



DEUS EX (Eidos Interactive, 2000)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Précisions	2
Abréviations	2
Compétences et modifications	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. DETAIL DU PARCOURS	4
01 : New York	4
02 : Hong Kong	12
03 : New York	16
04 : Paris	19
05 : Vandenberg	23
06 : Nouvelle côte Ouest	25
07 : Zone 51	27



En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur Deus Ex. Son but est de les guider étape par étape et selon les règles vers la fin du jeu.

Il détaille un parcours possible parmi les nombreuses variantes permettant d'atteindre la fin du jeu, sachant que Deus Ex permet à plusieurs reprises de faire d'autres choix pour arriver au même but. Ce parcours n'est que le résultat de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources. A noter que les 3 fins possibles du jeu sont décrites dans ce document.

Précisions

Deus Ex est divisé en de nombreux secteurs couvrant différents lieux (New York, Hong Kong, etc.). Chaque secteur correspond à une zone accessible sans avoir à charger la suite du jeu. J'ai conservé ce découpage dans ce document, en illustrant chaque nouveau secteur encore inexploré par une vignette. Le titre de chaque secteur comprend :

- Le numéro du lieu et du secteur relatif (04-05 : 5^{ème} secteur du 4^{ème} lieu)
- Un titre générique (celui que le jeu propose pour une sauvegarde, sans le nom du lieu)

Abréviations

Il est souvent commode de se repérer à l'aide des 4 points cardinaux dans le jeu. J'utiliserai les lettres N, S, E et O pour les rappeler chaque fois que c'est nécessaire. Voici les autres abréviations que j'utilise dans la suite du document :

- CBE : cellule bio-électrique
- GIE : grenade à impulsion électromagnétique
- GLO : grenade légère offensive
- RC : rez-de-chaussée
- XP : points d'expérience

Compétences et modifications

Par principe, Deus Ex permet au joueur de choisir comment répartir ses points de compétence, quelles facultés spéciales adopter et lesquelles améliorer par la suite. Les possibilités sont évidemment multiples mais, pour suivre le parcours décrit dans la suite du document, voilà quels ont été mes choix :

- compétences prioritaires : fusil, crochetage, informatique, électronique
- modifications : espieur, régénération, invisibilité partielle, course rapide, force physique, viseur

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

15/05/09 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS

01 NEW YORK



01-01 Liberty Island

Briser les caisses à droite (jumelles, passe-partout) puis parler à Paul et choisir le fusil. Descendre l'escalier vers l'eau et briser la caisse (décodeur). Prendre des munitions sur la gauche au bout du ponton. Rejoindre l'île et attirer les NSF proches vers Paul et le robot-vigile pour économiser les munitions. De retour sur l'île, commencer à contourner la statue par la gauche (grenade lacrymogène dans la caisse).

Au NO, entrer dans l'enceinte du QG de l'UNATCO et parler au sergent Kaplan. Lui dire que vous allez « punir les vilains » (code 0451) et acheter des fléchettes. Rejoindre la parabole derrière l'héliport (décodeur) et entrer dans le préfabriqué avec le code 0451 (+25XP). Récupérez les fléchettes puis pirater le terminal pour déverrouiller la trappe extérieure. Ressortir puis sauter par la trappe ouverte (+50XP, grenade GIE). Ressortir du QG.

A l'E, briser la caisse (décodeur). Au N, près de l'entrée de la statue, lire l'infocube (login NSF001/smashthestate) puis éviter le robot en se plaçant derrière lui et en se cachant dans le local sombre sur la gauche. Eliminer les NSF proches tout en continuant vers le N en direction du port.

Une fois sur le quai, attirer les ennemis proches vers le robot-vigile qui patrouille à proximité. Prendre les munitions puis aller rencontrer Filben dans la cabane au bout du quai. Lui dire que vous épargnez le chef des NSF (+150XP) puis parler à sa complice et acheter les 30.06. Retourner sur l'île et se diriger vers la gauche en direction du bunker.

Attirer tous les ennemis proches vers le robot-vigile puis descendre dans le bunker (biocombinaison, décodeur au sommet de l'échelle à gauche). Au fond, presser le bouton du chariot élévateur et sauter sur ses patins pour passer les arcs électriques (+250XP). Briser les caisses au fond (accessoires chargeur et laser) puis utiliser la petite caisse pour revenir en arrière et ressortir.

Remonter vers la statue en escaladant les containers proches par les échelles et en utilisant les caisses. En haut, éliminer 5 ennemis et un 6^e patrouillant derrière l'entrée côté O (medikit).

Suivre le passage, prendre la caisse de TNT puis descendre l'escalier et poser avec précaution la caisse pour faire sauter à distance la caméra et la mitrailleuse proche. Eliminer un NSF alerté et un autre dans la salle de la torche. Descendre dans la salle puis explorer l'étage en prenant un des 2 escaliers (medikit, PS20). De retour en bas, approcher du pupitre et du faisceau (passe-partout, GLO). Eliminer 3 NSF circulant de l'autre côté du faisceau puis soulever la grille dans le coin NE et suivre le passage jusqu'à une 1^{ère} salle (décodeur). Continuer jusqu'à un bureau (medikit, infocube avec numéro de compte 230023/4458) puis revenir dans la salle de la torche et pirater le distributeur à l'aide du code trouvé (+200 crédits). Passer le faisceau et explorer les lieux (GLO). Dans la salle de la caméra, raser le mur en restant accroupi et rejoindre le terminal en face. Le pirater pour couper la caméra et ouvrir la porte de la cellule. Rejoindre Gunther et lui dire que vous vous « occupez des ennemis » (+150XP), puis retourner dans la salle de la torche et reprendre l'escalier principal.

A l'étage supérieur, éliminer les 2 ennemis et récupérer les grenades fumigènes près des 3 autres sorties. Reprendre l'escalier et monter (+150XP). Eliminer 2 autres ennemis à l'étage du dessus (torches et PS20 vers l'ouverture, possibilité de faire le tour de la statue par la corniche extérieure). Continuer à monter vers le sommet de la statue (+750XP). Rejoindre le chef des NSF et lui laisser la vie sauve en l'échange d'informations (modifico-prisme : muscle en micro-fibre ou force physique).

R ressortir de la statue et rejoindre Paul à l'entrée du QG de l'UNATCO. Entrer dans le QG (+115XP) et suivre le couloir.



01-02 QG de l'UNATCO

Avancer et ouvrir la porte. Descendre l'escalier vers le niveau inférieur (level 2) et trouver le bureau personnel de JC à l'E (+50XP, info sur compte perso JCD/bionicman). Entrer dans la salle de réunion proche puis passer la porte vers la salle de repos pour y retrouver Gunther et se présenter à Anna Navarre. Retourner dans le couloir et rejoindre le secrétariat (code des



placards de l'UNATCO, infocube avec login/code de Manderley) puis le bureau de Manderley (+250XP). Suivre les consignes de Manderley et descendre à l'étage inférieur (level 3).

Côté O, prendre les fléchettes et la CBE dans le bureau d'Anna et Gunther puis rejoindre l'armurerie en face (+50XP, pistolet furtif) et demander un passe-partout à Sam Carter.

Rejoindre ensuite l'allée N et entrer dans le bureau d'Alex Jacobson (infocube : login de Gunther). Décoder l'accès au local fermé (passe-partout + CBE) puis rejoindre Alex au fond de son local. Passer alors à l'infirmerie en face pour vous y faire soigner par un robot-med et rencontrer Jaime Reyes (+50XP, code de l'armoire de l'infirmerie derrière le pot de fleurs).

Retourner dans le bureau de Manderley pour le briefing de votre prochaine mission en compagnie de votre frère (+1250 crédits) puis remonter au niveau 1 et crocheter le bureau O (accessoire précision, code du bureau E caché sous le bureau). Déverrouiller le bureau E (passe-partout, décodeur) puis ressortir du centre.

01-03 Liberty Island

Acheter la lunette au sergent Kaplan. Retourner sur le quai N vers Filben et plonger pour ouvrir la trappe du bateau coulé (accessoire recharge, accessoire précision et fusil à canon scié à l'intérieur). Rejoindre ensuite la vedette de l'UNATCO sur la quai S à l'extrémité du quai.



01-04 Battery Park

Ecouter Anna et donner à manger au gamin sur le quai (code 9183). Plonger devant le bateau (medikit, passe-partout) puis remonter sur le quai. Monter les marches sur la gauche puis O vers Castle Clinton. Rejoindre Anna à l'entrée N, attirer les NSF dehors et laisser Anna nettoyer les lieux avec les 2 soldats.

Entrer dans l'enceinte pour éliminer les derniers NSF (décodeur) et approcher du bâtiment (passe-partout proche du distributeur de cigarettes). Rejoindre le gamin caché à l'intérieur et lui donner à manger (infos, +50XP). Ouvrir le coffre à l'intérieur (GIE, code 666 de la trappe vers le sous-sol). Explorer l'aile N du bâtiment (+40XP, code du kiosque dans le meuble). Ouvrir la trappe avec le code 666 et rejoindre le sous-sol.

En bas, ouvrir la porte de gauche, descendre l'escalier et éliminer 2 NSF (code Castle Clinton) en évitant la caméra (medikit, munitions). Retrouver la bonbonne d'ambrosie dans la pièce voisine (+150XP). Explorer les lieux et éliminer 3 autres NSF (décodeur, lance-flamme, passe-partout et décodeur dans le local débouchant par une sortie secrète derrière le distributeur de boissons près du bateau) puis retourner à l'entrée de Castle Clinton faire un rapport à Anna. Lui dire que « vous en apprenez un peu plus chaque jour » (+10XP, 2 GIE).

Rejoindre la station de métro à l'E du parc et aider les soldats à éliminer les derniers NSF en surface. Visiter les containers proches (passe-partout) puis éliminer à distance les NSF postés en bas de l'escalier de la station. Pour éliminer les derniers, avancer dans la station ou passer par les conduits d'aération depuis une trappe en surface à gauche de la bouche de métro (lance-flamme, fusil à canon scié). Attention à ne pas tirer sur les caisses de TNT et neutraliser éventuellement les faisceaux avec de petites caisses (+40XP en rejoignant le quai et +300XP quand les otages sont hors de danger). Parler à l'un des otages (infos), explorer les lieux (passe-partout à mi-escalier et au fond de la station) puis monter dans la rame.



01-05 Hell's Kitchen

Pirater le distributeur (+262 crédits) puis rejoindre Paul à la sortie de la station (code de sa chambre + chargeur). A la surface, passer la chicane de palissades dans le coin NE, éliminer les 2 hommes qui menacent le clochard et lui parler (mot de passe « underworld » pour Curly).

Retourner vers la station et aller vers le tunnel au N, puis prendre le tunnel voisin sur la gauche. Interpeller l'homme et lui dire qu'il a « 10 secondes pour dégager » (il s'enfuit). Parler 2 fois à Sandra Renton (mot de passe « sanglant » pour traiter avec le passeur). Ressortir du tunnel et contourner le bâtiment par la droite pour rejoindre une ruelle pleine de poubelles (infocube proche des poubelles sur la gauche : compte 947761/code 2867). **Passer par le trou de la palissade au bout et parler aux 2 soldats pour récupérer des grenades lacrymogènes. Allez aider les soldats de l'UNATCO à éliminer les NSF dans le parc au NE (clé de la boutique Osgood & sons, munitions) puis entrer dans la clinique gratuite, au NE du square.**



01-06 Clinique gratuite

Entrer désarmé et interroger les patients dans le grand hall (indice sur le passage vers le quartier des entrepôts). Rejoindre le local au SW et parler au patient qui menace le médecin (« vous devriez être plus reconnaissant ») pour obtenir un rabais. Quitter les lieux (+150XP).

1-07 Hell's Kitchen

Entrer dans le bar « les bas-fonds » par la porte de derrière, dans la ruelle.



01-08 Bar l'enfer

Entrer désarmé dans la 1^{ère} salle et parler à la fille en noir (suite à l'aide à Sandra, code de l'entrepôt de Jojo : 3316) puis à Sandra, assise à une table proche. Rejoindre le bar dans l'autre salle (code également connu de l'homme à droite du bar si on se présente comme "curieux"), puis parler plusieurs fois à l'homme en noir à gauche du bar en lui proposant chaque fois une bière (achetée au bar) pour en savoir plus. Pirater les distributeurs de l'entrée principale du bar (+205 crédits), côté O, puis sortir par ce passage.

01-09 Hell's Kitchen

Retourner à l'E vers la station et descendre l'escalier dans l'angle SE de l'impasse juste à droite de la bouche de métro. Sonner à l'interphone et donner le mot de passe (« sanglant ») pour entrer. Prendre le monte-charge et descendre au sous-sol.



