

Partie 1 : Intro

Le texte qui suit est un jeu de type « succession » du jeu Dwarf Fortress. Dans ce texte, nous suivrons l'ascension et la chute –épique- de la forteresse « Boatmurdered »(le bateau assassiné) (en fait, c'est surtout sa chute...). Chaque dirigeant/joueur a eu une année durant laquelle il a administré la forteresse, puis passe son tour au suivant. Certaines notes ont été ajoutées pour clarifier certains détails, mais le texte est resté globalement en lui-même. La folie qui entoure Boatmurdered est assez évidente en elle-même...

Liste officielle des dirigeants (ou ce qu'il en reste)

TouretteDog

mariguana (aka. megor grendel)

Keyboard Fox (aka. Furry, Kalo)

Locus

StarkRavingMad

Bremen

Sankis

Astronautomicon

Unknowing

Cross Quantum

Major Failure

Mystic Mongol

Doctor Zero

Guerilla Medic

Chaque histoire de Boatmurdered est remarquable en soi. Les choses ont très rapidement atteint un niveau critique de morts quotidiennes pour cause d'éléphants, jusqu'à des rois à la retraite déchaînés qui frappent d'autres nains jusqu'à la mort (tout en étant eux-mêmes en flamme...). Cette spirale descendante qui définit Boatmurdered semble avoir débuté durant le règne de StarRavingMad, durant l'épique « Guerre des Eléphants ». Les historiens semblent s'accorder sur le fait que la démente entourant la forteresse a cru de façon exponentielle à partir de ce moment...

Cette traduction n'a pas pour but de présenter le jeu en lui-même. Je trouve cependant qu'elle le présente de la meilleure manière qu'il soit.

Quelques détails pour que vous ne soyez pas (trop) perdus dès le départ.

1 : Le vert, c'est de l'herbe (sauf les symboles piques et trèfles qui sont des arbres, ou d'autres symboles comme le "7" à l'envers (profondeur de l'eau), et sans barre.



Lorsqu'il s'agit d'une carte du monde cela signifie qu'il s'agit de forêt. Les " sur une carte du monde signifie de la savanne, et sur une carte dans le jeu ça dépendra de la couleur (vert ça sera un buisson, jaune un buisson en été, ou alors un buisson de savane... bref, vous m'avez compris. Legende complete ici : http://dwarffortresswiki.org/index.php/Map_Legend

2 : Lorsqu'on voit du noir sur une carte de jeu , c'est qu'en fait il y a dénivelé. Sur l'image plus bas, le noir (avec les % et les , dedans) c'est, en fait, le flan de la montagne. La ligne jaune qu'on voit, c'est ce que le joueur vient de désigner comme "à miner". Il vient en fait d'ordonner de creuser un tunnel.

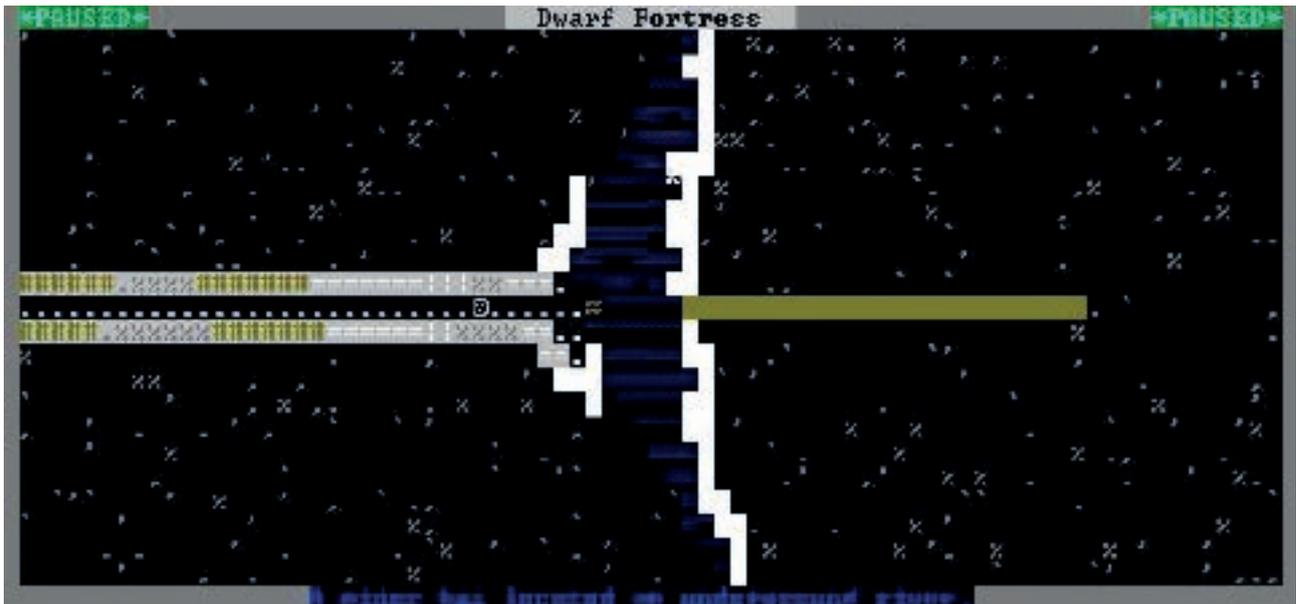
Pour les lettres, les petits ronds avec les têtes qui sourient, c'est des nains. Les couleurs n'importent que peu, elles sont liées au métier du nain.

Les "=" gris sont des zones de stockage, le "d" un chien, les deux M sont...des mules. Et les trucs hachurés marrons, des chariots. Bref, il s'agit en fait d'un groupe de nain qui arrive à flan de montagne, entouré de quelques animaux, et qui a commencé à ordonner le stockage.

Pour les animaux, toujours à savoir : le "g" c'est des gobelins, et le "E" blancs, des éléphants.

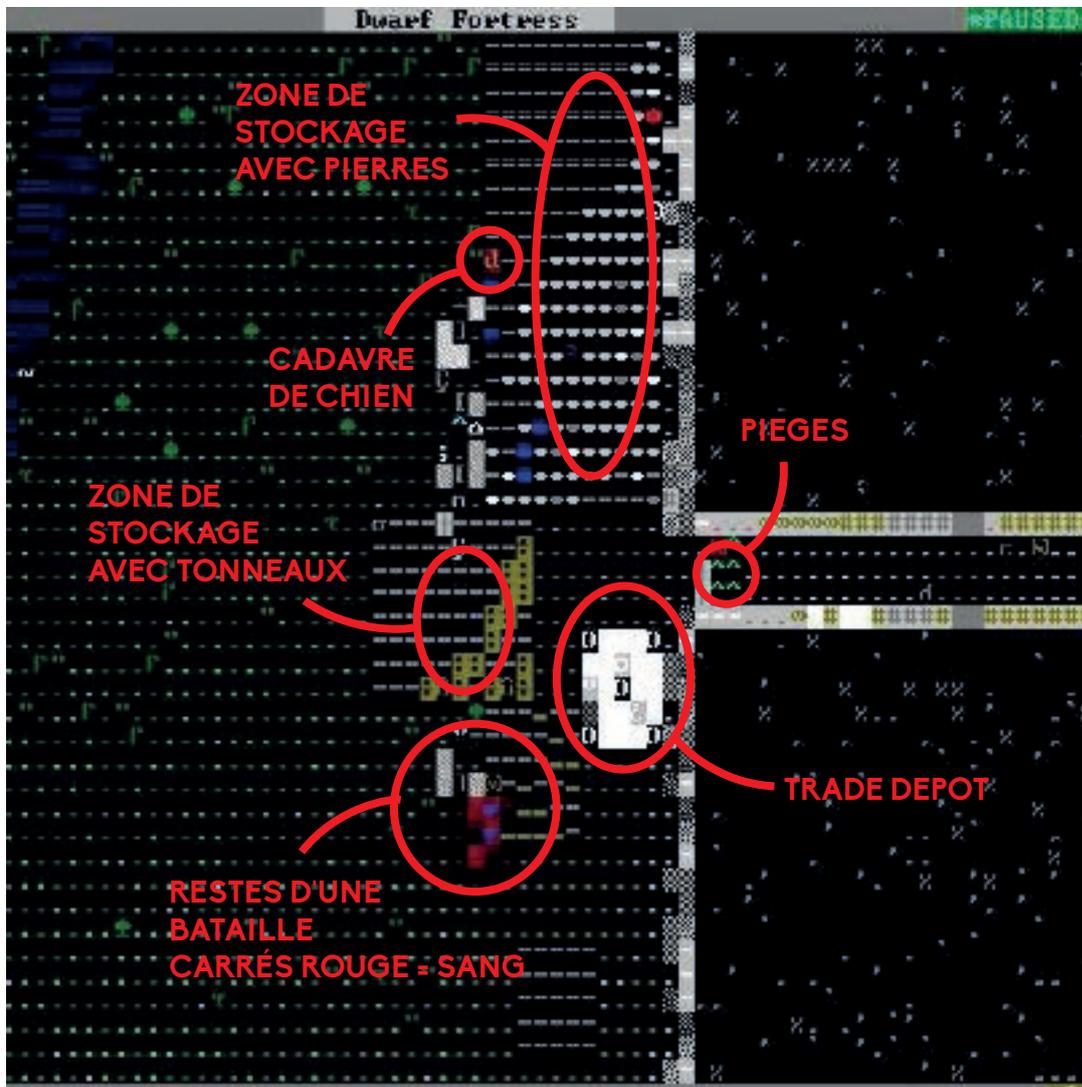


3ème image : le nain a creusé dans le tunnel il arrive à une rivière souterraine (les vaguelettes en bleu, pas très original, hein). La couleur des murs est très bariolées, car il s'agit de roches différentes. pas besoin de détailler, mais on sent qu'on s'enfonce et qu'il y a des couches différentes.



4ème image : vers la fin de la première année du premier joueur. On voit le dehors. La zone de stockage sert apparemment a stocker des cailloux (les ronds blancs, ou gris clairs, selon le matériau, plus deux gemmes , une petite étoile rouge et une bleue). En haut, à gauche, une mare. En bas, une autre zone de stockage, pour des...restes ? (le blanc, c'est des ossements.).

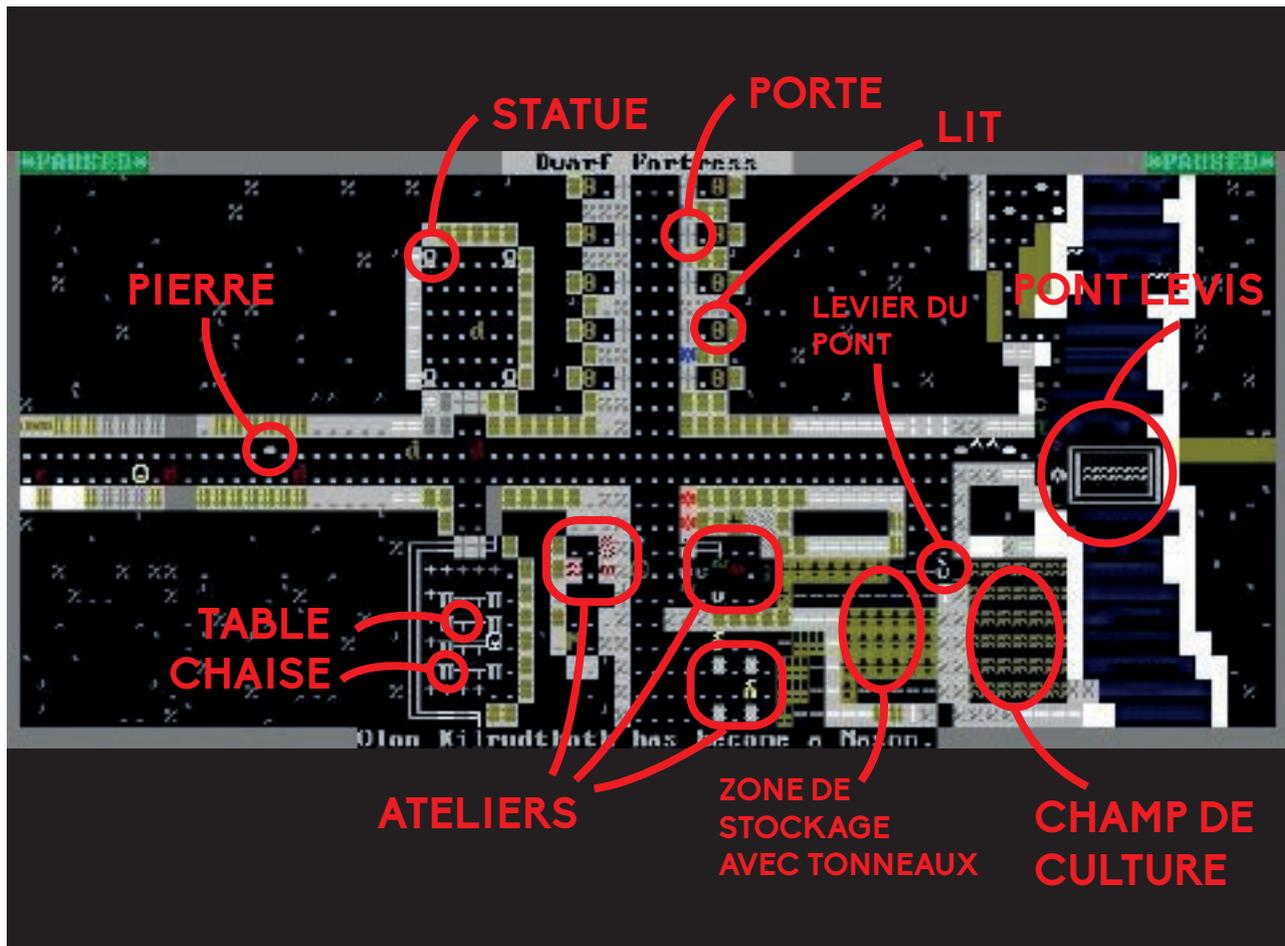
L'entrée de la forteresse est entourée de la zone de stockage de cailloux, et des tonneaux (% marrons), le chien (d) et le chat (c) sont dans le couloir. Une zone de commerce est aussi présente (Trade depot, le gros carré blanc plein). A l'entrée, des "^" verts signifient qu'il y a des pièges.



5ème image : même période que la 4ème. Plus au fond, dans la forteresse, la première pièce à droite (vers le bas, donc) est une salle à manger, reconnaissance à ses tables et chaises (la lettre π grecque est une chaise le T avec une double barre est une table). En face, on dirait...je ne sais pas. Il y a 4 statues (le oméga). Ensuite, un embranchement. Au nord, les chambres (enfin, une case pour un lit, le theta grec).

Au sud, divers ateliers (charpentier, maçon, craftshop) avec une petite zone de stockage (rappelez-vous les "=") qui contient des cages (le symbole "!!"). Encore plus loin, on voit une zone de stockage avec des tonneaux de nourritures. Au fond, une rivière, avec un pont dessus (le rectangle entouré, avec des petits zigzags dessus). On peut supposer que le levier à côté des tonneaux de nourriture est lié au pont retractable, au cas où des créatures sortiraient des profondeurs, ou pour servir dans l'autre sens de protection contre les envahisseurs...

Dernier détail, à l'intersection des ateliers et des chambres, on voit dans le mur (la ligne grise) deux étoiles rouges et une étoile bleue. Il y a donc là trois gemmes que l'on peut récupérer en minant le mur.



Voilà ! Il n'est pas nécessaire d'en savoir plus pour apprécier l'histoire ! J'espère que vous lisez un peu d'anglais, par contre, car les images sont...en anglais.

Partie 2: by TouretteDog :

Pas de traduction, cette partie présente les règles de la partie, à savoir une année par semaine, on joue, puis on passe sa sauvegarde au joueur suivant.

Partie 3: by TouretteDog

Prologue

Cette année 1050, une civilisation naine originaire de Kinmelbil « The Oaken Tomes » *[Note : les noms de civilisation, nains, ville ou autre ne seront pas traduits]*, épuisa son dernier gisement. Conduits par leur avidité et par les rumeurs de la présence de la mythique adamantine, un groupe de 7 colons fut envoyé pour fonder une nouvelle ville pour les nains de Kinmelbil dans les Smooth Points of Pride [les points d'inflexion de la fierté☺]. L'équivalent de la première année de ce journal de cet infortuné contremaître fut retrouvée, donnant quelques indices des premiers pas d'une forteresse qui un jour se dressa en ce lieu, sans connaître son destin mystérieux et terrible...

Journal de 1050

Mois du Granit – Année 1050

Nous sommes partis pour la mine, conduit par ce représentant de la guilde des mineurs. Le gars prétendait avoir déjà conduit plusieurs expéditions. Après avoir pris ses conseils, nous nous sommes lancés à l'aventure avec notre minuscule équipe ; un mineur, un bucheron, deux fermiers, et quelques artisans. Il nous avait conseillé de prendre de la viande ainsi que de la bière –ma préférée-, des graines et quelques chiens et chats. Il nous jurait alors que les chiens étaient un bon investissement, en tenant à l'écart les plus grosses bestioles, les chats permettraient de garder propre l'intérieur de la forteresse. Je crois bien l'avoir entendu murmurer quelque chose à propos de leur goût mais je ne suis pas sûr d'avoir bien entendu...

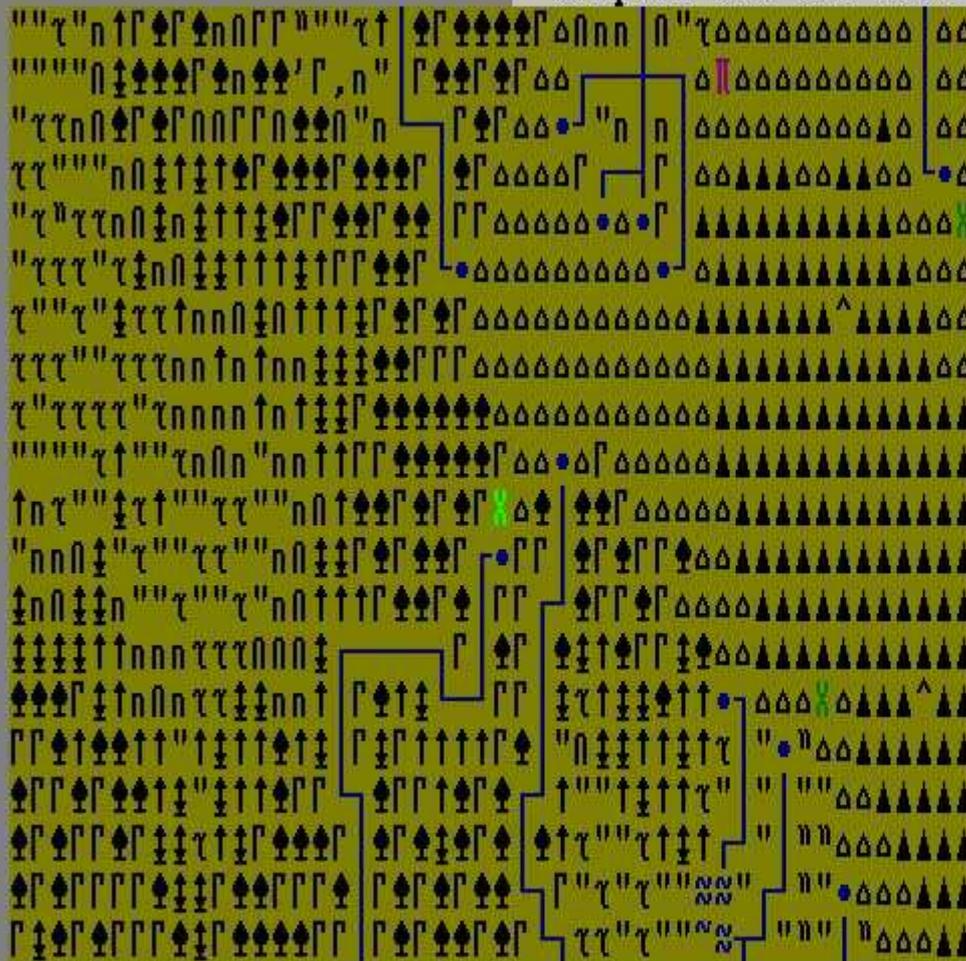
Prepare for the Journey

<iron pick)	100	No horse	101
<iron battle axe)	100	No Foal	101
<Plump helmet spawn [30])	1	4 dog	16
<Pig tail Seeds [10])	1	No Puppy	16
<groundhog meat [9])	2	No Hunting dog	31
<mule meat [9])	2	No War dog	31
<horse meat [9])	2	2 cat	11
<rhesus macaque meat [9])	2	No Kitten	11
<hoary marmot meat [9])	2	No mule	101
<Dwarven rum [10])	2	No cow	151
<Dwarven beer [10])	2	No Cow calf	151
<Dwarven ale [10])	2		
<Dwarven wine [10])	2		
<Sweet pod Seeds [10])	1		
<Cave wheat Seeds [5])	1		

Press **Tab** to change mode. **e**: Embark! **+ -**: Add. **n**: New. Points: 0

Le site de la forteresse est vraiment situé dans le trou du cul du monde. La plus proche civilisation –si on peut l'appeler ainsi- est une citadelle gobeline au nord-est. Mais là encore l'homme de la guilde nous jura que des études avaient été menées et que cet endroit était le meilleur pour trouver des métaux précieux. Sans compter la présence d'une rivière proche, et donc d'une rivière souterraine, ce qui signifiait que nous pourrions planter des récoltes sans craindre des ennuis une fois enterrées.

Prepare for the Journey



The Smooth Points of Pride

Temperature: **Hot**
Trees: **Heavily Forested**
Other Vegetation: **Thick**
Surroundings: **Untamed Wilds**

Press **Tab** to change mode. **e**: Embark! Movement Keys, **+/-**: Select

Bien entendu, il attendit le dernier moment pour nous donner le nom du site...

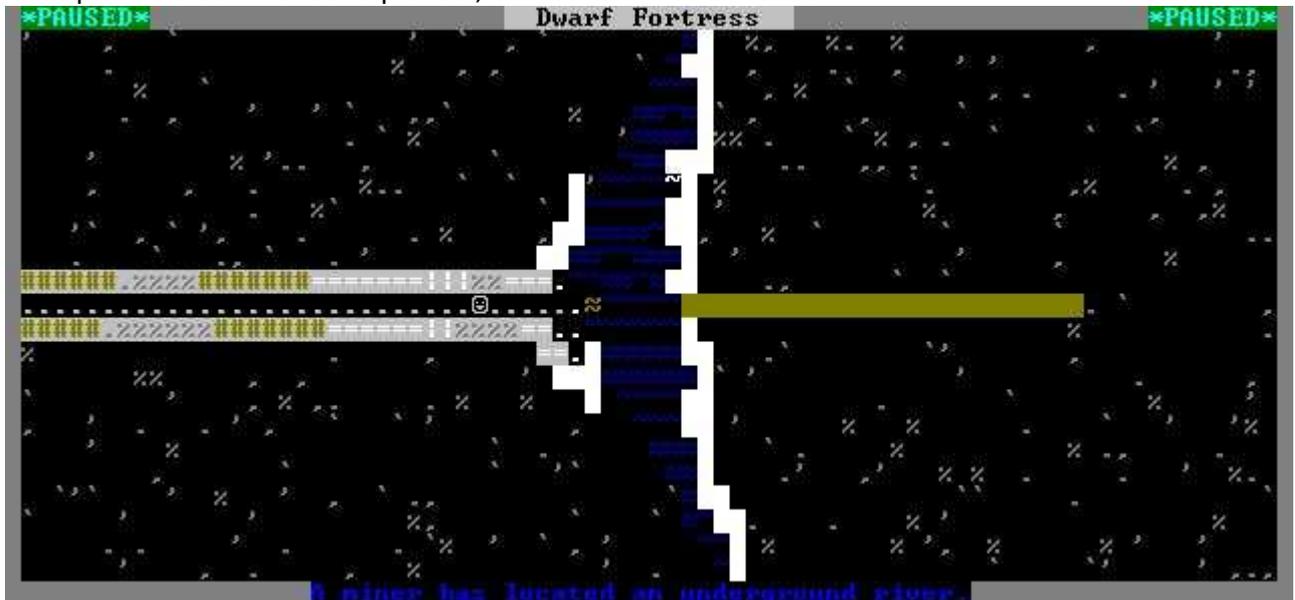
hungry. A new chapter of dwarven history begins here at this place, Koganusân, "Boatmurdered". Strike the earth!

