nord -> bouton vert qui était rouge de l'autre côté -> Ouest -> dépassez échelle -> note d'Alice Redd 2/5, pistolet de capitaine & gadget projecteur avancé dans casier -> bouton vert <- était le bouton rouge Est de l'autre côté

occupons nous des 3 coffres aperçus lors de ce 1er cycle

salle rectangulaire -> Sud Est -> petit bouton près grande caisse dévoile 1er passage secret



allez y -> dessin sur mur



4 symboles -> 4 éléments du décor pour atteindre 4 coffres aperçus

**secret** : poussez **grande caisse** dans trou -> tirez sur **cible verte** à côté du **4ème coffre aperçu**-> combat 1

**niveau 11**

Armurier III - Arme contondante III - Barrage III - **Fusil III**  
je dispose de 16 kits de réparation

tirez de nouveau sur **cible verte** à côté du **4ème coffre aperçu** - porte fermée sur votre gauche s'ouvre en face -> allez y



**brigandine de maraudeur**, **gadget manipulateur** & **fusible de combat** dans **4ème coffre aperçu**

**Brigandine de maraudeur**  
Unique Armure lourde (torse)


Une portion de ton intégrité maximale est ajoutée en tant que dégâts supplémentaires à tes attaques.

À chaque coup porté :

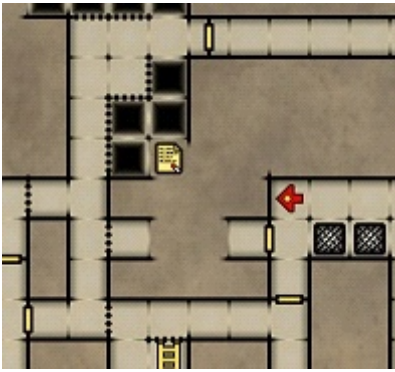
- Inflige 1% de ton intégrité maximale en dégâts physiques bonus

**Intégrité maximale +200**

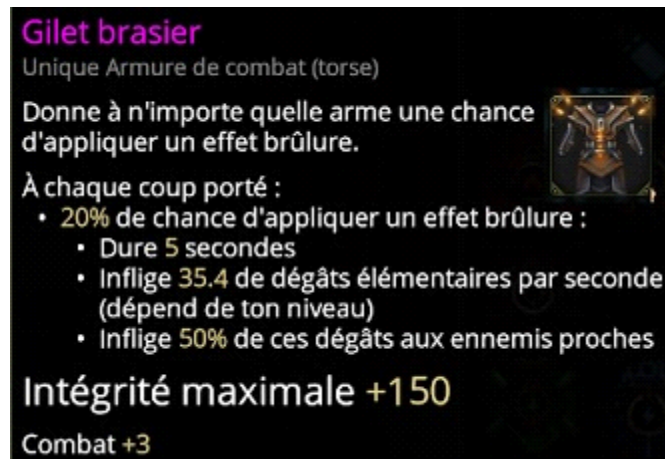
Intégrité maximale +15%  
Résistance +3



rendez vous ici ... **vanne** à droite de **casier** dévoile **2nd passage secret**



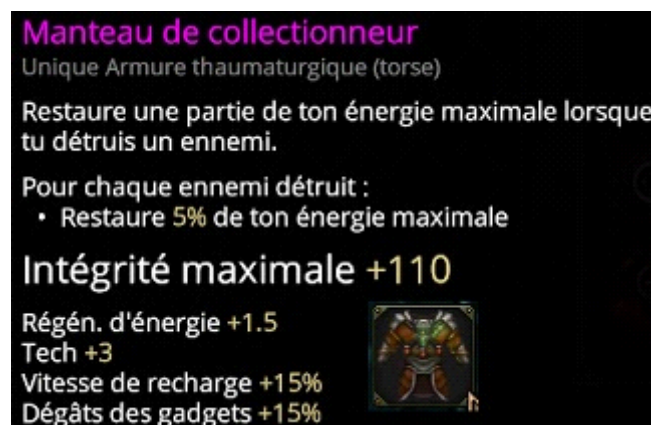
allez y -> **secret** : poussez **grande caisse** -> **clé de fumium**, **condensateur de fumium** & **gilet brasier** dans **1er coffre aperçu**



filez à l'Est -> ici en bas, **écrou** dévoile **3ème passage secret**



allez y -> **secret** : **manteau de collectionneur**, **gadget aspirateur avancé** & **amélioration de dégâts critiques** dans **2nd coffre aperçu**



1/2 tour jusqu'à grimper à l'**échelle** ...



# le centre de ventilation

escalier vers Sud mène à l'étage hydroponique -> bouton vert -> 1/2 tour -> salle des ventilateurs

vous

Ce n'est pas étonnant que le jardin hydroponique soit rempli de gaz. Les emplacements de ventilation sont vides. Je vais devoir trouver des ventilateurs en état de marche, et les placer pour surcharger le système d'aération. Ça devrait aspirer le gaz de cet endroit.

- Redémarrer l'écoulement d'air (Nouveau)

L'écoulement d'air s'est arrêté. Je devrai installer 3 ventilateurs dans les 3 emplacements de ventilation pour le redémarrer. Cela résoudra le problème du gaz à l'étage hydroponique.

petite pièce au Nord de salle des ventilateurs -> bouton rouge Ouest (ok + tard) -> bouton vert Nord -> combat 1 -> porte fermée (ok voir ci après) -> salle des lecteurs de cartes -> fusil à pompe gardien, gadget cryomineur avancé & "espion" de vous 6/8 dans coffre - 1er lecteur de carte (ok + tard) -> levier vert ouvre porte qui était fermée -> 1/2 tour -> Ouest

salle des miroirs -> porte Sud fermée (ok + tard) - console pour miroirs (ok + tard) - Ouest pour combat 4 - kit de réparation & 5 munitions -> salle intermédiaire du rayon d'énergie -> combat 2 - kit de réparation - bouton rouge au Sud (ok + tard) - 1er coffre aperçu au Nord (ok + tard) - kit de réparation -> Ouest

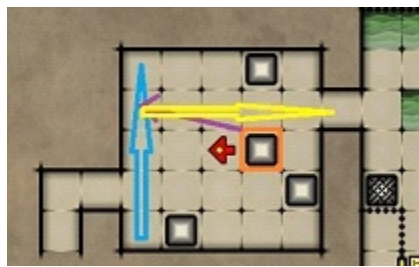
salle du rayon d'énergie -> téléporteur avec flèches se déplaçant - plaques pression métal - miroir & grandes caisses sont déplacées par téléporteur avec flèches s'ils sont proches - faites en sorte de pouvoir accéder au levier vert (rond vert - grande caisse ayant bougée via téléporteur avec flèches)



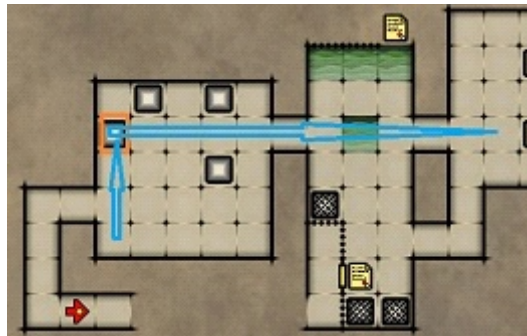
rayon d'énergie est fonctionnel (flèche bleue)



faites ensuite en sorte de faire déplacer grande caisse au Sud Ouest qui le bloque -> enfin, positionnez le miroir (carré orange) pour qu'il renvoie le rayon d'énergie vers l'Est (flèche jaune) et cela, sans que les 3 grandes caisses l'interceptent !!!



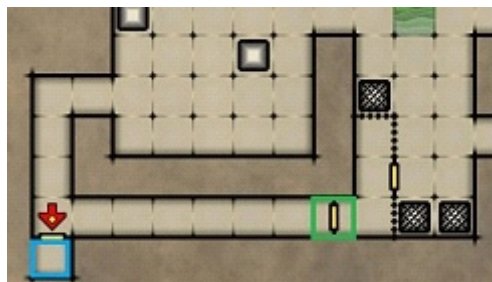
une fois que c'est bon



Ouest jusqu'à **kit de réparation**, **note du bureau suprême 2/3** & **gadget zappeur avancé** dans **tiroir**

« Quand une porte se ferme, une autre s'ouvre, mais trop souvent se trouve un long couloir entre les deux. »

"long couloir", il y a 1 juste avant -> allez y -> fermez porte (**carré vert**) via **bouton vert** et filez vers l'Ouest pour **bingo**, un ...



**secret** : **dague énergisante**, **bottes thermiques** & **amélioration du pouvoir de réparation** dans **coffre**

**Énergisante**  
Unique Dague à 1M (arme tranchante)  
Les dégâts critiques avec cette arme restaurent de l'énergie.  
**Dégâts 20**  
À chaque coup critique porté :  
• Restaure 35 d'énergie  
Dégâts (ennemis organiques) +35%  
Précision +3  
● Temps pour seconde attaque 0.2  
→ Portée (en cases) 1  
■ Délai d'utilisation (en sec.) 1

**Bottes thermiques**  
Unique Jambières  
**Intégrité maximale +50**  
Résistance +2  
Durabilité +15%

Est -> **bouton vert** -> **bouton vert** -> **salle intermédiaire du rayon d'énergie** -> Est -> **salle des miroirs** -> utilisez **console pour miroirs** pour les orienter de façon que le rayon d'énergie atteigne son réceptacle (**flèche rouge**)



porte Sud s'ouvre -> allez y -> combat 1 -> note de *Rita Cattley 5/11*, fusil de commandement & carte perforée C dans casier -> bouton vert -> poussez 1er bloc de ventilation dans petite pièce au Nord de salle des ventilateurs -> poussez 1er bloc de ventilation dans trou central de salle des ventilateurs

Bien. Il va m'en falloir deux de plus pour m'assurer que ça fonctionne.

combat 4 - kit de réparation - kit de réparation -> petite pièce au Nord de salle des ventilateurs -> Nord -> salle des lecteurs de cartes -> regardez carte perforée C

Carte perforée C				
Objet de quête				
1	0	0	1	0
1	1	1	1	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

ça correspond aux trappes qui se relèvent au dessus de la nappe de gaz

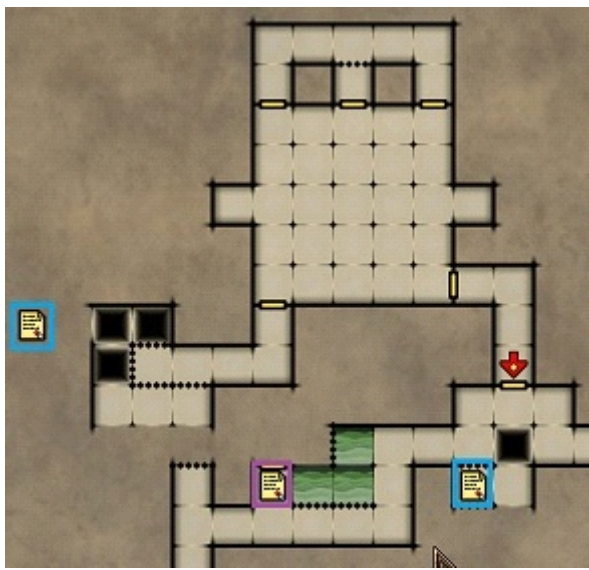
insérez la dans 1er lecteur de carte -> positionnez le sur 4 pour déployer 1 section -> combat 3 -> allez y

1er secteur avec gaz -> levier vert commandant 1er ventilateur -> attendez que 1er ventilateur arrive puis suivez le - dépassez serrure nécessitant clé rouillée (ok + tard) -> dépassez levier vert (ok + tard) -> Sud -> brique, clé rouillée, gadget stabilisateur avancé & note d'*Alice Redd 3/5* dans 1er coffre aperçu de l'autre côté - levier vert déploie petit pont -> franchissez le & faites le tour -> combat 1 - 5 munitions -> levier vert commandant 1er ventilateur -> attendez de nouveau que 1er ventilateur arrive puis suivez le -> clé rouillée sur serrure -> Nord

salle des 5 portes -> plaque pression métal pour combat 4 - kit de réparation -> grand levier ouvre porte Sud Ouest -> note de *Victor, Baskerfield 5/7*, kit de réparation, marteau de guerre lourd à deux mains & gadget balise leurre avancée dans casier -> grand levier - 2nd coffre aperçu (ok voir ci dessous) -> 1/2 tour