01-10 Repaire du passeur

Dans la grande salle, récupérer un décodeur dans la cabine sur la gauche puis pirater le boîtier électrique (faisceaux coupés). Récupérer le passe-partout et le gilet pare-balles dans les caisses proches puis suivre le passage (+20XP) et rejoindre le passeur. Lui parler (info sur son ami Ford Shick, prisonnier dans le sous-sol de la ville, code des égouts) puis monter visiter le 1^{er} étage (passe-partout) et ressortir du repaire.

01-11 Hell's Kitchen

Rejoindre l'entrée de l'hôtel 'Ton au S et parler au soldat qui garde l'entrée (info : otages à l'intérieur). Entrer dans l'hôtel.



01-12 Hôtel 'Ton

Pirater le distributeur dans le couloir puis rejoindre la réception et parler à Renton et éliminer le NSF caché derrière lui. Parler à nouveau à Renton (infos sur sa fille Sandra) puis fouiller la réception (50 crédits sur la table et code de la chambre N dans l'un des casiers).

Rejoindre la cage d'ascenseur au SO (décodeur + CBE) et monter à l'étage supérieur par l'échelle. En haut, éliminer à distance le NSF (de dos) qui retient la fille en otage puis rejoindre l'étage et éliminer l'autre NSF avant qu'il ne tue l'autre



otage (+65XP). Parler à l'homme rescapé (mot de passe « righteous », infocube derrière la plante : compte 543654/code 5344).

Déverrouiller les 2 chambres de l'étage, récupérer 2 flacons de zyme dans celle du bout du couloir (proche des 2 drogués) puis entrer dans la chambre de Paul et la fouiller (bon de crédit sous table de nuit, infocube sur le guéridon : code 4321 derrière le tableau). Ouvrir le compartiment caché derrière le tableau et taper 4321 (un compartiment secret s'ouvre, +40XP, infocube dedans avec le code pdenton/chameleon). Récupérer tout le nécessaire (3 décodeurs, 2 passes, gilet-pare-balles, CGE, medikit) et aller à la salle de bain (medikit sous lavabo) puis la chambre (350 crédits sous la table de nuit) puis gagner l'escalier de service par la fenêtre ouverte.

01-11 Hell's Kitchen

Descendre l'escalier de service et déverrouiller la bouche d'égout à l'aplomb de la porte de derrière du bar. Se glisser dans le conduit et le suivre.



01-12 Egouts de New York

Descendre l'échelle puis éliminer le NSF sur le pont tournant et un autre sur la gauche. Franchir le pont tournant (+50XP) puis ouvrir la porte en face et éliminer le NSF dans le local (fusil d'assaut, passe-partout et infocube : login MJ12/coupdetat). Ressortir puis pirater le terminal sur le mur N (tourner le pont, pirater la mitrailleuse et tout ouvrir).

Traverser le pont tournant, descendre l'échelle et éliminer le NSF. Ouvrir le panneau et progresser dans le couloir (+50XP). Ouvrir le panneau du fond puis pirater la porte suivante ou attendre qu'un NSF l'ouvre (l'éliminer). En évitant la caméra et les éventuels NSF alertés, pirater le terminal sur le mur d'en face (couper les caméras et déverrouiller les portes). Éliminer tous les NSF du secteur (5 en tout, infocube dans la chambre avec le login jsteward/JS1357). Se connecter au PC de la chambre (code 2167 pour toutes les portes). Déverrouiller toutes les portes proches avec ce code (passe-partout dans la caisse flottant dans l'eau du local dans l'angle du complexe) et rejoindre Ford Shick.

Lui dire de courir et le suivre jusqu'au pont. Retraverser le pont et descendre l'échelle opposée. Déverrouiller la porte avec le code 2167. Passer les faisceaux accroupi et déverrouiller les portes suivantes avec le même code. Aller tout droit au fond du passage et monter l'échelle. Fouiller les cadavres (2 décodeurs, 2 passes) puis redescendre en évitant le faisceau et suivre l'autre passage vers l'E pour rejoindre la surface par les échelles.

01-13 Hell's Kitchen

Retourner dans le repaire du passeur.

01-14 Repaire du passeur

Rejoindre le passeur, lui parler, puis prendre la lunette pour 700 crédits et ressortir.

01-15 Hell's Kitchen

Repasser devant l'entrée de l'hôtel pour rejoindre le square au SO, fouiller les corps et les caisses à proximité puis entrer dans la clinique gratuite, au NE du square.



01-16 Clinique gratuite

Entrer désarmé et interroger les patients dans le grand hall (indice sur le passage vers le quartier des entrepôts). Rejoindre le local au SW et parler au patient qui menace le médecin (« vous devriez être plus reconnaissant »). Quitter les lieux (+150XP).

01-17 Hell's Kitchen

Briser la vitre en contrebas dans le coin SE du square et entrer accroupi dans le bâtiment (CGE sur la conduite à gauche). Monter l'escalier du côté S et pousser les caisses pour libérer l'accès à la salle du RC (CGE dans caisse au sommet des autres caisses). Ouvrir l'autre porte non verrouillée de la pièce (+50XP, modifco-prisme amplificateur) puis revenir dans la pièce et déverrouiller ou faire sauter l'autre (CGE + modifco-prisme amplificateur).

Redescendre l'escalier puis continuer à descendre par l'autre escalier (passe-partout) et franchir les faisceaux en s'abritant



derrière une pile de caisses jusqu'à arrêt de l'alarme. Rejoindre le bout du passage (+50XP, roquettes derrière la conduite à gauche), utiliser le code 3316 pour déverrouiller la porte et prendre l'ascenseur menant à la terrasse du bâtiment.



01-18 Quartier des entrepôts

Rejoindre l'échelle en tournant 2 fois sur la droite et la monter. Eliminer le NSF sur la terrasse. Monter l'échelle côté S (+30XP) et éliminer les NSF à distance. Descendre l'échelle côté S puis l'escalier de service dans la ruelle et récupérer une GLO. Suivre la ruelle (GLO+infocube : code rampe sous-sol 2577). Ouvrir la grille d'égout et descendre. En bas, briser la caisse dans l'eau (passe-partout), rejoindre la rive par la pile de caisses et faire sauter le mur du fond (+20XP, infocube : login NSF/righteous).

Ressortir de l'égout puis longer la ruelle (GLO). Eliminer les 2 chiens et les NSF alertés puis prendre la ruelle à l'E (+40XP, GLO tout au fond à droite après les faisceaux). Ressortir de la ruelle puis retourner à l'escalier de service et remonter sur la terrasse.

Descendre l'échelle côté O, briser la vitre, entrer accroupi dans le bâtiment et l'explorer (+30XP). Ressortir puis descendre l'escalier de service et éliminer les NSF à distance. Grimper côté O l'échelle appuyée au dos du panneau publicitaire (GLO sur la terrasse voisine) puis redescendre côté N et passer par la rampe de spots éclairant le panneau publicitaire (infocube près du coin SW de la terrasse suivante : code 9923 du bureau sous-sol de l'entrepôt). Briser la verrière plus loin et se glisser dans l'ouverture (+30XP +20XP en explorant le côté S). Ressortir par la fenêtre suivante en s'aidant d'une caisse puis descendre l'escalier de service et rejoindre la grande échelle montant à la terrasse du bâtiment aux antennes (+20XP).

Descendre progressivement les étages en éliminant tous les NSF puis rejoindre la salle des ordinateurs au 1^{er} (+70XP), pirater le PC et couper le système de refroidissement (le générateur explose, +500XP). Rejoindre Gunther sur la terrasse et lui parler, puis prendre l'hélico.

01-19 Liberty Island

Parler aux hommes en noir puis entrer.

01-20 UNATCO HQ

Fouiller les bureaux du niveau 1 (passe-partout + fléchettes) puis rejoindre la salle de détente du niveau 2 (infocube : magazine Millenium) et pirater le distributeur (+375 crédits). Au niveau 3, aller voir Carter (accessoire précision, 2 décodeurs) puis Jaime (accessoire recharge, 2 medikits dans le placard).

Rejoindre ensuite le bureau de Manderley (occupé) et écouter la conversation à sa porte. Attendre que Simons sorte, lui parler puis le suivre jusqu'en niveau 3 pour assister à l'exécution de son prisonnier. Revenir ensuite faire votre rapport à Manderley (code de son bureau au coin, +1200 crédits) puis ressortir du centre.

01-21 Liberty Island

Reprendre l'hélico.

01-22 Battery Park

Retourner vers la station de métro à l'E et parler au clochard à côté d'un baril enflammé dans le préfabriqué (Curly, code cabine 6653, +175XP). Rejoindre le quai de la station, parler à Filben puis utiliser le code dans la cabine pour accéder à un passage secret. Suivre le passage.



01-23 Brooklin Bridge

Au N du quai E, parler à Charlie (problèmes d'eau). Plus au N sur le même quai, ouvrir la porte et faire sauter les décombres. Franchir les jets de vapeur, tourner les 2 vannes au fond puis revenir parler à Charlie (code 5482 toilettes femmes, +25XP).

Rejoindre les toilettes hommes sur le quai O et proposer au drogué d'échanger un flacon de zyme contre une grenade (+100XP). Monter à l'étage (décodeur à gauche des distributeurs de boissons), pirater le distributeur (+50 crédits) puis rejoindre El Rey à l'extrémité E et lui proposer de « descendre ce dealer ».

Redescendre parler à Rock à l'extrémité S du quai E (demander des renseignements sur les « rats d'égout » puis lui dire que vous êtes de l'UNATCO, avant de l'éliminer). Remonter trouver



El Rey (GLO) puis aller dans les toilettes femmes de la station et taper le code 5482 sous le lavabo (un passage s'ouvre, le suivre, +100XP).



01-24 Souterrains des rats d'égout

Suivre le passage et descendre l'échelle. Éliminer tous les NSF du tunnel (passe-partout, GIE, fléchettes tranquillisantes) puis parler à un vieux clochard (Kevin Bradley, info sur le local secret des NSF, +25XP). Rejoindre l'extrémité S du tunnel et détruire les cartons sur la droite. Pousser la brique dépassant au sol derrière (un passage s'ouvre, +100XP). Parler au chef des NSF en lui laissant la vie sauve (+100XP, code porte toilettes, pistolet, grenade lacrymogène, lance-flamme). Remonter à l'extrémité N du tunnel et atteindre les toilettes des femmes (décodeur), puis déverrouiller les toilettes des hommes avec le code précédent et suivre le passage tout au fond (+100XP).



01-25 Hélicoptère

Avancer et prendre à gauche à l'embranchement. Neutraliser les faisceaux avec des caisses superposées et franchir le mur. Poursuivre vers le N en serrant le mur droit pour éviter la caméra. Éliminer le NSF (code porte) puis utiliser le code pour la porte suivante. Plus loin, neutraliser les faisceaux avec des caisses empilées puis franchir les plate-formes en courant et continuer dans le couloir. Pour éviter les robots, courir jusqu'au

trou dans le mur de droite pendant qu'ils tournent le dos et suivre le passage jusqu'au trou suivant, puis courir vers l'ouverture en face (+50XP, passe-partout + décodeur + infocube login etodd/saintmary dans salle suivante). Ouvrir la double porte puis la porte vitrée qui suit (attention à la GIE sur le mur de gauche après le coude du couloir!).

Éliminer le NSF de dos à distance puis neutraliser la caméra au-dessus de la porte et approcher de la bombonne (+100XP). Neutraliser les NSF proches en explorant les lieux. Au RC de l'aile E, éliminer le NSF dans les toilettes (code airfield security room). Au RC de l'aile O, prendre passe-partout + CBE + décodeur dans les bureaux (connexion etodd/saintmary, code 9905 modifco-prisme). Monter à l'étage puis déverrouiller les 2 portes avec le code, entrer dans la salle de contrôle et éliminer le NSF (interrupteur derrière plante ouvrant un compartiment secret, bazooka + accessoire portée + modifco-prisme amplificateur, +75XP). Pirater le terminal (tout ouvrir et désactiver les caméras) puis retourner à l'autre porte déverrouillée et monter l'échelle.

En haut, éliminer le NSF à distance puis monter éliminer celui de la plate-forme supérieure par l'échelle du coin SE. A distance puis en redescendant au niveau du sol de la salle, éliminer les 5 NSF de garde autour de l'hélico. Remonter dans le préfabriqué côté E, puis le déverrouiller au code. Pirater le distributeur et jouer au flipper de droite (passage secret, +50XP, passe-partout, medikit, gilet pare-balles) puis redescendre dans la salle de l'hélico et suivre le couloir à l'E marqué « EXIT ». Prendre l'ascenseur sur la gauche au fond du couloir.



01-26 terrain d'aviation

Avancer (+100XP + carte aéroport) et progresser prudemment vers le SE, en évitant les robots et en se servant des barils pour les éliminer. Entrer dans la grande cabane, éliminer les NSF proches (code eastgate key) et rejoindre la bombonne sur le quai (+2x100XP).