Puis il partit au grand galop, promettant de revenir « très vite ». Connard de noble...

Mais, bon, nous n'avions pas le choix que de commencer. Posons l'entrepôt là, envoyons quelqu'un couper du bois, et un autre pour creuser jusqu'à la rivière !

Mois du Felsite – 1050

« Nous avons atteint la rivière. Heureusement, à un endroit où elle est basse ; on m’a déjà parlé d’horribles inondations souterraines, et bon sang je suis heureux qu’on en ai pas eu une. Nous pouvons commencer à planter, et creuser d’autres salles.



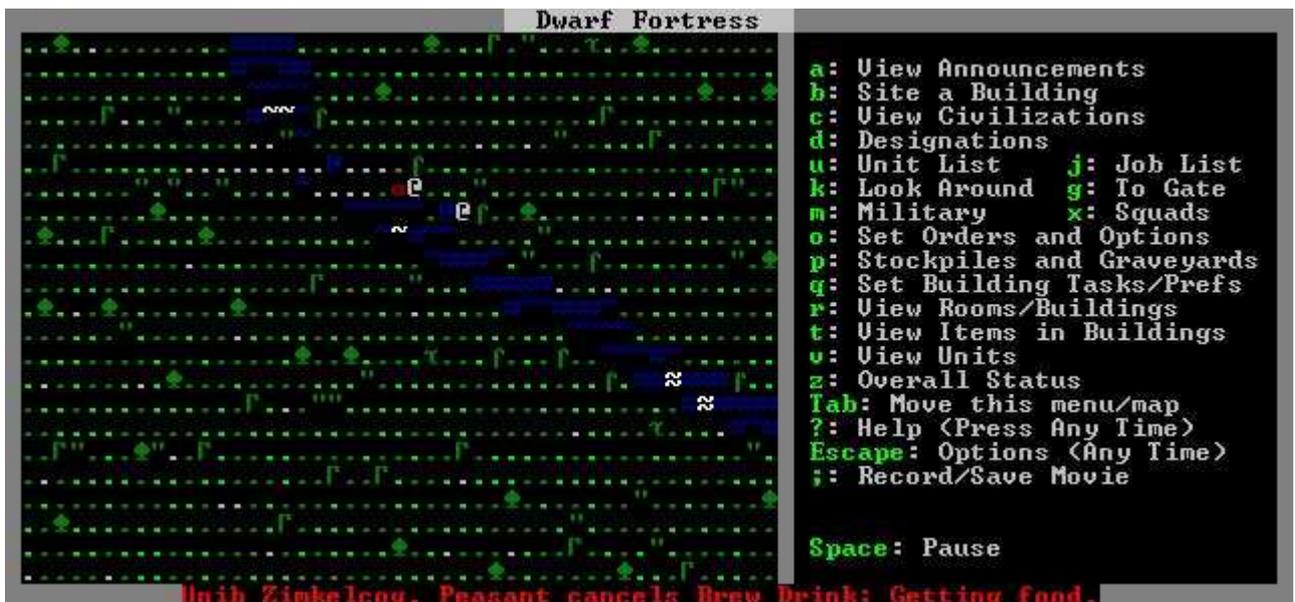
Mois de l’Hématite -1050

Cela fait déjà quelques mois et il semble que nous pourrions vraiment survivre ici. Notre ferme est terminée, nous avons fait quelques chambres (bien qu’il ne faille pas trop y regarder !) mais au moins ils ont des lits. Une salle à manger, quelques sièges, et surtout des pièges partout. Dieu sait pourquoi, mais les gars les adorent. Ils tournent là, à les regarder, pendant des heures. Rien n’est sorti de la rivière pour le moment, et les éléphants sont plutôt calmes. Trop calmes. Je les vois, là-bas, nous regarder de leurs yeux petits et brillants, leurs défenses luisantes, de l’autre côté de la rivière...les éléphants ne savent pas nager, non ?



Ici plusieurs pages du journal ont été arrachées, le récit reprend quelque part au milieu de l'automne

« ...les marchands essaient d'éviter les éléphants. Nous n'avons rien d'autres à vendre que dix blocs de pierre et un crane de rat ; il faut absolument que nous fondions quelques pièces de monnaie ! Je suppose que construire un entrepôt était une bonne idée, mais bon, il serait déjà bien que nous puissions le finir avant qu'ils arrivent...ou qu'ils soient mangés par ces putains de pachydermes... »



« Devinette : Quelle sorte de marchand au crâne vide et à la barbe rongée est capable d'affronter les gobelins, les montagnes, encore des gobelins puis ces foutus éléphants avec SEULEMENT UN MORCEAU DE FROMAGE ET DEUX ROULEAUX DE TISSU A VENDRE ?
 Réponse : ces marchands. J'ai remarqué qu'un parmi eux avait essayé de manger sa propre oreille, maintenant dieu sait comment ils vont sortir d'ici. Heureusement qu'ils sont assez idiots pour acheter une partie notre camelote.



Mois du bois - année 1050

L'automne arrive et c'est le bon moment pour faire le point sur là où nous en sommes avant qu' l'hiver ne vienne et prenne nos vies. Nos chambres et salles à manger sont terminées, mais nous sommes presque à court de bière nous avons donc construit un alambic – j'ai jamais vu une tâche si vite accomplie ! – et une boucherie bien fermée pour que les pleutres ne tournent pas de l'œil en voyant d'où vient la viande ! Nous avons aussi un jardin, pour que les nains ne soient pas tentés de jeter des pierres sur les éléphants de l'autre côté de la rivière, et un chenil, pour que nous puissions entraîner les chiens. Un des paysans a poli les murs de la salle à manger, on dirait qu'elle a le coup d'œil pour ça maintenant. La ferme est sous exploitée, mais nous avons beaucoup de nourriture, je ne suis pas inquiet.

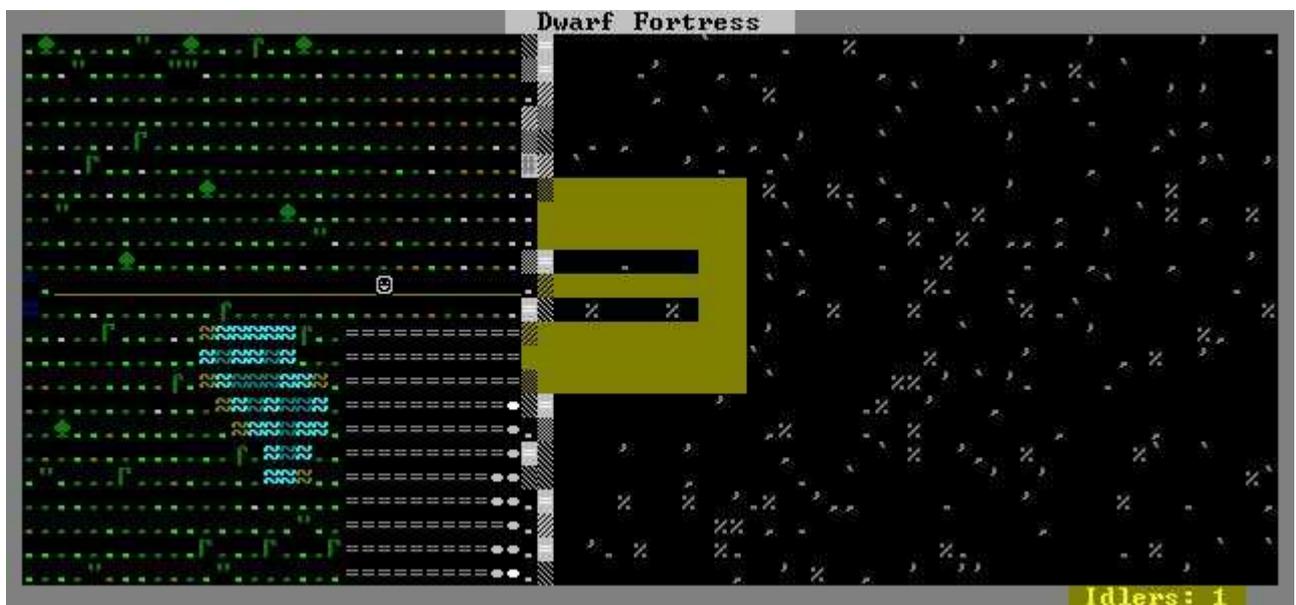
Ce qui m'inquiète le plus c'est la campagne autour. C'est bien trop calme, je sens qu'il se passe quelque chose.



Partie 4: par TouretteDog

Mois de la pierre de lune – 1050

"La saison des plantations est terminée, j'ai de nouveaux projets pour mes gars. En creusant un peu, et avec un aqueduc, nous pourrions construire un grand fossé et espérons le mettre un peu de distance entre nous et la faune, au moins au nord. Nous installerions un pont-levis là-dessus, et pourrions le lever si les éléphants s'approchent trop près. Un des gars a proposé que nous puissions même installer quelques pièges pour attraper quelques créatures. Cela pourrait regonfler nos réserves de nourriture.

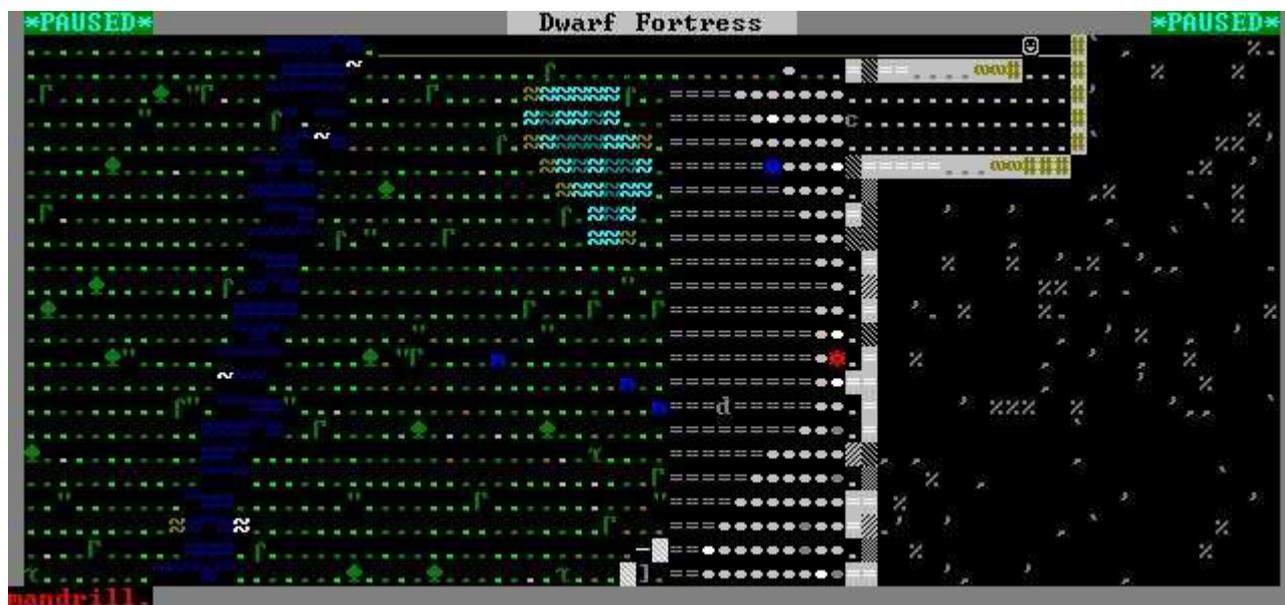


Month de l'opale – 1050

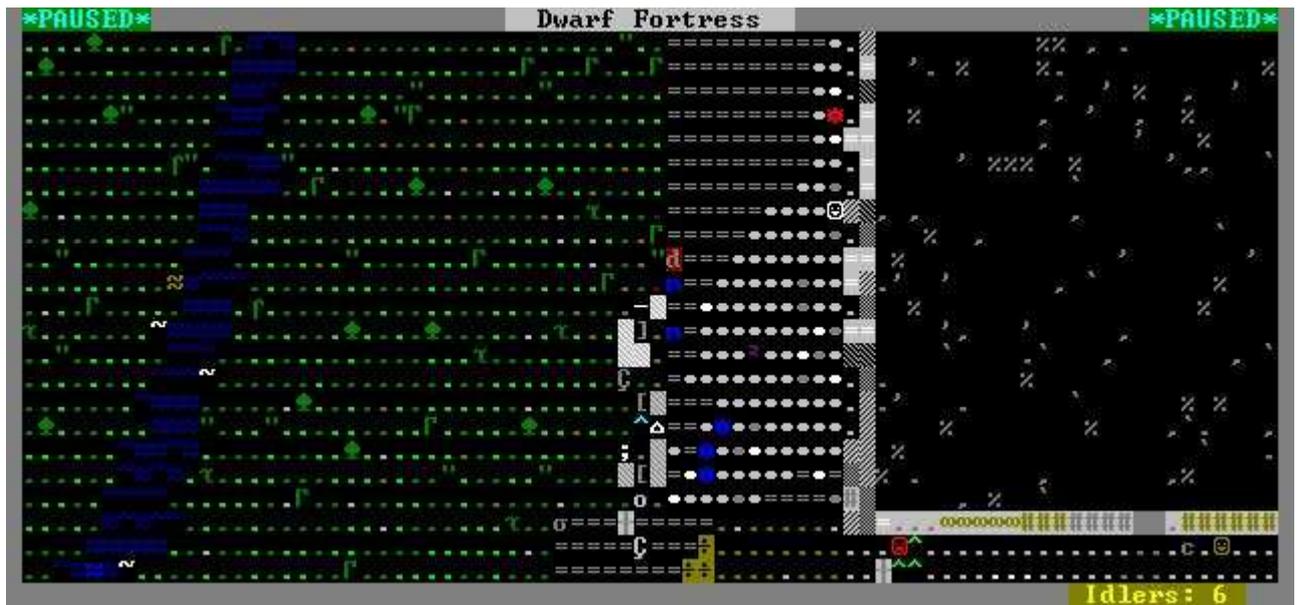
"Ces emmerdeurs de singes. Je ne les avais pas vu venir, mais l'un d'eux a volé quelque chose."



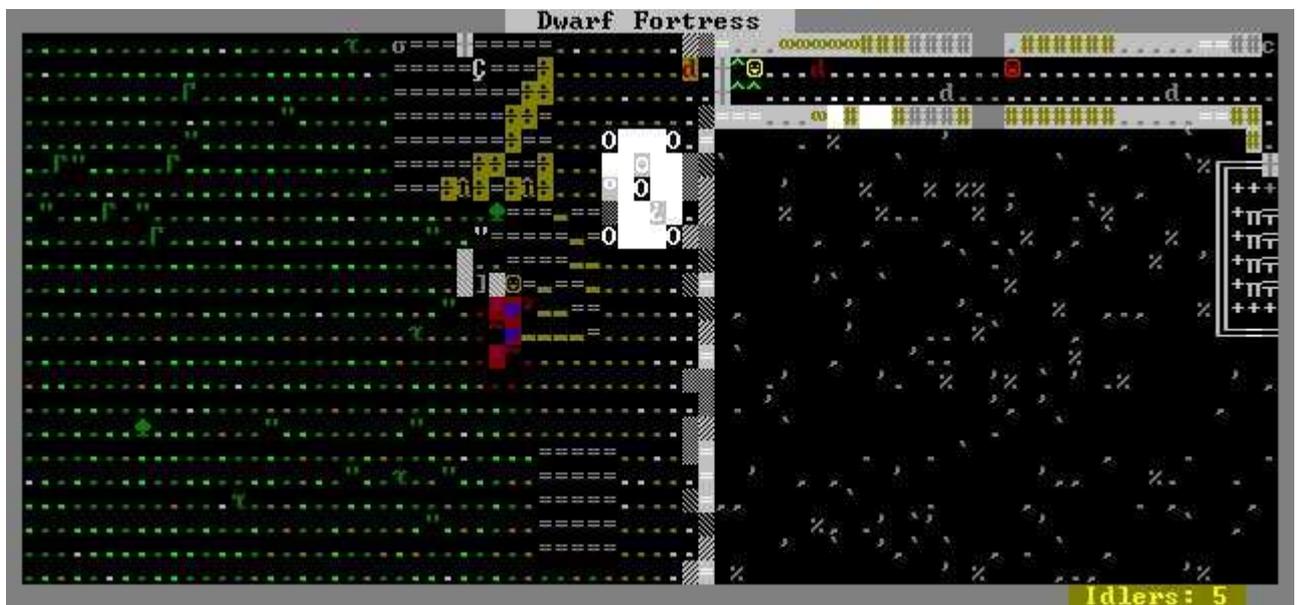
« Hé merde. Rien à voir avec des petits chimpanzés tout mignon...oh non. Ceux-là sont des gros mandrills, agressifs et gloutons. Ils se sentent le droit de voler n'importe quoi qui n'est pas attaché, et s'ils voient un truc posé, ils n'ont jamais aucun problème pour le piquer. Une horde entière de ces bestioles sont là à la recherche d'on ne sait quoi...un de nos chiens de guerre est sorti pour les faire partir.



"Ce qui ne lui a guère réussi."



D'autres chiens sont sortis et ont attaqué. Je dois avouer que je suis un peu terrifié par ces chiens. L'une de ces brutes a accouché alors qu'elle attaquait, et ces petits l'ont jointe pour participer au carnage... A la fin de la journée, les 3 mandrills ont été tués, et ils ont emporté avec eux un chien, plus un blessé ainsi qu'un chiot.



```

Stray Puppy (Tame)

upper body
lower body
head
right front leg
left front leg
right front paw
left front paw
right rear leg
left rear leg
right rear paw
left rear paw
tail
left lung

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

```

```

War dog (Tame)

upper body      Unconscious
lower body
head
right front leg
left front leg
right front paw
left front paw
right rear leg
left rear leg
right rear paw
left rear paw
tail
mouth

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

```

La pauvre bête est dans un sale état. Il essaye encore et encore de retrouver le nain qui l'a entraîné, puis s'évanouit. Quelques minutes plus tard, il se réveille, rampe à nouveau, puis s'éteint encore. Je suis tenté de mettre fin à ses souffrances dans la boucherie, mais personne ne veut s'en approcher ce serait vraiment une fin injuste pour quelqu'un qui s'est battu contre les mandrills. Le chiot quant à lui continue de courir partout avec la moitié de sa poitrine manquante. Je dois avouer que c'est assez ...troublant lorsqu'il se frotte contre votre jambe.

Mois de l'obsidienne – 1050

Je m'en vais là-dessus. Le fort est dans un état passable, prêt pour le prochain régent ; j'ai relié le pont-levis avec un levier dans le jardin ; et il y a quelques pièges à la rivière, l'entrée, et bon, j'ai tassé la plupart du bétail dans une cage pas très loin de la boucherie, tout semble prêt pour commencer le prochain printemps. Je pars, et si je peux esquiver les éléphants une dernière fois, et si les mandrills ne m'ont pas en premier.

"Voici le fort tel que je l'ai laissé. Nous verrons ce que le futur lui réserve."



<http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-3/021map-end-year1.jpg>

Je suis épuisé ! Au suivant !

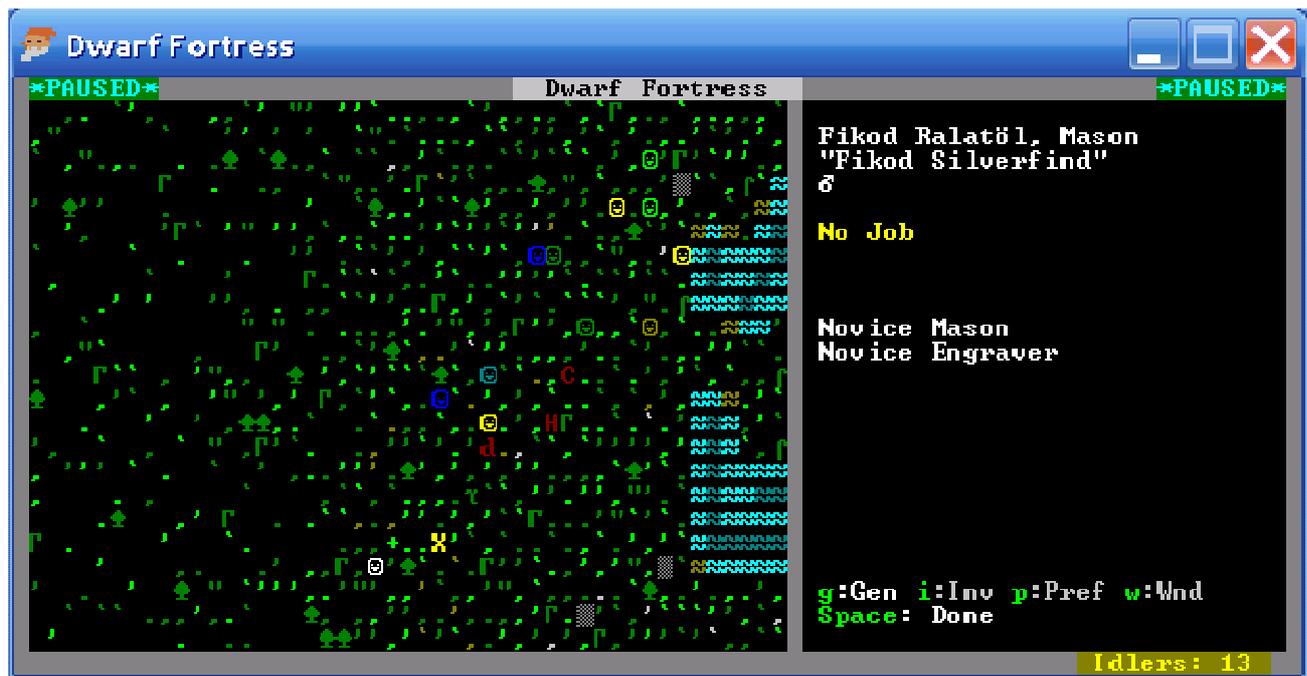
Partie 5: mariguana

1^{er} de Granit 1052

Je suis venu à cette décharge en pensant trouver une forteresse royale. A la place, j'ai trouvé un trou plein de déchets, blindé de péquenauds inutiles. Il n'y a même pas un seul bon artisan dans le tas, et j'ai entendu qu'un bataillon entier de nouveaux immigrants (inexpérimentés) allait arriver du pays sous peu. Il vaudrait mieux reprendre les fondamentaux et rassembler un maximum de nourriture pour ne pas mourir. TIREZ CE SATANE LEVIER !