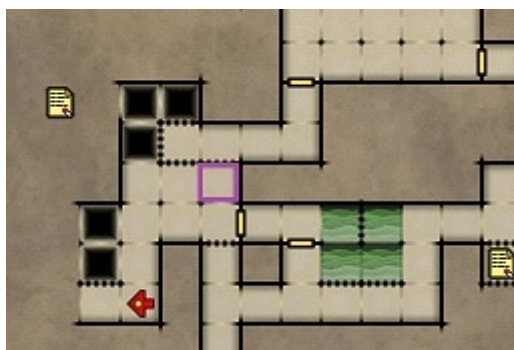
1er secteur avec gaz -> 3ème coffre aperçu (ok + tard <- c'est un secret)





carrés bleus = coffres aperçus / carré violet = levier vert

quand 2nd ventilateur passe devant, **levier vert** -> suivez le en reculant -> **levier vert** sur votre gauche déploiera **pont**



carré violet = levier vert

filez au Sud -> passez vers Ouest en suivant 3ème -> **combat 1** -> suivez 3ème ventilateur jusqu'à **salle des 2 pompes** -> **serrure** nécessite **clé en argent (ok + tard)** -> Nord -> **salle des 6 ventilateurs** -> 12 **munitions**, **clé en argent**, **note d'Alice Redd 4/5** & **épée de guerre à deux main vétéran** dans **2nd coffre aperçu** -> 1/2 tour -> **salle des 6 ventilateurs** -> **combat 3** - **kit de réparation**

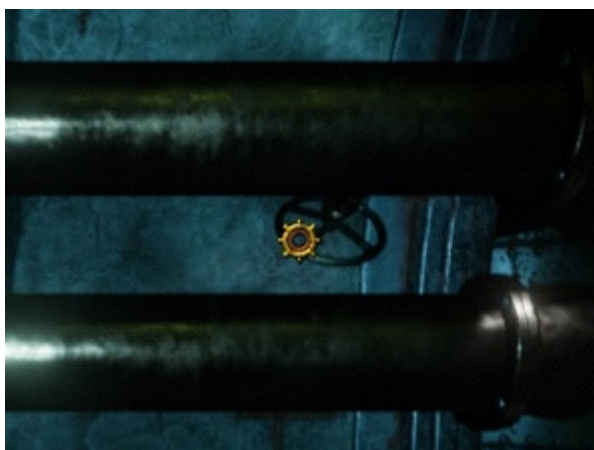
### niveau 12

**Armurier IV** - Arme contondante III - Barrage III - Fusil III

je dispose de 20 kits de réparation

**salle des 2 pompes** -> **clé en argent** sur **serrure** -> explosion : tuyau crache flamme devant **4ème coffre aperçu**

**2nd secteur avec gaz** -> protégé par 1er ventilateur, **manivelle (carré violet)** stoppera flamme sortant du tuyau



**secret** : -> **épée lame protectrice** & **veste protectrice** dans **4ème coffre aperçu**

## Lame protectrice

Unique Épée à 1M (arme tranchante)

En plus d'être une arme, elle offre aussi une chance passive de bloquer les attaques directes, réduisant ainsi les dégâts reçus.

## Dégâts 31

À chaque coup direct porté par un ennemi :

- 35% de chance de :
- Réduit de 20 les dégâts subis

Dégâts (ennemis organiques) +35%

⚡ Temps pour seconde attaque 0.3

→ Portée (en cases) 1

🕒 Délai d'utilisation (en sec.) 1.6



## Veste protectrice

Unique Armure d'assaut

Réduit les dégâts subis si ton intégrité est en dessous d'un certain seuil.

Avec une intégrité inférieure à 40% :

- Réduit de 50% les dégâts subis

## Intégrité maximale +80

Combat +2

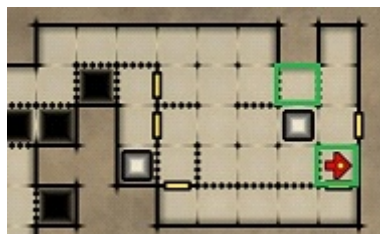
Tech +2

Dégâts des gadgets +20%

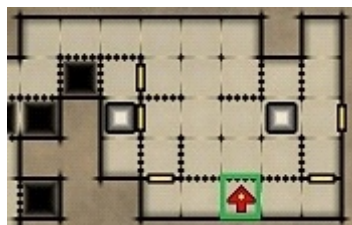
Dégâts des armes +20%

suivez ensuite 1er ventilateur pour aller à l'Ouest -> **plaque pression métal** déclenche boule de feu -> suivez 1er ventilateur pour vous protéger & aller à l'Est -> suivez 2nd ventilateur pour aller à l'Ouest -> **combat 2 - 7 munitions** -> restez sur **plaque pression métal** jusqu'à ce que grille spéciale soit totalement ouverte - **toupie** ne vous touchera pas -> suivez 3ème ventilateur vers Est

salle 2 barils -> **combat 3** -> 3ème secteur avec **gaz** -> poussez puis tirez **1er ventilateur** jusqu'à ces 2 **leviers verts**



Sud -> **combat 1** -> **combat 1** -> **3ème levier vert** -> vous êtes coincés -> **3ème levier vert** -> **1er levier vert** -> bouger **1er ventilateur** de façon à pouvoir tirer **2nd ventilateur** -> remplacez **1er ventilateur** -> **1er levier vert** -> **3ème levier vert**

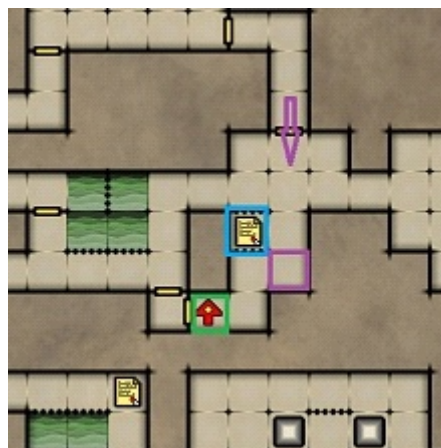


prenez le Sud Ouest -> **la suite est simple ... je n'explique pas ...** -> Est

salle du **2nd bloc de ventilation** -> "**convocation au bureau suprême**" de **Markus Rike 6/6** & **carte perforée C** dans placard du bureau -> poussez **2nd bloc de ventilation** dans trou Ouest de **salle des ventilateurs**

Plus qu'un.

retournez d'abord vers le **3ème coffre aperçu** -> au bon moment, depuis case juste après porte (**flèche violette**) lancez **brique** sur **plaque pression bois (carré violet)** -> traversez au bon moment



**secret** : marteau de forge à deux mains & bouclier d'épines dans 3ème coffre aperçu -> bouton vert dévoile passage secret

**Marteau de forge**  
Unique Marteau de guerre à 2M (arme contondante)

A une chance de générer des explosions de feu en cône qui infligent des dégâts élémentaires et un effet brûlure aux ennemis touchés.

**Dégâts 70**

À chaque coup porté :


- 40% de chance d'affecter les ennemis en cône :
  - Inflige 45 de dégâts élémentaires
  - Applique l'effet brûlure :
    - Dure 5 secondes
    - Inflige 46.5 de dégâts élémentaires par seconde (dépend de ton niveau)
    - Inflige 50% de ces dégâts aux ennemis proches

Dégâts (ennemis mécaniques) +35%

⚙ Temps pour seconde attaque 0.4

➡ Portée (en cases) 1

🕒 Délai d'utilisation (en sec.) 3



**Bouclier d'épines**  
Unique Bouclier léger

Renvoie une portion des dégâts infligés aux attaquants de mêlée.


À chaque coup direct porté par un ennemi :

- 30% de chance de :
  - Renvoie 150% des dégâts subis à l'attaquant en mêlée
  - Réduit de 30 les dégâts subis

Intégrité maximale +75

Intégrité maximale +15%

Résistance +3



1/2 tour jusqu'à petite pièce au Nord de salle des ventilateurs -> Nord -> salle des **lecteurs de cartes** -> regardez **carte perforée B**

**Carte perforée B**  
Objet de quête

0	1	0	1	0
0	1	1	1	1
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

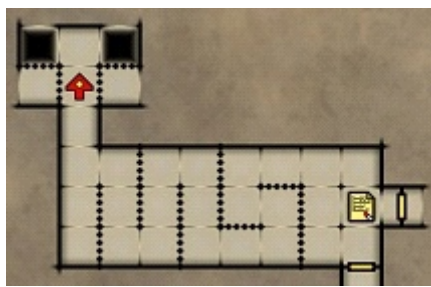
correspond, comme pour la **carte perforée C**, aux trappes qui se relèvent au dessus de la nappe de gaz

insérez la dans **1er lecteur de carte** -> positionnez le sur 3 pour déployer **1ère section** -> allez y -> insérez **carte perforée C** dans **2nd lecteur de carte** -> positionnez le sur 2 pour déployer **2nde section** -> Nord Est

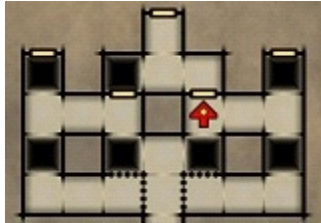


**salle des boules de feu** -> avancez -> une fois l'alarme visuelle déclenchée, revenez vite devant porte fermée (**ok + tard par l'autre côté**) -> en attendant que les trappes se relèvent, évitez les **boules de feu** -> Ouest en évitant toujours les boules de feu -> sortez **de cet enfer** par le coin Nord Ouest

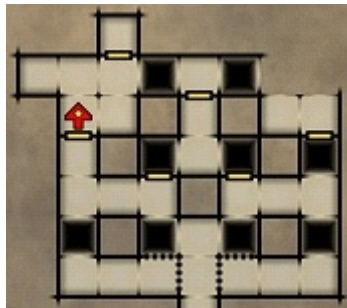




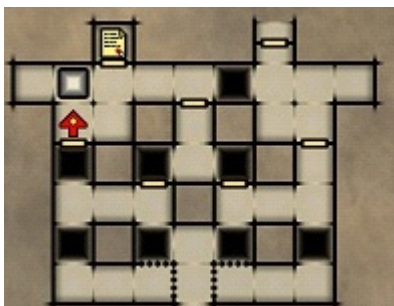
salle des plaques noires -> plusieurs bouton vert les commandent - si rien ne se passe, n'hésitez pas a appuyer plusieurs fois de suite  
-> Sud Est -> 9 munitions & note de *Géraldine Night* 6/6 dans sac - 2 leviers vert dont 1 initie 1er rayon d'énergie Ouest -> Sud Ouest  
-> 2 leviers vert dont 1 initie 2nd rayon d'énergie -> passez par là



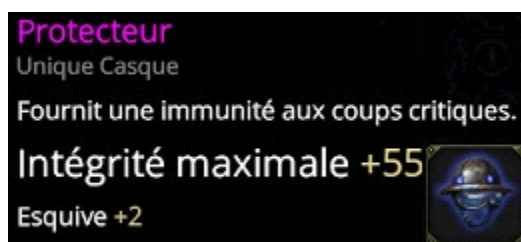
ensuite par ici ..



coffre derrière grille (ok voir ci après) -> levier vert Nord -> levier vert Nord Est -> déplacez miroir au Nord Ouest là où arrive 1 des 2 rayons d'énergie -> tournez le (rond vert) pour que ce dernier frappe son réceptacle (flèche blanche) - grille devant coffre (rectangle bleu) s'ouvre



il contient amélioration de dégâts des armes & casque protecteur



bouton vert Nord Ouest -> Nord -> salle des grandes caisses -> vous titubez

*Harlan*

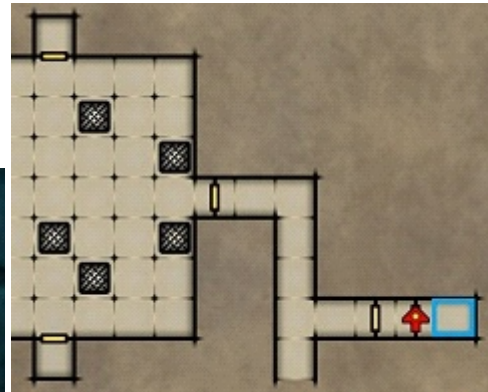
Tu ne veux vraiment pas laisser tomber, n'est-ce pas ? J'en ai assez !  
Voyons si tu peux convaincre ces beaux fumiumatons que tu as toujours  
de l'espoir. Ou peut-être es-tu déjà en train de changer ?

kit de réparation -> combat 6 - kit de réparation -> combat 2 - cellule d'énergie - kit de réparation -> 12 munitions - kit de réparation  
- cellule d'énergie - kit de réparation & "Dwayne" d'Harlan E. Stagg 7/8 dans casier - bouton vert Sud - ouvre porte Est

vous

Dwayne... Nous ne savons toujours pas ce qu'il lui est arrivé. Qu'il soit  
vivant ou... Harlan ne l'a jamais trouvé non plus.

plaque pression métal pour 2 portes s'ouvrant ou se fermant tour à tour -> petit bouton à main gauche vous permet de passer ->  
secret : note de Brett Lindman 4/4 & épée lame de Dagerth à deux mains dans coffre



### Lame de Dagerth

Unique Épée de guerre à 2M (arme tranchante)

A une chance d'appliquer un effet gel.