Remonter vers le bunker à l'E en éliminant les NSF proches (code tour). Déverrouiller au code le boîtier du grand portail et le franchir. Contourner le bâtiment par la gauche puis éliminer 2 NSF dehors et 2 autres dedans.



A l'intérieur, récupérer les fléchettes sur la cible et pousser la brique dépassant au ras du sol légèrement à gauche (un passage s'ouvre, +25XP, bazooka, passe-partout, arbalète, code dortoir, accessoire lunette). A l'étage, déverrouiller le dortoir et faire sauter les coffres avec une GLO (GLO, CBE, décodeur, fléchettes, torches, infocube donnant le code du hangar 5914, medikit). Ressortir puis décoder l'accès au hangar et entrer (+50XP).



01-27 Hangar

Aller parler à Paul, visiter les lieux et les remorques derrière l'avion (accessoire précision, infocube donnant le plan de l'avion, roquettes) puis parler au mécano et acheter l'accessoire anti-recul avant de monter dans le 747.



01-28 747

Rejoindre Lebedev à l'extrémité S de l'avion après avoir déverrouillé la double-porte. Lui parler puis éliminer Anna après son arrivée (+200XP, pistolet, infocube donnant le code 9905 du modifico-prisme).

Rejoindre le pont inférieur de l'avion et trouver la 3^e bombonne (+100XP) puis se soigner à l'aide du robot-mec et récupérer le modifico-prisme (protection IEM ou blindage) avec le code 9905. Ressortir de l'avion.

01-29 Hangar

Retourner vers le bunker.

01-30 terrain d'aviation

Rejoindre Gunther vers l'héliport à l'O puis déverrouiller au code chaque tourelle de l'enceinte et visiter ses 2 étages (fusil à lunette, jumelles, PEG, grenade lacrymogène, accessoire anti-recul) puis prendre l'hélico pour rentrer.

01-31 Liberty Island

Entrer dans le QG.

01-32 QG de l'UNATCO

Fouiller les bureaux du niveau 1 (CBE) puis descendre au niveau 2 (passe-partout dans placard + décodeur et message Alex dans bureau perso). Dans l'espace de détente, parler à Simons puis à Jaime et pirater le distributeur (+375 crédits). Déverrouiller l'armoire vitrée de la salle de réunion (CBE+fléchettes).

Descendre au niveau 3 et récupérer des fléchettes à l'armurerie. Rendre visite à Alex (passe-partout+passe-partout dans placard verrouillé). Aller ensuite à l'infirmerie (medikit) et fouiller le placard (medikit, CBE et modifico-prisme amplification vitesse ou protection IEM). Enfin, aller faire votre rapport à Manderley (+1000 crédits) et ressortir.

01-33 Liberty Island

Montez dans l'hélicoptère.

01-34 Hell's Kitchen

Descendre la terrasse au N pour accéder à la chambre de Paul.

01-35 Hôtel 'ton

Parler à Paul, récupérer le nécessaire dans le compartiment secret (passe-partout, décodeur + modifico-prisme amplificateur) puis ressortir.

01-36 Hell's Kitchen

Traverser le tunnel au NW, parler au soldat plus loin dans la rue et la suivre.



01-37 Entrepôt de la 20^e rue

Entrer par la porte O du bâtiment (au RDC, code cave QG dans toilettes dames, roquettes et biocombinaison). Au niveau 2 (local NE), infocube d'info sur le gaz du local voisin. Mettre en route le pompage avec l'interrupteur au NE puis passer le sas à l'O et rejoindre le terminal au bout du cul-de-sac pour le pirater (+30XP, couper toutes les caméras et ouvrir la trappe).

Redescendre au RC et descendre l'échelle de la trappe au SE (+50XP). Ouvrir la porte puis crocheter la porte O. Pirater le terminal (ouvrir les portes et couper les caméras). Suivre l'ouverture à l'O vers une autre pièce (décodeur et passe-partout dans caisses). Utiliser les caisses de TNT pour faire sauter les tourelles dans le passage suivant puis prendre la porte O dans la pièce suivante. Reprendre la même technique pour les faisceaux suivants (2 décodeurs proches des fûts radioactifs au bout du couloir). Dans la nouvelle pièce, rejoindre l'autre pièce à l'E et faire sauter l'armoire vitrée (grenade lacrymogène, accessoire précision, matraque électrique) puis lire l'infocube sur l'armoire vitrée (instructions Paul, +150XP). Rejoindre l'armoire détruite dans la pièce d'à côté (accessoire précision).

Ressortir dans la rue par l'escalier O. Aller au S puis retourner dans le bâtiment et rejoindre sa terrasse. Entrer dans le local (GLO), pirater le PC avec le login mcollins/revolution (orienter les paraboles et ouvrir la 2^e porte) puis entrer dans la pièce suivante et pirater le PC (login napoleon/revolution, envoyer le message). Redescendre les étages (robot-med au niveau 3) en éliminant tous les soldats à l'intérieur puis dans la rue.
Retourner vers le tunnel.

01-38 Hell's Kitchen

Retourner à la chambre de Paul.

01-39 Hôtel 'ton

Parler à Paul (code station métro 6282) puis ressortir.

01-40 Hell's Kitchen

Éliminer les soldats proches. Dans la ruelle, approcher du trou de la palissade et lancer une grenade au bout de la course du

robot-vigile, puis Courir vers l'escalier de la station de métro et entrer avec le code 6282. Rejoindre le quai et prendre le métro.

01-41 Battery Park

Rejoindre la surface et se rendre.



01-42 Complexe secret du MJ12

Attendre que la porte de la cellule s'ouvre. Approcher discrètement de la caisse au N et prendre la matraque, puis se cacher sur la droite derrière le meuble à tiroir. Attendre que le soldat revienne et l'éliminer au moment où il tourne le dos (pistolet, couteau, infocube sur le bureau code 4089 du centre de détention et 4679 cellules). Ouvrir la cellule du prisonnier endormi avec le code 4679 (robot-med, 2 passes, PS20) puis rejoindre l'autre prisonnier (medikit) et lui dire d'attendre là. Prendre les 2 décodeurs dans le meuble à tiroirs puis passer sous la caméra et raser le mur pour atteindre l'entrée (message Daedalus, plan, +250XP).

Dans le couloir sur la droite, prendre le passe-partout et le pied de biche derrière la colonne. Suivre le couloir vers « ROBOT MAINTENANCE », prendre une GIE et une grenade bactériologique sur la droite. Dans la salle suivante, se cacher derrière les caisses puis lancer la grenade bactériologique sur le robot (patrouille en bas si alerte), qui devient temporairement allié et aide à éliminer les MJ12 proches (fusil à pompe, fusil à lunette). Rejoindre l'escalier E en face et éliminer les autres MJ12 à distance. Rejoindre la galerie O (passe-partout derrière colonne à droite) opposée puis monter l'escalier et éliminer les MJ12 à l'étage. Pirater le terminal à mi-étage (changer l'IA du robot) puis lire l'infocube sur le 2^e bureau (code armurerie 2971). Redescendre dans la baie de maintenance et rejoindre le RC par l'escalier S (décodeurs sur les piles de caisses). Croiser un mécanicien et lui acheter une lunette.

Aller au S vers l'armurerie, éviter les 2 robots qui patrouillent et entrer dans l'armurerie avec le code 2971. Éliminer le MJ12, neutraliser la caméra puis pirater le PC (code 5239 conteneur étage) et récupérer tout son équipement (+fléchettes incandescentes + accessoires silencieux / portée / précision). Monter à l'étage, pirater le terminal (neutraliser les 2 robots) et finir de se rééquiper.



02 HONG KONG

Aller vers le centre de commande et éliminer tous les MJ12 et les chiens. Au centre de l' « ovale », pirater le terminal (couper les caméras). Rejoindre le couloir menant aux labos puis parler au Docteur Moreau (infos) et éliminer les MJ12 et l'homme en noir dans la 1^{ère} salle. Rejoindre le labo au fond de la salle. Pirater le PC (couper le champ du modifco-prisme et le prendre : système de défense agressive / espieur) et lire les infocubes sur les bureaux (documents sur Greasel et Walton Simons). Visiter ou déverrouiller les tiroirs de l'armoire proche (décodeur, login psherman/raven + code unité chirurgie 0199 + autres logins : Ajacobson/calvo - Anavarre/scryspc - Ghermann/zeitgeist - Jreed/redshoes - Jreyes/amigo - Klloyd/target - Scarter/antique). Se soigner avec le robot-med puis ressortir et continuer vers le N en direction du « R&D ».

Visiter le bureau à l'angle du couloir. Éliminer les MJ12 au S de la salle des karkiens puis éliminer les 2 gardes proches de l'entrée à l'O et entrer dans la salle (+500XP). Approcher du corps de Paul (message Daedalus, +500XP, code sortie 1125). Retourner au quartier de détention (code 4089 pour l'entrée, puis dire au prisonnier (Miguel) de rester proche de vous. Rejoindre la sortie du centre de commande et ouvrir avec le code 1125. Éliminer le MJ12 et suivre le couloir.

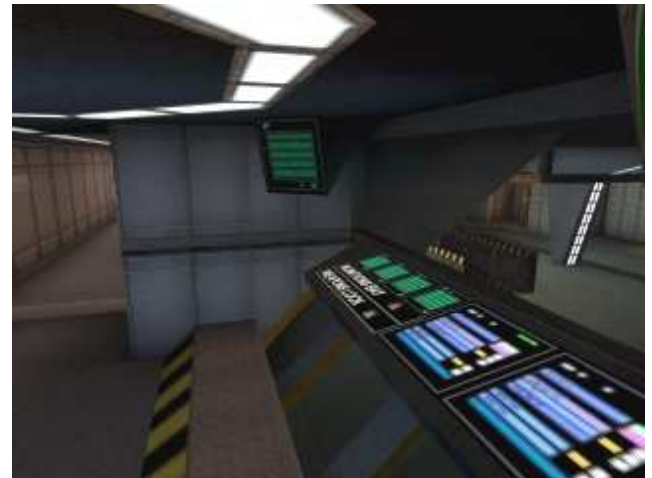
01-43 QG de l'Unatco

Éliminer le MJ12 puis rejoindre l'infirmerie. Parler à Jaime (lui dire de rester à l'UNATCO) puis récupérer et faire installer le modifco-prisme par le robot-med (régénération ou bouclier énergétique). Aller voir Alex (code entrée du QG) puis Carter (armurerie ouverte, modifco-prisme amplificateur, accessoire recul et portée, PEG, respirateur).

Rejoindre la salle de repos, éliminer les MJ12 puis parler à Shannon vers le distributeur (info : c'est elle la voleuse !). Visiter les placards (CBE) puis rejoindre le bureau de Manderley et l'éliminer. Ouvrir l'entrée du QG avec le code fourni par Alex (+160XP), éliminer le soldat de garde, retourner chercher Miguel pour s'échapper avec lui.

01-44 Liberty Island

Prendre l'hélico.



02-01 Hélicoptère du MJ12

Rejoindre le passage au milieu du mur E puis monter l'escalier jusqu'en haut. Rejoindre le « flight control deck 2 » et pirater le terminal (couper les caméras). Presser l'interrupteur MUNITION BAY puis rejoindre l'hélicoptère et fouiller la réserve à munitions ouverte (code de la réserve, infocube code valve purge 99871, roquettes, 2 décodeurs, accessoire anti-recul). Ouvrir la grille de ventilation à l'O, puis suivre le conduit et prendre à G puis à D.

Tout au bout, ouvrir la grille en face et éliminer 6 MJ12 à distance. Entrer dans la pièce et visiter tous les placards (sauf 2^e) à l'étage (bons de crédit +100+50, pistolet lacrymogène + grenade lacrymogène, code salle de contrôle, infocube code 989 ascenseur + fusil lunette sous un lit). Retourner à l'escalier et prendre au N tout en haut.

Décodez la porte de la salle de contrôle et presser le bouton WEAPONS LOCK. Rejoindre l'hélico de Jock (qui tire un missile en direction de l'ascenseur) puis s'abriter pour éviter les 2 robots-vigiles libérés. Les éliminer à l'aide d'une grenade ou en les écrasant avec la grande plate-forme mobile à l'O. Se glisser parmi les débris puis atteindre l'ascenseur.





02-02 Marché

Au NO du marché, pirater le distributeur. Au NE, parler à la buraliste (infocube : plan des lieux) puis aller à l'E et suivre le mur rouge jusqu'à une entrée et parler à Gordon Quick, le gardien. Rejoindre ensuite le couloir du Lucky Money, au N et suivre les panneaux à l'O vers Tonnochi Road.



02-03 Canaux

Suivre les panneaux et prendre le pont au S pour traverser le canal (ou sauter par-dessus le pont détruit). Prendre l'escalier descendant entre les 2 gardes.