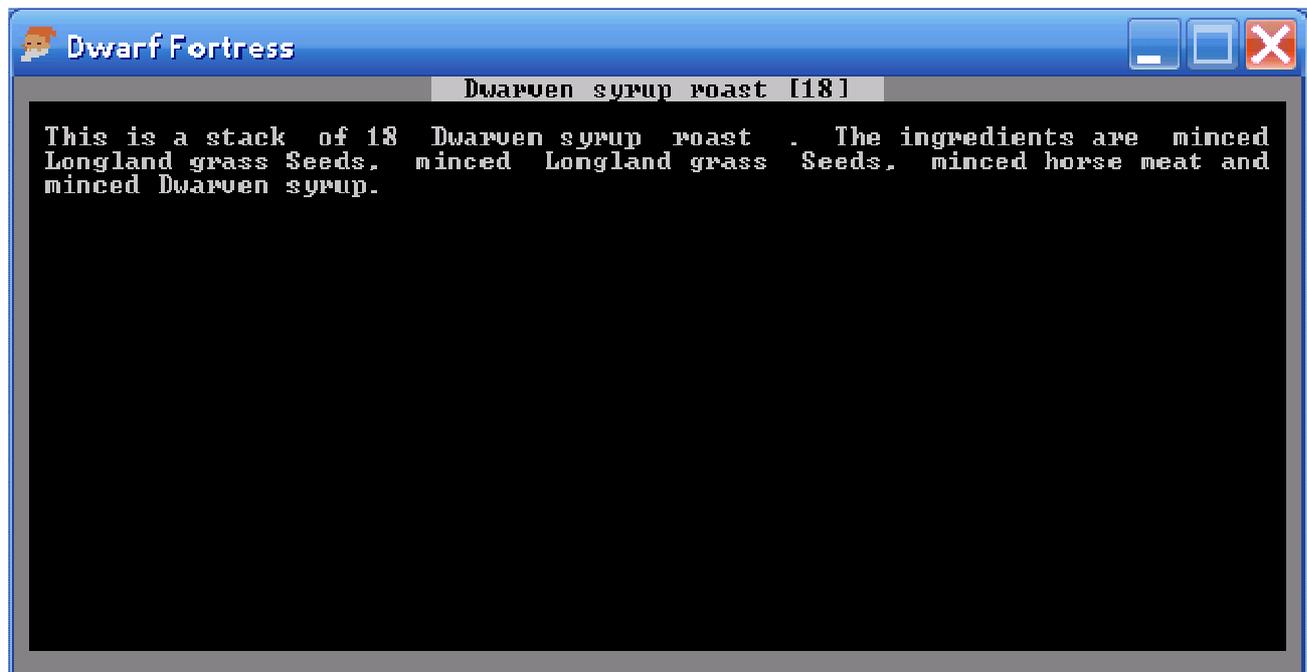


Oh non ! Je ne pensais pas qu'ils arriveraient si tôt !



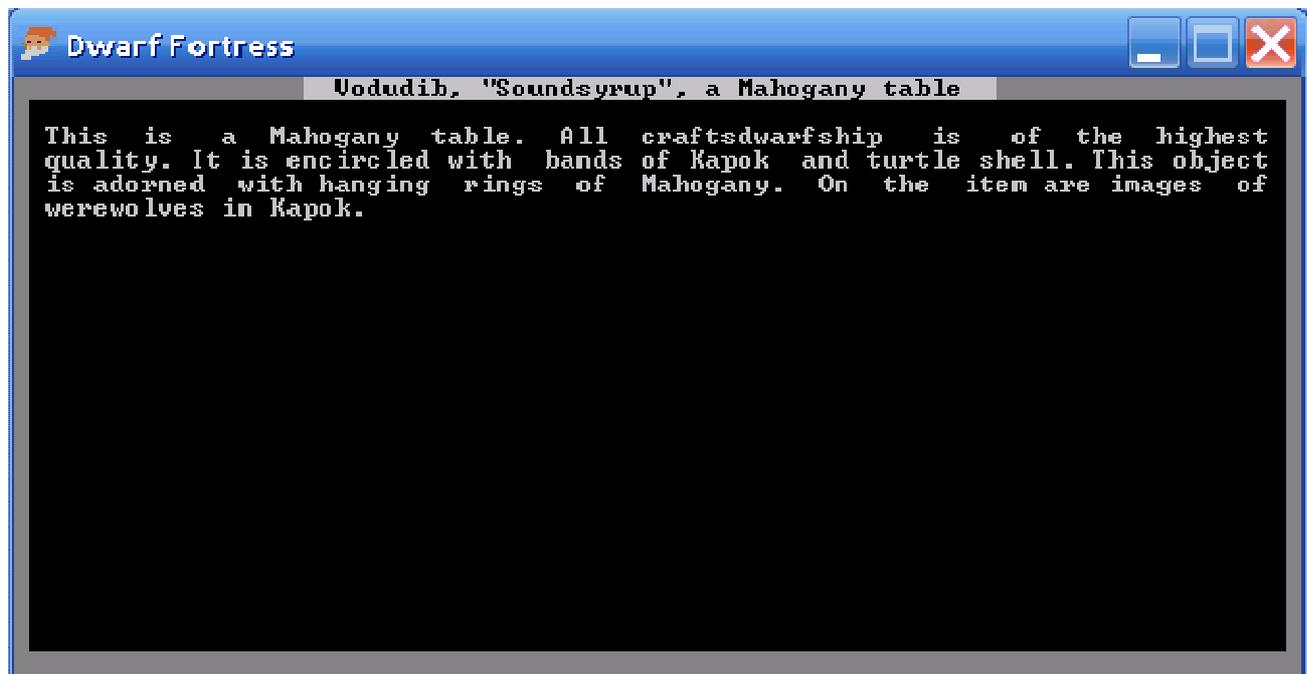
3 de Felsite 1052: Un crétin tient l'atelier de menuiserie en otage et réclame des coquillages et du bois. J'ai ordonné à mes nouveaux immigrants incompetents d'aller pêcher ; qui sait, peut être quelques uns arriveront à attraper des tortues –mortes- sur la rive ?

7 de Felsite 1052 : ahhh, rien ne vaut un bon rôti au sirop pour bien commencer la matinée. Cela vous tient au corps !



6 d'Hématite, 1052: Vous vous souvenez de ce crétin de nain qui avait pris d'assaut l'atelier ? Bien, finalement, il a trouvé ce dont il avait besoin et en a fait une table légendaire qu'il a

nommée... «Soudsyrup » [*Sirop sonore*]. Il a dessiné quelques loups-garous bien flippants dessus mais bon ça reste joli. En supposant que nous pourrons un jour lui faire lâcher, ça fera super dans une salle à manger !



12 d'Hématite, 1052: Aujourd'hui l'un de nos apprentis menuisiers s'est endormi sur le pont et a été emporté par les flots. On ne l'a pas retrouvé. Le même jour, le forgeron a accouché d'une jolie petite naine appelée Doren ClearingSilvers (*Doren clair-argents*). A noter que les mandrills ont volé quelques objets qui traînaient dehors, mais rien d'important. Juste quelques vêtements et un casque en fer.

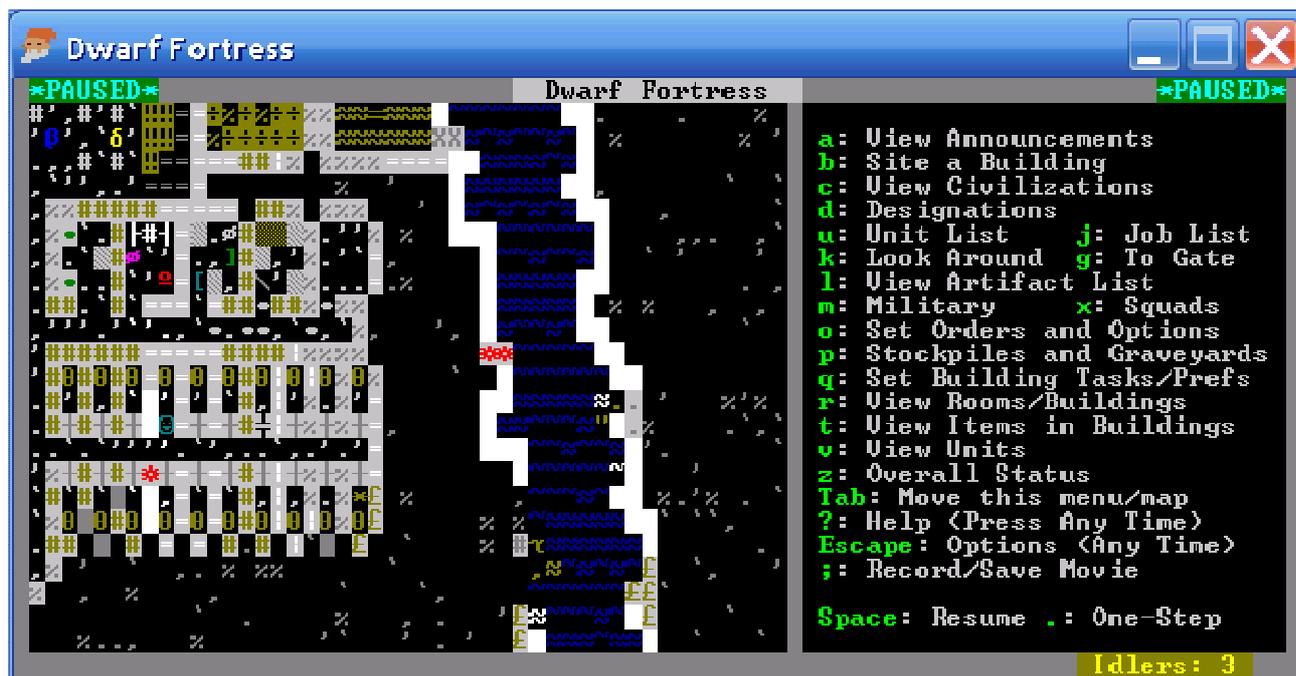
1^{er} de Malachite, 1052: Nous avons à présent tant de nourriture que ça en est devenu un problème de tout stocker. J'ai donné ordre à la plupart de mes nains de travailler sur le projet secret.

17 de Malachite, 1052: Un fermier a voulu organiser une fête dans le jardin alors que tout le monde devait travailler, du coup j'ai enfermé cet enfoiré à l'intérieur. J'espère qu'il apprécie de faire la fête en solitaire.

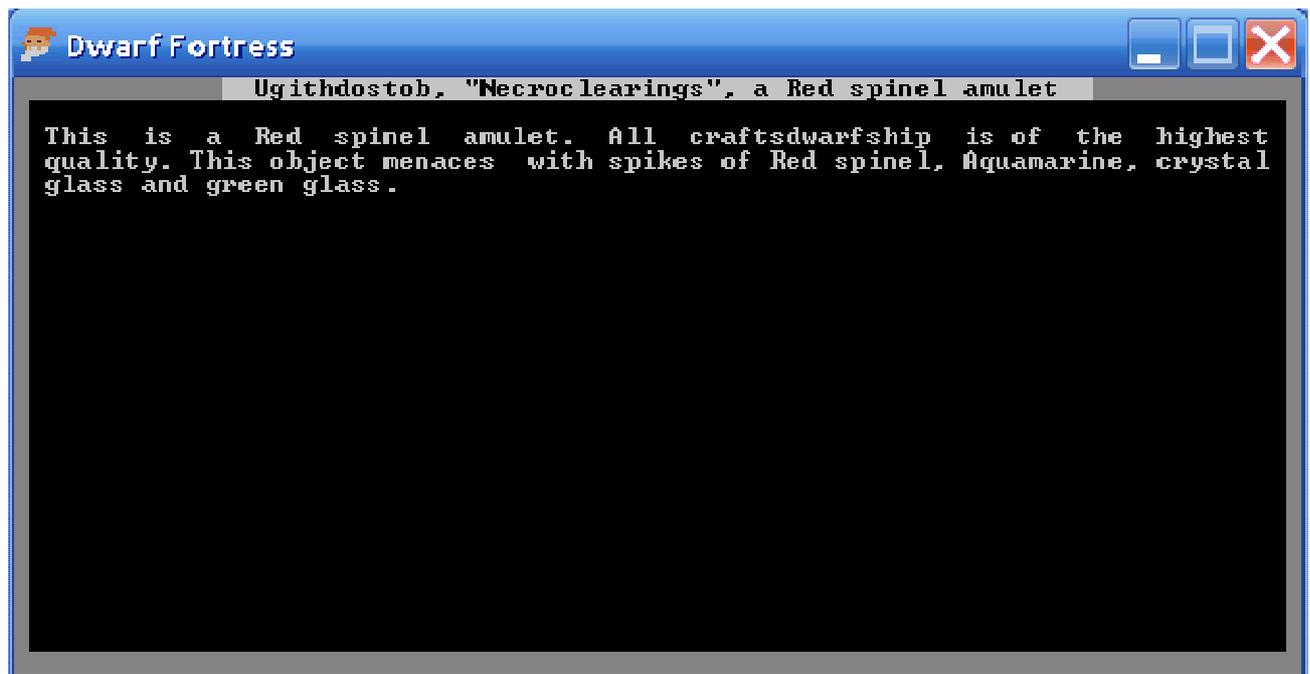
Et merde ! Des hommes-serpents ! Ils sont sortis de nulle part et ont mutilé un de mes maçons. POURQUOI fallait-il que ça soit l'un de mes nains utiles ? A présent il ne pourra plus jamais rien faire



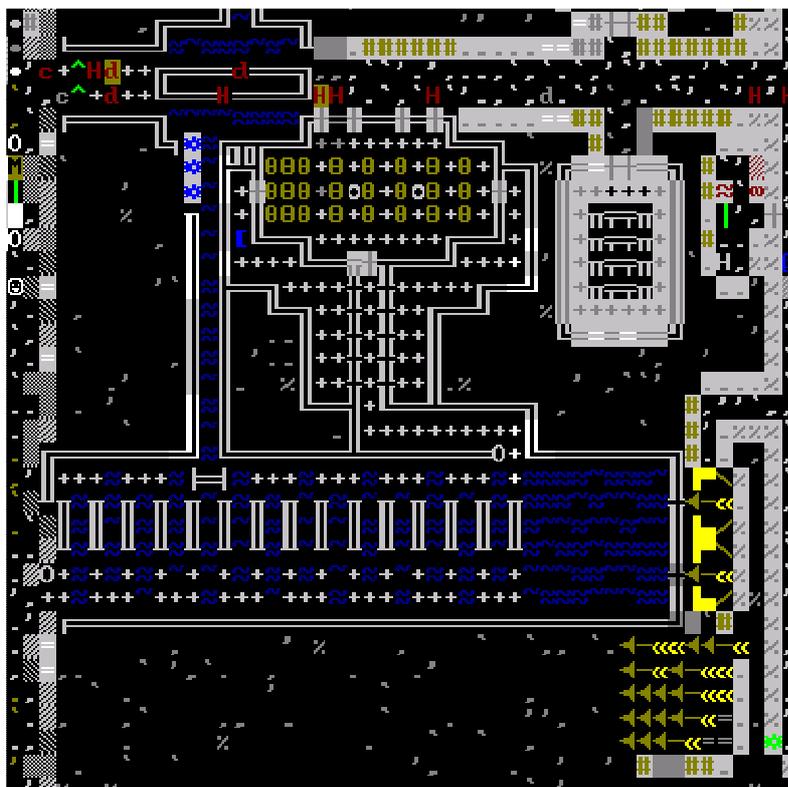
24 de Galène, 1052: Nous avons enfin assez de place pour coucher tous ces profiteurs d'immigrants. C'est une bonne chose. Ils devenaient oisifs, et des nains oisifs deviennent vite colériques...



12 de Calcaire, 1052: Un de mes bijoutiers a été possédé au début de cet été. On est maintenant en automne et ce n'est que maintenant que je me rends compte de ce dont il a besoin : du cristal brut. Je l'ai fait faire fabriquer, et avec ça et quelques femmes il a construit une amulette du nom de « Necroclearings » [traduction ?]. Bon, elle a vraiment beaucoup de pics.



24 de Calcaire, 1052: PROJET SECRET ACCOMPLI ! Lorsque les ennemis essayeront d'assiéger notre forteresse bien -aimée Boatmurdered, nous pourrons tirer le pont-levis principal juste en tirant un levier au sud-ouest du jardin. Cela les forcera à entrer par les galeries au sud, et nous pourrons de là les canarder sans pitié à l'aide de deux balistes à l'est. Si, pour une raison ou une autre, nous devons vider l'eau, il suffirait de tirer le levier au nord-ouest du jardin.



26 de Calcaire, 1052: les marchands nains sont de retour. Je leur ai donné une partie des merdes que le précédent régent a laissées et j'ai eu en échange pas mal de viande.

4 de Bois, 1052: c'est la fin de l'automne à présent et UNE AUTRE PUTAIN DE VAGUE D'IMMIGRANTS a rappliqué. POURQUOI personne ne m'a prévenu de ça ? Tout allait bien jusque là et...non, laissez tomber. J'ai toujours su que j'étais prédestiné aux galères.

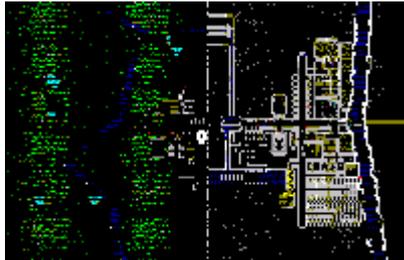


7 de Bois, 1052: La distance que mes brasseurs et batteurs ont à parcourir pour aller jusqu'aux barils commençait à me courir, alors j'ai dit aux immigrants de stocker tous les meubles à l'intérieur.



27 de Bois, 1052: Nous avons creusé de nouvelles pièces pour les immigrants de cet automne. Cependant, cela prendra pas mal de temps pour les meubler.

L'hiver est arrivé. Heureusement, nous avons plus de bière et de nourriture que nous avons besoin. Voici la carte de la forteresse telle qu'elle est maintenant.



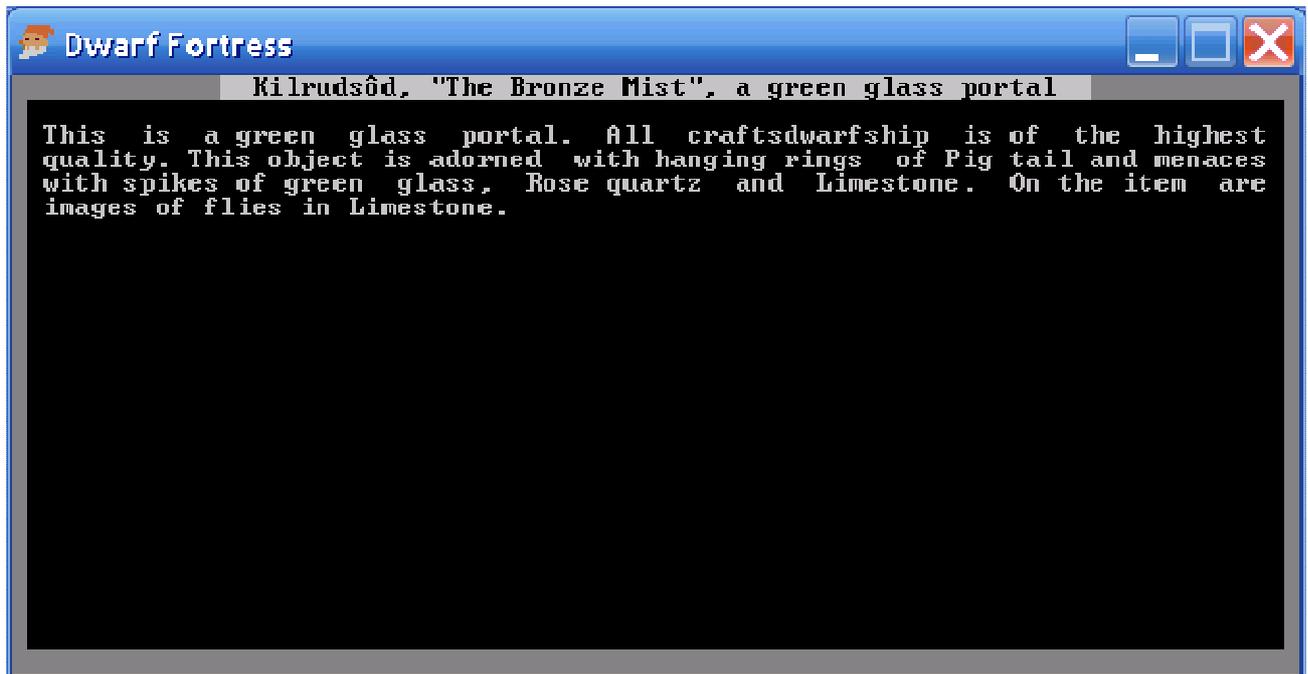
<http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-4/winterfortress.gif>

4 de pierre de lune, 1052: Nous sommes submergés d'animaux ! Je pense que j'aurais besoin d'un ou deux bouchers pour régler ce soucis.

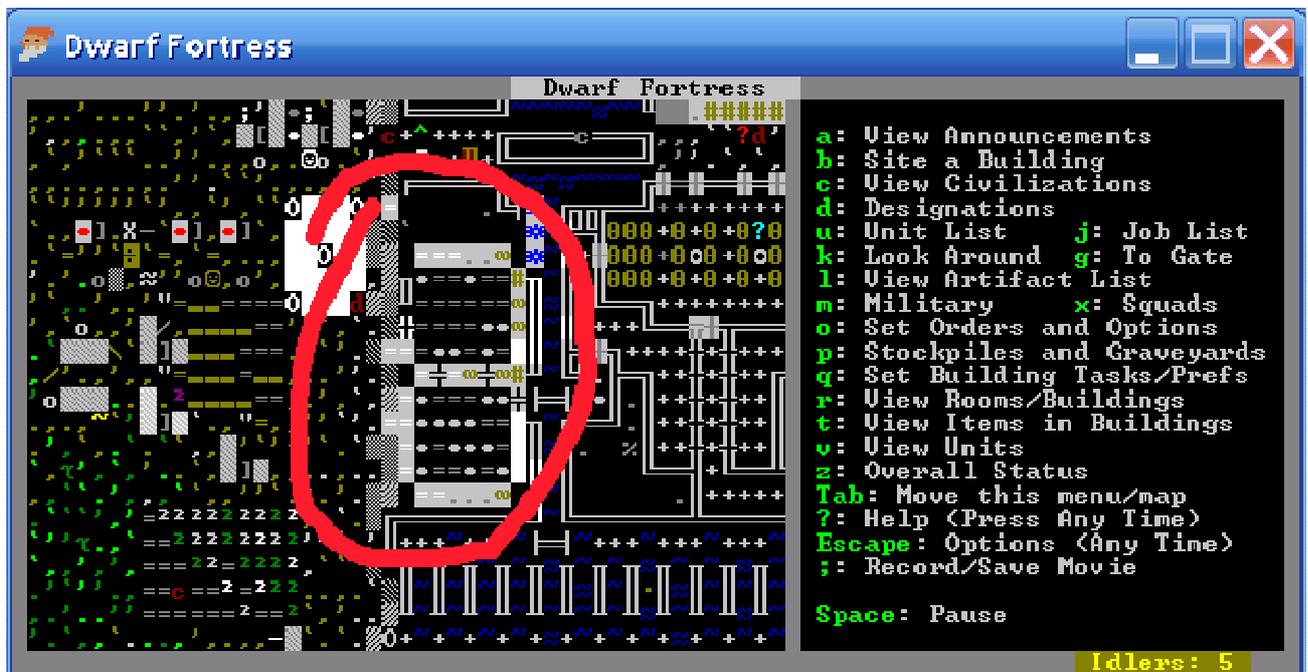


12 de Pierre de Lune, 1052: par les dieux, un autre bijoutier est possédé. J'espère que ce trou du cul ne va pas réclamer du cristal lui aussi.

26 de Pierre de Lune, 1052: le bijoutier a terminé son artefact ! Regardez « The bronze mist » [*la brume de bronze*], un portail de verre de couleur verte.