Le gel inflige des dégâts pendant un temps, ralentit  
fortement les délais d'utilisation de la cible et affecte  
sa capacité à se déplacer rapidement.

### Dégâts 70

À chaque coup porté :

- 40% de chance d'appliquer un effet gel :
  - Dure 7 secondes
  - Inflige 23.3 de dégâts élémentaires par seconde (dépend de ton niveau)
  - Réduit de 75% la fréquence de mouvement de la cible
  - Ralentit de 50% les délais d'utilisation de la cible

Dégâts (ennemis organiques) +35%

Combat +3

Résistance +3

Durabilité +15%



⚡ Temps pour seconde attaque 0.4

↔ Portée (en cases) 1

🕒 Délai d'utilisation (en sec.) 3

*J'espère que cette épée te fera sourire. - Brett*

bouton vert -> Sud -> local -> note de Rita Cattley 6/11 & 3 munitions dans placard -> bouton vert -> petit pièce annexe -> bouton  
vert Ouest -> vestiaire -> combat 2 - note de Diana Winters 6/7, note de Daniel Haskerman 3/5 & carte perforée A dans placards

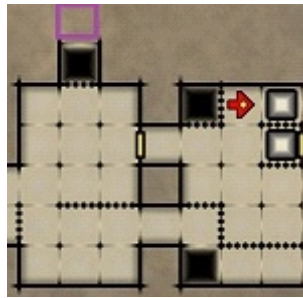
1/2 tour -> Sud -> bouton vert -> bouton vert -> salle des boules de feux -> Sud -> salle des lecteurs de cartes -> regardez carte perforée

A

Carte perforée A				
Objet de quête				
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	1	1	1
0	0	1	0	0
0	0	1	0	0

2nd lecteur de carte -> positionnez le sur 3 pour déployer nouvelle 2nde section -> 1er lecteur de carte -> positionnez le sur 4 pour déployer nouvelle 1ère section -> 3ème lecteur de carte -> insérez y carte perforée A -> positionnez le sur 3 pour déployer 3ème section -> 1er lecteur de carte -> positionnez le sur 2 pour déployer nouvelle 1ère section -> 2nd lecteur de carte -> positionnez le sur 2 pour déployer nouvelle 2nde section -> 3ème lecteur de carte -> positionnez le sur 4 pour déployer nouvelle 3ème section

filez à l'Est -> combat 2 -> 4ème secteur avec gaz -> déplacez ventilateur vers le Sud -> "nouveau Harlan" de Lora Rike 6/9 dans casier -> en reculant ventilateur, bouton vert sur planche ouvre grille Sud Est -> repassez de l'autre côté avec ventilateur -> tirez sur cible vert au Nord (carré violet) lèvera grille -> déplacez ventilateur jusqu'à côté de grande caisse



positionnez les de façon a pouvoir marcher sur plaque pression métal (carré orange) qui déclenchera rayon d'énergie ouvrant grille centre Est qui vous aidera pour ...



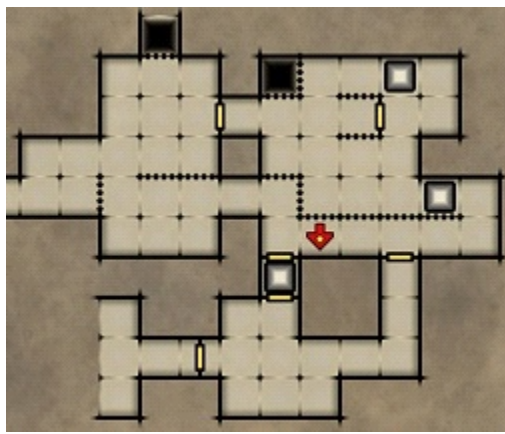
remplacez grande caisse au Nord qui interceptera rayon d'énergie -> faites en sorte de pouvoir tirer ventilateur vers l'Est pour atteindre Sud Est - coffre dans gaz (carré orange - ok voir ci dessous)

petite salle -> tirez ventilateur -> petit bouton sur mur Nord lève mur mitoyen -> combat 1



levier vert -> poussez ventilateur vers Ouest -> déplacez grande caisse dans trou Nord -> tirez ventilateur sur grande caisse dans trou Nord





**secret** : masse incinératrice & gants garde mains d'adepte dans coffre

**Incinératrice**  
Unique Masse à 1M (arme contondante)  
A une chance d'appliquer un effet brûlure.

**Dégâts 31**

À chaque coup porté :


- 25% de chance d'appliquer un effet brûlure :
  - Dure 5 secondes
  - Inflige 46.5 de dégâts élémentaires par seconde (dépend de ton niveau)
  - Inflige 50% de ces dégâts aux ennemis proches

Dégâts (ennemis mécaniques) +35%

⚙ Temps pour seconde attaque 0.25

➡ Portée (en cases) 1

🕒 Délai d'utilisation (en sec.) 1.6



**Garde-mains d'adepte**  
Unique Gants

**Intégrité maximale +40**

Énergie maximale +100  
Régén. d'énergie +0.3  
Tech +2  
Vitesse de recharge +10%  
Dégâts des gadgets +10%

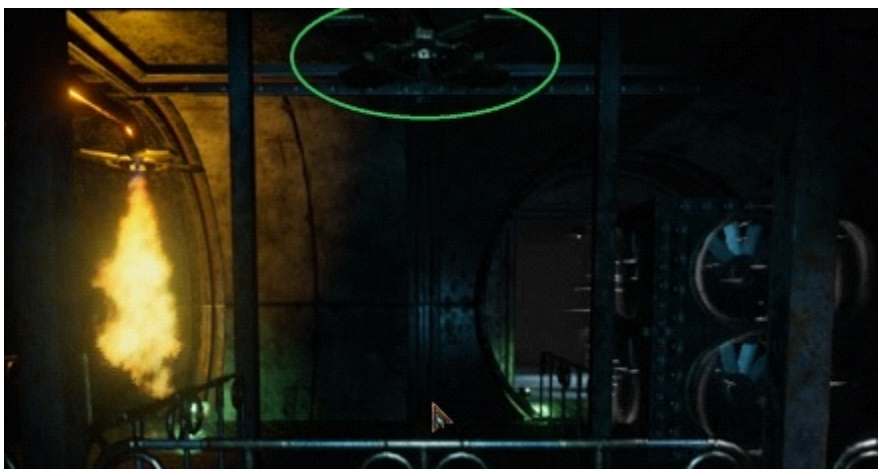


Ouest -> vous titubez - combat 1 - [kit de réparation](#)

**niveau 13**

Armurier IV - [Arme contondante IV](#) - Barrage III - Fusil III  
[je dispose de 17 kits de réparation](#)

[bouton vert](#) -> [salle des jets de flammes](#) -> [plaques pressions métal](#) les commandent - 8 [munitions](#) & [note de Corine Steel 5/6](#) dans [coffre](#) -> vous aurez [sans doute](#) a revenir au début de façon que la dernière flamme soit éteinte ([cercle vert](#)) pour que vous puissiez passer



refaites le tour -> poussez [3ème bloc de ventilation](#) -> [bouton vert](#) -> poussez [3ème bloc de ventilation](#) dans trou Est de [salle des ventilateurs](#)

**Je vais l'allumer et croiser les doigts.**

[grand levier](#)

Ça a l'air de marcher. Je devrais pouvoir accéder au laboratoire hydroponique maintenant.

Sud -> escalier

## l'étage hydroponique #3

Nord Est, là où il y avait fuite de gaz -> **secret** : **rondache de gel** & **amélioration d'intégrité** dans **coffre**


**Rondache de gel**  
Unique Bouclier léger

Les blocages réussis appliquent un effet gel aux attaquants.

Le gel inflige des dégâts pendant un temps, ralentit fortement les délais d'utilisation de la cible et affecte sa capacité à se déplacer rapidement.

À chaque coup direct porté par un ennemi :

- 30% de chance de :
  - Réduit de 45 les dégâts subis
  - Applique l'effet gel :
    - Dure 5 secondes
    - Inflige 23.3 de dégâts élémentaires par seconde (dépend de ton niveau)
    - Réduit de 75% la fréquence de mouvement de la cible
    - Ralentit de 50% les délais d'utilisation de la cible



Intégrité maximale +115

Sud, là où il y a avait nappe de gaz -> **jardin hydroponique**

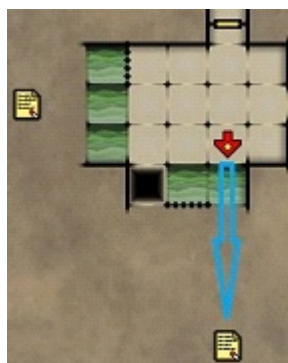
Je pense pouvoir utiliser cette bassine afin de faire pousser de la nourriture pour mon voyage. Il doit encore y avoir des graines de shainbaies dans une réserve de semences quelque part. La terre semble correcte, mais j'aurai aussi besoin d'un engrais à base de fumium pour accélérer le processus et améliorer la plante. Ah, et le système d'irrigation ne fonctionne pas, alors je ne vais pas échapper à une petite visite de l'usine de traitement des eaux.

- **Faire pousser des shainbaies (Nouveau)**

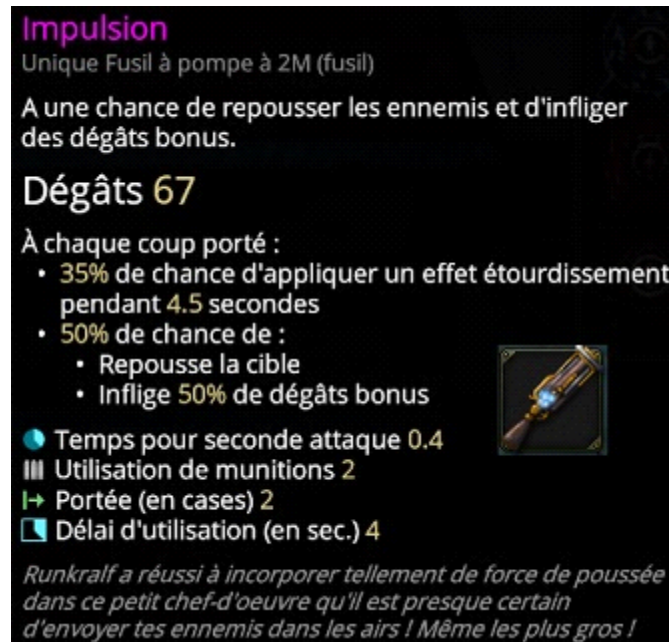
Je pense pouvoir faire pousser des shainbaies à l'étage hydroponique, mais j'ai besoin de certaines choses d'abord. Mettre des graines de shainbaies dans la terre, ajouter l'engrais de fumium puis activer le système d'irrigation de l'usine de traitement des eaux.

bouton vert Sud Ouest -> **local à dessin** -> 2 briques, **clé de l'aille de rangement**, casque en acier, kit de réparation, & note de *Rita Cattley* 7/11 dans **coffre**

bouton vert Sud -> bouton vert -> **salle avec acide dans trous** -> combat 2 -> 1er coffre aperçu à l'Ouest (**ok voir ci après**) - combat 1 à distance -> "trouée" vers le Sud, on ne connaît la distance - avec **fusil de commandement** (4 cases) rien ne se passe - avec **arme à fumium de base** (pas de limite de cases), cible verte est touchée (**flèche bleue**), trappe se relève



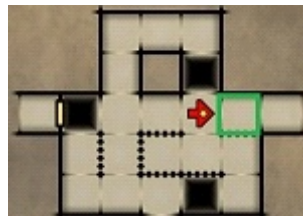
allez y -> plaque à pression réouvre trappe -> kit de réparation dans sac butin -> secret : brique, fusil à pompe impulsion & amélioration des dégâts des gadgets dans 1er coffre aperçu



bouton vert ouvre temporairement grille -> lancez vite brique sur plaque pression bois au Sud pour stopper poussoir au Nord -> levier vert dévoile passage secret pour salle avec acide dans trous -> Est -> salle des 2 pompes à l'arrêt -> escalier au Sud vers l'usine de traitement des eaux (ok cf. fin du paragraphe) - Nord -> bouton vert -> jardin hydroponique

Nord puis Ouest -> clé de l'aile de rangement sur serrure -> allez y -> "tremblement" -> grande salle - combat 3 - 5 munitions & kit de réparation - bouton rouge Sud (ok depuis salle d'entrée des réserves de semence) - bouton rouge Nord (ok + tard depuis salle des 2 tourelles) - bouton vert Ouest (ok + tard) - chalumeau découpe barrière de sécurité Ouest

salle des trappes -> 1er grand levier - déposez ou lancez briques sur plaques pressions bois -> levier vert au Centre -> 2nd grand levier au Nord - brique, gadget balise leurre supérieure, note de Jane Shaine 2/4 & amélioration d'énergie dans casier -> reste Ouest  
- en vous aidant des 2 grands leviers, déplacez puis faites tomber grande caisse dans trou Est (carré vert)



bouton vert -> salle des 2 tourelles -> combat 3 - kit de réparation -> 2 tourelles - 11 munitions -> engrais de fumium & note de Rita Cattley 8/11 dans casier



bouton vert Sud -> bouton vert -> grande salle -> bouton vert Ouest -> plaque à pression métal referme porte derrière vous dans salle des 6 grandes caisses -> 13 munitions & kit de réparation dans casier - au Sud, ce sont des supers cafards que l'on ne peut pas tuer -> placez grandes caisses comme indiqué -> grand levier (carré vert) pour lever 3 grilles -> attirez les depuis Nord (case orange) -> grand levier (carré vert) rapidement pour baisser 3 grilles qui les enfermera (carré violet)





gadgets stabilisateur supérieur, **clé en fer** & note de *Rita Cattley 9/11* dans coffre au Nord Ouest -> Sud -> **clé en fer** sur serrure -> plaque pression métal referme porte derrière vous -> **salle d'entrée des réserves de semences** -> *thaumaturge illusionniste* - kit de réparation - **1ère clé de réserve de semences**

Le thaumaturge illusionniste possède l'expression ultime de la thaumaturgie : il est capable de créer sa propre armée de sous-fifres qui le suivent aveuglément. □ À l'instar des autres thaumaturges, il aspire la vie de ses ennemis. Fais usage de toute ta puissance de feu pour le détruire rapidement, ou il te submergera de plus petits ennemis.