02-04 Tonnochi Road

Parler au chinois puis avancer jusqu'au 1313 sur la gauche et passer la réception (+50 crédits dans le bureau derrière). Aller vers les ascenseurs et lire la borne d'informations (code ascenseur 3444). Prendre l'ascenseur de gauche avec ce code.

A l'étage, suivre la domestique jusqu'à Maggie Chow et discuter avec elle (code coffre police 97342). Monter à l'étage puis éliminer la domestique. Dans la salle de réunion, pirater le terminal sur le pupitre (neutraliser tous les systèmes) puis ressortir. Redescendre par l'ascenseur puis prendre l'autre ascenseur.

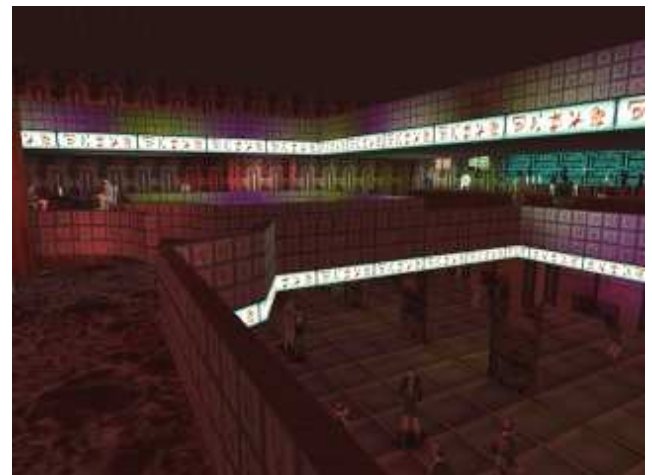
En haut, aider la droguée puis tirer dans la grille à gauche de l'ascenseur pour attirer les gardes et les éliminer. Monter l'escalier jusqu'à l'étage (+50XP) et visiter la salle O (infocube : login queenstower/security + code 1709 ascenseur) puis S (accessoire chargeur + passe-partout dans armoire) puis rejoindre la pièce E (déclencher l'hologramme de Simons). Pirater le PC proche et ouvrir le boîtier (+200XP). Prendre le sabre (le conserver pour toute la suite de la partie) puis ressortir en ouvrant le passage vers l'appartement de Maggie Chow à l'aide du bouton sur le mur et reprendre la direction du marché.

02-05 Canaux

Dans le secteur NE, rejoindre le bateau à quai par les galeries en pente (2 passes dans la salle d'angle, nourriture et medikit dans la cale du bateau). Parler à la fille sur la bateau et acheter l'accessoire anti-recul, chargeur ou précision. Retourner ensuite au marché.

02-06 Marché

Descendre l'escalier sur la gauche tout en bas et suivre la direction du Lucky Money.



02-07 Club Lucky Money

A l'entrée du club, payez l'entrée aux filles et rejoindre la piste de danse (+100XP). Monter à l'étage, parler de Maggie Chow au barman et prendre le couloir derrière lui. Descendre l'escalier et ouvrir la porte dans le coin SE. Dans la salle, prendre l'ouverture N et rencontrer Max Chen.

Le club est attaqué par les MJ12, attendre la fin des combats puis retourner dans la salle de réunion (+150XP), pirater le terminal sur la table, ouvrir le coffre du club puis aller se servir (couloir au SE du 1^{er} étage du club, +200 crédits) avant de ressortir et éliminer les éventuels gardes mécaniques et vigiles survivants.

Forcer le magasin Quick Stop sur la droite, pirater le terminal sur l'un des piliers de la devanture. Neutraliser les systèmes de sécurité et ouvrir le coffre (+65XP, +200 crédits). Visiter le



magasin (décodeur, medikit), pirater le distributeur (+100 crédits) puis remonter vers le marché.

02-08 Marché

Retrouver Gordon Quick (code d'accès 1997) puis entrer dans le complexe avec ce code (+25 crédits à côté de l'idole dans la salle de prière au SW). Traverser la cour, entrer dans la construction à l'opposé puis descendre l'escalier et prendre la porte E. Descendre un 2^e escalier pour arriver dans une grande salle. Déverrouiller le passage derrière la tenture avec le code 1997 et suivre le couloir.



02-09 Base de Tong

Descendre l'escalier et presser le bouton sur le mur O. rejoindre Tracer Tong (+200XP). Aller ensuite à l'O puis au S jusqu'au bout du passage vers la machine. Se placer au centre et attendre que la désactivation du « kill switch » soit effective.

Retourner voir Tong (code versa life 06288) puis visiter les lieux (accessoire chargeur, code de l'appartement de Jock, +100 crédits, Alex Jacobson au sous-sol à partir de la salle du robot-med). Ressortir du labo.

02-10 Marché

Rejoindre l'entrée de l'immeuble de Versa Life (à mi-hauteur dans l'escalier du Lucky Money) et entrer avec le code 06288. Prendre l'ascenseur.



02-11 VersaLife

Rejoindre la réception puis monter au 2^e. Rejoindre la zone des PC et parler à l'employé. Pirater un PC (code d'accès 6512) puis prendre le couloir au N et appeler l'ascenseur avec le code (+120XP).



02-12 Labo du MJ12

Parler au directeur puis prendre le couloir N derrière la statue. Le suivre jusqu'à un ascenseur. En haut, dans la pièce avec vue sur la statue, récupérer le code de la chambre de modification magnétique et pirater le terminal (couper les caméras et tout ouvrir, trappe s'ouvre devant statue).

Redescendre vers la statue, prendre l'escalier S en face (infocube dans salle détente : code UC 525). Retourner vers la statue et descendre l'escalier de la trappe ouverte (+50XP). En bas, aller vers l'O vers une grande machine. Poursuivre à l'O en bas et suivre le couloir jusqu'au bout vers des labos.

Descendre ensuite par l'escalier NO et prendre au S puis à l'E vers les cellules (code cellules près de l'alien mort). Libérez les greasels et se cacher en attendant la fin des fusillades. Rejoindre ensuite la chambre des modifco-prismes au SW et pirater le PC proche (couper les radiations, ouvrir les 2 nacelles et la porte). Entrer dans la chambre, prendre les modifco-



prismes et les installer grâce au robot-med proche (viseur ou amplificateur de vision, invisibilité radar ou cape / espion ou défense agressive).

Revenir dans le couloir et éliminer les gardes dans le local de droite puis visiter leurs placards. Retourner vers la machine et actionner l'élévateur à sa base pour atteindre le PC à l'intérieur, repéré AMBROSIA. Le pirater puis charger la ROM du nanosabre (le personnel est en alerte). Rejoindre l'ascenseur en refaisant le chemin inverse et en éliminant tous les gardes en chemin.

02-13 VersaLife

Éliminer tous les gardes et la secrétaire en retournant vers l'entrée de l'immeuble, fouiller le poste de garde en bas (+50XP, accessoire chargeur + login ALL_SHIFT/DATA_ENTRY).

02-14 Marché

Aller au temple parler à Gordon Quick et sceller la trêve (+150XP) puis retourner dans le labo de Tong.

02-15 Base de Tong

Parler à Tong (code 55655) puis repartir.

02-16 Marché

Aller au Lucky Money.

02-17 Club Lucky money

Rejoindre Chen et Quick au bar et se faire offrir 2 bouteilles. Retourner au marché.

02-18 Marché

Prendre le passage vers Canal Road.



02-19 Canal Road

Prendre le passe-partout au pied des panneaux lumineux puis rejoindre l'extrémité N du tunnel et entrer avec le code 55655.

Dans le local, ouvrir la grille de la canalisation et se laisser tomber à l'intérieur.



02-20 Nanoproduction

Escalader les canalisations horizontales et entrer dans le conduit S. Suivre ensuite le passage au S puis à l'E. Monter l'échelle puis déverrouiller la trappe du sol et rejoindre le couloir. Se retourner vers le N et préparer l'approche derrière le coude du couloir en s'aidant du miroir d'angle.

Éliminer le garde et neutraliser le robot-vigile puis rejoindre l'autre bout du couloir. Pirater le terminal sur le pupitre central (couper toutes les caméras mais laisser le panneau basculant dans sa position actuelle). Descendre l'escalier jusqu'en bas et neutraliser le faisceau ou les 2 robots-vigiles pour avancer dans le grand couloir. Éliminer le scientifique et la garde en patrouille (3 CBE) puis pirater le PC (charger schéma génétique et ouvrir la salle du Constructeur Universel). Entrer dans la petite pièce à droite du PC (infocube : code CU 525) et pirater le terminal (ouvrir les nacelles, élever la console et couper les caméras). Rejoindre le couloir d'accès au CU et descendre l'échelle vers une plate-forme.

La longer jusqu'à la cellule centrale et récupérer les 3 modifoprismes (amplification vitesse ou course silencieuse, poumons amphibiens ou résistance environnementale, recyclage énergie ou cœur artificiel). Sortir au N et descendre l'échelle (robot-med en bas). Avancer vers le CU et éliminer Maggie Chow qui arrive. Rejoindre le digicode sur la gauche et utiliser le code 525 pour détruire le CU.

Sauter rapidement en contrebas pour éviter les robots-araignées et passer par l'une des 4 ouvertures du socle du CU, en faisant attention de ne pas tomber dans le liquide toxique du réservoir ou des conduites à l'étage du dessous. Rejoindre le conduit non toxique et plonger. Reprendre de l'air au bassin suivant puis plonger à nouveau et éliminer le karkien à l'arbalète dans la canalisation suivante. Atteindre le bout du conduit (+100XP) et se laisser remonter à la surface par le courant. Rejoindre la rive et se diriger vers le N (code isolation nanotechnique, décodeur).

02-21 Canaux



Suivre le passage et ressortir par un conduit dans les canaux proches du marché. Rejoindre la porte au N et entrer dans la pièce. Fouiller le coffre (CBE+décodeur) et monter l'escalier (+20XP). Parler à l'homme puis monter l'échelle et ouvrir la porte par le bouton. Prendre à l'E vers le marché.

02-22 Marché

Retourner vers le complexe de Tong.

02-23 Base de Tong

Aller faire votre rapport à Tong puis ressortir.

02-24 Marché

Rejoindre Jock dans la cour.

03 NEW YORK

03-01 Hell's kitchen

Rejoindre le bar par la porte donnant sur la ruelle.

03-02 Bar l'Enfer

Parler à Filben (+100XP) puis à Sandra Renton (infos sur Vinnie, le soldat près du bar), et enfin à Vinnie (lui dire que vous aussi, vous aimeriez faire un tour dans la base navale sous contrôle de la FEMA, indications pour ne pas être inquiété par les soldats de garde). Ressortir du même côté.

03-03 Hell's Kitchen

Rejoindre la clinique gratuite.

03-04 Clinique gratuite

Retrouver Joe Greene et l'éliminer puis ressortir.

03-05 Hell's Kitchen

Retrouver Stanton Dowd dans les décombres de la boutique "Osgood & sons" (plan du bateau, +900XP) puis rejoindre le repaire du passeur en évitant les tirs.

03-06 Repaire du passeur

Retrouver le passeur, lui acheter 6 GLO puis lui conseiller de quitter la ville pour ne pas risquer sa vie et ressortir.

03-07 Hell's Kitchen

Éliminer les soldats proches puis remonter sur la terrasse de l'hôtel pour rejoindre Jock.



03-08 Chantier naval de Brooklin

Entrer par la grille d'aération et avancer (tous les soldats avant l'entrée principale sont des alliés suite à l'intervention de Vinnie). Parler au soldat devant la grille et utiliser le code qu'il vous fournit pour l'ouvrir.



Guetter et éliminer les éventuels soldats dans la cour puis visiter les remorques à l'E en forçant les portes avec l'épée laser (medikit). Visiter la 3^e remorque vers le quai de déchargement (CBE, passe-partout, accessoire portée). Longer l'entrepôt vers l'O et entrer par la petite porte.

Éliminer les soldats patrouillant aux alentours et pirater le terminal proche des distributeurs de boisson (couper les caméras et tout ouvrir). Entrer dans le local à l'O et visiter les toilettes (infocube : code 0909 accès au complexe sous-marin). Dans la pièce N, pirater le terminal et cocher "robot en attente". Ouvrir le compartiment gauche du bureau (code bureau de commandement et armoire fournitures) puis ressortir du local et monter l'escalier menant au-dessus. Éliminer le soldat sur la passerelle extérieure à l'O (GLO).

Sortir de l'entrepôt par l'ouverture du mur N (les robots sont tous arrêtés mais des soldats patrouillent). Éliminer les soldats proches (GLO) en se dirigeant vers la grue à l'O. Prendre l'élévateur central de la grue et rejoindre le sommet (fusil à lunette). Presser le bouton actionnant le basculement de la plateforme au N puis avancer dessus et rejoindre le toit du bâtiment au-dessus. Forcer la grille d'aération avec l'épée et suivre le conduit.