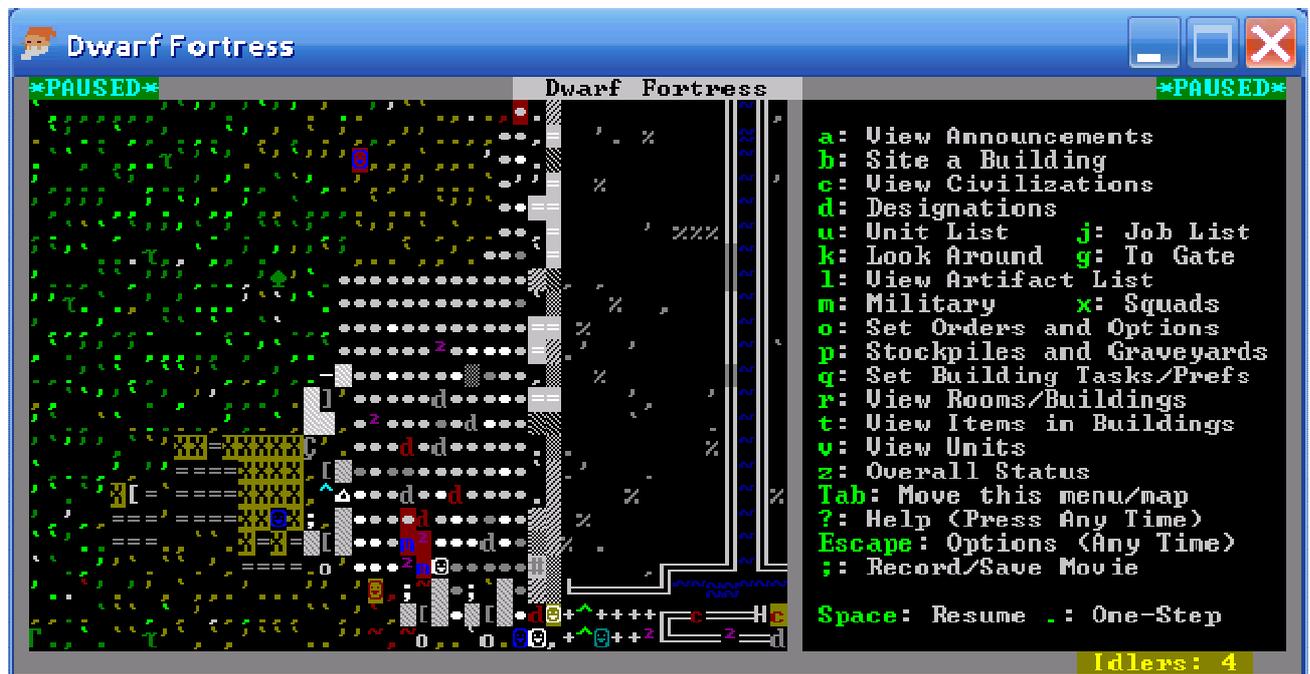


16 d'Opale, 1052: Nous sommes au milieu de l'hiver. Je suis satisfait de constater que les chambres des immigrants sont terminées. J'ai également construit une armurerie pour la mise en place d'une prochaine force de défense, près des baraquements, avec un entrepôt au sud pour les armes et un autre au nord pour les armures

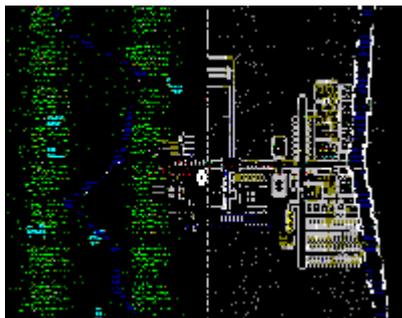


8 d'Obsidienne, 1052: le pauvre maçon qui avait été attaqué par les hommes-serpents est mort de soif aujourd'hui. Il refusait de manger et de boire, il était devenu tellement dépressif...

19 d'Obsidienne, 1052: les mandrills sont revenus, mais cette fois ci nous les attendions de pied ferme. Bien sûr, ils ont mis un artisan en pièce, mais nous les avons tous eu ! Qui veut un chapeau en mandrill ?



Enfin, le printemps ! Nous sommes le 1^{er} de Granit. Avec ça, et la carte finale de la forteresse, je souhaite bon courage à l'avant-poste Boatmurdered and je souhaite beaucoup de chance à mon successeur.



<http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-4/spring1053megordone.gif>

Partie 6: par Keyboard Fox

Été

Granit :

Je suis arrivé. C'est une forteresse construite de façon intéressante, même si elle est différente de celle que j'ai l'habitude de concevoir.

Ma première réaction fut de m'installer et de produire autant de nourriture que possible, jusqu'à ce que je me rende compte qu'il y avait déjà beaucoup de nourriture prête, la forteresse devrait donc tenir le coup de ce côté-là. Cependant, je devrais mettre en place de nouvelles fermes, et faire pousser beaucoup de casque charnu [*espèce de plante propre à Dwarf Fortress, connu dans le jeu sous le nom de Plump Helmet*]. Je sais d'expérience que surestimer ses réserves de nourriture conduit vite à la famine...

Après quelques minutes d'observation, j'ai décidé de concentrer mes efforts pour sécuriser les choses durant mon mandat. Le système que mon prédécesseur a mis en place est fonctionnel, mais d'expérience, je sais que construire des pièges un peu partout améliorera l'ensemble.

Tout d'abord, j'ai stoppé net l'artisanat d'ossements, et je leur ai fait construire à la place des épées courtes en pierre noire. Elles sont aussi bonnes que celles en acier, et cela conviendra parfaitement pour nos militaires ou pour des pièges. J'ai également ouvert une zone au stockage de l'obsidienne pour en avoir suffisamment sur place.

Je me suis rendu compte du bordel qu'a laissé mon prédécesseur dans la répartition des tâches. Manifestement, ce bouffon n'a jamais entendu parler de la division du travail ! J'ai ordonné l'arrêt de la pêche pour tous mes nains. Nous avons largement assez de nourriture avec nos fermes et notre cuisine ; inutile donc de perdre du temps à patauger dans la rivière pour rien.

J'ai décidé de commencer à construire un tunnel plus profondément dans la montagne, pour vérifier ce qu'il y a à trouver.

L'idée de mes...nos nains apportant sans cesse des pierres m'énerve. J'ai supprimé la réserve de pierre. Les maçons iront chercher eux-mêmes leurs pierres.

A propos de réserves, celle dédiée aux meubles n'en accepte en fait aucun. Quel genre d'idiot était mon prédécesseur, vraiment ?

Nos mineurs ont trouvé un immense gouffre.

Un de nos forgerons a été possédé. Il a immédiatement couru pour aller boudier dans sa chambre, ce qui m'a fait remarquer que nous n'avions en fait pas encore de forge.

Et....nous avons trouvé du minerais de fer.

Ardoise

Finalement, l'autre forgeron a pu commencer à construire la forge. Pourquoi avons-nous tant de tailleurs de pierres, je n'arrive pas à comprendre pourquoi ?

Une autre chose me paraît étrange. Le métier à tisser est assez loin de la rivière –ET– de la ferme, il devrait normalement être soit à côté de l'un, soit de l'autre. Encore une fois, je me demande à quoi pensait mon prédécesseur...

Le forgeron possédé a entamé ses travaux sur la nouvelle forge, et me demande des minéraux que je n'ai point. J'ai ordonné à mes mineurs de creuser immédiatement, en espérant trouver ce qu'il cherche.

J'ai également posé des pièges à éléphants, ce qui pourrait servir pendant un siècle.

Alors que je rédigeais cette dernière note, de nouveaux immigrants arrivent, parmi lesquels 3 nobles : un gérant, un sheriff et un représentant de la Chambre.

Damned ! Cela fait beaucoup d'immigrants. Nous sommes à présent 58.

Le forgeron possédé a entamé ses travaux, en utilisant 2 minerais de fer. Il a fini par forger Ducimodos Kal Fikod , un marteau en fer...en jouet. Je me demande s'il fonctionnera aussi bien qu'un vrai.

J'entame le creusement du quartier des nobles, réservant de la place pour leur salle à manger et chambre.

Felsite

Nos pièges ont prouvé leur valeur, ils ont permis de capturer un raid entier de mandrills. Je sais que c'est mal, mais ne peux m'empêcher d'avoir une pensée railleuse pour mes prédécesseurs...

J'ai entamé la construction de la 2^{nde} ferme

Il y a trop de chevaux. J'en ai fait abattre quelques uns.

Un mineur a trouvé une rivière de magma. Heureusement, elle n'a pas débordé.

Fin de l'été.

Partie 7: par Keyboard Fox

Été

Hématite

Le quartier des nobles est terminé. Le représentant à la Chambre se plaint parce que ses quartiers ne lui conviennent pas, mais qu'il aille se faire voir.

Notre mineur légendaire a mis la tête dehors pour (faire) tester le piège à éléphants...et les éléphants ont couru –mais pas vers lui-.

Les choses se sont moins bien passées pour l'autre mineur qui a été sérieusement blessé.

Malachite

Encore de nouveaux immigrants...qui foncent dans une horde d'éléphants.

Un mort, un blessé

Deux morts, un blessé

Les immigrants ont conduit les éléphants directement dans les pièges que j'ai posés ! 6 éléphants capturés.

Galère

Les pièges à éléphants sont entièrement terminés.

Les choses sont trop calmes ces temps ci...je commence à avoir un mauvais pressentiment.

Je suis inquiet à propos du futur de cette forteresse, que des prochains régents soient moins précautionneux que moi. Je devrais combler le gouffre avec de la lave, afin de tuer toutes les horreurs qui peuvent y vivre.

J'ai entamé la construction de la seconde ferme.

Un nouveau forgeron a été possédé ! Depuis que je dévie massivement la rivière de lave, il ne m'apparaît pas possible de construire une forge à magma. Mais dès que le gouffre sera comblé, des barres d'acier m'attendent prêtes à être forgées.

Le gouffre est suffisamment comblé maintenant. La construction peut se faire comme prévue.

Note pour mes successeurs : ne poussez pas le levier à côté du gouffre. Il conduira à une mort « magmائية » pour tout le monde

Automne

Calcaire

Je m'inquiète à propos du forgeron possédé. Si nous n'arrivons pas à construire cette forge à temps...

La construction de la forge a commencé. A présent, c'est une course contre la montre...

Une caravane naine est arrivée.

Un voleur est arrivé !

...et a été abattu.

Deux éléphants supplémentaires ont été capturés.

Et un fermier est mort piétiné.

J'ai échangé quelques objets en os contre plus de nourriture. C'est pas que nous en ayons besoin mais bon...

Un diabolotin est sorti de la lave ! Il a jeté des boules de feu sur un menuisier proche, le blessant suffisamment pour qu'il puisse ensuite le tuer. Puis un paysan est arrivé et ils se sont battus jusqu'à la mort.

Grès

Malheureusement, la forge à magma n'a pas pu être terminée à temps, et le forgeron est devenu fou. Il est en ce moment en train de courir partout en marmonnant tout seul.

Correction : il a couru dans un des canaux et a remonté le courant jusqu'à ce qu'il soit noyé.

Nous avons trouvé du platine ! Super.

Nous avons attrapé un léopard. Cela porte le compte à 5 mandrills, 9 éléphants et 1 léopard.

Un maçon a été abattu par un éléphant.

Un chien de guerre l'a poursuivi droit dans la ligne de piège

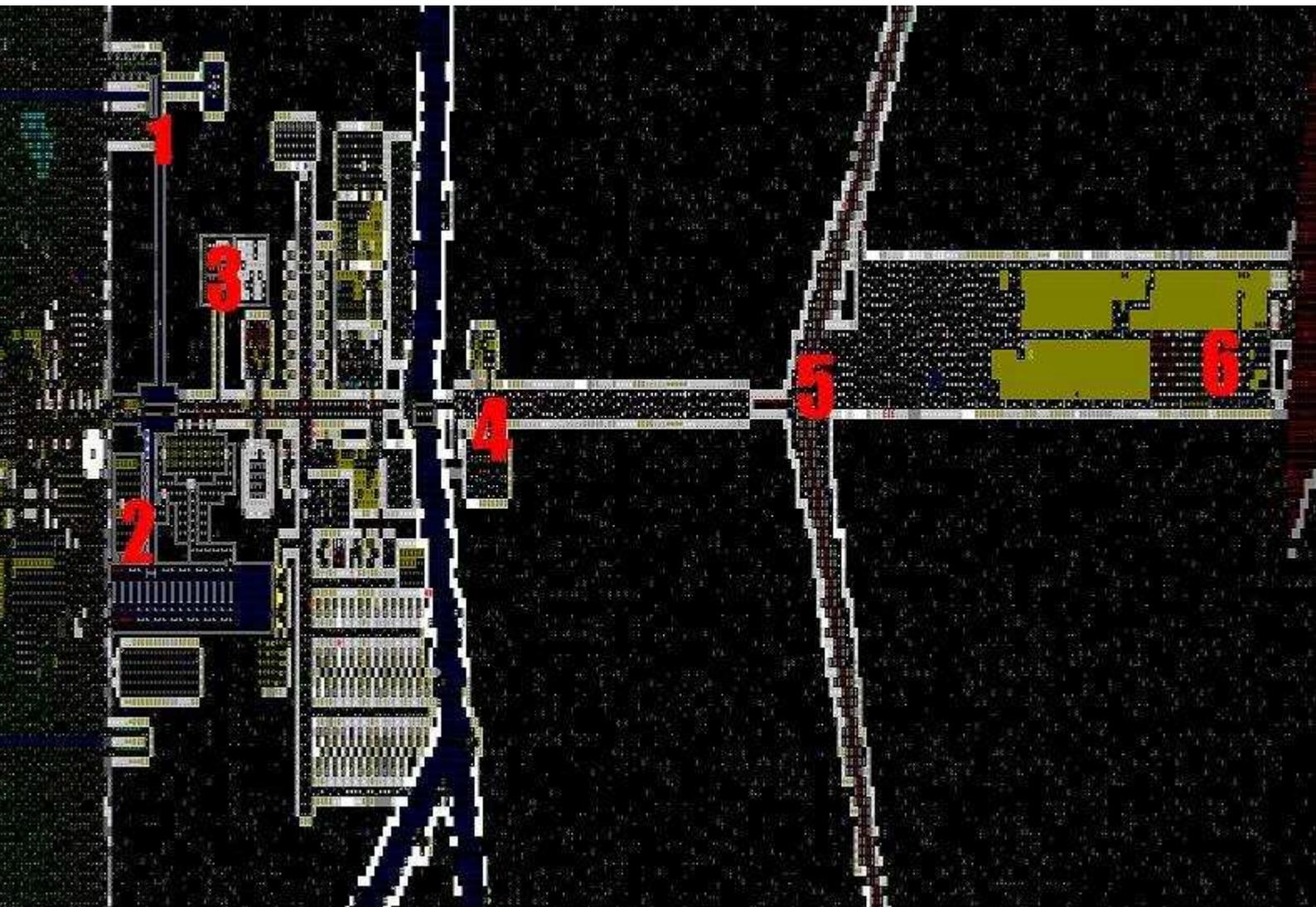
D'autres éléphants ont été attrapés alors que n'y regardait pas. Je vais devoir attendre pour parvenir à faire un décompte exact.

Bois

Deux autres décès liés à des éléphants.

Et avec ceci, la fin de l'automne.

Voici une vue de la carte.

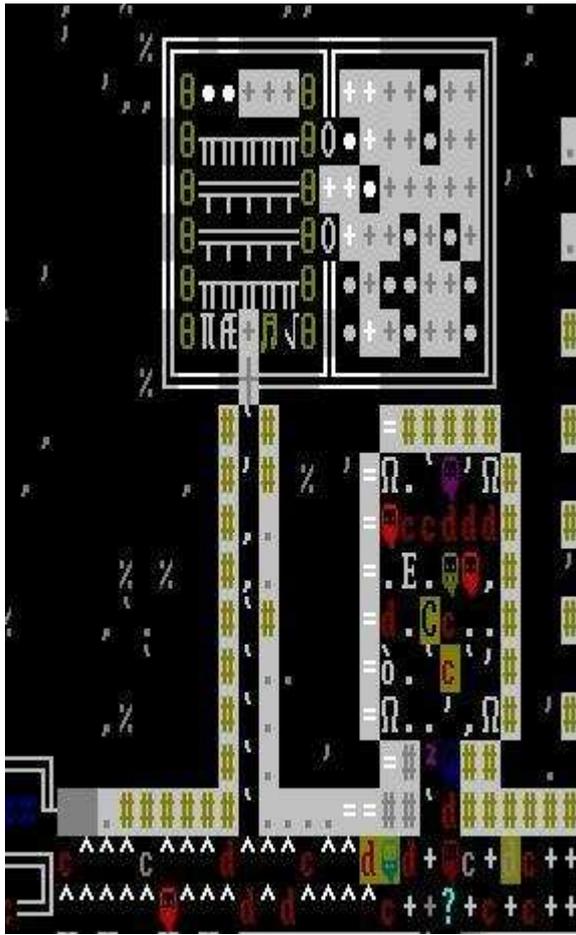




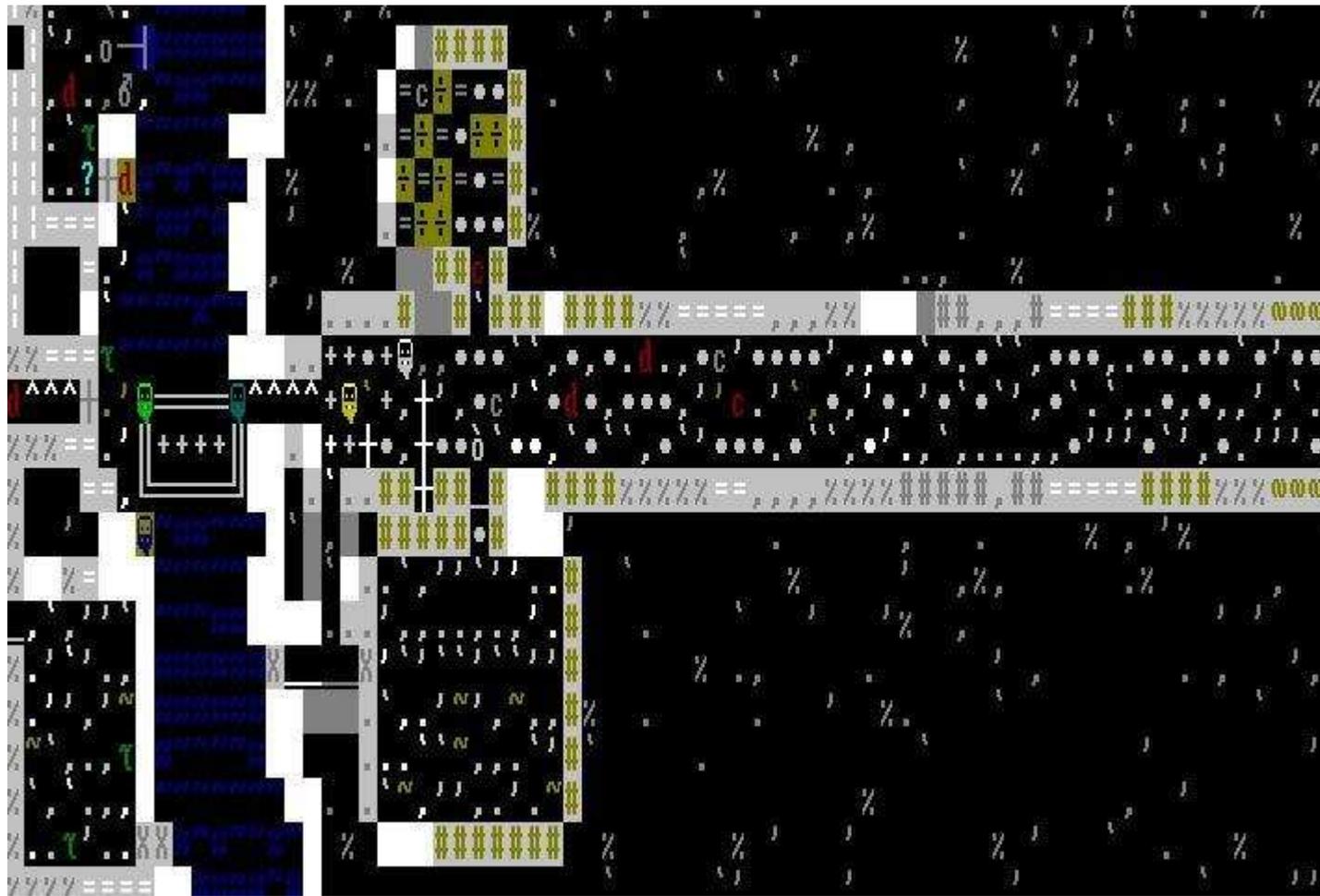
1. Voici la moitié des pièges à éléphants/mandrills/autre que j'ai posé. Des canaux bloquent la moitié de la carte de l'autre, ainsi les animaux DOIVENT passer par là s'ils veulent traverser. Il y a aussi une statue en platine de Moi au milieu de cette île bloquée par l'eau.



2. Une image de la défense améliorée. Tous ces ^ sont des pièges. Les rouges sont des pièges à armes, et les blancs des pièges à pierre qui chutent.



3. Le quart des nobles, que j'ai agrandi récemment avec une pièce supplémentaire pour ...hé bien...l'étendre. A noter également qu'une fête est en train de commencer dans le jardin à statue, et qu'un de nos éléphants « adoptés » en fait partie [Note : il s'agit du « E »]



4. La 2^{ème} ferme et un petit entrepôt. Egalement, des nains en train de polir le sol de l'entrée principale.



5. Le gouffre avec une ligne rouge de la mort au milieu. C'est ce levier qu'il faut se souvenir qu'il ne faut PAS l'utiliser. Beaucoup de piège à armes, 3 ponts redondants, un canal à magma, et le début de mon exploitation minière.



6. Plus profondément dans la montagne, un entrepôt à minerais et une forge à magma ainsi qu'une fonderie. A noter également l'écluse à magma reliée au levier de la mort. J'ai installé quelques canaux juste au cas où quelqu'un se mette dans l'idée de pousser ce levier.

Partie 8: par Locus

Je propose que nous nommions chacun un nain à la fin de notre règle, qui aurait été dégradé pour négligence ou incompetence ou parti à la retraite. Je propose de le faire rétroactivement pour les précédents régents si vous pensez que c'est une bonne idée.

1er de Granit, 1054, début du printemps

J'ai été choisi pour diriger temporairement le village de Boatmurdered, qui est en bonne voie de devenir une grande forteresse. Dans une terre si hostile que celle-ci, la sécurité et l'approvisionnement seront mes principales préoccupations.

Bien que j'aie été fort inquiet de constater qu'il n'y avait à proprement parler aucune force militaire, une inspection du système de pièges a révélé qu'elle était suffisante pour vaincre n'importe quelle force de l'intérieur ou de l'extérieur, sauf en cas de siège important. J'ai inspecté également les pièges pour vérifier un chemin possible pour les vermines, mais je n'ai trouvé que des barils d'alcool.

Comme nous n'avons qu'un faible choix de paysan, la plupart d'entre eux semblant déjà avoir leur propre profession, j'attendrai de nouveaux immigrants pour créer mon armée. En attendant, il faut forger des armes et des armures.



Note personnelle : mes pensées se portent sur la sinistre horde d'éléphants que j'ai vu rôder le long de la rivière aujourd'hui, et je suis tenté d'ordonner la construction d'une batterie de catapulte au dessus de leurs positions pour entraîner nos machinistes. Malheureusement, un tel carnage agiterait probablement les maîtres de ces animaux qui ont pris sur eux de capturer et dresser ces monstruosité, pour des raisons insondables. Pour le moment, il y a des problématiques plus urgentes.

Animals		Kitchen		Justice	
Created Wealth:					
You need a Bookkeeper.					
Trade Information:					
You need a broker.					
Food Stores: 1800		Population: 58			
Meat	10	Seeds	475	Miners	2
Fish	None	Drink	224	Carpenters	5
Plant	62	Other	1029	Masons	12
				Trappers	None
				Metalsmiths	2
				Jewelers	2
				Craftsdwarves	2
				Nobles	3
				Peasants	9
				Children	2
				Fisherdwarves	4
				Farmers	8
				Mechanics	7
				Trained Animals	11
				Other Animals	119
				Axedwarves	None
				Axe Lords	None
				Swordsdwarves	None
				Swordmasters	None
				Macedwarves	None
				Mace Lords	None
				Hammerdwarves	None
				Hammer Lords	None
				Speardwarves	None
				Spearmasters	None
				Marksdwarves	None
				Elite Mrksdwrvs	None
				Wrestlers	None
				Elite Wrestlers	None
				Recruits	None

Les provisions ne sont pas aussi abondantes que j'aurais souhaité, surtout en prévision de la venue des nouveaux immigrants. J'ai ordonné l'élargissement des fermes actuelles et la plantation des cultures printanières.