**ciblez le**

Ouest -> **1ère clé de réserve de semences** sur serrure Ouest -> **salle des 2 tourelles de feu** -> bouton vert -> levier vert -> **2nde clé de réserve de semences**, gadget servo booster supérieur, & note de *Rita Cattley 10/11* dans coffre -> 1/2 tour -> bouton vert pour Sud -> **salle de la 1ère boîte de batterie** -> boîte de batterie n° 1 (ok + tard) - bouton vert -> **salle du grand levier** -> poussez caisse - c'est bloqué (ok + tard en bouchant 1er trou avec grande caisse de **la salle de la 1ère batterie**) -> 1/2 tour

**salle d'entrée des réserves de semences** -> **2nde clé de réserve de semences** sur serrure Sud -> **salle de la grande caisse** -> combat 1 - 2 munitions - bouton vert du haut déclenche rayon d'énergie bloqué par grande caisse (ok + tard) - bouton rouge (ok + tard) - cassez mur Nord Est pour **amélioration de dégâts critiques**, note de *Diana Winters 7/7* & **3ème clé de réserve de semences** dans coffre



bouton vert Sud -> **salle vide** -> Ouest -> 1er trou de **salle du grand levier** (ok + tard) -> 1/2 tour -> **salle vide** -> 2nd coffre aperçu (ok cf. fin du paragraphe) - cassez mur Est



2 munitions & cellule d'énergie dans sac - grille devant caisse sur plaque pression bois (ok cf. fin du paragraphe) -> 1/2 tour -> grille devant serrure **3ème clé de réserve de semences** (ok + tard) -> 1/2 tour -> Nord Est -> bouton rouge (ok + tard depuis **salle de la 2nde boîte de batterie**)

1/2 tour jusqu'à **salle d'entrée des réserves de semences** -> **3ème clé de réserve de semences** sur serrure Est -> **salle des 6 grands leviers**

-> 2 **leviers verts** au Centre ouvrent & ferment grilles - position finale des **grands leviers Ouest & Nord** ...



pour atteindre **note de Rita Cattley 11/11** & **4ème clé de réserve semences** dans **coffre**

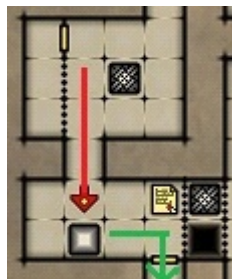
position finale des **grands leviers Ouest & Nord** ...



pour atteindre Sud -> **plaque pression métal** relève **définitivement** toutes trappes -> avancez

**salle de la 2nde boîte de batterie** -> 7 **munitions** & **note de Hendy Runkralf 3/4** dans **casier** -> 3 **leviers verts** pour éviter poussoirs afin de récupérer **batterie de réserve de semences** dans alimentation électrique -> installez la dans **boîte de batterie n° 2** -> **bouton vert Sud Ouest** -> **salle vide**

là, il semble qu'il n'y ait qu'une solution, c'est de passer par le Sud Ouest -> **salle de la 1ère boîte de batterie** -> poussez **grande caisse** dans **salle des 2 tourelles de feu** -> faites en sorte ensuite de pouvoir la pousser dans **salle de la 1ère boîte de batterie**

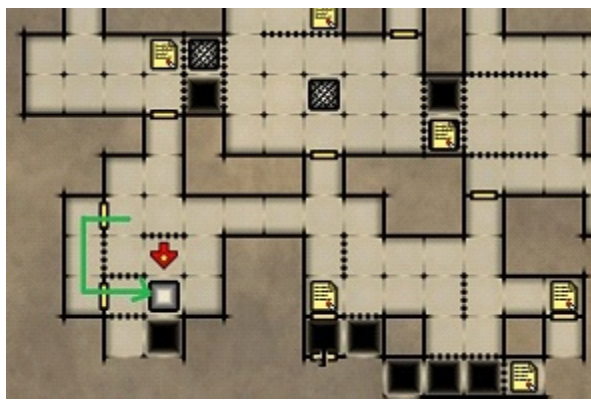


poussez la jusque dans **salle du grand levier** -> poussez la dans le 1er trou -> bougez **grande caisse** pour **grand levier** ouvrant & fermant grilles -> 6 **munitions** & "**sacrifice**" de **Lora Rike 7/9** dans **casier**

**vous**

Non ! Marcus sera de retour d'un jour à l'autre. Je ne peux pas laisser faire ça ! Je dois sortir de la tour et le prévenir avant que son vaisseau ne soit mis en pièces !

grâce au **grand levier**, déplacez **grande caisse** par le côté Ouest pour finir par la pousser dans le 2nd trou



Sud -> **salle de la boule de feu** -> 3ème coffre aperçu (ok bientôt) - placez **grande caisse** devant boule de feu -> **batterie pour réserves de semence** dans **boîte de batterie n° 3** - **boule de feu** devient inopérante

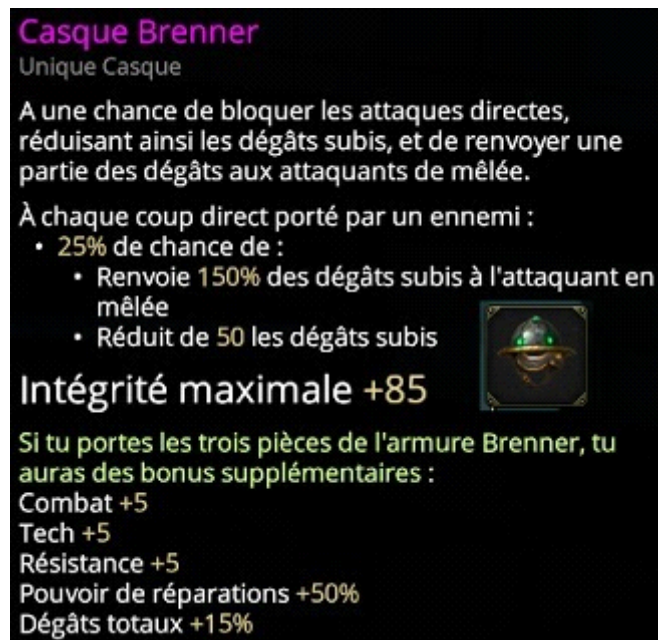
**salle de la 1ère boîte de batterie** -> posez **batterie pour réserves de semence** dans **boîte de batterie n° 1**

**salle de la grande caisse** -> **bouton rouge** est devenu **bouton vert du bas** -> grande caisse disparaît -> allez vite sur **téléporteur**

**Le système de positionnement Arx Vaporum est hors-ligne.**

**vous ne savez pas où vous êtes**

grande caisse est ici - **secret** : *note de Dwayne Hobbes 1/1* & **casque Brenner** dans **coffre**



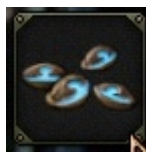
**bouton vert** -> combat 1 -> **chalumeau découpe** **barrière de sécurité** -> **téléporteur**

vous êtes dans **la salle du téléporteur** (anciennement **salle de la grande caisse**) -> **bouton vert du haut** déclenche rayon d'énergie qui n'est + bloqué -> **salle vide** -> grille devant **serrure 3ème clé de réserve de semences** est dorénavant baissée -> **salle de la boule de feu** -> déplacez **grande caisse** jusque dans **salle vide** -> poussez la dans trou

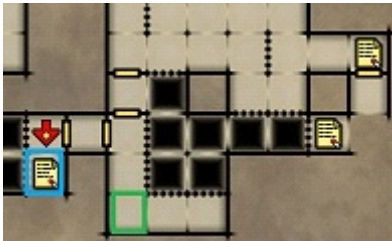


**3ème clé de réserve de semences** dans **serrure 3ème clé de réserve de semences** ouvre grille -> **local de semences** -> prenez **graines de shainbies** dans **réservoir de semences**





manivelle (carré vert) dévoile passage secret -> secret : fusible tech, condensateur de fumium & pistolet répétiteur dans 3ème coffre aperçu



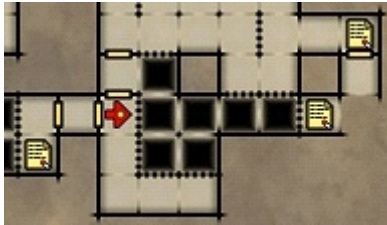
**Répétiteur**  
Unique Pistolet à 1M (pistolet)  
A une chance de se recharger après avoir tiré sans délai d'attente.

**Dégâts 45**

Après utilisation :

- 50% de chance de réinitialisation instantanée
- Temps pour seconde attaque 0.4
- Utilisation de munitions 1
- Portée (en cases) 3
- Délai d'utilisation (en sec.) 2.5

depuis ici, muret vous bloque pour tirer vers caisse sur plaque pression bois (ok cf. ci dessous)



salle de la 1ère boîte de batterie -> dans boîte de batterie n° 1, récupérez batterie pour réserves de semence -> salle de la boule de feu  
-> placez batterie pour réserves de semence dans boîte de batterie n° 3 - boule de feu est opérante - elles frappent à l'Est en passant au dessus du muret -> dans boîte de batterie n° 3, reprenez batterie pour réserves de semence -> boule de feu redevient inopérante reposez la dans boîte de batterie n° 1 de salle de la 1ère boîte de batterie -> salle vide -> grille à l'Est s'est levée -> secret : clé de fumium, fusible de résistance & fusil canon lourd dans 2nd coffre aperçu

**Canon lourd**  
Unique Fusil à 2M (fusil)  
Offre une puissance de feu extrême et une défense améliorée mais baisse la précision et consomme beaucoup de munitions. Le canon lourd te fait reculer lorsque tu tires.

**Dégâts 100**

Résistance +5  
Précision -5

• Temps pour seconde attaque 0.75  
• Utilisation de munitions 3  
• Portée (en cases) 4  
• Délai d'utilisation (en sec.) 4.5

filez au jardin hydroponique -> posez engrais de fumium dans conteneur pour additif - plantez graines de shainbies dans terre  
il reste a activer le système d'irrigation ...

Est -> salle des 2 pompes à l'arrêt -> escalier au Sud vers ...

**l'usine de traitement des eaux**

l'entrée -> bouton vert -> combat 1

## niveau 14

Armurier IV - Arme contondante V distributeur - Barrage III - Fusil III  
je dispose de 21 kits de réparation

16 munitions, épée en alliage & "ce n'était pas lui" de vous dans coffre -> Sud -> entrée d'eau principale

L'entrée d'eau principale. Je dois l'activer pour régler le problème d'irrigation à l'étage au-dessus.

- Activer l'entrée d'eau principale (Nouveau)  
J'ai trouvé l'entrée d'eau principale. Si je l'active, cela devrait relancer l'écoulement d'eau du système d'irrigation à l'étage hydroponique.