03-09 Système de refroidissement

Rejoindre la salle du ventilateur principal. Faire sauter le ventilateur et les 3 robots-araignées. Descendre l'échelle puis passer par la grille à sa base et suivre le conduit.



03-10 Assemblage naval et bâtiment

Contourner la cage d'ascenseur (+40XP), ouvrir la grille au N et avancer dessus pour éliminer à distance les 3 soldats patrouillant sur le quai en contrebas. Prendre l'ouverture à l'O et descendre l'échelle sur la droite. En bas, pousser la porte pour rejoindre le quai.

Aller vers l'E puis prendre à droite le couloir donnant sur le quai. Entrer dans le réfectoire à gauche et parler aux mécaniciens (code 6655 d'accès au bateau). Retourner vers le quai et actionner la passerelle avec le code (+30XP). Monter sur le pont et le parcourir jusqu'à l'arrière du bateau en éliminant les 5 soldats en patrouille (GLO à l'extrême AR du bateau + medikit dans container ouvert proche). Revenir à l'avant du bateau et rejoindre l'intérieur par l'une des 2 rampes.

Dedans, éliminer les 3 marins alertés et examiner les lieux (1 CBE dans placards dortoir SE, +100 crédits dans placard fermé dortoir NE, flacon d'ambrosie + modifco-prisme amplificateur dans coffre labo NW). Prendre l'escalier E et rejoindre l'étage.

Visiter l'infirmerie au NE (medikit, pistolet lacrymogène dans placard, code entrepont à gauche du bureau, infocube : code 9753 passerelle) puis prendre la grille d'aération au S et suivre le conduit tout au bout vers la pièce au SE (robot-mec, 4 décodeurs, 2 CBE, accessoires silencieux + précision, infocube : code 83353). Ressortir et éliminer 2 soldats alertés. Entrer dans la pièce ouverte à l'O et rejoindre l'escalier vers le pont supérieur.

En haut, pirater le terminal (tout couper et tout ouvrir). Redescendre au pont précédent et entrer dans l'armurerie ouverte (fusil d'assaut + fusil à pompe + passe-partout + roquettes + GIE + 2 GLO + grenade lacrymogène). Remonter au pont supérieur et entrer dans le centre de commande avec le code 83353. (infocube : 65678, code cabine capitaine, accessoire laser sous le bureau, code panneau de sécurité, GIE dans caisse de la pièce à droite de la barre du bateau avec +50XP si sortie par le sas). Ouvrir la cabine du capitaine avec le code 65678 (+30XP, 2250 crédits dans tiroir bureau, infocube : code armurerie 71324). Déclencher le message holographique de Simons. Redescendre tout en bas des escaliers successifs. Déverrouiller la porte avec le code entrepont (+30XP) et avancer.



03-11 Ponts inférieurs du navire

Descendre l'escalier et éliminer les 2 gardes à leur poste dans le local en contrebas + un autre patrouillant dans le couloir derrière. Faire sauter la soudure au SW de la salle des machines (+120XP). Décoder le digicode au pied de l'une des colonnes centrales (une passerelle s'élève, la rejoindre par l'échelle et la traverser). Une fois dans la pièce suivante (+40XP), prendre à droite dans la pièce avec le lit. Briser la vitre du fond et sortir en restant sur la conduite rouge. Larguer une GLO dans le coin SE de la salle pour faire sauter la soudure en contrebas (+120XP) puis retourner dans la pièce et enfin dans la précédente. Lancer une GLO vers la pièce au sommet de l'échelle et éliminer les survivants. Monter l'échelle en se méfiant de la mitrailleuse de sécurité et pirater le terminal (couper les caméras et ouvrir les portes). Retourner dans la salle des machines (GLO au NE) puis rejoindre le couloir derrière le poste de garde.

Le suivre vers la droite jusqu'à une salle et éliminer 2 soldats. Pirater le terminal à gauche de l'entrée de la salle (couper les caméras et ouvrir les portes). Entrer dans la salle (décodeur) puis mettre en route les pompes à l'aide du bouton BILGE POWER au NW et pirater le PC pour les inverser. Faire sauter la soudure puis monter l'escalier et éliminer un soldat dans le couloir. Le suivre au N et pirater le terminal (couper les caméras et ouvrir les portes). Ouvrir le sas au bout puis entrer dans la salle des arcs électriques.

A droite de l'entrée, pirater le terminal (couper les caméras et ouvrir les portes). Éliminer le robot-araignée sur la droite, faire sauter la soudure sur le mur N puis rejoindre et pirater le panneau de commande dans le coin SO. Descendre par la trappe proche et avancer jusqu'au faisceau. Couper le panneau de contrôle sur la gauche et continuer au-delà du faisceau coupé jusqu'à un 3^e panneau. Le couper (les arcs électriques cessent). Remonter dans la salle puis sur la passerelle à l'aide de l'échelle et rejoindre la porte d'en face.

Pirater le terminal (couper les caméras et ouvrir les portes) puis entrer dans le centre de commande et éliminer les 2 soldats. Briser les vitres et éliminer à distance les soldats visibles dans la salle de l'hélico. Ouvrir la trappe en face du pupitre puis descendre par l'échelle et rejoindre la salle de l'hélico (passe-

partout+medikit, robot-mec). Approcher avec précaution du local central et éliminer les survivants puis entrer dans le local par l'escalier et éliminer les éventuels occupants (code du casier, infocube : code 4453). Monter sur la terrasse par l'échelle au NE (+40XP) puis redescendre. Ressortir et faire sauter la soudure du mur E (+120XP). Sortir par la porte ouverte du mur O.

Suivre le couloir jusqu'à une pièce circulaire (CBE+décodeur) et sortir par la porte N vers le mécanicien (code porte de la salle de contrôle de l'héliport). Retourner à la salle des machines et remonter vers les ponts supérieurs.

03-12 Assemblage naval et bâtiment

Rejoindre le quai et le longer vers le S pour retrouver la porte donnant sur l'échelle. Monter l'échelle puis contourner la cage d'ascenseur sur la gauche et suivre le couloir vers le système de ventilation.

03-13 Système de refroidissement

Reprendre le chemin à l'envers pour rejoindre le conduit menant au toit du bâtiment.

3-14 Chantier naval de Brooklin

Sortir du conduit et rejoindre Jock pour quitter les lieux.



3-15 Cimetière de l'East Side

Sonner à la grille et attendre que le gardien vienne ouvrir. Entrer dans le cimetière puis dans le mausolée au NW pour y rencontrer Stanton Dowd (+200XP). Fouiller les lieux et les 4 tombes (décodeur, pistolet, GIE, GLO, modifco-prisme amplificateur dans coffre mural verrouillé). Descendre dans le souterrain par l'une des tombes et visiter les lieux (+20XP, 2 passe-partout).

Remonter à la surface par l'une des échelles et éliminer 4 soldats. Rejoindre la loge du gardien et l'éliminer (décodeur, medikit), puis pirater le digicode derrière le tableau (un passage secret s'ouvre). Détruire la machine du local secret (+40XP, Jock peut se poser). Ressortir et éliminer 4 autres soldats. Reprendre l'hélico.



04 PARIS



04-01 Denfert-Rochereau

Par les meurtrières à l'O de la terrasse, éliminer à distance 3 gardes patrouillant dans l'enceinte en contrebas. Pirater le digicode du monte-charge et descendre. En bas, remonter l'escalier d'en face jusqu'à un local sur la droite où se trouve une clocharde (lui parler, code 0001 pour salle du bas). En s'aidant de la petite caisse, grimper sur l'armoire à l'E (CBE) puis a poutre oblique pour rejoindre la zone en hauteur avec les caisses (passe-partout, medikit, grenade bactériologique). Revenir à l'ascenseur et continuer à descendre par le couloir à l'E. Tout en bas, prendre le couloir au N et récupérer la biocombinaison puis prendre le couloir O vers le rideau de fer et l'ouvrir avec le code 0001. Enfiler la biocombinaison et traverser rapidement la salle en sortant par le coin NO (+50XP, robot-mec).

Descendre l'échelle et éliminer 4 greasels dans le secteur, puis suivre le couloir O (passe-partout dans caisse) et remonter par une nouvelle échelle. Éliminer les éventuels gardes rescapés et les fouiller (code entrée catacombes).

Entrer dans la station de métro au NO et parler à l'homme près de l'entrée (gros tarifs, lui dire que vous allez lui rendre un service). Avancer dans la station, neutraliser le robot et éliminer les 2 soldats (grenade bactériologique). Rejoindre le local de surveillance au N (CBE, fléchettes, décodeur, robot-med) et pirater le terminal (couper les caméras) puis revenir parler à l'homme et lui acheter l'accessoire anti-recul à tarif réduit. Aller pirater les 2 distributeurs d'argent (+100+50 crédits) et ressortir de la station.

Déverrouiller la porte du RC de la maison à l'O (n°14). Entrer puis prendre à droite et monter l'escalier sur la gauche pour rejoindre la pièce du haut (CBE+décodeur, +300 crédits, code entrepôt, login zelazny/shadowjack dans armoire vitrée). Pirater le terminal (couper caméras, tout ouvrir). Ressortir et longer le mur gauche jusqu'à l'entrepôt ouvert au niveau du dessous (robot-mec, CBE, AAL et GIE, code bureau sur chariot). Sortir et longer mur de gauche jusqu'au bureau à l'étage et l'ouvrir au code (infocube sous bureau : login 2221969/dulbill, message de Daedalus au téléphone). Ressortir de la maison.

Déverrouiller le code de la porte repérée ENTREE DES CATACOMBES sur le mur E, à l'aplomb de la bouche d'égout. Rejoindre l'escalier en colimaçon (+250XP) et le descendre.



04-02 Catacombes

En bas, suivre le couloir au N puis à l'E (attention à la grenade fumigène sur le mur, 2 gardes dans les pièces au N). Continuer au S puis à l'E (os entassés et crânes, 2 gardes). Au bout du couloir, pousser la brique dépassante (passe-partout, un passage secret s'ouvre dans le mur S). Prendre ce passage vers le bunker allié (+150XP). Contourner le "pilier" central du bunker et entrer à l'intérieur du côté opposé pour rencontrer Chad (+250XP, code porte coupe-feu, plan des catacombes).

Ressortir du bunker et déverrouiller la porte coupe-feu en face. Avancer (+150XP), éliminer les gardes et faire sauter le coffre (login hela/ragnarok). Rejoindre le bunker 2 à l'aide du plan. Proposer du zyme à l'unique occupant puis fouiller les lieux (fléchettes).

Rejoindre le couloir N vers sortie effondrée et récupérer la GLO sur le mur. Progresser vers le bunker 3 et éliminer 2 soldats (fléchettes incandescentes + 2 passes dans salle E). Dans la pièce S, monter l'échelle puis sauter sur le groupe électrique (avec saut augmenté) et vers le rebord au ras du plafond. Le longer pour retomber dans la pièce du robot-mec et se recharger. Débloquer la grille au bouton puis passer par-dessus le groupe électrique et redescendre l'échelle.

De retour dans les galeries, passer par le conduit derrière la croix et prendre l'ouverture sur la gauche vers le bunker (nombreux gardes). Contourner le pilier central par la droite en évitant la caméra puis éliminer les 2 gardes et la femme en noir dans la grande salle (code des égouts des catacombes). Pirater le terminal (couper caméra) et explorer les lieux (fusil à lunette, décodeur, nanolunettes + CBE et fléchettes à l'étage accessible par escalier et échelle). Retourner au centre du bunker et ouvrir la porte pour libérer les otages (+20XP).

Forcer le coffre dans le bunker (décodeur, accessoire rechargement). Poursuivre vers les égouts et déverrouiller la porte coupe-feu au code (+50XP+50XP plus loin, passe-partout



au fond d'un petit bassin). Plus loin, descendre l'échelle vers les égouts.



04-03 non loin des Champs-Élysées

Raser le mur de droite vers les caisses (passe-partout) puis reprendre la direction opposée jusqu'à une échelle. Ouvrir la plaque d'égout, éliminer le chien et les soldats proches puis se réfugier dans la guérite au N et éliminer les survivants depuis l'intérieur (CBE, GIE). Pirater le PC (+50XP, cocher « désactiver robots militaires »). Les robots sont à l'arrêt, vous pouvez ressortir. Avancer dans la rue puis entrer au n°13, sur la gauche, "la porte de l'enfer".



04-04 La porte de l'enfer

Avancer jusqu'à la loge du portier, briser la vitre et l'éliminer (code entrée du club). Entrer dans la première salle et monter l'escalier. En haut, parler à la fille assise (rendez-vous arrangé avec Nicolette) puis redescendre.

Parler à une fille brune près du bar S et lui "acheter" le code du coffre (1966). Prendre la porte derrière le bar S et déverrouiller la porte avec ce code (+50XP, medikit, fléchettes anesthésiantes + fléchettes incandescentes, +100 crédits) puis ressortir du club par le même chemin.