Après avoir constaté le besoin de minerais de cuivre, j'ai observé que veine du minéral jouxtait la rivière souterraine. J'ai fait creuser un tunnel pour remonter à la source, mais le travail prend du temps car nous n'avons que deux mineurs, dont un qui se remet de blessures sévères au bras gauche. Je ne sais pas ce qui l'a causé. En réalité, je remarque que de nombreux paysans et fermiers ont subi le même sort.

Hourrah ! Kulet Regunib, notre mineur légendaire a trouvé de l'argent alors qu'il creusait dans une veine de malachite.

a: View Announcements
b: Site a Building
c: View Civilizations
d: Designations
u: Unit List **j:** Job List
k: Look Around **g:** To Gate
l: View Artifact List
m: Military **x:** Squads
o: Set Orders and Options
p: Stockpiles and Graveyards
q: Set Building Tasks/Prefs
r: View Rooms/Buildings
t: View Items in Buildings
v: View Units **n:** Nobles
z: Overall Status
Tab: Move this menu/map
?: Help (Press Any Time)
Escape: Options (Any Time)
; Record/Save Movie
Space: Pause

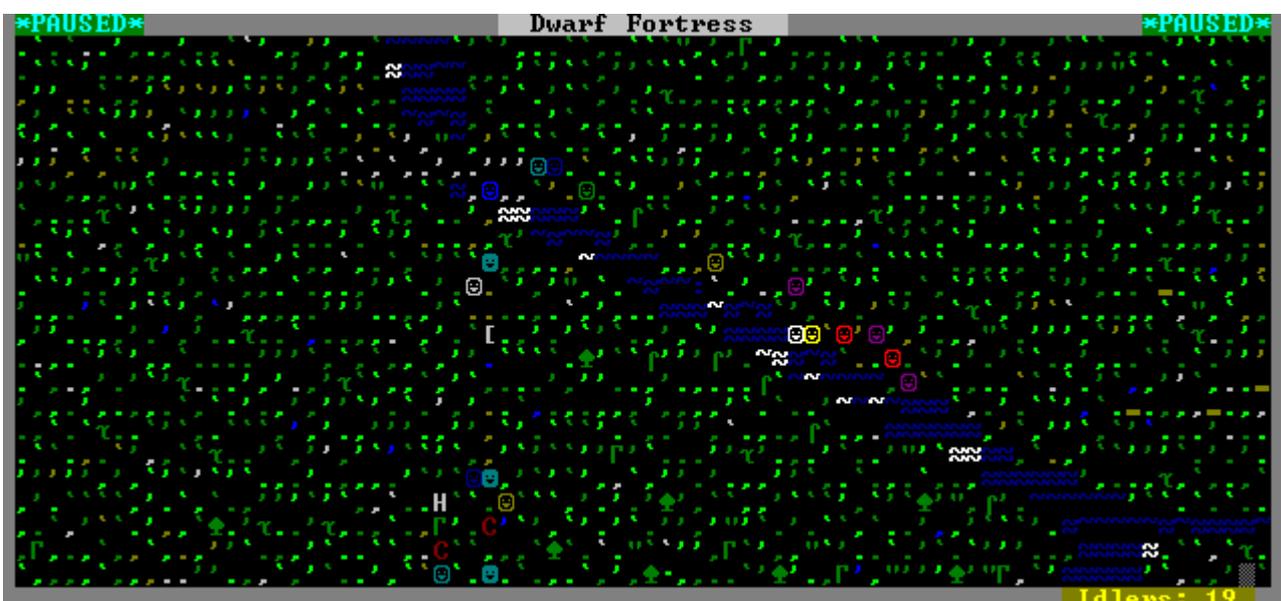
Idlers: 1

Alors que je recevais des avertissements que la rivière souterraine était en crue, j'ai remarqué que notre pont était très instable, et dangereux lors de telles situations. Heureusement, les nains et les animaux n'ont pas été projetés, mais nous pourrions ne pas avoir une telle chance à l'avenir. J'ai ordonné la construction d'une paire de ponts plus petits en aval et en amont, de façon à ne pas mettre en péril le fonctionnement du pont levis.

Une caravane elfe est arrivée, et leur amour de la nature semble les avoir protégés des éléphants qui pâturaient. Je ne connais pas l'état de notre artisanat et de nos biens, mais des caisses ont été amenées à la plateforme de commerce au cas où.

Nous avons échangé un anneau en talc pour 5 baies.

Note personnelle : je hais de plus en plus les elfes au fur et à mesure du temps qui passe. Nous sommes toujours assez courts en nourriture, j'ai donc ordonné l'abattage de plusieurs éléphants.



Des immigrants ! Plus spécifiquement 19, dont un maire, un maître de guildes de maçon, un représentant d'une maison. Le maire Ral Atirlorsith (*Note personnelle : je n'ai pas confiance en un tel nom !*) s'est installé dans le quartier des nobles, et demande une garde de 7 nains. J'ai engagé des paysans et des mécanistes pour satisfaire son besoin, et j'ai fait des 3 épistes immigrants l'ébauche de la première équipe de ma nouvelle armée.

Le maire vient juste d'interdire l'exportation de spinelle rouge pour une raison quelconque. Qu'est ce qu'il pense que nos ennemis vont faire ? Nous poignarder avec des bijoux ?

Keyboard Fox a posté :

Hé mec ! Nous avons 5 PUTAIN DE TONNES de bouffe déjà préparée ! Nous ne sommes pas « à court de nourriture » !

Locus a posté:

Oh. De la nourriture préparée ? Ai-je donc affaire à des une sorte de nain délicat qui n'aime pas s'asseoir dans le noir et mâcher du champignon froid ? 😊

C'est pas ça, un nain.

TouretteDog a posté:

C'est du pain nain, mec. Le chat a pissé dessus, et il peut servir d'arme de jet mortelle.

Locus a posté :

Je comprends mieux. Je parie qu'il est hérissé de pointes en pain, en plus.

Partie 9: par Locus

1^{er} d'Hématite, 1054, début de l'été

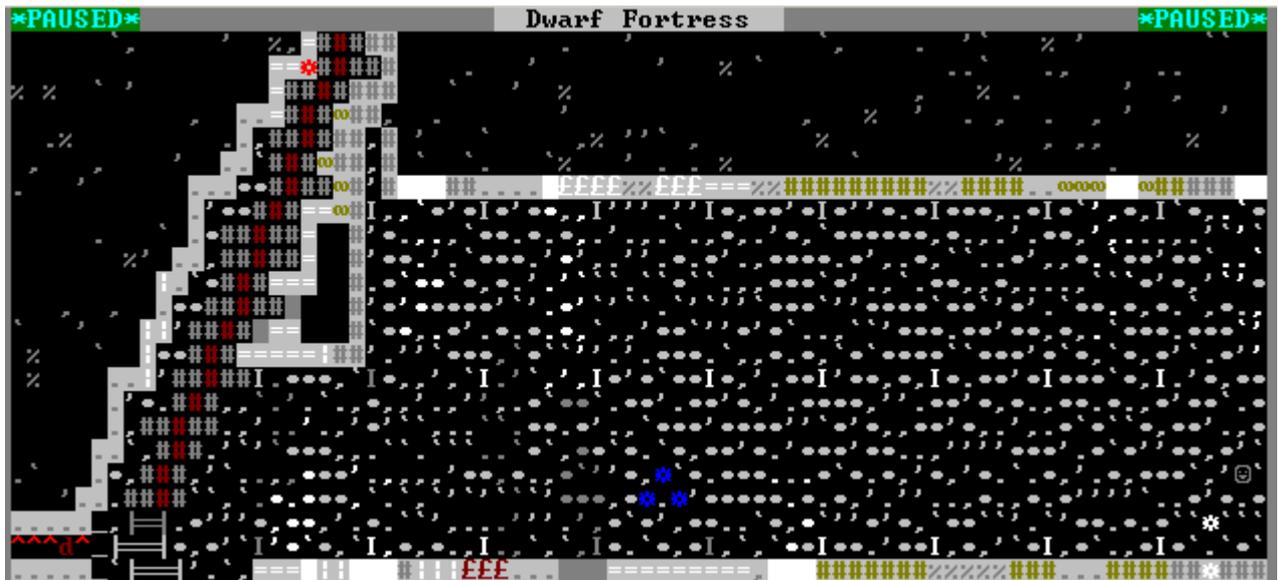
Town Koganusân, "Boatmurdered"		1st Hematite, 1054, Early Summer	
Animals	Kitchen	Justice	
Created Wealth:		Population:	78
You need a Bookkeeper.		Miners	⊖ 3
		Carpenters	⊖ 5
		Masons	⊖ 15
		Trappers	⊖ None
Trade Information:		Metalsmiths	⊖ 2
You need a broker.		Jewelers	⊖ 2
		Craftsdwarves	⊖ 3
		Nobles	⊖ 6
		Peasants	⊖ 6
		Children	⊖ 2
		Fisherdwarves	⊖ 5
		Farmers	⊖ 10
		Mechanics	⊖ 9
		Trained Animals	A 17
		Other Animals	A 157
Food Stores: 1808		Axedwarves	⊖ None
Meat	71	Axe Lords	⊖ None
Fish	None	Swordsdwarves	⊖ 3
Plant	94	Swordmasters	⊖ None
		Macedwarves	⊖ None
		Mace Lords	⊖ None
		Hammerdwarves	⊖ None
		Hammer Lords	⊖ None
		Speardwarves	⊖ None
		Spearmasters	⊖ None
		Marksdwarves	⊖ 1
		Elite Mrksdwrvs	⊖ None
		Wrestlers	⊖ None
		Elite Wrestlers	⊖ None
		Recruits	⊖ 6

Après avoir été informé par les cuisines que nous avons un large stock de « repas préparés » (je ne suis pas sûr de comprendre leur utilité), j'ai décidé de me concentrer sur la zone de la forge à magma.

J'ai ordonné la construction d'une autre fonderie à magma, et la production de barres de bronze.

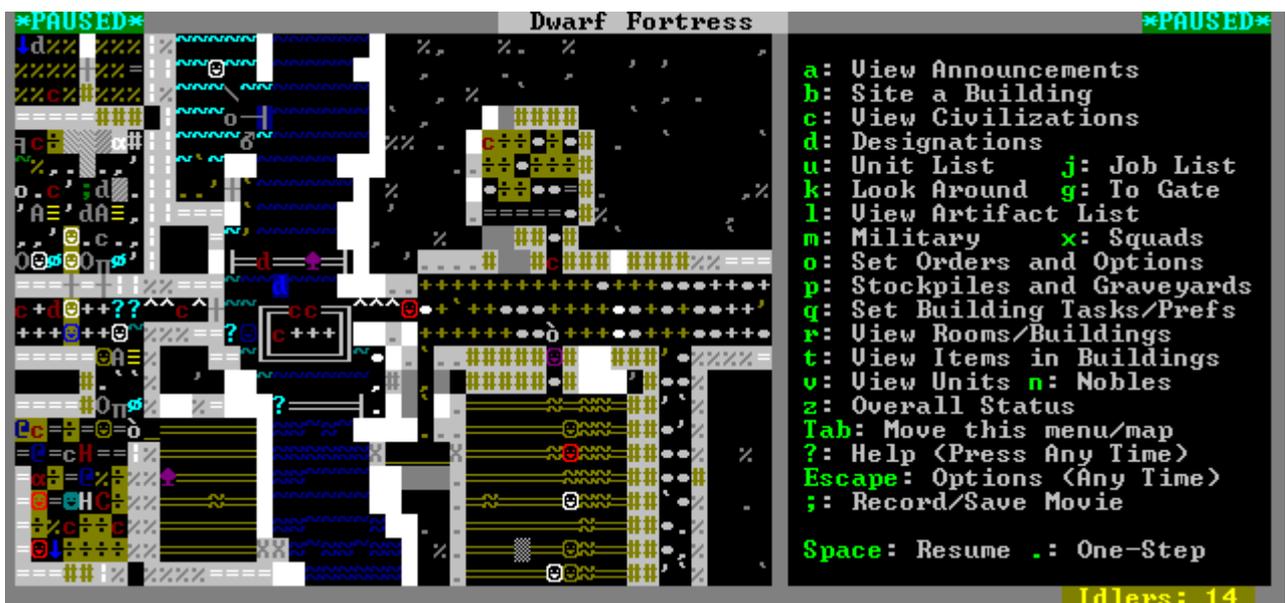
Cette production fut interrompue par la mise en retrait de la société de Tosid Fireyabbey, qui était malheureusement un verrier débutant. Peut être que son coup d'humeur a été causé par notre manque de mineurs compétents et en bonne santé, qui n'ont en tout cas toujours pas creusé l'espace destiné à au four de verre à magma. J'ai annulé le creusement de la malachite pour me concentrer là-dessus en priorité.

Ceci dit, je suis un peu inquiet de la construction risquée du hall juste à côté de la forge à magma.



Plutôt que d'utiliser les supports naturels de la pierre, le précédent géant a entièrement creusé ce vaste hall, et a construit des piliers de pierre. J'ai remarqué qu'un petit espace inondé de lave se trouve autour d'une des écluses, ce qui est probablement une partie du système de protection qui pourrait faire effondrer le toit si nécessaire, mais si par hasard un nain maladroit ou en colère venait à le déloger, les conséquences seraient catastrophiques pour quiconque autour.

Alors que j'étais en train de coordonner les opérations de minages et d'enrôler un mécaniste inexpérimenté pour en faire un mineur, une autre inondation se produit !



Nous n'avons pas eu la chance de l'autre jour, et le travailleur Aban Lisibinod fut pris dans les flots. Cependant, mes deux ponts de sécurité ont sauvé la vie d'une jeune fermière et son chaton, qui s'est accroché au pont du bas jusqu'à ce que les flots reculent.



Des voleurs kobolds se sont infiltrés récemment, contournant d'une façon ou d'une autre le système des pièges. Deux ont été déchirés par les chiens et les gardes de la forteresse, le dernier a été chassé par un petit chat.



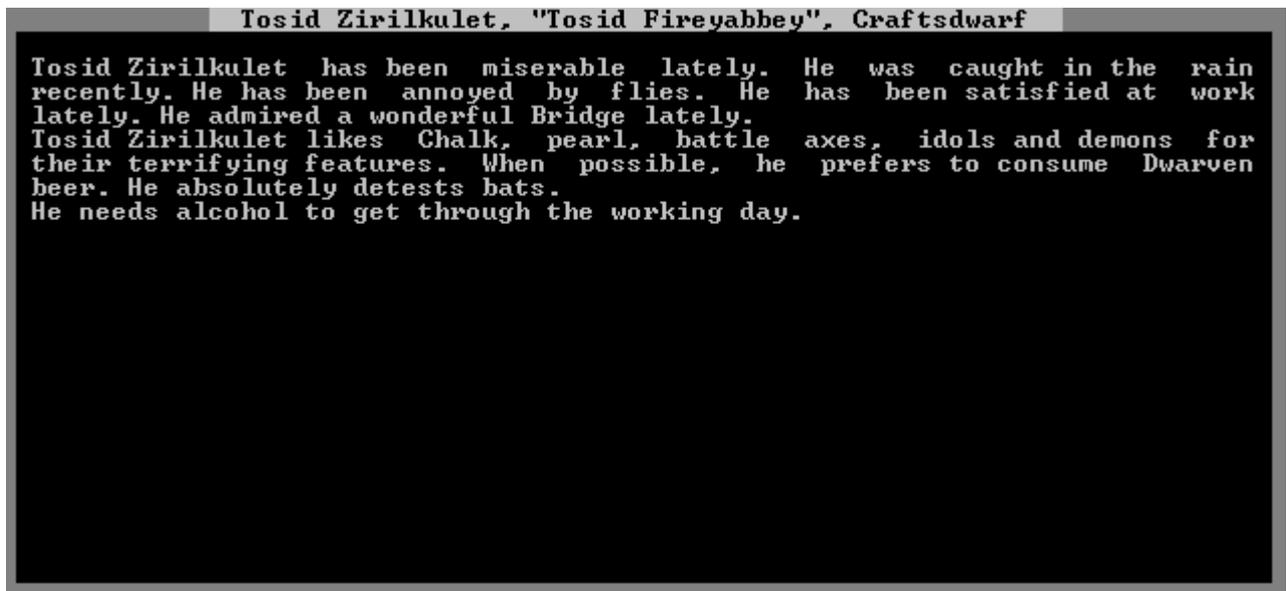
D'autres envahisseurs. Il est bon de constater que nos pièges sont tout à fait opérationnels. Les voici, après avoir contrecarré une invasion de mandrills. Je suis un peu inquiet toutefois du nombre d'animaux que nous avons déjà capturés et apprivoisés. Quelque uns ont été adoptés, à l'exception des éléphants couverts de cicatrices de combat.

Le nombre d'animaux en liberté courant partout dans le hall est devenu une nuisance, mais personne ne semble savoir ou vouloir les castrer. Je prévois que cela sera un vrai problème

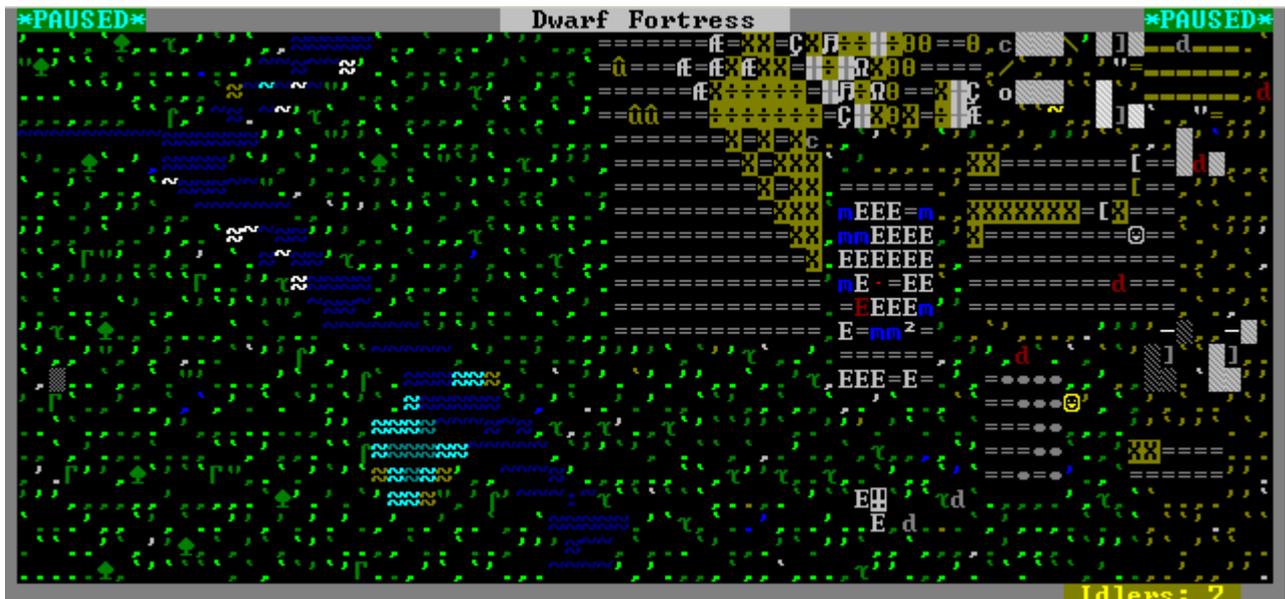
dans le futur, mais je n'arrive pas à me décider à les abattre alors que je n'en ai pas le besoin.



J'ai utilisé une partie de notre acier pour créer une verrerie ainsi que des fonderies supplémentaires. Cela accélèrera considérablement notre production d'acier. Malheureusement, le verrier solitaire qui avait pris possession de la verrerie habituelle n'a pas trouvé tout ce dont il avait besoin. Je crois qu'il aurait besoin d'une carapace de tortue, j'ai demandé par conséquent aux pêcheurs d'en capturer une s'ils en voyaient. C'est impensable qu'il n'y ait pas la moindre carapace dans cette forteresse, c'est donc peut être un verre rare qu'il cherche finalement ?



Tout ceci n'a servi à rien. Il est devenu fou et marche sans but dans la forteresse, babillant tel un enfant, avec un air déprimé. C'est peut être mieux comme ça : il avait l'air d'avoir un intérêt étrange pour les démons et les idoles étranges *Note* Il s'est noyé un peu plus tard sous le pont principal.



J'ai fait déplacer pas mal de cages aujourd'hui. Elles sont archipleines, et le poseur de piège a besoin de plus cages vides. Tous les éléphants en liberté ont été déplacés dans une seule cage, et le dresseur d'animaux tente de dresser les éléphants sauvages, ainsi que les mandrills. J'aimerais idéalement que les mandrills soient enchaînés à certains points de défense. Même s'ils ne peuvent être dressés en tant que mandrills de guerre, ils attaqueraient sûrement les envahisseurs, et comme arme psychologique quel atout !



Manifestement deux éléphants en liberté, un adulte et un jeune, ont été relâchés par erreur, et sont maintenant en train de déranger tous les travailleurs autour. Les travailleurs semblent être autant dérangés que moi par ces animaux, dressés ou pas. Au moins, ils ont

cessé de se plaindre du manque de piège. Je ne sais pas trop quoi faire. Peut être que c'est maintenant le moment de mettre en place mon projet de batterie de catapulte ? Cette zone semble être si densément peuplée, je vais donc commencer la construction de pièces de siège et observer leurs mouvements.



Au sujet du stockage et des zones de travail, je dois me plaindre de la décision des précédents gérants d'avoir tout laissé à l'extérieur. Tout ça est plein de barils, d'ateliers, qui se retrouvent rapidement immobilisés au moindre problème, comme l'a prouvé l'incident éléphantique. Alors que j'écris, l'éléphant en liberté supposé être DRESSE semble avoir tué un des chiens de guerre qui se baladait à côté de lui. C'était probablement Ikudoltud, ou « Reignedstaked » [Reignétraqué], la grosse éléphant couverte de cicatrice mère du jeune. J'espère juste que l'atelier de siège n'est pas trop près pour que les travaux ne soient pas interrompus par elle, même si là, je dois avouer que cet endroit est bien trop en bordel pour que je m'y repère.



Qui que soit responsable du premier carnage, c'est le « petit » de Ikudoltud qui vient de déchirer Cerol Zenom, un autre chien de guerre qui, bien qu'il ne soit pas mort, n'a probablement plus beaucoup de temps à passer sur cette terre. Son nom vient de changer en Cerol Helmedcrushed [*tête écrasée*], ce qui est hélas trop bien approprié, vu qu'il semble avoir eu sa tête piétinée et reste là, à moitié dans le coma. J'espère pouvoir l'abattre AVANT qu'il ne reçoive un nom en honneur de son infamie. Je ne sais pas qui a entamé le combat, mais ça ne change rien de toute façon. Si je savais qui avait entraîné ces animaux il y aurait comme de la lapidation publique dans l'air !

Ikudoltud vient d'achever Cerol, mais on vient de me rapporter que quelqu'un (apparemment, un chien de guerre) a tué le jeune éléphant, qui se promenait devant l'entrée. Alors que je regardais ça, j'ai remarqué un autre éléphant à côté, en liberté, très probablement relâché de la cage à dressage. Il ne semblait pas déranger les nains autant que Ikudoltud et l'un d'entre eux l'a pris par le collier et conduit jusqu'à une cage. Cage à côté de laquelle Ikudoltud rôdait. J'ai une théorie comme quoi une fois qu'un éléphant a goûté le sang d'un nain, (ce qui est la raison pour laquelle cette créature a obtenu un « nom »), il ne peut plus être dressé normalement.

Là encore, une lapidation publique serait une bonne idée.

Le Maire a terminé son mandat interdisant l'exportation d'objet en spinelle rouge. Ca reste un mystère pour moi. Mais bon, bientôt, ça pourrait peut être pire.