2 grilles fermées (ok + tard) - console initiant 2 rayons d'énergies bloqués par "caisse dans plateforme flottante Ouest" (ok voir ci dessous) & "caisse dans plateforme flottante Est" (ok + tard) - bouton rouge Nord Ouest (ok + tard par l'autre côté)

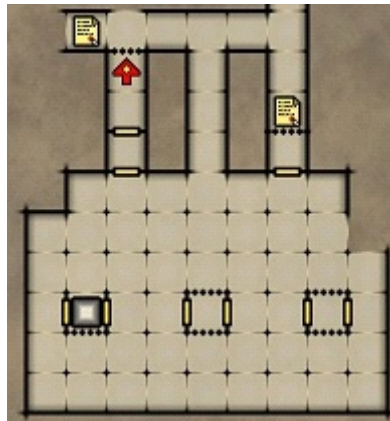
Sud -> Bouton vert -> salle des 4 manivelles -> combat 3 - combat 2 - manque poignet de valve à manivelle Est (ok + tard) - 3 autres manivelles (ok + tard - celles au Centre commandent les 2 autres via transfert d'eau)

Mince. Je dois trouver une autre poignée quelque part.

grille entrée d'eau auxiliaire Sud Ouest fermée (ok voir ci dessous) & grille entrée d'eau auxiliaire Sud Est fermée (ok + tard)

Sud -> bouton vert -> 5 munitions, dague en alliage, gadget déchargeur supérieur & kit de réparation dans coffre

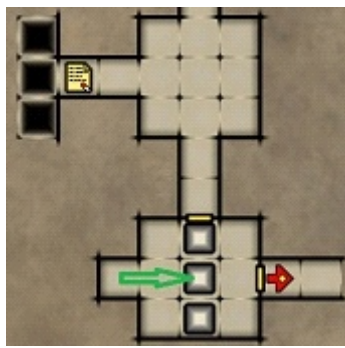
Ouest -> barrière bleue (ok voir ci après) -> Sud -> salle des 3 cages -> libérez araignées avec boutons verts - plaque pression Est ouvre grille Nord Est pour clé rouillée & gadget projecteur supérieur dans sac -> piègez araignées dans cages Est & Centre avec boutons verts correspondant - elles enfonceront les plaques pression métal qui s'y trouvent - lumières au dessus deviennent verte -> déplacez grande caisse dans cage Ouest - lumière au dessus devient verte - enfoncera plaque pression métal Ouest qui lèvera grille Nord Ouest -> clé rouillée sur serrure -> bouton vert sur console désactive barrière bleue



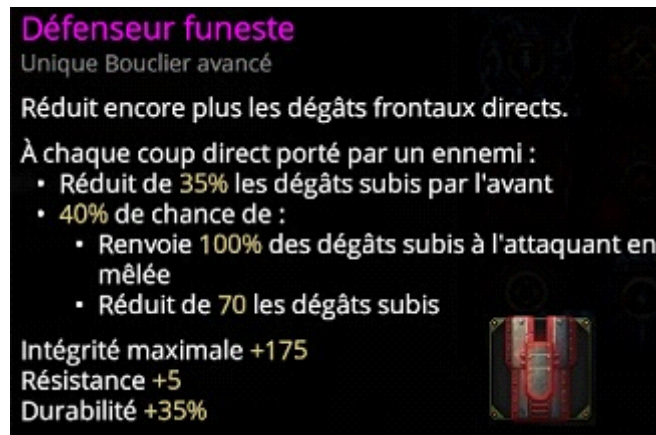
1/2 tour -> Ouest -> "tremblement" -> bouton vert -> entrée d'eau auxiliaire Sud Ouest -> manivelle verte -> bouton vert ouvre grille

salle des 4 manivelles -> manivelle Ouest fait monter niveau d'eau qui lèvera "caisse dans plateforme flottante Ouest" dans entrée d'eau principale -> allez y

Ouest - vous passez sous "caisse dans plateforme flottante Ouest" - 1er coffre aperçu au Sud (ok voir ci après) -> salle du réceptacle Ouest -> petit carrefour Ouest -> combat 2 - kit de réparation - levier pont à bascule Ouest (ok voir + bas) - bouton vert Sud -> salle des 3 grandes caisses -> cassez mur fissuré Ouest pour 9 munitions & note de Jane Shain 3/4 dans casier - déplacez 3 grandes caisses sur autant de plaques pression métal en finissant Centre



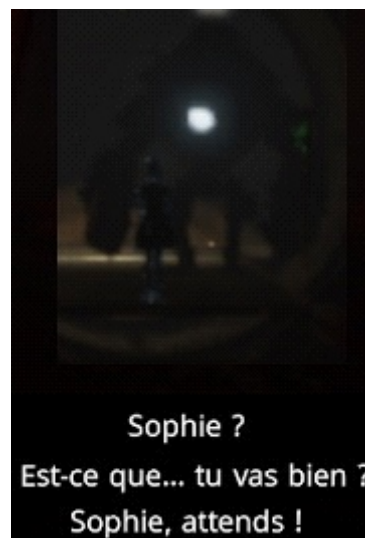
Est -> 5 munitions, arme à fumium premium & bouclier défenseur funeste dans 1er coffre aperçu



1/2 tour -> petit carrefour Ouest -> Ouest -> levier pont à bascule Ouest -> ça ne marche pas ...

Merde !  
Je ne peux pas traverser sans un pont.

jusqu'à ce que vous aperceviez Sophie



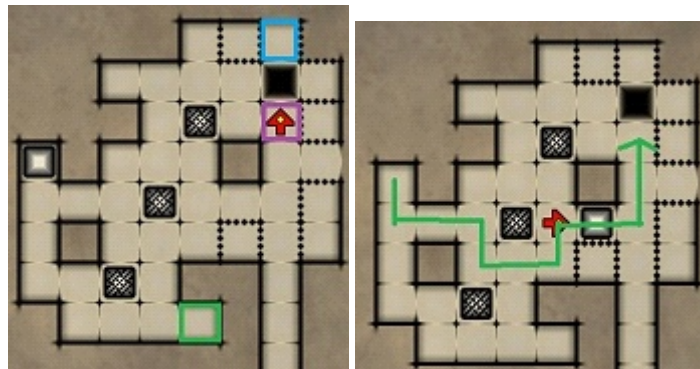
le pont à bascule Ouest se forme -> allez y -> bouton vert -> bouton vert -> salle des 2 toupies - boutons verts actionnent plaques pression bois qui ouvrent chacune une grille - vous devez aller d'alcôve en alcôve dans un temps limité -> clé rouillée, cape vétéran & note de Rita Cattley 11/11 dans 1er coffre - pour les 3ème bouton & 4ème bouton verts, vous devrez lancer munition sur plaque pression bois verte - amélioration du pouvoir de réparation, fusil blaster funeste & 6 munitions dans 2nd coffre



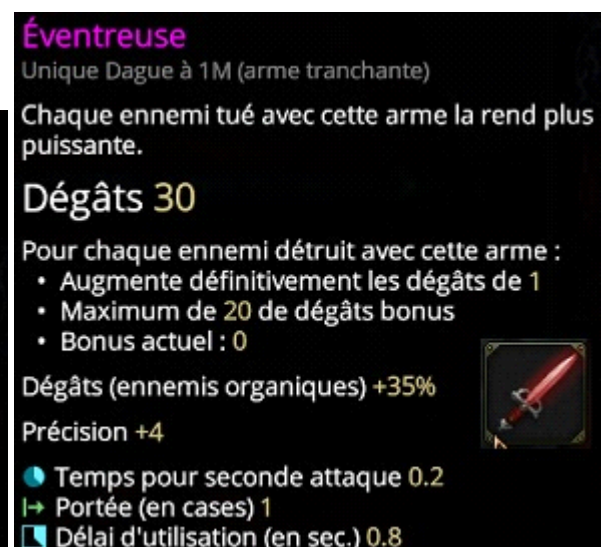


clé rouillée sur serrure -> combat 3 - 6 munitions & cellule d'énergie -> grille fermée (ok voir ci dessous)

salle des jets de flammes -> boutons verts pour progresser - masse élite & gadget chalumeau supérieur dans 1er coffre (carré vert) - grand levier (carré violet) relève trappe - pour atteindre 2nd coffre (carré bleu) déplacez grande caisse dans trou ...

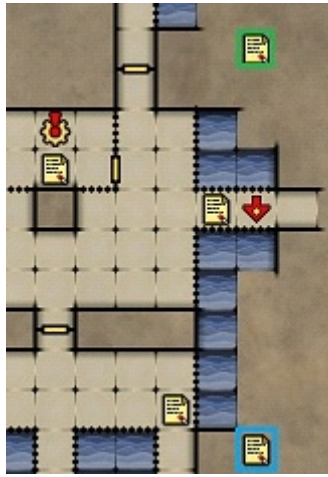


pour amélioration dégâts des gadgets, kit de réparation, dague éventreuse & bottes Brenner



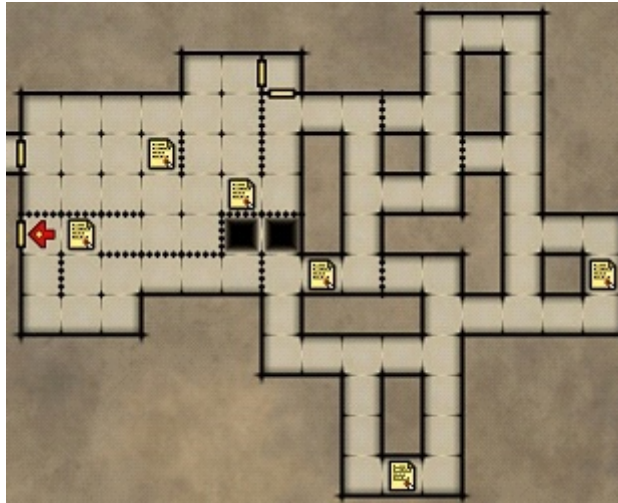
Est -> bouton vert ouvre grille qui était fermée -> grande salle des caisses -> combat 3 - kit de réparation - kit de réparation - poignet de valve, note de Daniel Haskerman 4/5 & blindage solide dans 1er coffre - grand levier - tirez grande caisse pour tenue de fanatique, gadget zappeur supérieur & dans 2nd coffre -> Est -> bouton vert - était bouton rouge Nord Ouest de l'autre côté -> entrée d'eau principale

salle des 4 manivelles -> posez poignet de valve sur manivelle Est -> manivelle Est fait monter niveau d'eau qui lèvera "caisse dans plateforme flottante Est" dans entrée d'eau principale -> allez y -> 2nd coffre aperçu au Sud (carré bleu - ok cf. fin du paragraphe) - tirez avec arme à fusion de base (ou équivalent du moment que ce soit en longue distance) sur cible verte au Nord (carré vert - sera revue en fin de paragraphe)



salle du réceptacle Est -> 3ème coffre aperçu au Sud (ok cf. fin du paragraphe) -> Nord -> bouton vert -> salle des tuyaux verticaux -> combat 2 - veste d'élite, kit de réparation, 6 munitions & "l'oeil du spectateur" d'Harlan E. Stagg 8/8 e dans coffre -> bouton vert

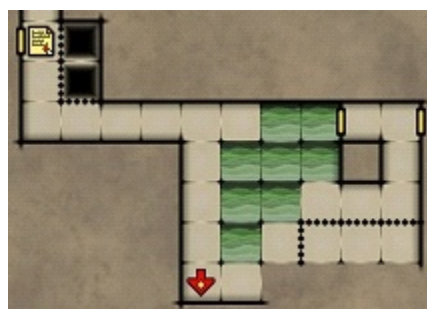
salle des tuyaux horizontaux avec parcours boules de feu & alcôves -> 1er grand levier - manivelle commande jet de feu & trappe -> pistolet impérial & rondache vétéran dans casier -> kit de réparation, 7 munitions, cellule d'énergie & note de Lora Rike 7/9 dans coffre -> dépassez 2nd grand levier -> poussez 2nde grande caisse dans 1er trou -> 3ème grand levier -> 1/2 tour -> 2nd grand levier -> manivelle commande jet de feu & trappe -> 1er grand levier -> manivelle commande jet de feu & trappe -> poussez 1ère grande caisse dans 2nd trou



bouton vert -> bouton vert -> double salle simple -> combat 3 - 4ème coffre aperçu derrière grille (ok voir ci après) - combat 1 à distance - tirez sur cible verte Sud -> Sud puis Ouest -> combat 1 - kit de réparation -> tirez sur cible verte Nord -> 1/2 tour -> kit de réparation & cellule d'énergie dans 4ème coffre aperçu

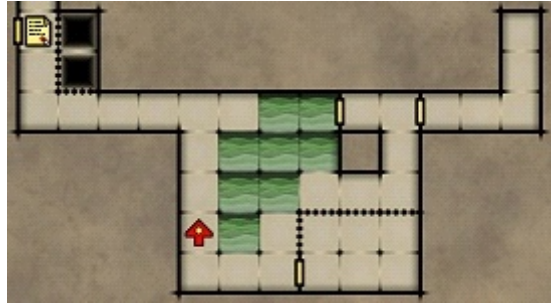
bouton vert Est -> chambrée -> 5 munitions & bouclier vétéran dans armoire - 8 munitions, gants de contremaître & bottes de contremaître dans armoire -> 1/2 tour -> double salle simple -> bouton vert Ouest -> porte fermée (ok voir ci dessous) - réceptacle d'un rayon d'énergie

salle des trappes -> 3 plaques pression métal & cible verte pour passer vite par le Nord vers Est -> serrure nécessite clé rouillée (ok voir ci après) -> grand levier ouvre grille au Sud -> plaque pression métal & même cible verte pour 1/2 tour jusqu'au début -> de nouveau, 3 plaques pression métal pour passer par Ouest vers Sud



clé rouillée & "Mes enfants" de Lora Rike 8/9 dans coffre -> 2 plaques pression métal pour clé rouillée dans serrure lèvera porte

Nord Est -> **gadget embout d'acide supérieur** dans **coffre** -> **cible verte** puis vite sur **plaque pression métal sous serrure** - écarterz vous vite pour que rayon d'énergie frappe réceptacle d'un rayon d'énergie -> reste a repartir depuis le Sud Ouest vers le Nord ...