04-05 non loin des Champs-Élysées

Aller au restaurant en face (n°19, « enfant terrible »), Rencontrer Jaime Reyes (mot-tueur de Gunther : Laputan Machine). Parler au couple à la table voisine (login streetstation17 / werewolf) puis ressortir.

Au n°15 (SE), forcer les vitres de la boulangerie (police alertée) puis ouvrir les fourneaux dans l'angle de la pièce (+50XP, zyme, +100 crédits, passe-partout).

A l'E, derrière la boulangerie, rejoindre une auberge au n°10. Entrer et rejoindre le bar du RC. Parler à l'homme en blanc et lui dire que vous ne revendez pas du zyme (l'homme monte son prix à 75 crédits le flacon, accepter). Revenir à la réception et monter l'escalier vers l'étage. Récupérer le code de l'hôtel sur le chariot au bout du couloir. Visiter la chambre ouverte (CBE, 100 crédits, infocube compte 004418/morbus13) puis ressortir de l'hôtel, le contourner et faire sauter la porte de l'appartement n°11 (verte, au sommet d'un escalier).

Entrer et visiter les lieux (accessoires précision+portée, fusil à pompe, couteaux de lancer, 100 crédits dans la chambre, infocube : compte 005133/salem008).

Ressortir et rencontrer Nicolette dans la rue, derrière la boîte de nuit (+300XP). Reprendre l'hélico.



04-06 Château DuClare

Faire sauter la porte d'entrée du château. Dans l'aile N, passer le salon et visiter la cuisine (décodeur, accès verrouillé à la cave).

Dans l'aile S, la salle vide à l'O donne accès à l'arrière du château en cassant les planches (décodeur). A l'E se trouve une salle avec un PC (Nicolette fournit le login nicolette/chad). Au S, on trouve un bureau légèrement en contrebas. Dans la pièce suivante au S se trouve un escalier. Monter à l'étage par ce chemin.

En haut, suivre le couloir. Nicolette indique qu'une clé est cachée derrière le vase (code de la chambre de Beth). Déverrouiller les 2 portes plus loin au code (+100XP, arbalète, fléchettes + fléchettes anesthésiantes, code de la chambre de Nicolette).



Ouvrir le tableau au NE (infocube : login bduclare/nico_angel, +100 crédits, accessoire rechargement).

Retourner à l'autre bout du couloir et déverrouiller au code la chambre de Nicolette (passe-partout, couteaux de lancer). Basculer le crâne sur la cheminée (qui s'ouvre : passe-partout, zyme, accessoire chargeur).

Retourner à la cuisine au RC et déverrouiller la cave au code (+150XP, passe-partout). Actionner le chandelier (un passage s'ouvre, +150XP).

Au S, monter l'escalier barré par les planches (les détruire à l'explosif). Visiter le local plus haut (passe-partout, AAL, terminal : couper les caméras et le champ d'isolation). Continuer à monter et briser les autres planches pour atteindre la salle secrète (robot-mec, décodeur, 2 CBE, fléchettes + fléchettes anesthésiantes, accessoire précision, modifico-prisme espieur/défense agressive + modifico-prisme amplificateur).

Se connecter au PC (bduclare/nico_angel) et transmettre le message à Everett puis s'éloigner du PC et parler à Nicolette (code de la crypte). Ressortir ensuite du château et rejoindre le labyrinthe derrière le bâtiment. Tout au fond du labyrinthe à l'O, éliminer les 2 gardes et descendre dans la crypte (+150XP). Se diriger au SE.



04-07 Cathédrale des Templiers

Everett vous fournit le plan de la cathédrale. Suivre le couloir jusqu'à une échelle et rejoindre la surface. Empiler les caisses proches pour rejoindre l'appartement en hauteur au S (fouiller cadavre : 100 crédits + 150 crédits dans le coin de la pièce). Redescendre dans la rue.

Réutiliser les caisses pour franchir la grille verrouillée (avec saut augmenté). Avancer dans la rue et éliminer un garde et un autre sur la passerelle. S'abriter sur la gauche vers la porte ouverte pour éviter d'être repéré par le robot-vigile. Monter l'escalier et éliminer d'autres gardes sur la passerelle (GLO). Traverser la passerelle et entrer dans le local opposé (décodeur, passe-partout, +100 crédits). Lancer une GLO vers la baie vitrée en contrebas (vers caméra : fléchettes + fléchettes anesthésiantes, fusil lunette arbalète).

Redescendre dans la rue et s'abriter derrière les piliers sur la gauche puis éliminer ou neutraliser le robot-vigile. Continuer à avancer dans la rue jusqu'à la cathédrale. Éliminer le garde puis 2 soldats après le pont.

En restant hors de portée des robots, contourner le bâtiment E de la cathédrale par la droite et escalader le treillis métallique sur la gauche pour sauter sur un premier toit. Monter ensuite le long des poutres inclinées pour rejoindre un autre toit. Casser une des 2 lucarnes et se glisser dans la bibliothèque (code de l'entrée principale au pied d'un des livres).

Descendre l'escalier au NE et éliminer 2 gardes en bas (code entrée + 100 crédits sur table). Visiter le dortoir E (infocube : caveau sidon=1942, fontaine sagesse=0022, nombre/secret=34501/08711) puis les 2 dortoirs à l'E (100+250 crédits). La porte suivante donne dehors, faire demi-tour et remonter dans la bibliothèque puis prendre au S vers une cage d'escalier (fléchettes sur balcon sud).

Éliminer le soldat en faction à l'E et monter pour atteindre la passerelle. Éliminer 2 soldats et traverser vers le 2^e bâtiment. Descendre un escalier et éliminer le garde. Descendre un 2^e escalier et prendre l'ouverture au N. Descendre 2 escaliers puis déverrouiller (1942) la porte à l'O (+250XP). Entrer et neutraliser les faisceaux avec la grande caisse en attendant la fin de l'alerte. Franchir les faisceaux en évitant d'être vu par les caméras au NE et au SW. Rejoindre le terminal près du coin NE de la salle et le pirater (couper toutes les caméras). Se recharger (robot-mec) et explorer les lieux (AAL, accessoire rechargement+lunette, accessoire portée et CBE sur container en prenant appui sur la bonbonne avec saut augmenté).

Ressortir de la salle et monter l'escalier N. Prendre le passage à l'E et éliminer le garde. Dans la pièce suivante, faire sauter la caméra au NE et déverrouiller la porte (0022). Descendre l'escalier au N jusqu'à une salle avec un PC et une croix. Gunther est là, utiliser le mot-tueur contre lui pour l'éliminer. Pirater le PC (+500XP) et connecter le système, puis écouter l'hologramme de Simons.

Retourner dans la pièce de la caméra détruite et en sortir par le passage S, en face. Monter l'escalier jusqu'en haut. À l'O, pousser la porte et entrer (+250XP) et éliminer la femme en noir (code de l'entrée principale, pistolet furtif, infocube : codes déjà donnés) puis visiter l'armoire vitrée (+400 crédits, couteau de lancer). Pirater le terminal et couper la caméra. Ressortir et descendre les 2 escaliers (N puis S) et monter les 2 suivants (O puis E) pour rejoindre la cage d'escalier. Descendre tout en bas vers les cuisines.

Parler au cuisinier et éliminer les 2 soldats au fond (fléchettes + fléchettes incandescentes, arbalète sur table + décodeur dans la cuisine). Ressortir et monter l'escalier puis déverrouiller la porte d'en face au code pour sortir de la cathédrale. Éviter les robots et retourner au S vers la station de métro.



04-08 Station de métro

Une fois dans le grand hall, briser la vitre de la porte N et entrer. Pirater le distributeur (+450 crédits) et se recharger avec le robot-mec. Explorer ensuite la pièce à l'E du hall. Parler au mécanicien et lui acheter les accessoires précision et portée. Avec les caisses du hall, faire un monticule pour atteindre la mezzanine (décodeur, livre avec compte 576001/wyrdred0-).

Finalement prendre le passage S vers le quai (+150XP) et y rencontrer Toby Atanwe (+150XP). Coopérer pour rencontrer Everett.



04-09 Demeure de Morgan Everett

Aller au NE dans la grande salle (+100 crédits) et parler à la servante (infos sur Lucius DeBeers). Descendre l'escalier à l'E. Suivre le couloir (robot-mec) et prendre à gauche à l'embranchement. Parler à Alex qui est là (GIE, CBE, infos). Pirater le PC (codes 2384 et 6426). Dans la 2^e salle (CBE, robot-med). Ressortir et prendre à l'E pour rencontrer Everett (+500XP, code hélicoptère personnel). Désactiver le champ des prismes (protection IEM ou blindage + amplification vision ou viseur) avec le code 2384 et celui de l'amplificateur avec 6426.

Retourner dans la grande salle du haut et visiter la chambre (PS20, +100 crédits) puis la salle de bains (code trappe

aquarium). Manœuvrer le miroir et faire sauter la grille derrière. Prendre le passage et rejoindre une salle sombre avec un homme dans un caisson (+100xp, +100 crédits, CBE, infocube : code Morpheus 8001, info Illuminati Lucius DeBeers). Parler à l'homme puis retourner dans la pièce d'Alex et déverrouiller la porte dans la 2^e salle avec le code 8001.

Entrer (+100XP) et discuter avec Morpheus (code mécanisme aux miroirs). Retourner voir Everett puis rejoindre l'héliport depuis la grande salle en déverrouillant au code la porte S. En haut, interroger le mécanicien (GLO) puis l'éliminer et embarquer pour Vandenberg.



05 VANDENBERG



05-01 Centre de commandement

Rencontrer la scientifique sur la terrasse (plan des lieux, code 5868, fusil d'assaut vers snipers morts, fusil à canon scié vers mécanicien). Faire le tour du toit et éliminer à distance tous les gardes visibles (2 au SW, 2 à l'E, 1 en patrouille au S).

Ouvrir la porte près du mécanicien mort et descendre l'escalier. Faire sauter la caméra en bas puis pirater le terminal et couper toutes les caméras. Passer les 2 portes et éliminer les 2 soldats. Prendre l'ascenseur et descendre au niveau 2 (control). Éliminer le soldat de l'autre côté de la passerelle puis suivre la plateforme vers le N et éliminer 2 autres soldats tout au bout (GIE). Éliminer l'homme en noir et un autre soldat à distance à l'étage du dessous. Descendre l'escalier au N et entrer dans le local en face tout en bas. Taper le code 5868 sur le digicode du boîtier jaune (+100XP, affichage OVERRIDE) puis rejoindre le couloir et prendre au S. Pirater le terminal et couper les caméras puis entrer dans le bureau.

Monter l'escalier et rejoindre la grande salle de réunion. En s'agenouillant sous la rambarde E, éliminer les 2 soldats en contrebas (GLO) puis rejoindre la scientifique (login poste de commande : `command/zebra42`). Déverrouiller la porte proche pour libérer un 2^e scientifique (50XP, GIE, CBE, biocombinaison, décodeur, medikit, login système de sécurité tunnel : `tunnel01/omega2a`). Retourner dans le bureau en coupant les faisceaux et en attendant la fin de l'alerte. Passer le sas E et éliminer les 2 gardes.

En évitant d'être vu par les 3 autres, neutraliser le robot-vigile léger du côté S et puis contourner l'ensemble du bâtiment en commençant le tour vers le S. Briser les caisses dans la cuve rouge plus loin (+50XP, medikit) puis rejoindre le coin SW du complexe et ouvrir le panneau sur le côté du groupe électrique jaune puis taper le code 5868 (affichage OVERRIDE, déverrouillage du bâtiment de commande). Finir le tour du bâtiment en éliminant un dernier soldat puis, en évitant les robots, rejoindre rapidement l'extrémité S du bâtiment SECURITY BAY et entrer (+150XP, passe-partout vers mécanicien et GLO dans la salle N).

Libérer les 2 robots en pressant le bouton pour chacun. Laisser les robots sortir de la baie et détruire les autres. Neutraliser éventuellement les robots ennemis rescapés puis rejoindre le bâtiment COM et entrer pour parler au scientifique à l'intérieur (+400XP). Explorer le dortoir au SE (fusil à canon scié) et faire sauter le placard (fléchettes + fléchettes anesthésiantes, décodeur, modifico-prisme amplificateur, infocube : login `tunnel01/omega2a`, 2CBE vers la trappe au sol au NE). Rejoindre le toit par l'échelle en ouvrant la trappe au bouton (fusil à lunette) puis redescendre et passer par la trappe au sol.



05-02 Souterrains

Avancer dans le couloir et neutraliser les 2 robots-araignées à l'aide des barils explosifs. Pirater le terminal sur le mur de droite et couper la caméra. Faire sauter les barils au fond du couloir (3/4 des faisceaux sont coupés, passer par-dessus les derniers).