J'ai ordonné la construction de catapulte à l'est d'Ikudoltud, mais en fait tout le monde s'en fout. C'est peut être parce que les composants sont stockés juste à côté d'elle, ou alors que les travailleurs sont fainéants...

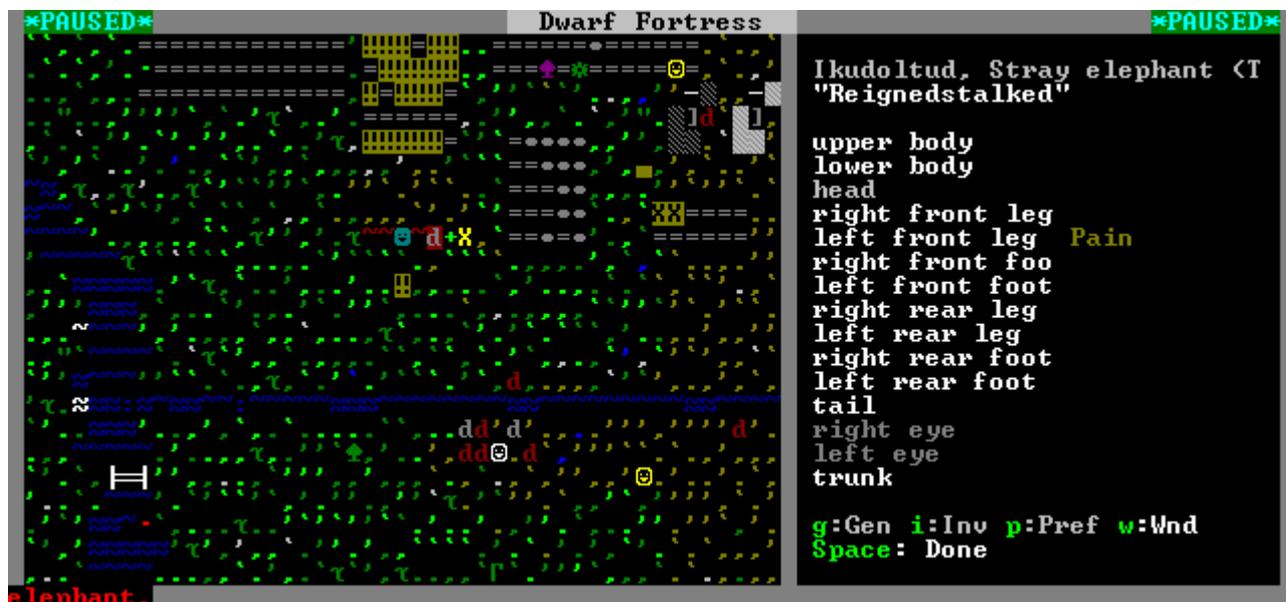
L'été est terminé, et même si j'ai réussi à accomplir une partie de mes buts, il reste beaucoup à faire.

Partie 10: par Locus

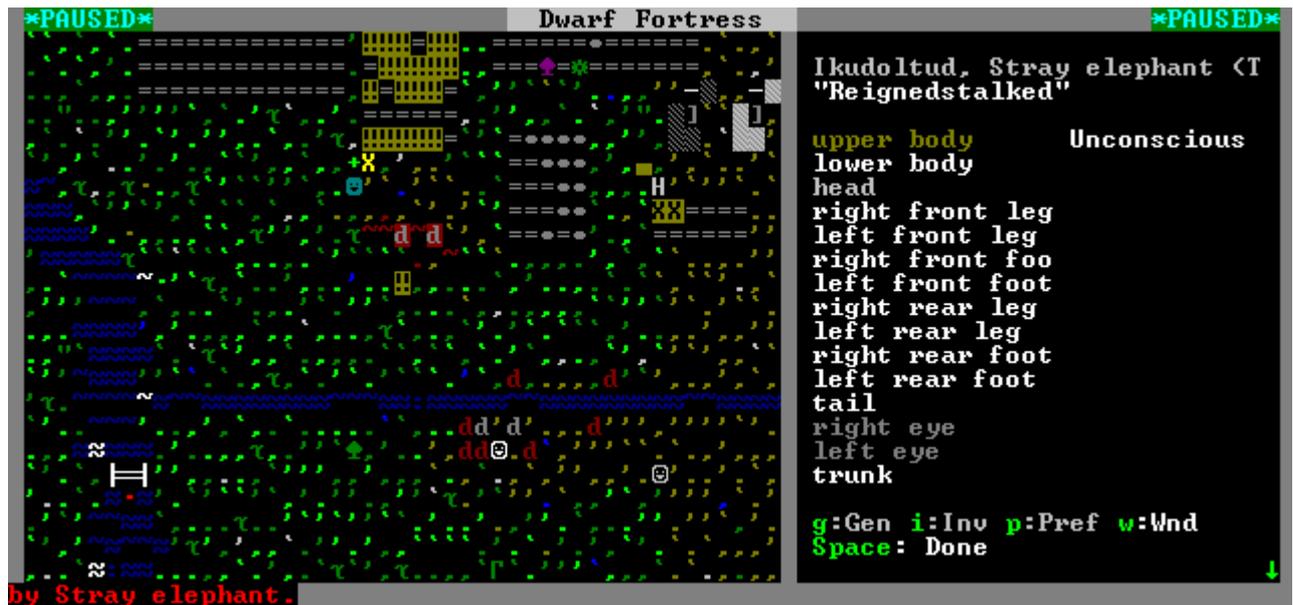
1^{er} de Calcaire, 1054, début de l'automne

Town Koganusân, "Boatmurdered"		1st Limestone, 1054, Early Autumn	
Animals	Kitchen	Justice	
Created Wealth:		Population:	76
You need a Bookkeeper.		Miners	3
Trade Information:		Carpenters	5
You need a broker.		Masons	13
Food Stores: 2019		Trappers	None
Meat 73	Seeds 425	Metalsmiths	2
Fish 29	Drink 135	Jewelers	1
Plant 264	Other 1093	Craftsdwarves	2
		Nobles	6
		Peasants	6
		Children	2
		Fisherdwarves	3
		Farmers	14
		Mechanics	9
		Trained Animals	A 21
		Other Animals	A 176
		Axedwarves	None
		Axe Lords	None
		Swordsdwarves	3
		Swordmasters	None
		Macedwarves	None
		Mace Lords	None
		Hammerdwarves	None
		Hammer Lords	None
		Speardwarves	None
		Spearmasters	None
		Marksdwarves	1
		Elite Mrksdwrvs	None
		Wrestlers	2
		Elite Wrestlers	None
		Recruits	4

Ikudoltud est un problème depuis bien trop longtemps. J'ai ajouté d'autres chiens de guerre à notre défense, mis en place une escouade, et je les ai mis en face d'elle.



Après quelques minutes Unib Besmarlaltur est arrivé, et a commencé à se battre avec courage, frappant Ikudoltud avec son épée en métal, et lui crevant les deux yeux de ce démon ! Enfin, un(e) nain(e) loyal(e) qui partage ma haine pour cette créature !



Le combat continue, Unib n'a été que légèrement blessée du saccage de l'éléphant aveugle. Elle la frappe alors avec son épée, la blessant à la poitrine.



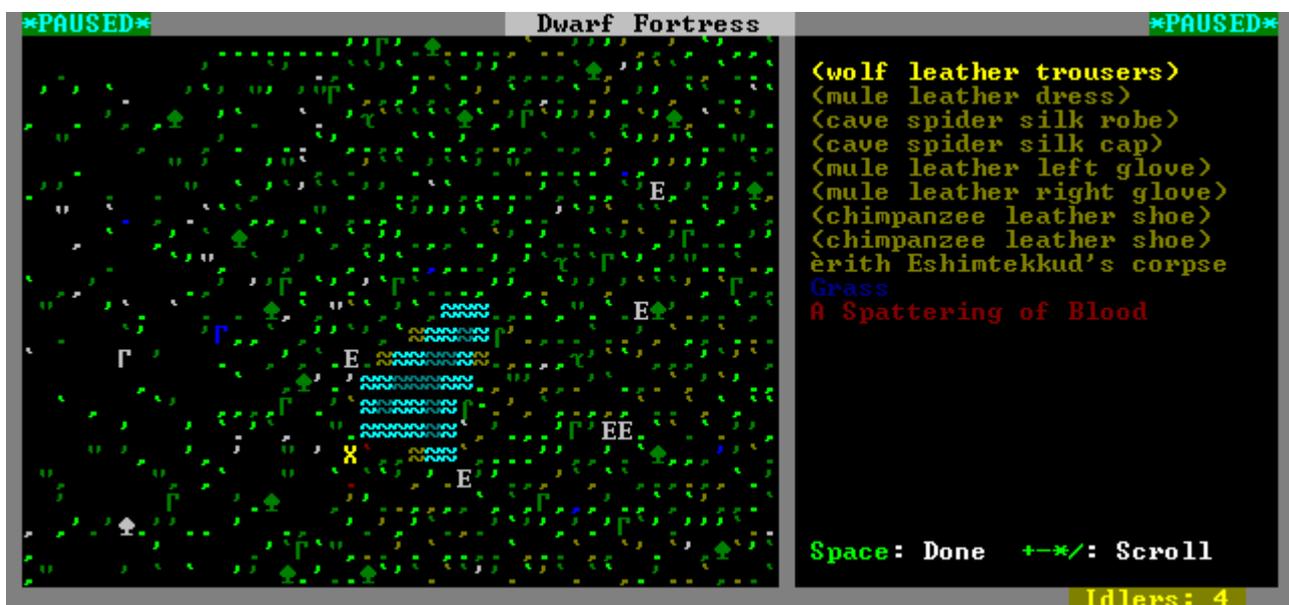
La fin de la bataille fut confuse : Ikudoltud en mourante s'effondrait sur Unib ainsi que sur le capitaine de la garde (qui n'a rien fait jusque là pour l'aider, essayant plutôt de lui voler la victoire). Le cheval qui accompagne Unib est venu là-dessus en se mettant sur l'éléphant couché, jusqu'à ce qu'elle meure vidée de son sang.

Unib Besmarlaltur, "Unib Pulleycover", Swordsdwarf

Unib Besmarlaltur has been ecstatic lately. She was caught in the rain recently. She had a pretty decent drink lately. She had a satisfying sparring session recently. She talked with a friend lately. She admired a fine Well lately. She was disgusted by a miasma lately. She has complained of thirst lately. She slept without a proper room recently. She made a friend recently. She admired a fine tastefully arranged Door lately. She had a fine drink lately.
Unib Besmarlaltur likes Granite, ballista parts and mules for their stubbornness. When possible, she prefers to consume horse and Dwarven wine. She absolutely detests rats.
She needs alcohol to get through the working day.

Le règne de terreur d'Ikudoltud s'est achevé ! Unib a été promue chef de son escouade en honneur de son courage à la bataille. Hourrah !

D'autres nouvelles, une grande caravane naine a été repérée, elle se fraie un passage jusqu'à nous. Alors que je l'attendais, un Kobold s'est montré et a couru comme un idiot jusqu'à la porte principale avant d'être massacré par un chien, un soldat et un chat.



Quelques nains se sont mis dans l'idée qu'il y avait des équipements à ramasser dans les champs, et l'un d'entre eux, un maçon, en a payé le prix fort. Repose en paix. Notre forteresse est à présent forte de 75 nains.

J'ai échangé quelques objets de faible valeur contre des viandes un peu exotiques, vu que je sais que les nains ont parfois des goûts excentriques.

Pendant ce temps, le corps d'Ikudoltud pourrit sur place. Je suppose que personne ne veut prendre le risque de l'enterrer ou de la dépecer.

J'ai remarqué qu'il y avait de nombreux nains qui glandaient dans le hall, et que toute la nourriture que nous avons achetée restait à l'entrepôt à l'extérieur. Lorsque je m'enquis de ce fait, on m'a répondu qu'ils avaient reçu pour ordre de ne pas toucher de nourriture et de ne rien transporter. J'ai donné l'ordre à certains de prendre le travail, mais cela pourrait être un problème dans le futur. Les mécaniciens semblent particulièrement mous.

Un pêcheur est presque mort de fin car un champignon géant a poussé derrière lui et a bloqué son passage, l'enfermant dans le moulin. Heureusement ses cris ont été entendus avant qu'il ne soit trop tard, et un nain a abattu à la hache le champignon.

Notre maire a ordonné que nous fabriquions...deux objets en spinelle rouge ! Peut être que cela n'avait jamais été fait jusqu'alors, et que donc son interdiction d'exporter était imparfaite ?



Un groupe d'homme grenouille a bondi hors de la rivière, tuant un chien de guerre et un chat. Ils ont été rapidement maîtrisé et tué par un membre de la garde et quelques paysans.

L'homme à tout faire, As Urdimanil, a été possédé par une force inconnue, et a ramassé quelques objets au hasard dans l'atelier. Malheureusement, il s'est arrêté et il se parle tout seul, maintenant. Il n'a qu'un morceau de verre, je suppose donc qu'il en voudrait plus, ce qui est un problème vu que nos nains ne cessent d'utiliser nos sacs pour d'autres choses que pour transporter du sable.

Et en plus, un nain a commencé une fête à côté des statues de grès, ralentissant encore nos opérations. L'automne est terminé.

Partie 11: par Locus

1^{er} de pierre de lune, 1054, début de l'hiver

Town Koganusân, "Boatmurdered"		1st Moonstone, 1054, Early Winter	
Animals	Kitchen	Justice	
Created Wealth:		Population:	75
You need a Bookkeeper.		Miners	3
Trade Information:		Carpenters	5
You need a broker.		Masons	12
Food Stores: 2048		Trappers	None
Meat 143	Seeds 470	Metalsmiths	2
Fish 13	Drink 40	Jewelers	1
Plant 269	Other 1113	Craftsdwarves	2
		Nobles	6
		Peasants	6
		Children	2
		Fisherdwarves	3
		Farmers	14
		Mechanics	9
		Trained Animals A	19
		Other Animals A	178
		Axedwarves	None
		Axe Lords	None
		Swordsdwarves	3
		Swordmasters	None
		Macedwarves	None
		Mace Lords	None
		Hammerdwarves	None
		Hammer Lords	None
		Speardwarves	None
		Spearmasters	None
		Marksdwarves	1
		Elite Mrksdwrvs	None
		Wrestlers	3
		Elite Wrestlers	None
		Recruits	3

Du fait de la fainéantise et de la mauvaise gestion des compétences de mes nains, l'objet en spinelle rouge ne fut jamais produit. Le maire fut très déçu, et ordonna le boycott de l'exportation sur les objets en jais.

Je me demande parfois comment je pourrais faire pour améliorer le fonctionnement de notre fort. Mon effort principal à ce sujet s'est porté sur la construction d'un deuxième quartier pour les nains qui travaillent au bord du magma.



La non progression des travaux dans cette zone est un rappel constant d'à quel point nos travaux sont lents à cause de la distance de la zone. A présent que la nourriture et la boisson

sont apportées à nos forgerons, je ne serais pas surpris si les opérations de fonderies et de forges doublent en productivité ! Je dois également construire des pièges prêts des ateliers car ils sont bien trop vulnérables, et occuper les nains les plus talentueux à venir.



Egalement du fait de la fainéantise et de la mauvaise gestion, aucun verre n'est encore sorti de nos ateliers, si bien qu'As Urdimanil est devenu fou. Il a commencé à parler à un peu tout le monde, puis est allé sur le pont, s'est jeté dans le canal, a jeté son pantalon, puis s'est traîné de façon hasardeuse jusqu'au hall, puis jusqu'à sa chambre. Puis il s'est enfermé pour éviter d'émouvoir les dames par son manque de tenue. *Note –il est mort de soif depuis.*



Pour remédier aux problèmes du fort, j'ai entamé la construction d'un complexe de grandes tombes pour recueillir les restes des précédents régents de ce fort. J'ai donné la plus petite à Kalo, vu qu'il s'est déjà auto attribué une statue. Certains pourraient dire que ma propre tombe a reçu plus d'attention, mais je crois que c'est mon droit, et si d'autres voulaient en

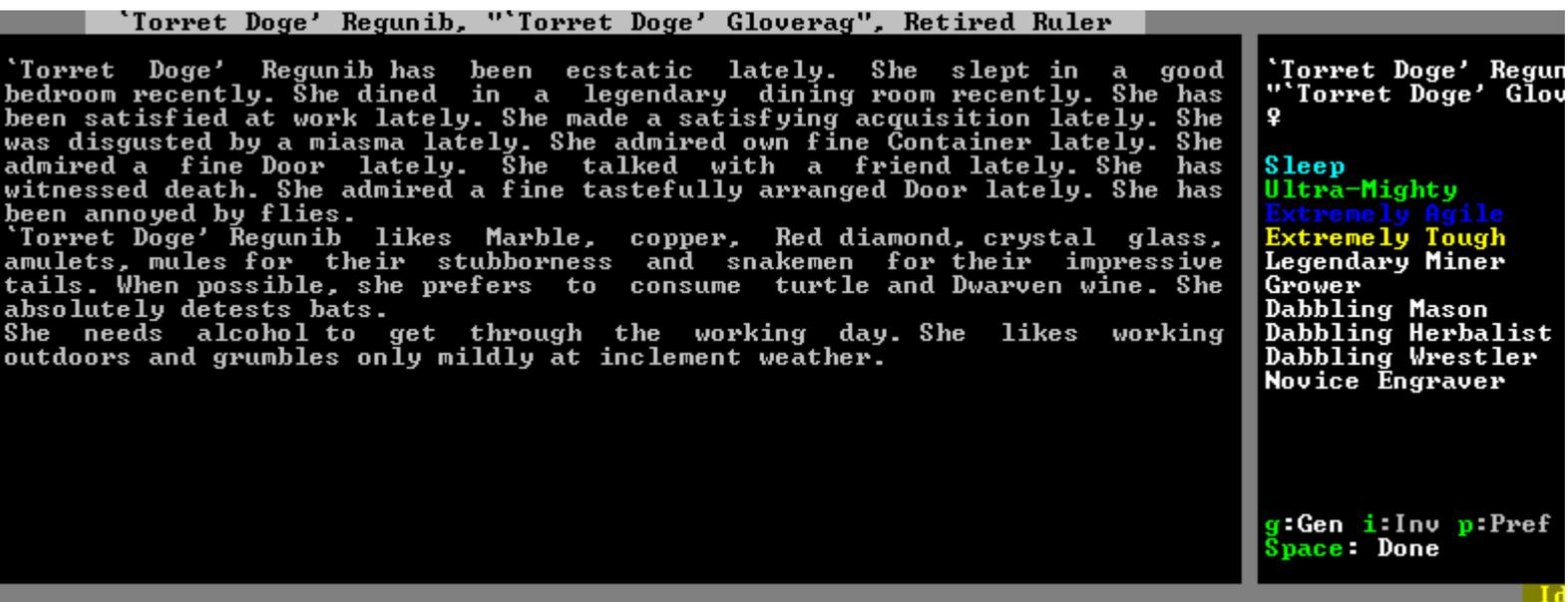
construire une plus belle, ils avaient qu'à y penser avant quand ils le pouvaient. *Note : pour ceux qui me mettront dans un cercueil quand je mourrais : s'il vous plait utilisez la chaîne prévue à cet effet qui sert aux mandrills entraînés, ou un équivalent, pour garder mes os des voleurs.*

Le long et tranquille hiver est terminé, ainsi que mon règne par intérim.



Les travaux autour du magma sont presque terminés à présent. Tout ce qu'il reste à faire, c'est déplacer des pierres, terminer le puits, ajouter des pièges et placer des meubles.

Voici un aperçu des précédents régents :



`Megor Grendel' Isdenoddom, "'Megor Grendel' Watchfulcloisters", Retired R

`Megor Grendel' Isdenoddom has been quite content lately. She has witnessed death. She was disgusted by a miasma lately. She ate a pretty decent meal lately. She dined in a legendary dining room recently. She has been satisfied at work lately. She admired a fine Container lately. She has complained of thirst lately. She slept in a very good bedroom recently. She has been annoyed by flies.

`Megor Grendel' Isdenoddom likes Obsidian, copper, bolts, greaves, gloves and batmen for their mystery. When possible, she prefers to consume cave fish and cow's milk. She absolutely detests lizards. She needs alcohol to get through the working day.

`Megor Grendel' Is
"'Megor Grendel' W
♀

Brew Drink

Agile

Tough

Novice Carpenter

Wood Cutter

Novice Bowyer

Dabbling Weaver

Dabbling Thresher

Dabbling Brewer

Dabbling Grower

Engraver

Dabbling Wood Burner

Dabbling Potash Maker

g:Gen i:Inv p:Pref

Space: Done

`Kalo' Tithlethkol, "'Kalo' Rumoredwheels", Retired Ruler

`Kalo' Tithlethkol has been happy lately. She admired own fine Container lately. She was comforted by a pet lately. She slept in a good bedroom recently. She admired a fine Trap lately. She was disgusted by a miasma lately. She dined in a legendary dining room recently. She has been accosted by terrible vermin. She has witnessed death. She admired a fine tastefully arranged Door lately. She has complained of hunger lately. She adopted a new pet recently.

`Kalo' Tithlethkol likes Limestone, Aquamarine, Mangrove, clear glass, amber, rings, cats for their aloofness and werewolves for their howls. When possible, she prefers to consume tiger. She absolutely detests flies. She needs alcohol to get through the working day. She likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.

`Kalo' Tithlethkol
"'Kalo' Rumoredwhe
♀

On Break

Dabbling Wrestler

Dabbling Grower

g:Gen i:Inv p:Pref

Space: Done

Trap: Needs empty

'Locus' Odshithmörul, "'Locus' Clampaged", Retired Ruler

'Locus' Odshithmörul has been happy lately. He has witnessed death. He has been satisfied at work lately. He dined in a legendary dining room recently. He had a fine drink lately. He slept in a good bedroom recently. He admired own fine Container lately. He admired a fine Trap lately. He admired a very fine tastefully arranged Trap lately. 'Locus' Odshithmörul likes Moonstone, iron, Aventurine, Mangrove, pearl, mules for their stubbornness and batmen for their mystery. When possible, he prefers to consume Dwarven rum and Dwarven syrup. He absolutely detests purring maggots. He needs alcohol to get through the working day. He likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.

'Locus' Odshithmörul
'Locus' Clampaged
♂

Construct rock Coffin
Extremely Strong
Agile
Tough
High Master Mason
Grower
Novice Engraver
Dabbling Herbalist
Novice Building De

g:Gen i:Inv p:Pref
Space: Done

Et voici une carte de la forteresse.

http://lparchive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-10/46_Mapad9.gif



Suggestion pour la suite :

- Améliorer la production du verre – Il n’y a rien pour créer de la potasse, par manque de sacs.
- Construction d’une salle aux trésors. Alors que je partais, j’ai remarqué une pile de pièces à côté de la forge.
- Achat ou fabrication de vêtements – Les nains commencent à se plaindre de leurs vêtements déchirés.
- Vérifier les tâches de chacun – il y a de l’inefficience...

Partie 12: par StarkRavingMad

Journal de Ral "StarkRavingMad" Swaeringen, fin de l'hiver, 1054:

Ainsi, me voilà, dernière nuit avant Kinmelbil, tout en marchant cet enculé de noble me dit que c'est un immense honneur pour moi d'accéder au poste de Surveillant d'un de leurs avant-postes. Honneur, mon cul. C'est juste parce que quelqu'un a découvert le filon d'or sur lequel mes hommes et moi travaillons dans les Collines du Chagrin et c'est la seule façon pour eux de me dégager pour s'y mettre à la place. Mais qui puis-je ? L'ordre est signé du roi, donné par Kadol –connard- Logemfikuk, ce qui signifie que la moindre tentative de ma part d'esquiver ce « grand honneur » se finira pour moi par une raclée de la part du capitaine de la garde royale.