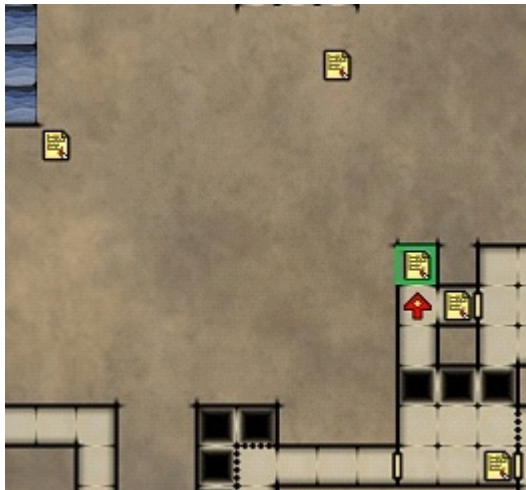


Ouest -> porte **qui était fermée est** ouverte -> **bouton vert** -> **salle des 4 manivelles** -> **entrée d'eau auxiliaire Sud Est** -> **manivelle** -> **bouton vert** lève grille -> **manivelle Centre Ouest** -> **manivelle Ouest** fait monter niveau d'eau qui lèvera "caisse dans plateforme flottante Ouest" dans **entrée d'eau principale** -> allez y -> **console initiant 2 rayons d'énergies** ouvrira les 2 grilles -> **clé d'ascenseur du sous marin : centrale électrique** & **épée de guerre élite** dans **casier** -> **manivelle**

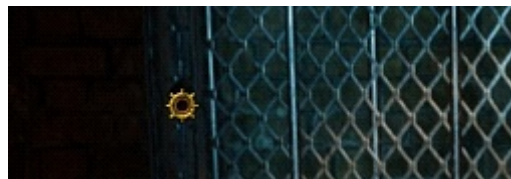
Parfait ! Il devrait maintenant y avoir assez d'eau dans le système d'irrigation.

une bonne chose de fait ... reste a atteindre nos 2 coffres aperçus restants

filez dans **double salle simple** -> **petit bouton** au dessus de **cible verte** ...



dévoile 1er passage secret vers Ouest -> **petit bouton** dans grille ...



dévoile 2nd passage secret vers Nord -> allez y -> **secret** : **pistolet temporisateur** dans 3ème coffre aperçu - combat 2

**Temporisateur**  
Unique Pistolet à 1M (pistolet)  
Inflige plus de dégâts aux cibles avec un effet négatif.

**Dégâts 67**

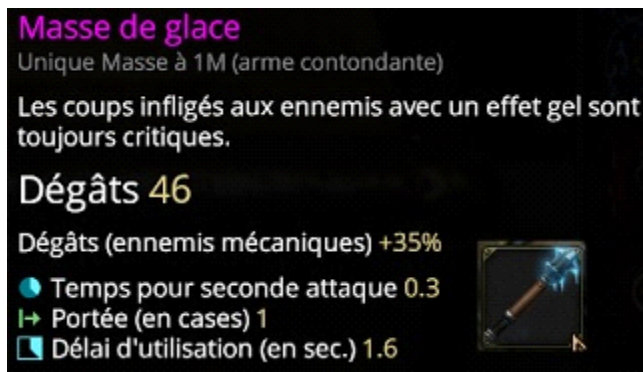
À chaque coup porté à une cible avec un effet :

- Inflige 40% de dégâts bonus

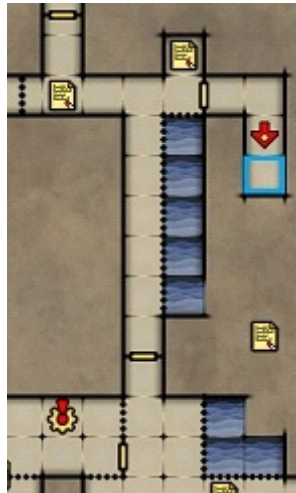
● Temps pour seconde attaque 0.4  
■ Utilisation de munitions 1  
→ Portée (en cases) 4  
■ Délai d'utilisation (en sec.) 2.5

1/2 tour -> Ouest -> **secret** : **amélioration de dégâts des armes**, **masse de glace** & **gadget aspirateur supérieur** dans **coffre**

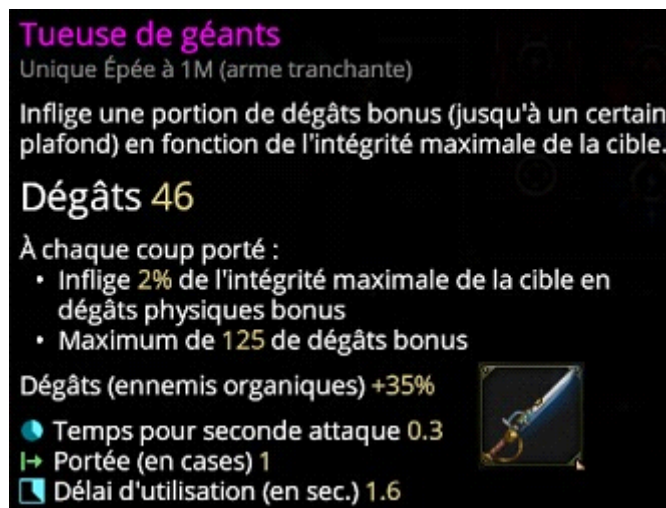




salle des 4 **manivelles** -> sous "caisse dans plateforme flottante Est" dans **entrée d'eau principale** -> **cible verte** au Nord **n'étant pas liée** aux 2 secrets précédemment, le 3ème doit être "ailleurs"-> tirez de nouveau dessus avec **arme à fumium de base** (ou autre arme longue distance) dévoilera **passage secret au Nord**



**secret** : **clé de fumium**, **épée tueuse de géants**, **fusible de combat** & **condensateur de fumium** dans **coffre**



**niveau 15**

**Armurier V armature en fumium** - Arme contondante V distributeur - Barrage III - Fusil III  
je dispose de 24 kits de réparation

escalier au Nord

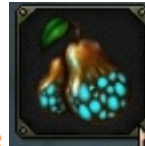
## **l'étage hydroponique #4**

salle des 2 pompes en fonctionnement (**à l'arrêt précédemment**) -> combat 1 + tourelle - **cellule d'énergie** & 9 **munitions** -> **jardin hydroponique** -> **manivelle**

**Quelques heures plus tard...**



croissance très rapide !

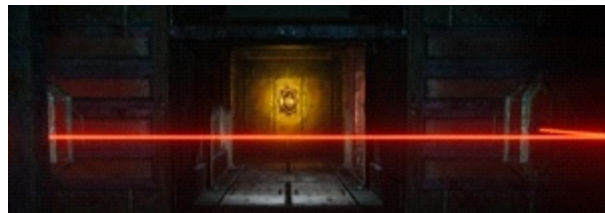


prenez **shainbaie**

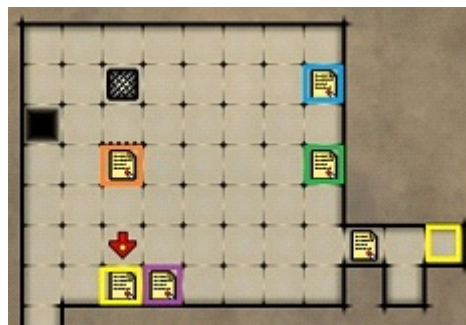
je décide d'aller, via l'**ascenseur du personnel**, dans

## enceinte d'expériences spéciales #2

**clé de fumium** sur **serrure Nord Ouest** -> **grand levier** ouvre grille Nord -> **téléporteur Nord Ouest** -> **la salle des rayons rouges** -> vous devrez passer sous couvert des **toupies** -> **grand levier Est (carré vert)** -> **grand levier Nord Est (carré bleu)** -> **levier Sud (carré violet)** -> Est -> **plaque à pression métal** déclenche rayon rouge formant une clôture extérieure



**levier Centre Ouest (carré orange)** l'annihile



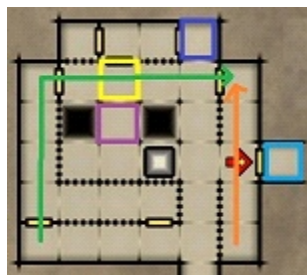
enrangez **emblème doré Sud** puis **emblème doré Sud Est (carrés jaunes)** -> **téléporteur Sud Est** -> **enceinte d'expériences spéciales**

**clé de fumium** sur **serrure Nord** -> **grand levier** ouvre grille Nord Est -> **téléporteur Nord** -> **salle des 3 boutons** -> **bouton droit** pour déplacer 3 des 4 **grandes caisses** dans trous (**carrés violets**) - **bouton droite** pour Sud Ouest en reculant avec **4ème grande caisse** - laissez la à l'emplacement de la porte pour coincer cette dernière quand elle se baissera -> **1er grand levier**



bouton gauche pour Nord via Est -> 2nd grand levier -> bouton Centre -> engrangez emblème doré au Nord Est -> Sud pour téléporteur -> enceinte d'expériences spéciales

clé de fumium sur serrure Nord Est -> grand levier ouvre grille Ouest -> téléporteur Nord Est -> salle des portes -> 3 boutons verts dont 1 commande 2nd rayon d'énergie & 1 levier commandant 1er rayon énergie / déplacez grande caisse Sud dans trou Nord Est (carré bleu foncé) -> faites en sorte que le 1er rayon d'énergie (flèche verte) atteigne réceptacle au Nord Est - il vous faudra jeter brique sur plaque pression bois au bon moment (carré jaune) - grille Est de lèvera -> poussez y grande caisse Est (carré bleu)

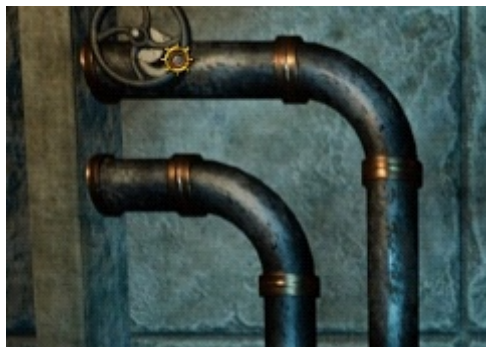


aidez vous du 2nd rayon d'énergie (flèche orange) pour déplacer grande caisse Nord dans 2nd trou Ouest (carré violet) -> tirez grande caisse Est (carré gris) -> engrangez emblème doré à l'Est -> Sud pour téléporteur -> enceinte d'expériences spéciales

ascenseur du personnel -> la zone de construction - ascenseur du sous marin -> clé d'ascenseur du sous marin : centrale électrique dans serrure

## la centrale électrique #1

l'entrée -> Est -> salle des 6 trous -> combat 2 -> tirez sur mur fissuré au Nord relève puis sur cible verte relèvera trappe -> marteau de guerre de siège à deux mains, fusil royal & fusible de combat dans coffre - manivelle dévoile passage secret



secret : amélioration d'énergie & amélioration de circuit dans coffre

### niveau 15 bis

Armurier V armature en fumium - Arme contondante V distributeur - Barrage III - Fusil III - Conversion de fusion I  
je dispose de 24 kits de réparation

salle des 9 plaques pression bois -> je vais attendre de voir si on peut trouver un indice type dessin de morpion (en fait, il est pas loin - ok cf. fin du paragraphe)

1/2 tour -> l'entrée -> bouton vert -> grande salle rectangulaire -> serrure Nord Ouest nécessite clé rouillée (ok + tard) - porte Sud Est fermée (ok bien + tard) - bouton vert Sud -> salle du générateur électrique principal



Le générateur électrique principal. Je dois l'activer pour recharger mon sous-marin.

• Activer le générateur électrique (Nouveau)  
Je peux recharger mon sous-marin à la centrale électrique, mais je dois d'abord activer le générateur électrique.