Rejoindre le passage puis déverrouiller la grille sur la gauche (MAINTENANCE ACCESS) et monter l'échelle. En haut, passer par l'ouverture et avancer le long des canalisations (+150XP). Une fois la salle "toxique" passée, neutraliser les 2 robots araignées dans la salle suivante et se laisser tomber près de l'entrée de la salle. Prendre le passage à l'E et descendre l'escalier (2 medikits tout en bas). A mi-hauteur, franchir les faisceaux et détruire la mitrailleuse au bout du couloir puis le suivre et monter l'escalier suivant sur la gauche vers un pupitre de commande.

Presser le bouton "3" (la plate-forme s'élève dans la salle). Refaire le chemin inverse pour retourner dans la salle à l'étage et traverser en passant par la plate-forme. Plus loin, récupérer le code de la salle de contrôle près du scientifique mort puis monter l'échelle (+400XP) et ouvrir la trappe.

05-03 Centre de commandement

Récupérer le passe-partout dans la caisse puis rejoindre le couloir et monter à l'étage par l'escalier ou l'ascenseur. Déverrouiller au code la porte COMMAND CENTER et entrer.



05-04 Ordinateur

Avancer et prendre au S vers la cage d'escalier. Le descendre jusqu'à une salle de contrôle et parler à Carter puis à Gary Savage (vers le PC, robot-mec, login gsavage/tiffany). Derrière Carter, entrer dans la salle et récupérer le code des ordinateurs du 3^e étage sur le chariot dans l'angle (CBE) puis retourner à la cage d'escalier et monter tout en haut.

Déverrouiller au code la porte de la salle des ordinateurs. Faire sauter le ventilateur du mur N et passer par l'ouverture. Dans la salle suivante, passer par l'une des ouvertures dans le sol pour atteindre l'étage inférieur et rejoindre le PC au N. A l'aide du login gsavage/tiffany, se connecter à Milnet. Redescendre dans la salle de contrôle avec le monte-charge dans l'angle. Ecouter l'hologramme de Page puis parler à Savage (photo de Tiffany). Parler à Carter puis ressortir du centre de commande.

05-05 Centre de commandement

Retourner à l'extérieur vers le secteur des robots puis franchir la grande porte au NE (+100XP) pour rejoindre Jock et Tong. Parler à Tong puis partir.



05-06 Essence

Dépasser le pont effondré et parler au groupe (code des égouts, acheter les accessoires précision et anti-recul). Retourner déverrouiller au code le local près de la carcasse de la voiture bleue. Pousser la grille et suivre la galerie puis monter l'échelle jusqu'à la surface (abrité derrière une palissade).

Par le trou de la palissade, éliminer le garde en patrouille (GLO) puis se glisser dans l'ouverture et éliminer un autre garde près de la station. Visiter le bâtiment principal de la station (CBE, fusil à canon scié, passe-partout, medikit). Ressortir et approcher discrètement du local au N. Éliminer un autre garde puis contourner la palissade jusqu'à une porte. Éliminer le garde et les 2 chiens de l'autre côté puis un autre garde plus loin et rejoindre l'arrière du bâtiment principal de la station.

Monter sur le toit avec l'échelle puis sauter sur le toit du bâtiment au N. Se glisser par l'ouverture du toit puis éliminer rapidement le garde (GIE) et un homme en noir (medikit, code porte garage). Rejoindre le sol et libérer Tiffany dans la pièce S puis lui dire de courir rejoindre l'hélicoptère. Fouiller l'entrepôt au N près de l'hélico (+250 crédits) puis forcer la remorque avec l'épée laser (grenade lacrymogène, accessoire silencieux) et explorer la citerne (monter par l'échelle et entrer par l'une des trappes : zyme, +100 crédits). Enfin, ressortir et rejoindre Jock.



**06
NOUVELLE COTE OUEST**



06-01 Base sous-marine

Se diriger vers le S en évitant d'être repéré par les robots (raser le mur de gauche en s'abritant dans la tranchée) et éliminer les soldats en patrouille sur le quai et au loin sur les toits des modules de la base. Déverrouiller le local au S du quai derrière les piliers (149xp, ouvrir armoire : code réserve, code module de commandement, fléchettes anesthésiantes). En évitant les robots, ressortir et déverrouiller au code la porte sur le gros pilier central.

Monter l'escalier en colimaçon et les 2 suivants. Éliminer les 2 gardes puis parler à la scientifique (code trappe karkien 2233). Visiter la pièce S (medikit) puis rejoindre la pièce N (fusil à pompe, accessoire silencieux) et éliminer les 2 gardes alertés par la caméra. Descendre l'échelle dans le coin NE (GLO) puis remonter dans la pièce. Suivre le couloir à l'O menant à l'étage de la salle des PC. Prendre l'ouverture au S et raser le mur de droite pour trouver une échelle descendante à 3 niveaux.

Descendre d'un étage et prendre l'ouverture au N (salle d'ordinateurs). Éliminer l'homme en noir puis retourner à l'échelle et descendre tout en bas. Éliminer le garde dans la galerie puis descendre l'échelle suivante et suivre le couloir. Éliminer le garde dans la salle suivante (sas marin) puis prendre l'ouverture au N vers la passerelle extérieure. Éliminer les éventuels gardes survivants et rejoindre le module suivant.

Éliminer le garde à l'intérieur (passe-partout, CBE). Prendre l'ascenseur. En bas, se cacher derrière la caisse pour éviter la caméra et pirater le terminal (couper les caméras). Après le coude, éliminer le garde (grenade lacrymogène) et continuer jusqu'à la salle suivante. Au fond, derrière l'escalier, éliminer le garde puis parler à la scientifique (login terminal tech/sharkman) et se connecter au terminal (couper caméras, ouvrir sas). Visiter la salle (décodeur, infocube sur chariot : login idem). Rejoindre l'étage et éliminer 2 gardes (CBE). Prendre le couloir E (+300XP) puis descendre l'échelle vers le mécanicien (lui parler et le tuer ou l'épargner) puis embarquer dans le module de droite.



06-02 Labo maritime

Pirater le terminal (ouvrir le sas, couper les caméras) et visiter les lieux (GLO, CBE). Monter les escaliers jusqu'au 3^e et dernier étage. Ouvrir l'un des 2 sas du couloir et détruire la mitrailleuse au centre de la pièce, puis pirater le terminal et couper les caméras. Prendre le sas N et avancer dans le couloir. La mitrailleuse à l'O est incontrôlable. S'engager rapidement dans le couloir O, prendre le code du labo des greasels et s'abriter sur la droite en passant le sas N ouvert (passe-partout, 2 CBE, décodeur). Retourner rapidement dans le couloir et prendre à gauche vers le N. Déverrouiller au code le sas du labo des greasels et éliminer 2 greasels dans la salle. Approcher de l'échelle du fond et tenter d'éliminer à distance le greasel qui nage dans le niveau inondé au-dessous. S'équiper de l'arbalète et plonger.

Prendre le sas S vers la pièce inondée et éliminer 3 greasels (infocube au fond de l'eau : code tunnel 5690). Revenir au pied de l'échelle et déverrouiller le sas N avec ce code (+400XP). Monter l'escalier et passer le sas suivant vers un bureau avec des arcs électriques (infocube : login oceanguard/kraken). Prendre le sas E en évitant les arcs, descendre l'escalier et franchir le sas suivant vers une caverne.

Rejoindre la galerie éclairée au S. Éliminer le karkien au fond du passage (code des quartiers d'équipages, accessoire anti-recul). Retourner vers la caverne et éliminer 2 greasels à droite de la sortie de la galerie (2 passes dans caisses). De l'autre côté, éliminer 2 bébés karkiens derrière le bulldozer. Déverrouiller le sas E au code et descendre la rampe vers un autre sas.

Dans le couloir, explorer la chambre au SE (placard gauche : CBE / placard droit : fléchettes + fléchettes anesthésiantes), au SO (éliminer greasel, placard gauche : accessoire rechargement + pistolet lacrymogène, placard droite : medikit) puis descendre l'échelle au début du couloir vers un 2^e étage. Détruire la mitrailleuse au bout du couloir puis visiter la chambre SO (placard gauche : accessoire laser/pistolet furtif / placard droit : rien) puis la chambre SE (placard gauche : décodeur / placard droit : rien). À l'extrémité S, prendre le monte-charge (+400XP). En bas, avancer dans le couloir (attention, grenade fumigène à gauche).



06-03 C.U. du labo maritime

Neutraliser les faisceaux en piratant le boîtier puis se diriger vers l'E (attention au robot-araignée géant). Appeler l'ascenseur derrière le robot (assez long à arriver). En haut, détruire la mitrailleuse N puis pirater le terminal à droite de l'escalier (activer le pont et couper les caméras). Descendre l'escalier puis traverser le pont.

Dans la salle suivante, pirater le PC (trouver schéma CU, +500XP). Reprendre le monte-charge, contourner le robot-araignée et écouter l'hologramme de Page. Retourner en direction de la caverne.

06-04 Labo maritime

Avant d'ouvrir le sas donnant sur la caverne, recharger toutes ses armes pour s'apprêter à affronter Simons de l'autre côté. Retourner ensuite vers les salles inondées, équipé de l'arbalète. Éliminer un plongeur en chemin (GLO, +1 autre dans salle du 2^{ème} étage, GLO) puis retourner vers les modules et embarquer dans celui de droite pour quitter la base.

06-05 Base sous-marine

De module en module, retourner vers la rive et prendre toutes les échelles montantes pour rejoindre la terrasse du module de commandement. Parler à Savage (modifco-prisme amplificateur) et décoller.



06-06 Silo à missiles

S'approcher de la palissade pour échapper à la vigie et éliminer à distance les 2 chiens au S. Éliminer la vigie à distance puis rejoindre le coin NE du complexe et éliminer 2 autres chiens au N. Rejoindre le coin NO et, à distance, éliminer le soldat à travers la fenêtre du bâtiment éclairé et les 2 autres qui en sortent. Approcher du bâtiment et éliminer le chien sous la passerelle à droite. Entrer dans le bâtiment (+200 crédits, code de l'entrée principale, accessoire portée dans coffre). Rejoindre l'étage (décodeur) et pirater le digicode sur le pilier central (un escalier secret mène au grenier : medikit, CBE, AAL, GLO, passe-partout). Prendre ensuite la porte au NE et suivre la passerelle.

Avancer en évitant d'être repéré par les 2 robots et éliminer à distance le soldat sur la passerelle entre les 2 bâtiments. Rejoindre le pied du mirador et monter. De là-haut, lancer une grenade bactériologique sur un robot et attendre la fin des combats. Neutraliser le robot survivant à l'aide des barils explosifs puis entrer dans le bâtiment S par une fenêtre en s'aidant d'une caisse (fusil à pompe, code des portes du camion). Gagner la pièce voisine en passant par le conduit d'aération et monter à l'étage pour rejoindre la passerelle extérieure vers le bâtiment N.

Rejoindre le RC du bâtiment (robot-mec, passe-partout) et passer par la trappe dans l'angle pour atteindre l'escalier menant au silo. Le descendre jusqu'en bas. Taper le code 8456 sur 2 digicodes successifs (+300XP) puis une 3^e fois sur le digicode E. Au bout du tunnel E, éliminer 2 hommes en noir (leur explosion coupe les faisceaux) et un garde. Dans la salle suivante, monter l'escalier vers une salle de contrôle. Éliminer l'homme en noir puis presser le bouton ABORT (+350XP) et pirater le terminal sur la gauche (+350XP, initier un autre lancement et couper les caméras). Redescendre l'escalier et passer vers l'ouverture au N. Serrer le mur de D jusqu'à une échelle. Lancer une GLO vers l'étage (robot-araignée) puis monter (passe-partout).

Longer l'étage vers l'O et redescendre dans les toilettes dans l'angle. Parler à l'homme (infocube : login elder/armageddon) puis regagner l'étage en utilisant la petite caisse sur les plus grandes. Reprendre le tunnel en face de l'escalier et franchir le sas O vers le silo. Avancer jusqu'à un tunnel. A distance, éliminer



2 hommes en noir et 2 gardes. Rejoindre le missile et éliminer l'homme en noir au niveau supérieur. Appeler le monte-charge à l'O et aller au niveau 4 (robot-mec) puis au niveau 2 (éliminer l'homme sur la nacelle). Retourner au niveau 5 et reprendre le tunnel d'accès au silo. Déverrouiller le sas refermé puis prendre les 2 sas successifs vers le N et prendre l'ascenseur pour rejoindre la surface. Reprendre la rampe au SO pour sortir de l'enceinte par la passerelle et retrouver Jock.