Super, hein ? Bon, avoir mal, c'est pas la fin du monde. Ou le désespoir ou se faire tabasser. Le monde se termine quand vous êtes mort. Jusque là, on peut être puni autant qu'on veut. Tiens-toi droit comme un nain, et rentre tes fesses. C'est toujours ce que je dis.

J'ai jeté un œil à la carte, et vraiment, cet avant poste est en plein milieu de nulle part, planté au milieu des « points d'inflexion de la fierté » (Smooth points of Pride). « Boatmurdered », comme ils l'appellent, un nom qui n'augure rien de bon pour la suite.

Ce matin, j'ai pris mes affaires pour le voyage et qu'est ce que je vois ? Un tas de crétins remplissant leurs chariots et marchandises, leurs chevaux allant tous dans la même direction que moi. Après enquête, il apparaît que tous ces cons vont aussi à Boatmurdered. Je décidais alors de me dépêcher, en me disant qu'il voudrait mieux avoir un peu d'avance sur ces trous du cul, peut être comme ça je verrais l'endroit avec un peu d'ordre avant qu'ils arrivent.

Bon, je prends un moment de répit et je me dis qu'il faudrait que je garde une trace de ce voyage, vu que je ne suis même pas sûr que le plan n'est pas juste fait pour me faire buter en chemin ou me faire jeter dans un gouffre sans fond. En écrivant ce qui se passe, au moins, même si je suis jeté, il y aura une trace de comment ça s'est passé et peut être que mes hommes en revenant à la capitale pourront venger mon âme damnée.

Je n'écrirais probablement pas beaucoup plus avant d'arriver à Boatmurdered, j'ai besoin d'arriver avant ces forcenés qui me courent après. Promis, j'arrive même à entendre leurs mules d'ici.

Début du printemps - 1055:

Bon, je suis arrivé à Boatmurdered, et mes premières impressions peuvent se dire en 4 mots :

C'est

Quoi

CE

BORDEL ?

J'ajoute quelques images du lieu, image artistiques s'il en est, mais bon, il faudra m'excuser si c'est un peu « brut », mais il faut que vous voyez ce que je dois affronter là.



Pour commencer, tous les ateliers et réserves de biens se trouvent à l'extérieur, sous cette putain de pluie. L'un des précédents Surveillants doit être complètement à l'ouest, parce que bon, produire nos biens ici c'est juste inhumain pour ces pauvres décérébrés qui ont à se tenir là. Ca m'a foutu en rogne de me tenir là, à l'extérieur, pendant tout le voyage, au lieu d'être dans une caverne en sécurité, et ces bâtards ont dû travailler à l'extérieur pendant plus de 4 ans maintenant. *Quatre ans* dans la pluie, ou pire, sous cet horrible ciel bleu béant.

Je les encule tous, je m'en fiche, on va tout rentrer à l'intérieur.

Oh, et vous voyez tous ces « E » en bas ? Ce sont des éléphants. Les surveillants précédents doivent avoir une fascination étrange pour eux, parce qu'il y a des éléphants PARTOUT. En cage, dans le hall, des qui chient dans la salle à manger, partout. Je ne sais pas quoi en faire, je suppose que je vais devoir les abattre pour en faire au moins un bon rôti.

Vous pouvez aussi remarquer le manque de route ou de pont vert l'ouest. Apparemment à cause d'un excès de prudence à la con, les précédents surveillants ont bloqué TOUTE la montagne avec des rivières, en empêchant la venue de caravane humaine. Je vais également

réparer cet oubli. Je suis un businessman dans l'âme, et les caravanes viendront ici avant que j'en ai fini.

D'autres images pour vous :



La plupart de ces pauvres types vivent ici dans des chambres de 2, avec un coffre mais pas de meuble de rangement. Je ne vais pas pouvoir réparer ça pour les gens déjà ici, mais je pense que je peux faire mieux pour les prochains enculés à venir.



Voici le hall gigantesque où le toit est tenu par des allumettes, un seul coup de vent emportera tout et fera tout s'effondrer. Je ne sais pas quel genre de maniaque suicidaire a fait ça, mais je ne vais pas pouvoir le changer, mais vous pouvez deviner que je n'y mettrai pas un pied.

Y'a sacrément du boulot, ici.

Partie 13: par StarkRavingMad



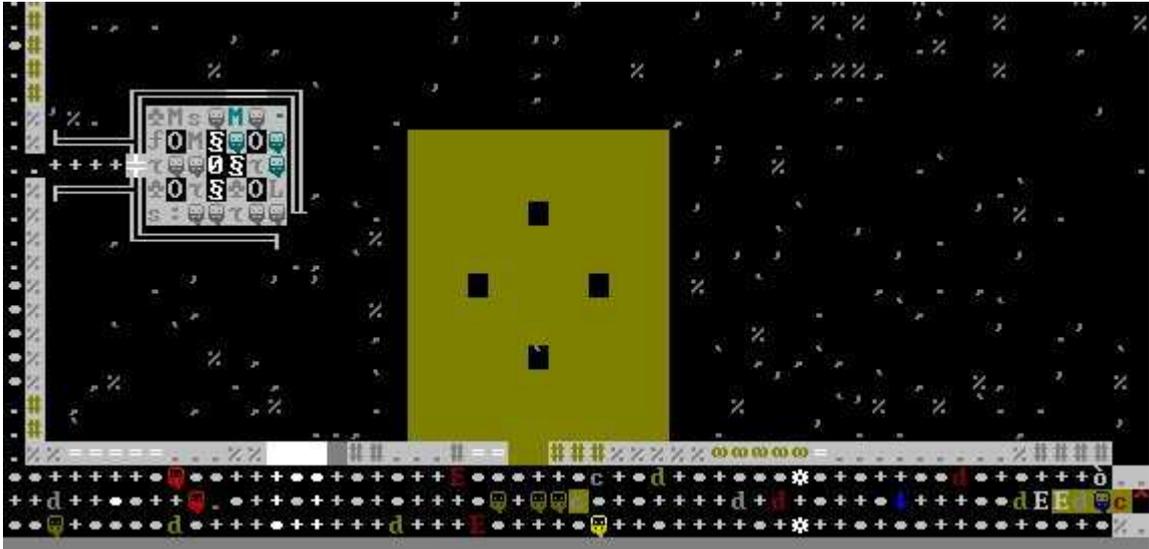
Une pièce remplie de levier. Je ne sais pas ce qu'ils font, et je ne vais pas essayer de trouver. Vu comme cette forteresse se tient, n'importe lequel pourrait faire tout s'écrouler, comme un accordéon. Qu'Armok me vienne en aide !



Déjà, pour commencer, je vais déplacer notre production ici, à côté de la ferme. Cuisine, pressoir, boucherie, poissonnerie, tout ce qui est nécessaire. Je vais construire un entrepôt à nourriture, aussi.



Est-ce que je vous ai parlé de la salle à manger actuelle, avec ses 8 sièges ? 8 sièges pour 74 nains, putain ? Putain ! Il va y avoir du boulot, là aussi.



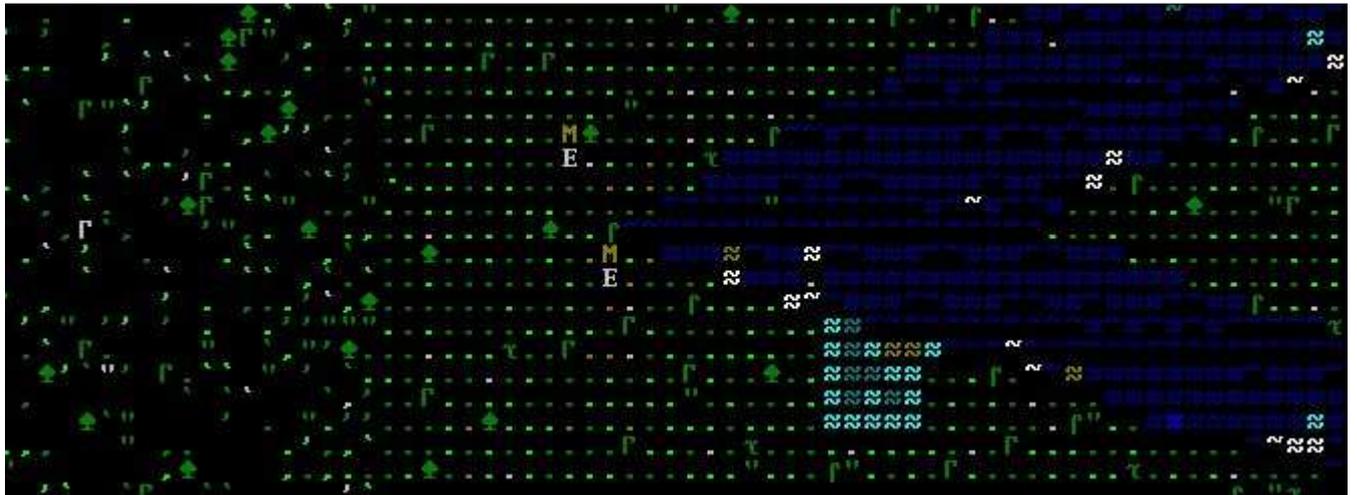
Voilà une nouvelle salle à manger, et le hall sera là, à côté de la production de nourriture.



Les nouveaux ateliers et le stockage seront par là, au sud du hall du suicide.
Cela devrait aussi simplifier la vie des forgerons.

Sans vouloir vous parler de l'excès de piège et de murs qui enferment la forteresse, les précédents surveillants semblaient très portés sur le militaire. Moi, je suis un commerçant dans l'âge. Toutes les fonderies travaillaient à plein régime, produisant de l'acier et du fer pour des armes pour faire la guerre.

J'ai changé ça.



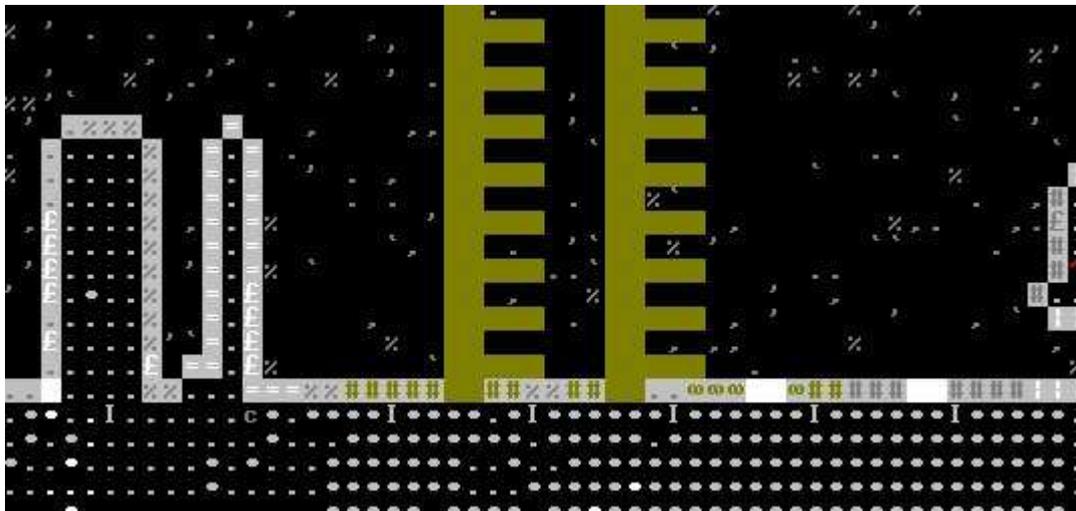
Une caravane elfe arrive. Bien sûr, sans pont et sans route, je ne sais pas si ces enculés à oreilles pointus vont arriver jusqu'au dépôt. Désolé, les elfes.

Partie 14: par StarkRavingMad

Bon, les immigrants sont arrivés. Nous avons reçu un marchand, et quelques trous du cul prétentieux prétendants être à la tête d'une guilde d'artisans. Je pense qu'ils essayent juste d'avoir un logement sans rien faire, mais qu'y puis-je ?

```
Ral Atírlorsíth      Mayor      [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Fath Giginlimul     Captain of the Guard [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Dastot Áblelfikod   Manager    [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Olin Mörulurríth    Broker     [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Áshrir Kuletbörík   Masons Guild [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Kadol Sibrekstul    Craftsdwarves Guild [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Rakust Monontathtak House Fer   [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Thikut Stukosusân   House Ber   [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
```

22 nouveaux nains, en comptant les nobles. Ca va être fun.



Il faut que je creuse des nouvelles chambres au nord du hall à suicide.

Le nouveau marchand s'est fait immédiatement remarquer en m'ordonnant la production de forge-jouets. Je suis tenté de lui répondre qu'il s'ordonne à lui-même d'aller se les mettre là où je pense, mais en y repensant je me suis dis qu'il valait mieux le faire.

```

Owned Objects:      8
Holdings:  No Office           Needs: Meager Office
           No Quarters        Needs: Meager Quarters
           Dining Room       Needs: Meager Dining Room
           No Chests         Needs: 1 Chest
           No Cabinets       Needs: 1 Cabinet
           No Weapon Racks   Needs: 1 Weapon Rack
           No Armor Stands   Needs: 1 Armor Stand

Mandates:  Make mini-forges <3/3>

Enter: View thoughts and preferences.           y: Customize.

```

Fin du printemps - 1055:

Les nains qui travaillent ici sont les plus gros branleurs que j'ai jamais vus. Lorsqu'ils ne sont pas en train de boire, ils dorment. Ou « désolé, je suis en train de ranger », ce qui semble être un code pour dire « déplacer un putain d'objet d'un endroit à un autre au lieu de vraiment bosser »

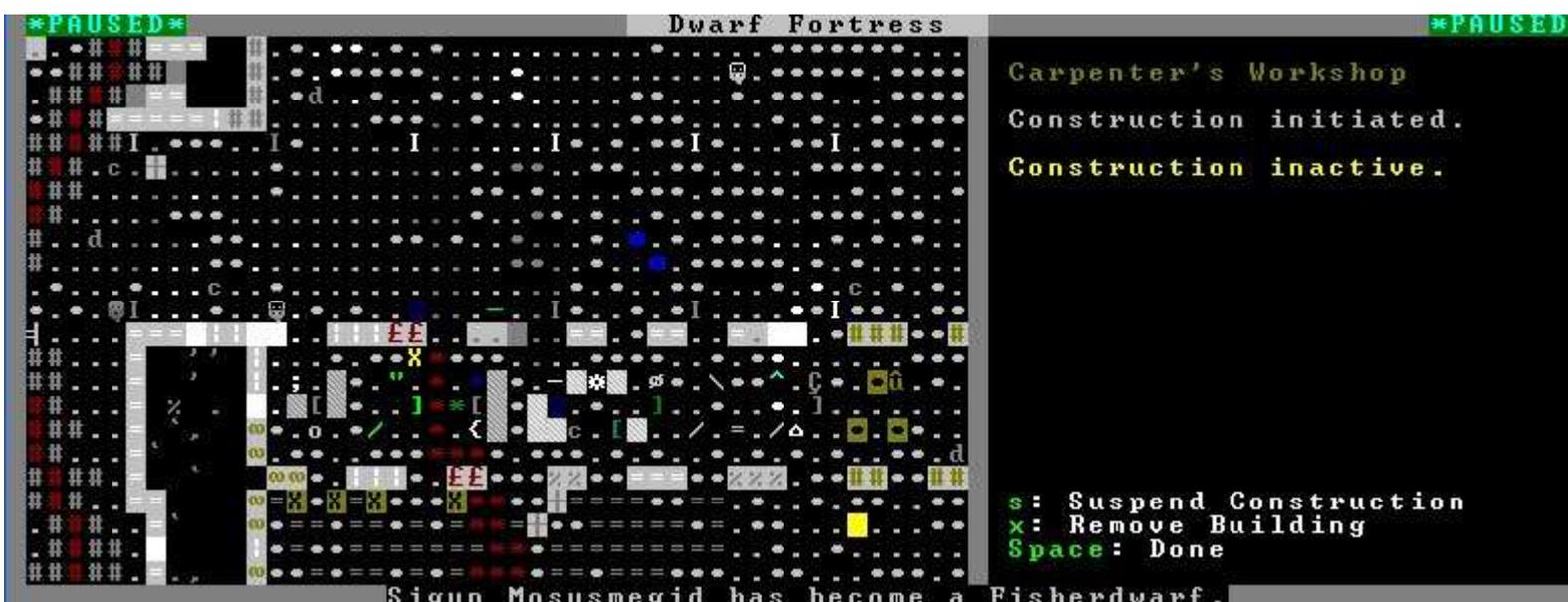
```

Dwarf Fortress
'Torret Doge' Regunib, Retired Ruler  Dig
Urvad Kolsikel, Miner                Rest
Mebzuth Limârônul, Miner              Drink
Urdim Keltaran, Miner                 Store Item in Stockpile
Cog Zonidor, Carpenter               Construct Building
Reg Rakustegdoth, Carpenter          Store Item in Stockpile
Tekkud Olonegom, Carpenter           Give Food
Bomrek Monomvabök, Carpenter         Construct Building
Etur Mörulonshen, Carpenter          Store Item in Stockpile
Uucar Egdothdoren, Carpenter         Store Item in Stockpile
'Locus' Odshithmörul, Retired Ruler  Construct Building
Olon Kilrudthoth, Mason              Store Item in Stockpile
Fikod Ralatöl, Mason                 Drink
Tekkud Athelkast, Mason              Store Item in Stockpile
Mörul Alâthdolush, Mason             Drink
'Megor Grendel' Isdenoddom, Retired Ruler Construct Building
Erib Loloknâzom, Mason               Brew Drink/R
Sigun Mosusmegid, Mason              Construct Building
Likot Likotsat, Mason                Construct Building

v: ViewCre, c: Zoom-Cre, b: Zoom-Bld, n: Managr, r: Remv Cre

```

J'ai 6 menuisiers, bordel et j'ai demandé qu'on construise cet atelier il y a 3 mois, est ce que quelqu'un pourrait se bouger ? C'est un boulot de 10 minutes, mais non, ils sont trop occupés pour ça. Occupés à quoi, ça personne ne sait, vu que sans atelier ce ne sont même pas des menuisiers. J'ai 4 mineurs, dont 2 dorment apparemment 20 heures par jour, un qui est blessé et donc ne peut pas marcher, et le dernier qui prétend être un dirigeant à la retraite, mais qui est en fait le seul qui travaille vraiment.



Je remarque que nous avons une force militaire composée de 3 personnes, sans compter les gardes de la forteresse, j'en ai enrôlé quelque uns, pour former 2 escouades pour pouvoir faire un roulement entre la patrouille et ceux qui s'entraînent dans les baraquements.



Le maire vient d'arriver en trombe dans mon bureau et me demande de cesser immédiatement l'exportation d'objets...en spinelle rouge. Vu que je ne sais même pas à quoi ressemble cette putain de spinelle rouge, je lui ai dit que j'étais sûr de pouvoir lui accorder sa requête.

Ral Atírlorsith, "Ral Dyeeagle", Mayor

Owned Objects: 8

Holdings:	Decent Office	Needs:	Decent Office
	Decent Quarters	Needs:	Decent Quarters
	Decent Dining Room	Needs:	Decent Dining Room
	6 Chests	Needs:	2 Chests
	3 Cabinets	Needs:	1 Cabinet
	3 Weapon Racks	Needs:	1 Weapon Rack
	3 Armor Stands	Needs:	1 Armor Stand

Mandates: Export of Red spinel items Prohibited

Enter: View thoughts and preferences.

y: Customize.

Apparemment, le syndicat des artisans m'interdit de réclamer quoique ce soit de spécifique, ceci incluant leur putain de mini-forge que mon marchand ne cesse de réclamer tous les jours. Le mieux que je puisse faire est de fabriquer des « jouets » et espérer que ça soit une « mini forge » et pas des bateaux des marteaux des haches ou des puzzles ou n'importe quelle merde qui s'entasse partout ; mais non pas une SEULE mini-forge, du coup le marchand me hait – mais je n'y peux rien, vu que je ne sais pas comment fabriquer cette putain de mini-forge même si ça devait me sauver la vie. J'ai besoin de boire, maintenant.

PAUSED

Dwarf Fortress



PAUSED

Craftedwarf's Workshop

```
Make dark stone Toy  A
Make dark stone Toy
```

a: Add new task +-/*: Select
c: Cancel Current Task
p: Promote Current Task
r: Repeat s: Suspend
P: Workshop Profile
x: Remove Building
Space: Done

Idlers: 0

Dastot Ablelfikod, "Dastot Bustglazes", Manager

Owned Objects: 8

Holdings:	Decent Office	Needs:	Modest Office
	Decent Quarters	Needs:	Modest Quarters
	Decent Dining Room	Needs:	Modest Dining Room
	6 Chests	Needs:	1 Chest
	3 Cabinets	Needs:	1 Cabinet
	3 Weapon Racks	Needs:	1 Weapon Rack
	3 Armor Stands	Needs:	1 Armor Stand

Demands: clear glass window in Throne Room/Office

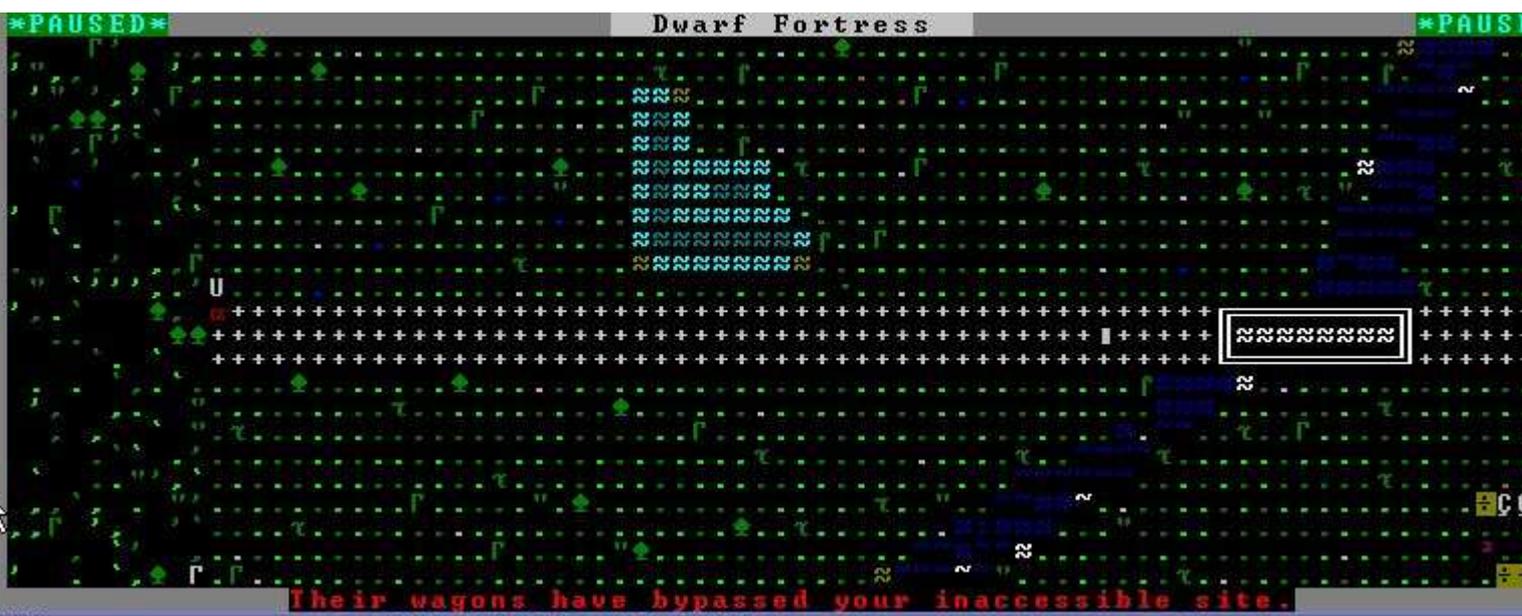
Enter: View thoughts and preferences.

y: Customize.