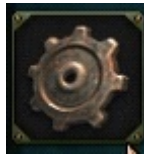
combat 2

niveau 16

Armurier V armature en fumium - Arme contondante V distributeur - Barrage III - Fusil III - Conversion de fusion II  
je dispose de 24 kits de réparation

bouton rouge Ouest vers **commande de refroidissement** (ok + tard) - serrure Est vers **carburant** nécessite clé en argent (ok + tard) -  
bouton rouge Sud vers **bureau** (ok voir ci dessous) - bouton vert Sud Est

salle des 3 **mécanismes** -> **plaque pression bois** déclenche rayon d'énergie qui, s'il frappe son réceptacle => évitez le, ouvrira ou  
fermera alternativement grilles Ouest & Est - 2 **plaques pression métal extérieures** ferment trappes - 2 **plaques pression métal**  
**intérieures** ouvrent trappes -> récupérez **engrenage** dans **mécanisme Centre Ouest**



déposez le dans **mécanisme Nord Est** lèvera grille Nord Est -> allez y -> 5 **munitions**, **kit de réparation** & **note d'Hendy Runkralf 4/4**  
dans **coffre** -> **amélioration d'intégrité** & **note du bureau suprême 3/3** dans **tiroir**

Il n'y a pas de grande récompense sans grand sacrifice !

**petite pièce du téléporteur** -> **bouton vert** ouvre trappe -> sautez, vous décédez ! -> **si ce n'est pas vous qu'il faut sacrifier, alors, c'est un**  
**objet de valeur** -> déposez **n'importe quel objet unique** sur trappe -> **bouton vert** pour le faire tomber - grille se lève -> **téléporteur** ->  
**secret** : reprenez **objet unique** - **amélioration de dégâts critiques**, **amélioration de dégâts des armes** & **fusil impérial** dans **coffre**



**téléporteur** -> **petite pièce du téléporteur** -> **salle des 3 mécanismes** -> reprenez **engrenage** dans **mécanisme Nord Est** -> déposez le  
dans **mécanisme Nord Ouest** - grille Nord Est se lève -> vous êtes bloqué par 1 des grilles Ouest (**carré rouge**) -> depuis Sud Est ->  
lancez **brique** sur **plaque pression bois** (**rond bleu**) & filez rapidement au Nord (**flèche verte**)

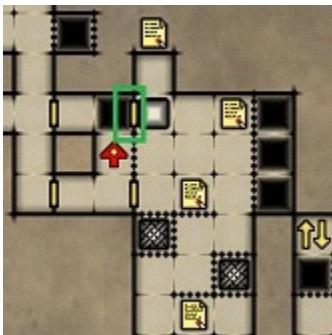


Ouest -> bouton vert -> bureau de la salle du générateur électrique principal -> code de sécurité (ok + tard) - grand levier (ok + tard) - clé rouillée & note de Daniel Haskerman 5/5 dans casier -> bouton vert

Nord -> grande salle rectangulaire-> 2 thaumaturges illusionnistes - kit de réparation - kit de réparation - kit de réparation -> clé rouillée sur serrure Nord Ouest -> salle du miroir -> cassez mur fissuré



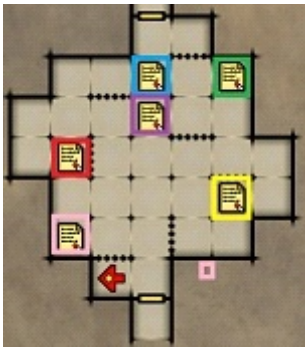
poussez y 1 des 2 grandes caisses -> bouton rouge (ok + tard) - porte fermée (ok + tard) -> Nord -> station de chargement -> tirez grande caisse & cassez mur fissuré - bouton rouge (ok + tard) - levier rouge (ok + tard) -> Ouest -> 2 leviers verts - laissez ouvert au Nord (rectangle vert)



Ouest -> chalumeau découpe barrière de sécurité -> salle intermédiaire -> 1er coffre aperçu à l'Est (ok + tard cf. fin du paragraphe) - combat 2 - kit de réparation - fusible de résistance & kit de réparation dans coffre -> Ouest -> bouton vert -> bureau -> grille devant 2nd coffre aperçu (ok +- tard cf. fin du paragraphe) - 4 munitions & note de Corine Steel 6/6 dans casier -

Le code de sécurité pour accéder au générateur est le suivant :  
213134 - Corine Steel, Responsable d'atelier

Sud -> bouton vert -> salle des plaques pression métal a ordonner -> vous devez passez 1 seule fois sur toutes - les 6 avec un point blanc déclenche 1 des 2 rayons d'énergies a intercepter - l'ordre : Nord (carré bleu) - Nord Est (carré vert) - Sud Est (carré jaune) - Centre Nord (carré violet) - Ouest (carré rouge) - Sud Ouest (carré rose)



n'oubliez pas les plaques pression métal dans les coins Nord Ouest & Sud Est

porte au Sud s'ouvre -> bouton vert -> salle de commande de refroidissement -> thaumaturge illusionniste - kit de réparation - 9 munitions - tourelle - grille Sud fermée (ok voir ci dessous) - Ouest -> panneau "route de téléportation n° 13"

salle des téléporteurs défectueux -> plaque pression métal déclenche leurs déplacements

vous

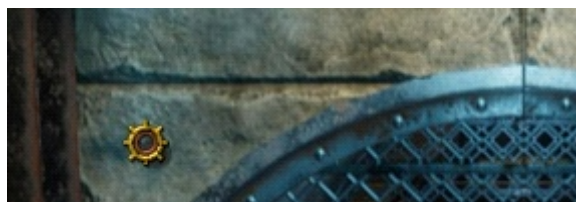
Pauvre hère. Ces téléporteurs ne sont vraiment pas conformes. Je devrais faire attention où je mets les pieds.

évitez **téléporteurs défectueux** en vous déplaçant dans les alcôves sinon vous serez téléporté dans flamme - **1er grand levier** -> **fusil à pompe de commando** & **kit de réparation** dans **coffre (carré vert)** -> **2nd grand levier** -> 1/2 tour -> Est pour **manivelle** éteint flamme -> 1/2 tour, volontairement, laissez vous téléporter

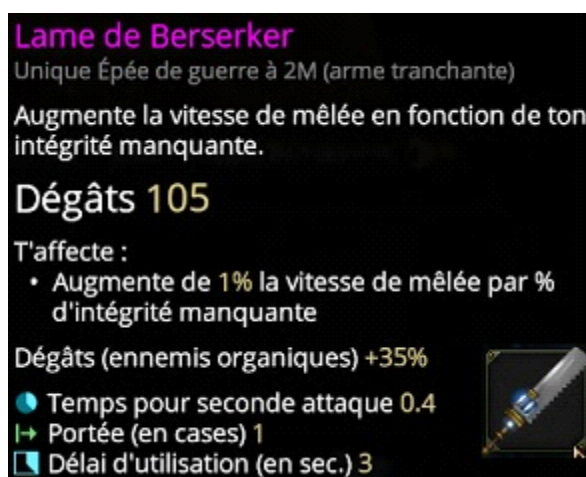


**plaque pression métal** stoppe déplacement **téléporteurs défectueux** -> **bouton vert**

**salle de la batterie** -> **combat 2** - **kit de réparation** - **combat 2** -> **petit bouton** à l'Est relève trappe au Sud



allez y -> **secret** : **lame de berseker à deux mains** dans **coffre**



**bouton vert** au Nord -> **bureau de la salle de commande de refroidissement** -> **clé en argent** & **gadget cryomineur supérieur** dans **casier** - **1er grand levier** ouvre grille - **2nd grand levier** rend opérationnel la commande de refroidissement



**bouton vert** Est -> **bouton vert** -> **salle du générateur électrique principal** -> **clé en argent** sur **serrure** Est vers **carburant** -> allez y



salle vide -> Sud -> combat 1 - 11 munitions & fusible tech dans coffre -> bouton rouge (ok voir ci après) -> 1/2 tour, Nord -> bouton vert

passage de sécurité de carburant -> 12 munitions & note de Jane Shain 4/4 dans coffre - 2 grands leviers -> combat 3

### niveau 17

Armurier V armature en fumium - Arme contondante V distributeur - Barrage III - Fusil III - Conversion de fusion III  
je dispose de 25 kits de réparation

levier vert Est ouvre grille Sud -> bureau du passage de sécurité de carburant -> bouton vert -> Ouest

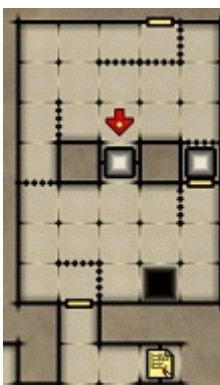
salle du générateur électrique principal -> combat 3 - kit de réparation -> bureau de la salle du générateur électrique principal -> entrez 21 31 34 dans code de sécurité (cf. note de Corine Steel 6/6)



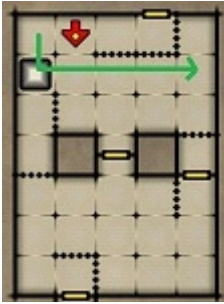
grand levier



Nord -> grande salle rectangulaire-> 2 rayons de fumium rouges - Sud Est -> au bon moment, levier vert ouvrira porte qui était précédemment fermée -> Est -> bouton rouge (ok voir ci après) - bouton vert -> 1ère salle -> bouton vert Centre -> 2nd salle -> kit de réparation & "téléportation sûre" de vous dans coffre - prenez batterie pleine dans boîte de batterie n° 2 - déplacez grande caisse bois sur plaque pression métal - bouton vert Nord -> 1ère salle -> posez batterie pleine dans boîte de batterie n° 1 -> bouton vert Sud Est ouvre grille -> 2nd salle -> placez grand caisse bois devant plaque pression métal -> bouton vert Nord & rapidement (la durée du rayon d'énergie Ouest) sur plaque pression métal pour pousser grande caisse bois vers 1ère salle



faites la tomber dans trou -> de **boîte de batterie n°1**, remplacez **batterie vide** dans **boîte de batterie n° 2** -> déplacez **miroir** au Nord Ouest & orientez le pour que soit touché le réceptacle au Nord Est par le rayon d'énergie (**flèche verte**) déclenché par **bouton vert Nord**



vous remarquez que le réceptacle Nord, à côté de la porte fermée, change temporairement de teinte - c'est lui qu'il faut maintenant toucher -> de **boîte de batterie n°2**, remplacez **batterie pleine** dans **boîte de batterie n° 1** -> déplacez **miroir** au Sud & orientez le pour que soit touché le réceptacle au Nord par le rayon d'énergie (**flèche verte**) déclenché par **bouton vert Sud Est**



porte fermée au Nord s'ouvre -> allez y -> 13 **munitions** & dans **coffre** -> **bouton vert** -> **salle mystérieuse** -> **kit de réparation** -> Est -> vous titubez

Harlan  
Tu es perdue, petite souris ?

Vous  
Ahh... Harlan, tu n'es que la marionnette de Lora !

Harlan  
Oh, ce que je suis pourrait te surprendre. Mais maintenant, laisse-moi te montrer le chemin, petite souris.

*golem de feu & golem magnétique* - **kit de réparation** - **clé en or** sur **serrure** -> **bureau de la salle mystérieuse** -> 100 **munitions**, **gadget réflecteur**, **kit de réparation** & "confinement" de *Lora Rike 9/9* dans **coffre**

vous  
Immunisée à quoi, Lora ? Contrairement à toi, je ne suis pas contaminée et rendue folle par la substance !