**07
ZONE 51**

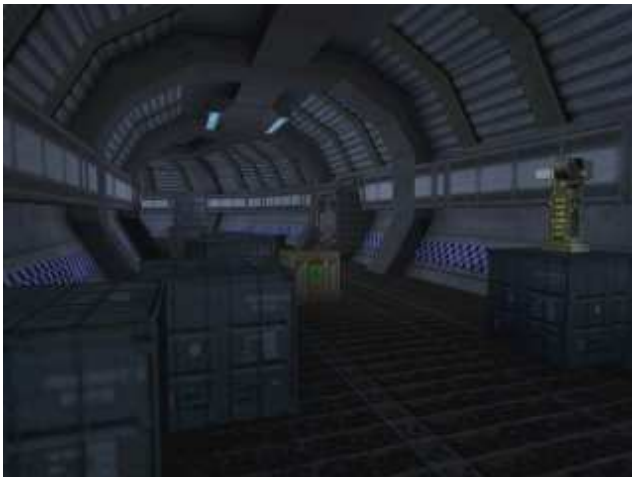


07-01 Bunker

Éliminer le tireur au sommet de la tour O. En évitant les robots, rejoindre le bâtiment COMM24 au NE (plan des lieux transmis par Tong, code de la tour). Faire sauter le placard à l'entrée (2 décodeurs) puis ressortir et fouiller le cadavre derrière le bâtiment (décodeur). Retourner au pied de la tour et ouvrir au code. Entrer et récupérer la GLO depuis le sol sur l'échelle montante, à gauche. Approcher de la GLO sur l'échelle descendante et se replier avant l'explosion (salle du bas : GIE). Monter au 1^{er} (robot-mec) puis au sommet de la tour (terminal, +50XP : couper les caméras et ouvrir les portes coupe-feu).

Redescendre et entrer dans le hangar par le panneau déboîté. Éliminer l'homme en noir et les 2 MJ12. Par la poutrelle effondrée formant une rampe, rejoindre le 1^{er} étage du local au NO en passant par le coin détruit (+50XP, un soldat allié donne le login a51/xx15yz). Visiter le RC en passant par la fenêtre (dégager les cartons, arbalète, fléchettes, lance-flamme) puis rejoindre le toit du bâtiment en passant par la poutrelle (code de la réserve, mécanicien mort : passe-partout) et monter sur la poutre métallique horizontale longeant la surface du sol côté O. La suivre vers le S et sauter sur le groupe de ventilation proche.

Ouvrir la trappe et détruire les pales du ventilateur à l'explosif puis plonger dans le conduit. En bas, plonger au fond du conduit au N (accessoire laser sur soldat mort) puis remonter à la surface et monter l'escalier sur la rive. Suivre le couloir à l'E (+50XP) et pirater le terminal au bout du couloir (couper la caméra). Prendre le monte-charge vers le sous-sol. En bas, couper les faisceaux et neutraliser le robot alerté. Suivre la passerelle jusqu'à une échelle et la descendre, puis une seconde. En bas, fouiller le mécanicien mort (CBE) puis ouvrir la double porte au N.



07-02 Entrée

Passer à droite des caisses empilées pour éviter la caméra (décodeur dans caisse) et avancer prudemment vers le S en sautant par-dessus les faisceaux. Au croisement suivant, reculer quand le groupe électrique clignote (explosion). Ecouter l'hologramme d'Everett à droite du groupe (code 8946 niveau 2) puis prendre le couloir N. Se cacher tout contre les caisses à G et laisser passer le robot puis courir ouvrir la porte de gauche plus loin repérée BARRACKS avec code 8946. Neutraliser le robot depuis l'intérieur (robot-med dans la salle).

Plus loin dans le couloir, détruire la mitrailleuse et éliminer la femme en noir sortant du local repéré RECREATION sur la gauche et un soldat à l'intérieur (code 8946 si fermé, +50XP, infocube code couchette : 0169, décodeur sur table et cadavre). Retourner à la porte repérée BARRACKS, ouvrir la couchette avec le code 0169 et s'y glisser (+50XP, code du secteur 3, modifco-prisme amplificateur, medikit).

Reprendre le couloir vers le S et éliminer 3 soldats et 2 MJ12 (robot-mec, fléchettes anesthésiantes). Monter l'escalier S (passe-partout) et déverrouiller au code l'entrée repérée SECTOR 3 ACCESS. Dans la salle suivante (+100XP, medikit et passe-partout à l'O), appeler l'ascenseur et éliminer les 2 soldats (GIE) et l'homme en noir à son arrivée. Prendre l'ascenseur vers le niveau 3.



07-03 Final

Ecouter l'hologramme de Tong (carte secteur 3).

Entrer puis, à distance, éliminer les soldats sur les passerelles à l'O, au NO et au-dessus de l'entrée de la salle. Éliminer aussi le karkien et le greasel au niveau du sol. Monter l'échelle au SO pour rejoindre la passerelle et revenir côté E. Éliminer le soldat puis le mécanicien sur la plate-forme supérieure.

Rejoindre l'escalier à l'E et le monter. Passer devant la porte repérée AQUINAS HUB ACCESS et continuer à monter jusqu'à un local repéré STATION17. Éliminer l'homme en noir puis le soldat patrouillant sur la passerelle extérieure. Pirater le terminal à gauche de la porte (ouvrir l'isolation et les portes, couper les caméras). Descendre l'échelle au S et récupérer le fusil à lunette du soldat éliminé au-dessus de l'entrée de la grande salle, puis remonter.

Franchir la porte du mur O vers un couloir menant à un nouveau local (infocube : login labo 13 : area51/bravo13). Passer par la porte suivante pour rejoindre la passerelle extérieure. Monter l'échelle pour rejoindre le « toit » (CBE sur mécanicien mort, infocube : code verrou explosifs : 4225). Retourner sur les passerelles du « 1^{er} étage » et aller au N. Neutraliser les 2 robots-araignées en contrebas puis redescendre au niveau du sol par l'échelle au SW.

Prendre le passage et l'escalier descendant côté N pour rejoindre la cuve. Éliminer 2 greasels (infocube : code salle réacteurs 2007). Revenir en suite dans la grande salle et rejoindre la porte du labo13 en descendant 2 escaliers (passe + medikit côté E).

Franchir la porte (+100XP) et éliminer à distance les 2 aliens à proximité de la base de chaque réacteur. Prendre ensuite le couloir au NO et monter l'échelle vers le pupitre de commande. Parler au mécanicien (code Aquinas 1038).

Ressortir du labo et retourner à l'escalier E pour rejoindre la porte repérée AQUINAS HUB ACCESS. La déverrouiller avec le code 1038 (100XP) puis rejoindre la salle suivante (robot-med, décodeur). Briser la baie vitrée et avancer sur les conduits (mécanicien mort, respirateur). A distance, éliminer le garde et neutraliser le robot-araignée géant en contrebas puis retourner dans la salle précédente.

Descendre l'échelle dans l'angle de la pièce puis éliminer 2 aliens à l'étage inférieur. Monter l'escalier au N et éliminer le MJ12 dans la passerelle vitrée. Suivre le passage et descendre l'escalier suivant (fléchettes). Poursuivre vers l'E (central repéré AQUINAS CONTROL, robot-mec) jusqu'à un ascenseur et monter au niveau 3 (+100XP). Rejoindre Helios et lui parler puis retourner vers l'O.

Éliminer les 3 MJ12 qui arrivent avec l'aide des robots de surveillance. Du côté S près de l'escalier, un chariot arrive. Éliminer ses 2 passagers. Retraverser la passerelle vitrée puis prendre tous les escaliers descendants successifs pour atteindre



le niveau où patrouillait le robot-araignée (déverrouiller en chemin le local à explosifs avec le code 4425 et éliminer le greasel au pied du dernier escalier). Fouiller le cadavre en bas (PEG) puis aller au N vers la porte repérée SECTOR 4 ACCESS (Helios ouvre, AAL au sol). Monter l'escalier puis ouvrir le sas. Ecouter l'hologramme de Savage puis continuer au N.



07-04 Page

Ouvrir le sas vers une salle d'expérimentation. Visiter les lieux et fouiller les scientifiques morts (CBE, modifco-prisme amplificateur, attention à la porte du sas de la salle N qui est projetée suite à une explosion). Prendre le couloir au centre du mur de la salle N et le suivre. Éliminer à distance les 2 aliens de la chambre radioactive plus loin puis pirater le terminal propre et couper les générateurs de radioactivité. Traverser la chambre puis décoder le digicode opposé. Ouvrir un nouveau sas plus loin dans le couloir et rejoindre Bob Page en cours de transformation (message d'Alex : code des sources d'alimentation de Page=723? + schéma). Après la discussion, neutraliser au fusil les 2 mitrailleuses puis prendre le couloir au N.

A distance, faire sauter la porte d'en face repérée U.C. Control et foncer dans la salle tourner l'interrupteur EMERGENCY CONTAINMENT puis neutraliser les 2 robots-araignées proches. Ressortir puis suivre la passerelle vers l'E et raser le mur de gauche jusqu'à un ascenseur. L'appeler pour descendre à l'étage du dessous. En bas, foncer vers le terminal à droite sur le mur du fond pour éviter les arcs électriques. Le pirater (ouvrir la porte du routeur d'Aquinas et couper les caméras) puis pirater rapidement le panneau d'alimentation à l'O : les arcs électriques s'arrêtent.

Ouvrir le sas O et se rendre invisible (cape). Raser le mur de gauche jusqu'à un terminal et le pirater (libérer les robots de surveillance, CBE + passe-partout dans le local du robot). Pendant que les robots attaquent les karkiens et les greasels des alentours, décoder ou faire sauter la porte à digicode repérée U.C. Control sur le mur N. Entrer dans la pièce et tourner l'interrupteur EMERGENCY CONTAINMENT. Ressortir et éliminer les éventuels greasels et karkiens survivants.

A partir de ce stade, choisir son camp : celui de Morgan Everett et des Illuminati, celui de Tracer Tong ou celui d'Helios. Suivre alors les instructions suivant la décision prise :

Scénario 1 : Morgan Everett et les Illuminati

Du côté O du complexe central, neutraliser le 1^{er} réacteur à fusion avec le code 7243 puis rejoindre le coin NO de la grande salle et monter l'escalier puis la rampe dans le prolongement. En se protégeant de la radioactivité, neutraliser le 2^e réacteur avec le code 7243 à droite des réservoirs radioactifs puis se mettre à l'abri.

Sortir par la porte au N des réservoirs et se diriger vers Page en éliminant les aliens proches en chemin. A l'aplomb de Page, couper le 3^e réacteur avec le code 7243 puis faire demi-tour et repasser par la chambre radioactive pour rejoindre le bas de la grande salle.

Près du coin SE de la grande salle, presser le bouton sur la paroi pour rappeler le monte-charge et remonter au niveau de Page. En haut, suivre le couloir au SO jusqu'à un escalier descendant. Se servir des caisses métalliques proches et de celles cachées derrière le pied de l'escalier pour masquer les sorties (encore fermées) des robots de surveillance, puis aller au bout du passage et couper le dernier réacteur avec le code 7243 (les robots s'activent mais sont bloqués par les caisses).

Retourner au sommet du monte-charge puis descendre la petite échelle sur la gauche et suivre le couloir vers le N. Dépasser Page en continuant au N puis vers l'E. Raser le mur de droite jusqu'à la pièce abritant une console de commande. Presser le bouton central : l'enceinte de Page explose, les Illuminati ont gagné (discussion finale avec Everett).

Scénario 2 : Helios

Retourner dans la salle NE repérée Aquinas Substation et reprendre l'ascenseur S. En haut, suivre le couloir S vers la salle repérée Aquinas Router. Presser les 2 boutons ENGAGE de chaque côté de la salle et se connecter au PC avec le login icarus/panopticon, puis activer le routeur principal.

Ressortir de la salle et prendre tout droit au N puis à l'O, au S (passer à droite de Page) et ressortir du secteur 4 par le passage O (retraverser la chambre radioactive et la salle des humanoïdes).

De retour dans le secteur 3, rejoindre Helios pour fusionner avec lui (discussion avec Helios).

Scénario 3 : Tracer Tong

Déverrouiller le sas d'accès à la salle NW repérée COOLANT B13 et éliminer tous les soldats qui s'y trouvent. Tout au fond du passage, pressez le bouton FLUSH SYSTEM sur la console derrière le grand pilier pour couper le système de refroidissement.



Ressortir de la salle et retourner dans celle d'en face repérée Aquinas Substation. En haut, suivre le couloir au N puis à l'O, au S (passer à droite de Page) et ressortir du secteur 4 par le passage O (retraverser la chambre radioactive et la salle des humanoïdes).

De retour dans le secteur 3, rejoindre la salle repérée Reactor Lab B13. En se protégeant de la radioactivité, activer les interrupteurs au pied de chaque réacteur puis remonter dans la salle de contrôle au fond. Eliminer le technicien puis presser un à un les interrupteurs sur le mur, et enfin sur la console. Le complexe tout entier explose (dernière transmission avec Tong).