**grand levier** ouvre porte Sud -> allez y -> 21 **munitions** & **kit de réparation** dans **coffre** -> **bouton vert qui était rouge de l'autre côté** -> Ouest -> **grande salle rectangulaire**-> au bon moment, utilisez **gadget réflecteur** pour détruire les 2 sources des rayons de fumium rouges -> Nord Ouest

**salle du miroir** -> placez le de façon a dévier vers son réceptacle le rayon d'énergie (**flèche verte**) initié par **bouton vert qui était rouge auparavant** - porte Sud Ouest s'ouvre



allez y -> passez pas le Sud au bon moment -> **bouton vert** -> Nord -> **salle d'enfermement** -> positionnez d'abord **grande caisse bois** au Sud Ouest (**carré violet**)



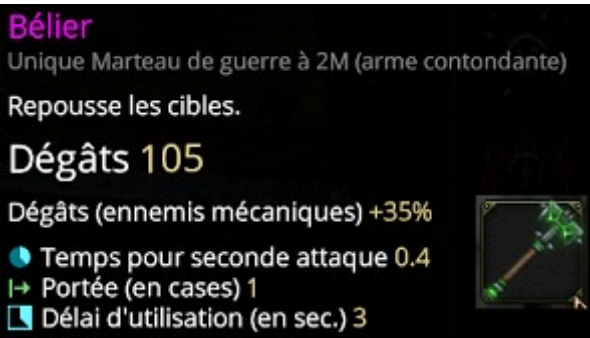
puis les 2 **miroirs** de façon a dévier vers son réceptacle le rayon d'énergie (**flèche verte**) initié par **bouton vert**



porte Nord s'ouvre -> **salle intermédiaire** -> Ouest -> **bouton vert** -> **bureau** -> **je ne l'ai pas trouvé moi même** - placer 3 **objets** dans le **casier de droite** - 1 **bruit se fera entendre à chaque fois**, ouvrira grille devant 2nd coffre aperçu



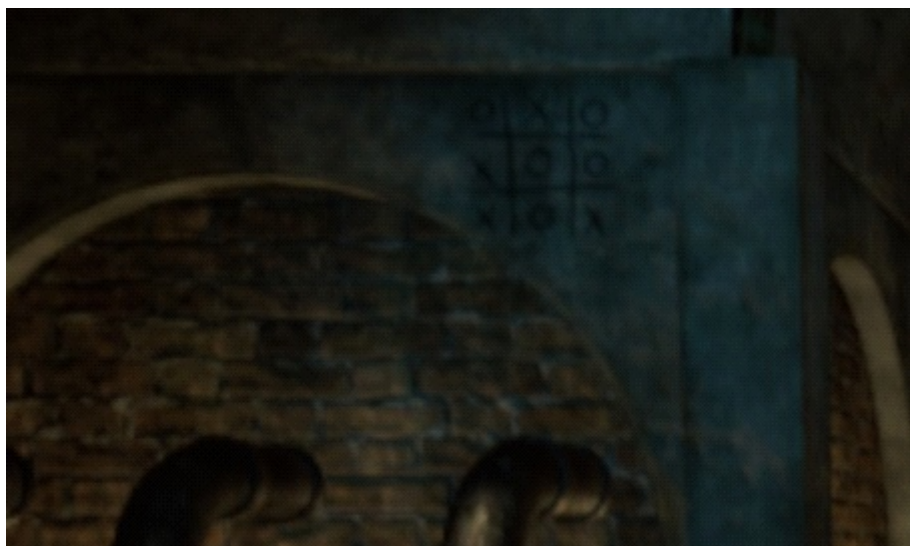
**secret** : **amélioration du pouvoir de réparation**, **clé de fumium** & **marteau de guerre à deux mains Béliér**



faites le tour par le Sud pour aller dans **station de chargement** -> poussez **grande caisse bois** dans trou -> **bouton vert** déclenche rayon d'énergie qui dévoilera **alcôve secrète** -> **secret** : 7 **munitions**, **amélioration dégâts des gadgets** & **cellule d'énergie** dans **coffre**

filez à l'**entrée** -> Est -> **salle des 6 trous** -> **boudiou, je l'avais pas vu au 1er passage !** : dessin de jeu du morpion sur le mur en hauteur





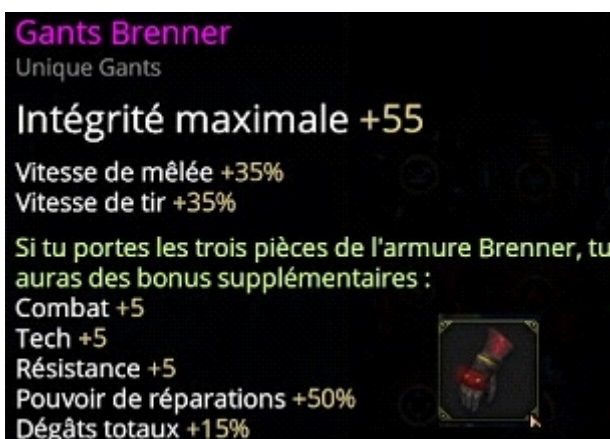
Nord -> **salle des 9 plaques pression bois** -> disposez 1 **munition (ou autre objet)** sur les 4 **plaques pression métal** marquées d'un "X" sur le dessin du jeu de morpion



vu du Nord - salle semblable à celles de **la ruche** & de **la zone de construction**

**Super secret trouvé !**

je vous laisse découvrir la **salle du super secret** : **amélioration de circuit**, **gants Brenner**, **tunique d'assassin**, **plastron protecteur**, **armure thaumaturgique** & **veste de Runkralf**



vous disposez du set complet d'équipements Brenner

**Tunique d'assassin**  
Unique Armure de combat (torse)


Les coups critiques avec n'importe quelle arme infligent l'effet étourdissement.

À chaque coup critique porté :

- Applique l'effet étourdissement pendant 3 secondes

**Intégrité maximale +225**

Combat +5

 Délai d'utilisation (en sec.) 5

**Plastron protecteur**  
Unique Armure lourde (torse)

Augmente le pouvoir de réparation lorsque l'intégrité est en dessous d'un certain niveau (les effets de réparation sont plus efficaces).

Avec une intégrité inférieure à 50% :

- Pouvoir de réparations +75%

**Intégrité maximale +300**

Résistance +5



**Armure thaumaturgique**  
Unique Armure thaumaturgique (torse)

Chaque ennemi détruit en portant cette armure la rend plus puissante.


Pour chaque ennemi détruit :

- Augmente définitivement la tech de 1
- Maximum de 20 de tech bonus
- Bonus actuel : 0

**Intégrité maximale +170**

Régén. d'énergie +2.3

Tech +5



**Veste de Runkralf**  
Unique Armure d'assaut

Augmente les dégâts bonus de l'exosquelette d'assaut.

Sur un exosquelette d'assaut :

- Fait passer les dégâts bonus maximums de l'exosquelette d'assaut à 100%

**Intégrité maximale +125**

Combat +3

Tech +3

Dégâts des gadgets +30%

Dégâts des armes +30%



### niveau 17 bis

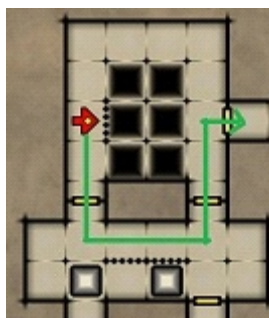
Armurier V armature en fumium - Arme contondante V distributeur - Barrage III - Fusil III - Conversion de fusion III - **Conducteur élémentaire I**  
je dispose de 28 kits de réparation

Sud -> -> **salle des 9 plaques pression bois** -> reprenez vos 4 **munitions (ou autres objets)** -> l'entrée -> **ascenseur du sous marin** -> la zone de construction -> **ascenseur du personnel**

## enceinte d'expériences spéciales #3

**clé de fumium** sur serrure Est -> **engrenage** dans **mécanisme 1 & 2** vous permettra de déplacer **grandes caisses bois** au Sud -> 2 **plaques pression métal d'ouvrir** les 2 grilles Centre Sud & de déplacer **engrenage** dans **mécanisme n° 3**

depuis **bouton vert Ouest**, dépêchez vous de rejoindre l'Est par le Sud (**flèche verte**)



1er emblème doré -> **bouton vert Est** -> reprennez **engrenage** dans **mécanisme n° 3** -> **bouton vert Ouest**, dépêchez vous de rejoindre l'Est par le Sud (**flèche verte**) -> **engrenage** dans **mécanisme n° 4** ouvre grille Est -> 2nd emblème doré -> reprennez **engrenage** -> **bouton vert Est** -> **engrenage** dans **mécanisme n° 3** -> Sud pour 3ème emblème doré -> **téléporteur**

**Emblèmes dorés trouvés : 9 / 9**

**bravo !**

**ascenseur du personnel -> la zone de construction -> ascenseur du sous marin**

## la centrale électrique #2

rendez vous dans **station de chargement**

• **Recharger le sous-marin**  
Sans énergie, le sous-marin ne bougera pas d'un pouce.

les 6 lumières rouges à côté indiquent le taux de charge - il faut le monter a fond en déchargement de l'énergie dans **réceptacle du sous marin (rond vert)**



**salle du miroir** -> déplacez le pour qu'il dévie **futur** rayon d'énergie vers l'Ouest via porte Sud Ouest **ouverte** -> Ouest de **station de chargement** -> vérifiez que les 2 portes Nord soient ouvertes -> **salle d'enfermement** -> positionnez **1 des 2 miroirs** dans recoin Nord, soit face au **réceptacle du sous marin** -> orientez le vers l'Est -> positionnez **2nd miroir** au Sud, face à celui de **salle du miroir** -> orientez le vers le Nord -> **salle du miroir** -> **bouton vert** déclenche rayon d'énergie (**flèche verte**) qui atteindra **réceptacle du sous marin**



**La station de chargement est maintenant opérationnelle.**

**station de chargement** -> les 6 lumières sont vertes - **levier vert** -> **cinématique**

**Le sous-marin est rechargé au maximum. J'espère qu'il aura assez d'énergie pour aller jusqu'aux îles.**

• **Libérer le sous-marin (Nouveau)**  
J'ai tout le nécessaire pour quitter la tour. Je peux lâcher le sous-marin dans l'eau en appuyant sur le levier de libération dans la zone de construction.

l'entrée -> **ascenseur du sous marin** -> **la zone de construction** -> **grand levier vert**

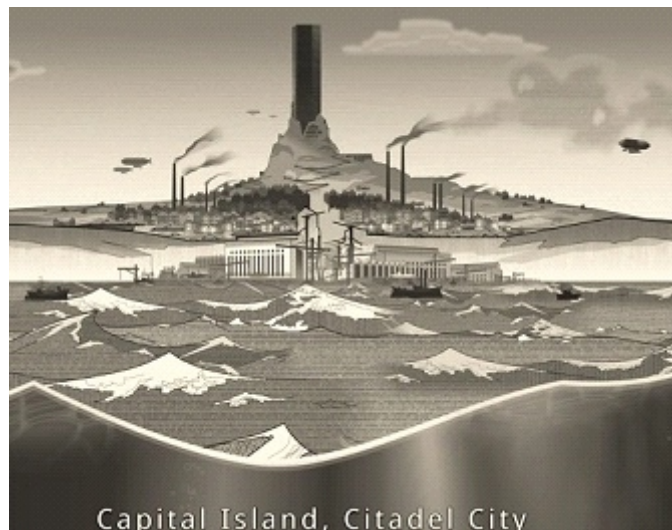
c'est la fin du jeu, je vous laisse découvrir ce qui va se passer

sachez juste que vous devrez affronter, classiquement, *Harlan E. Stagg* puis *le goliath* ....





en 3 étapes -> pour les 2 premières, il vous faudra utiliser le **gadget déflecteur** contre son rayon de fumium rouge - cela l'assommara quelques secondes - ce ne sera que dans ces instants qu'il pourra subir des dommages -> la dernière étape sera classique - juste" qu'il invoquera des *sbires*



la dernière image ...

## ~~~~~ BILAN DE LA PARTIE ~~~~~

concernant les gadgets, j'ai utilisé, quasiment exclusivement, **cryomineur** & **déchargeur**

je n'ai pas du tout employé l'option "arrêt du temps"

vidéo récapitulative avant dernier combat : <https://www.youtube.com/watch?v=uoVha7t9tpk>

prise en main du jeu -> 2 h 00 <- **paramétrage des touches + début partie jusqu'au niveau 3 en facile**

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 67 h 45

durée indiquée par le jeu avant **dernier combat** -> 29 h 50

## ~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

**comme pour tous jeux avec déplacement par cases -> ne rien pouvoir faire en diagonale est absurde**

### les défauts du jeu

1 crash - inventaire surdimensionné - absence de phase de repos, de nourriture et de mini carte

impossible de zoomer les cartes pour les voir entièrement

hors phase volontaire en "arrêt du temps", une bonne agilité clavier/souris est nécessaire en **combat** - c'est valable pour de rares séquences à réaliser (très) rapidement

quelques situations incohérentes de positionnements des ennemis - ces derniers disposent d'une IA plutôt basique

absence de jauge de santé des adversaires - que mangent ils ?

contrairement à ce qui nous est indiqué dans le didacticiel, à chaque fois que j'ai placé un **objet lourd** sur une **plaque pression**

métal, elle ne s'est jamais enfoncée ?

à la désinstallation du jeu, sur la partition C:\ (cf. paragraphe **Technique** en début de document), les sauvegardes ne sont pas effacées -> faites le manuellement

Recyclage de 29 748 éléments de LocalLow  
0% terminé


Nom : Fatbot Games, s\_r\_o\_

Temps restant : Calcul...

Éléments restants : 29 748 (6,14 Mo)

## les qualités du jeu

les temps de chargement sont bons - sauvegardes à la demande

les graphismes sont assez bon - le gameplay est bon

les puzzles pour progresser sont vraiment bien diversifiées, certains sont (assez) complexes

le cheminement est moins linéaire que dans **Vaporum 1** - il y a parfois de la place pour choisir **sa prochaine destination**

savoir combien de **secrets** sont présents à **chaque étage**, **ce qui n'était pas le cas dans Vaporum 1**, est un ajout appréciable

la lecture ou l'écoute des nombreuses **notes** apportent du contenu immersif

**l'enceinte d'expériences spéciales** est la bienvenue pour se mesurer (**ou pas**) à des difficultés + ou - accrues

la réjouabilité se résume aux nombreux choix d'évolution de votre héro, a jouer dans un niveau de difficulté supérieur, et éventuellement, trouver toutes les **notes**, tous les **secrets** & collectez tous les **emblèmes dorés**

**Vaporum 2 Lockdown** est un bon jeu