J'ai un peu mis le bazar dans les pièces qui servent de chambres, salle à manger, bureau et tout ce dont les nobles ont besoin. J'ai commencé à creuser un vrai quartier de nobles, plus profondément dans la montagne, pour le prochain pack de nobles qui arrivera.



La caravane humaine est là, mais malheureusement je n'ai pas réussi à construire la route à temps, donc pas de wagon. Il faut que j'arrive à finir ça avant de l'année.



Les humains m'ont amené plein de viande et de vêtements. Je les ai échangés contre un éléphant en cage contre tout ce qu'il possédait. Bon courage avec celui là, bande de connards !

Merchants from Okoomon in the Plains

Stalcon Medileto, human Merchant: Ah, wonderful. Thank you for your business

Okoomon	Koganusân
≡Kapok cage≡ 550* 50Γ	≡Mahogany cage≡ 550* 50Γ
	Willow cage 90* 50Γ
	≡Mahogany cage≡ 550* 50Γ
	≡Finished Goods Bin 455* 79Γ
	<small giant cave sp 100* 5Γ
	<Pig tail cap> 60* 5Γ
	<cave spider silk le 60* 1Γ
	cave fish bone earri 20* 1Γ
	-horse bone ring- 20* 1Γ
	«horse bone scepter» 35* 5Γ
	cave fish bone brace 20* 1Γ
	<small giant toad le 50* 5Γ
	-cave fish bone crow 40* 5Γ

u: View good, Enter: Mark for trade
s: Seize marked, t: Trade

Trader Profit: 0* Value: 0* Value: 0* Allowed Weight: 250Γ

Partie 16: par StarkRavingMad

J'ai terminé la fabrication des mini forges du marchand. Il a immédiatement émis une interdiction d'exporter des mini-forges. Je suppose que ce connard aime VRAIMENT ses mini-forges.

```
Olin Mörulurríth, "Olin Pagedscarred", Broker

Owned Objects:      8

Holdings:   Decent Office           Needs: Meager Office
            Decent Quarters        Needs: Meager Quarters
            Dining Room            Needs: Meager Dining Room
            5 Chests               Needs: 1 Chest
            2 Cabinets             Needs: 1 Cabinet
            2 Weapon Racks         Needs: 1 Weapon Rack
            2 Armor Stands         Needs: 1 Armor Stand

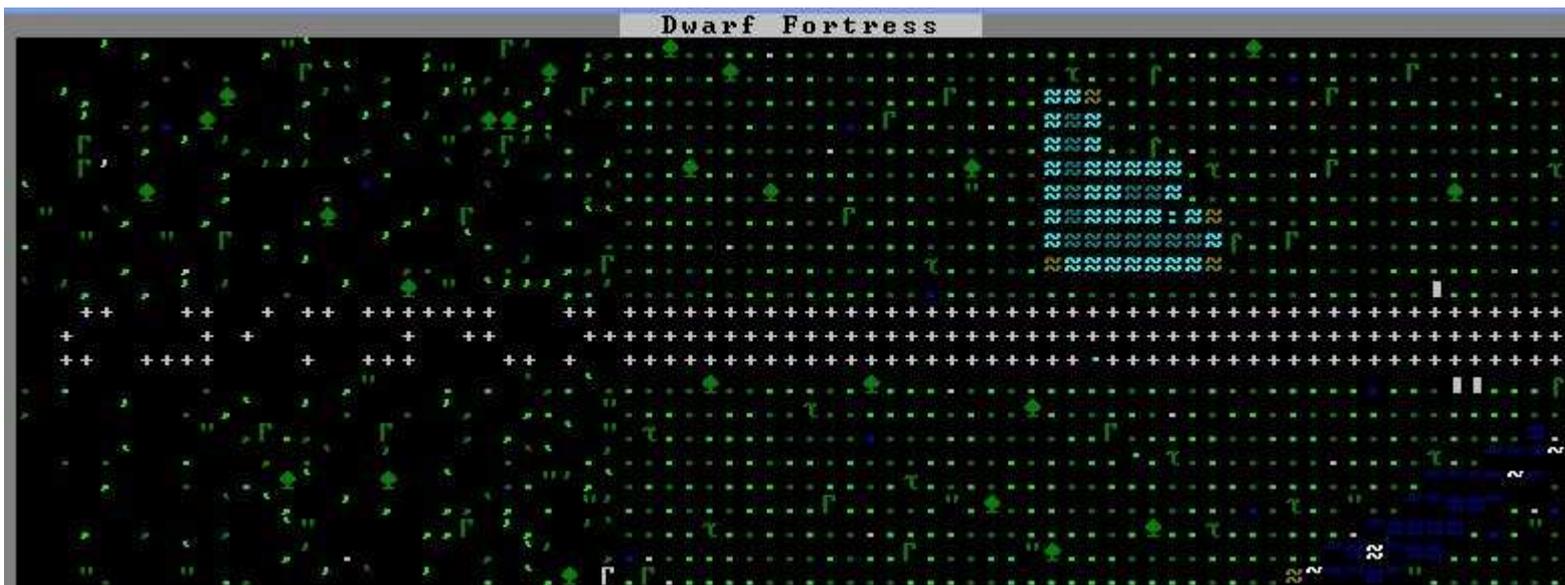
Mandates:   Export of mini-forges Prohibited

Enter: View thoughts and preferences.           y: Customize.
```

Un de mes fermiers a investi un atelier, et il murmure des choses à propos de dieux et d'artefacts et d'esquisse de pierres de minerais et d'arbres et de coquille et d'après peu près tout ce qui se trouve sous ce putain de soleil. Je fais pour ma part une esquisse de gardes de la forteresse promenant sa tête au bout d'une pique dans 2 semaines.



La route est prête. Bienvenue dans la grande société, Boatmurdered.



Oh pour l'amour de...bien sûr, pourquoi pas, ENCORE des migrants, venez, venez, plus on est de fous plus on rit.



J'ai finalement trouvé quelque chose d'utile à faire de tous les animaux que j'ai attrapé. Le zoo Barnum et Bailey, en image ci-dessous (en construction). Mes amis, si vous voulez voir des éléphants ou des mandrills ou...plus encore d'éléphants et de mandrills, c'est un endroit pour vous !



Assez amusant, vu mon surnom. Au moins, maintenant, je vais pouvoir récupérer mon atelier

```
Geshud Melbilid, Farmer cancels Strange Mood: Went insane.  
Geshud Melbilid, Farmer has gone stark raving mad!
```

Un homme-grenouille a sauté hors du puits, et a surpris Sibruk un de mes militaires. Il a tué la grenouille assez facilement, mais depuis le cadavre reste comme collé au puits. Du coup mon pauvre soldat est en train de mourir de soif car il ne peut plus boire du puits dans lequel ce connard est collé. Ses amis n'ont semble il aucun problème pour boire. Je suppose qu'ils ont dû amener des pailles !



Partie 17: par StarkRavingMad

Automne - 1055

J'ai demandé à mes graveurs de graver les murs et le plancher de la nouvelle salle à manger. Ils ont décoré la salle avec les choses les plus atroces que j'ai jamais vues. Enfin, quoi, les nains essayent de MANGER en cet endroit.

Oggez Stunäm, "The Hole of Broiling"

Engraved on the wall is a superiorly designed image of a elephant by 'Torret Doge' Regunib. The elephant is in a fetal position.

Honnêtement quoi...

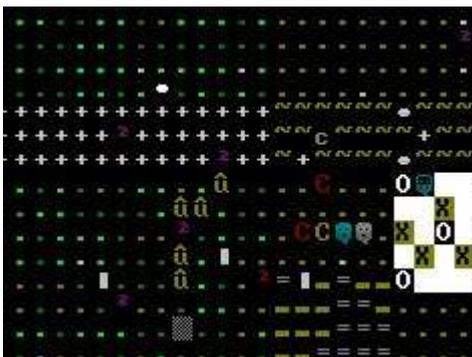
Kik Sterus, "The Speck of Driving"

Engraved on the wall is a finely-designed image of a dwarf by 'Torret Doge' Regunib. The dwarf is dead.

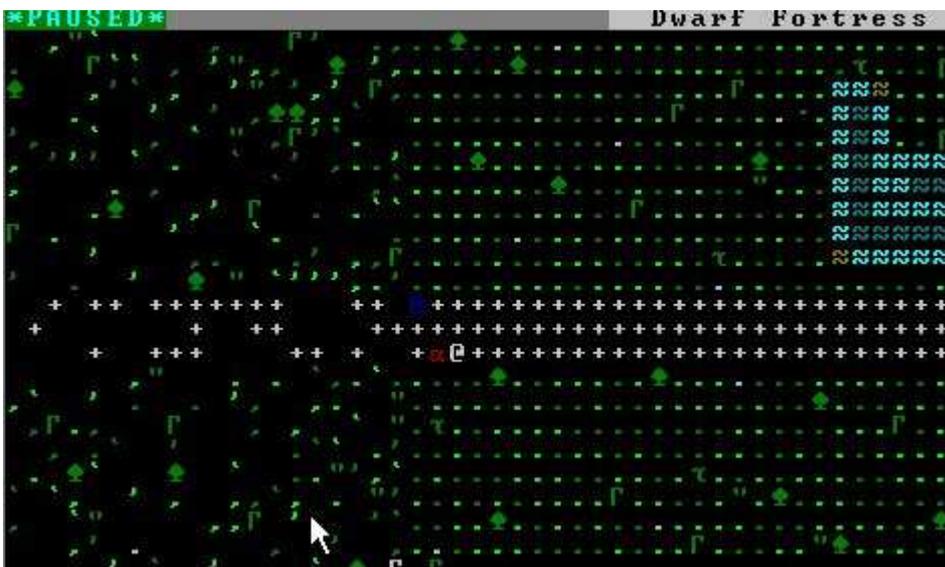
Il semble que nous ayons un petit problème d'éléphant au sud. Je pense comprendre pourquoi à présent les précédents dirigeants en ont attrapé des milliers en cage. On en a buté un ou deux, ils ont tué quelqu'un, et du coup les nains essayent de venir récupérer les affaires du mort, et les éléphants courent après tout le monde. Deux éléphants ont été attrapés dans des pièges, mais un ou deux ont réussi à passer.



Mes courageux militaires de Boatmurdered se sont rassemblés devant l'entrée, et ils se donnent du courage pour affronter les puissants éléphants.



C'est alors qu'une putain de caravane naine est arrivée. J'ai ordonné aux militaires de cesser l'assaut. Autant que les gardes se fassent massacrer avant nous.



Ce qui a coïncidé avec l'arrivée d'un voleur goblin qui a sauté et a été écrasé par un piège à pierres.



Du coup, les marchands sont arrivés pour admirer le sang et le vomi partout, nous en train de transporter des cadavres en masse jusqu'au cimetière, et un couple d'éléphants ravageant tout.



BIENVENUE DANS CETTE PUTAIN DE FORTERESSE, BOATMURDERED !



J'espère que vous aimez les miasmes !

Partie 18: par StarkRavingMad

Cet éléphant a tué tant de nains qu'il a un putain de nom et même un titre maintenant. Mais un des chiens l'a finalement assommé.

```
Unomônor Rotik An, elephant
"Lungdespair the Nettle of M

upper body      Unconscious
lower body
head
right front leg
left front leg
right front foo
left front foot
right rear leg
left rear leg
right rear foot
left rear foot
tail
right eye
left eye
trunk

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

been struck down.
```

Environ 16 éléphants supplémentaires sont arrivés pour défendre leurs copains.



Le truc amusant, c'est les éléphants qui essaient de sortir, comme s'ils allaient sortir par le passage vers l'extérieur. Et alors, quelques cons de nains qui se promenaient là pour venir chercher le pantalon d'un nain mort ou quelque chose comme ça énervent les éléphants et du coup ils rechargent dans le passage à nouveau.



Je pense que je vais pouvoir lancer un ordre de production pour plus de cercueils...



Même si je continue de dire à mes nains de rester à l'intérieur et arrêter de sortir, ils continuent de sortir pour essayer de récupérer les cadavres. C'est le moment des mesures radicales. J'ai dit à tout le monde d'arrêter de ramasser quoique ce soit.



Non, mais c'est pas grave, ils s'en foutent. Ils sont décidés et déterminés de marcher jusqu'à leur mort.

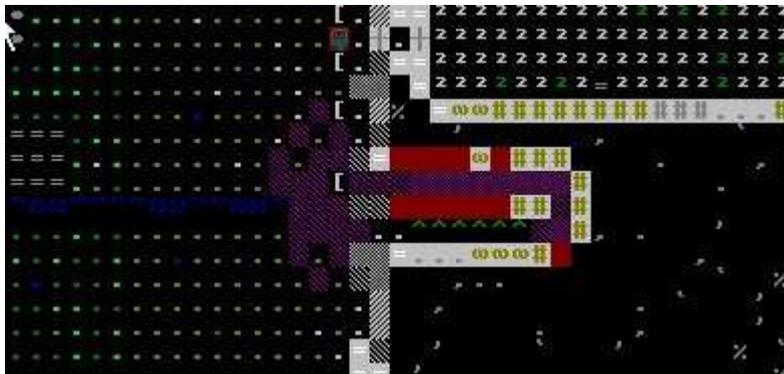


Des mesures encore plus radicales sont nécessaires, donc. J'ai installé deux portes d'entrée et je les ai fermées. Plus personne ne sort ou ne rentre. Boatmurdered est fermé jusqu'à nouvel ordre.

Cela règle provisoirement le problème des éléphants. J'espère qu'ils vont finir par s'ennuyer quand ils se rendront compte qu'ils n'auront plus aucun jouet avec lequel s'amuser ou poursuivre. Nous avons perdu environ 20 nains dans cette débâcle.



Bien sûr, puisque les merdes volent en escadrilles, environ 17 hommes-serpents sont sortis de la rivière. Nous n'avons perdu personne, cependant, excepté quelques chiens et chats.



Oui, saloperie d'éléphants, sentez moi ces odeurs de charogne !

Du coup, en même temps, un de mes tailleurs a fait une des plus merveilleuses merdes

Stumämanam, "Broiledages", a Pig tail tunic

This is a Pig tail tunic. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is decorated with Pig tail and cave lobster shell and encircled with bands of Pig tail. It is made from Pig tail cloth. This object is adorned with hanging rings of Turquoise and platinum and menaces with spikes of steel, Sandstone and tin.
 On the item is an image of dwarves and dwarves in Pig tail. The dwarves are speaking with the dwarves.
 On the item is an image of dwarves and dwarves in Rock crystal. The dwarves are speaking with the dwarves.

Partie 19: par StarkRavingMad

Hiver - 1055:

Voilà, j'ai entamé le projet « j'encule le Monde », un projet top secret pour amener le magma à l'extérieur. Je tuerai ces éléphants. Je tuerai TOUS ces putains d'éléphants.



Je ne sais pas si j'aurais le temps de le finir, cependant. J'ai également entamé le projet « Sortez moi de cette putain de forteresse » et j'espère le finir avant la fin de l'année.

Vous vous souvenez de ce mineur, qui se proclamait être le précédent dirigeant du lieu ? Bien, c'est justement ainsi que ce bâtard sournois est sorti, maintenant je le sais. Et je vais prendre le même chemin, dès que je pourrais.

Vous voyez, je viens de convaincre un pauvre type de dire qu'il est moi. Un peu de platine, et il est d'accord. Et maintenant, je me sors de cette putain de ville. Facile comme enfiler un gant. J'ai déjà trouvé quelqu'un qui me ressemble assez pour travailler je dois juste trouver le bon moment pour m'évader de cet enfer dirigé par des éléphants...

```
*PAUSED*
`StarkRavingMad' Zonidor, Fo
" `StarkRavingMad' Helmshwls

l: Labor
e: Work Dogs
s: Soldiering and Hunting
C: Fortress Guard

A: Activate Ottanololum Ber
  "The Mindful Woods of Ear
  Just This Dwarf

z: View profile
g: Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 1
```

Les éléphants ne semblent pas partir. Ils adorent leur tranchée et leur tunnel rempli de miasmes putrides. Du coup, personne ne peut sortir. Tout le bois est dehors, ce qui signifie que les menuisiers n'ont rien à faire. Mais je sais que si j'ouvre la porte d'entrée pour qu'ils y aillent, ils vont filer droit sur les éléphants pour dire bonjour à leurs amis géants (et en colère). Le bon côté de la chose, c'est que nous avons assez de lits, vu que leurs précédents occupants sont morts, du coup nous n'avons pas trop besoin de menuisiers pour le moment.

Et là, vous vous dites que bon, maintenant rien ne peut arriver de pire...jusqu'à ce qu'en fait, ça arrive.



COUCOU LES AMIS !



Vous vous fichez de moi ? Je suis vraiment supposé avoir peur d'un petit siège goblin de rien du tout ? Je suis déjà piégé dans la forteresse par 4 éléphants légendaires. Merde, quoi,

j'espère que vous arriverez au moins à tuer ces éléphants pour moi. Je vous filerez une putain de médaille !

La pire chose qu'ils puissent faire maintenant serait ouvrir la porte, entraînant que mes lemmings se précipitent vers le tunnel de la mort à nouveau. Allez, venez à moi !



Apparemment, les éléphants se fichent des gobelins. Ils sont comme amis. « Oh, vous êtes ici pour tuer du nain ? Bien, venez venez, faites comme chez vous ! Nous étions justement là pour la même chose ! »



Les gobelins semblent un peu confus de tout ceci et ont décidé de rester à l'extérieur du canal. « Hey, il semble que la porte indique fermé. Merde. « Bob, il me semblait que vous m'aviez dit que c'était ouvert jusqu'à 9 heures le samedi ? Que faisons-nous à présent ? Peut être devrions nous demander notre chemin à ces éléphants...ils semblent en avoir tué pas mal ! »



Les gobelins n'ont pour l'instant fait que canarder un chat qui traînait dans le coin, et puis ils se sont installés dans le tunnel des éléphants. Je pense qu'ils sont en train d'installer une petite communauté là, éléphants et gobelins vivant ensemble dans la paix et l'harmonie, communiant dans leur haine pour les nains.



L'opération « j'encule le Monde » a échoué, j'ai percé mon aqueduc et du coup le canal vers l'extérieur est inondé. Note à celui qui viendra après moi, il faut continuer le projet, il faut juste faire un autre tunnel. Ou alors il faut tenter de construire une nouvelle force militaire assez puissante pour combattre de front les éléphants et l'armée des gobelins. Pour moi, je jette l'éponge !

Bon, voilà, le printemps arrive, et je prends mon élan pour quitter la ville. Ce pauvre imbécile va prendre mon nom, et au moment où ils se rendront compte que ça n'est pas moi mais juste un autre idiot qui ne sait même pas faire marcher un wagon (et a fortiori, une forteresse), je

serais loin. Nouveau nom, nouvelle ville, nouvelle chance. Cela ne sert à rien de rester ici. Je laisse ce journal sur le bureau du Surveillant. A celui qui trouvera ce journal, bonne chance !

Bien que, je ne sois pas surpris que la prochaine personne revienne à la sauvegarde de Locus. Ce n'est pas tant la construction de la route et du pont qui a provoqué ça, car les éléphants et gobelins sont arrivés par le canal à piège, le problème est que j'ai oublié de faire de nouvelles cages pour recharger les pièges. Du coup, on en a capturé qu'un ou deux, et lorsque 12 éléphants sont arrivés en masse, on a pu rien faire. Puis, ils se sont mis en tête d'aller chercher les affaires des nains morts, puis sont morts eux-mêmes, alimentant la boucle. Envoyer des soldats n'a fait qu'augmenter les pertes. C'était un round assez moche, même si je pense que j'ai accompli de bonnes choses, notamment déplacer la production et le stockage au début, et loger les nobles.

La forteresse n'est pas totalement à la dérive, bon il faut juste, quoi, pas ouvrir la porte centrale. Mais vous devriez pouvoir monter une armée pour dépasser ça, ou alors inonder l'extérieur de magma, ou alors juste prier pour qu'une caravane humaine avec de bons gros épéistes viennent. En dehors d'un siège goblin et éléphant, la forteresse se porte bien, avec beaucoup de nourriture, de la place pour dormir, et de la production. C'est juste qu'il faut nettoyer à l'extérieur. On voit aussi beaucoup de messages d'erreur car certains nains essayent de faire des choses à l'extérieur et ils ne peuvent pas. Bonne chance, dans tous les cas, quoique vous essayiez de faire !

Partie 20: by Bremen

Ce matin, j'ai trouvé le corps d'un de nos nains, mutilé, dans les collines autour de la capitale, entouré de traces d'éléphants. Vu qu'il ne risque plus d'en avoir l'utilité, j'ai vidé ses poches.

Je pensais que ça allait être un jour de chance pour moi, jusqu'à ce que les gardes me trouvent en train de dormir dans le fond d'un magasin et me dégagent. Ce mec était non seulement riche, mais il avait aussi un bout de papier disant qu'il prenait la charge d'une colonie, un endroit appelé...Boatmurdered. Celui qui a nommé la colonie ainsi avait un drôle de sens de l'humour...

J'ai supposé que l'endroit n'avait jamais vu la tête du gars, du coup j'ai pris ses papiers (et son argent) et j'ai suivi la direction indiquée par le papier.

J'ai fini par trouver le lieu. La direction indiquée par le papier m'a fait passer par un passage secret qui ressemblait beaucoup à un tunnel pour fuir. Ce n'est qu'au moment où je suis arrivé à l'intérieur et que j'ai essayé de trouver qui dirigeait cet endroit que j'ai compris la raison de tout ceci. Il semblerait que le lieu soit sous le siège commun de gobelins et d'éléphants, et que le dernier dirigeant a creusé le tunnel pour s'en échapper. Cela semblait une bonne idée, mais lorsque j'ai ouvert à nouveau la porte du tunnel, il s'est effondré. Il faut croire que je suis là pour un bout de temps...

Tout est dans un chaos innommable, personne ne peut sortir à cause des éléphants et des gobelins. Les nains semblaient m'obéir comme si je savais ce que je faisais, du coup, je leur ai ordonné de construire des fortifications pour pouvoir tirer de l'intérieur. Les autres nains m'ont alors informé que –et à ma plus grande surprise- les gobelins avaient eux aussi des arcs. C'était assez effrayant et m'a fait regretter le tunnel de secours ; mais j'ai aussi remarqué le regard sceptique des autres nains, du coup je leur ai dit de construire quand même, et que tout allait marcher.



Alors que je tentais de dégager le tunnel de secours ce matin, un grand nombre de nains est arrivé à moi. Je paniquais et tentais de cacher le tunnel, mais ils finirent par m'attraper et me conduisirent dans le hall central. Je commençais à regretter d'être venu, mais alors je remarquais que tout le monde était en train d'applaudir.



Tous les gobelins étaient partis ! Ils ont dû finir par s'ennuyer. Les autres nains ont pensé que j'étais au courant depuis le début et que maintenant que les fortifications étaient presque finies, nous étions en position parfaite pour en finir avec les éléphants.



Entre les militaires et la baliste, nous sommes arrivés à tuer certains éléphants, et avons forcé le reste à partir. A partir de ce jour, cette date sera la fête nationale !

Maintenant que la forteresse était sauvée, je finis par demander combien était payé ce boulot. Les autres nains m'ont regardé avec un drôle de regard, et ils m'ont finalement expliqué qu'ils n'utilisaient pas d'argent, que tout fonctionnait juste « comme ça ». PAS MOYEN que je continue à risquer ma vie dans une forteresse entourée d'éléphants et de gobelins, du coup, j'ai ordonné à mes forgerons de frapper des pièces, et j'ai demandé à la capitale d'envoyer un comptable.



Une caravane elfe est en approche. Je me demande s'ils ont remarqué que l'entrée est recouverte de carcasses pourrissantes d'éléphants et de nains.

Hnildroz Akil Bekom, "Gloriestatal the Points of Spring", a Moonstone bra

This is a Moonstone bracelet. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is decorated with Moonstone and Mahogany and encircled with bands of Onyx, mandrill bone and silver. This object menaces with spikes of Jet.

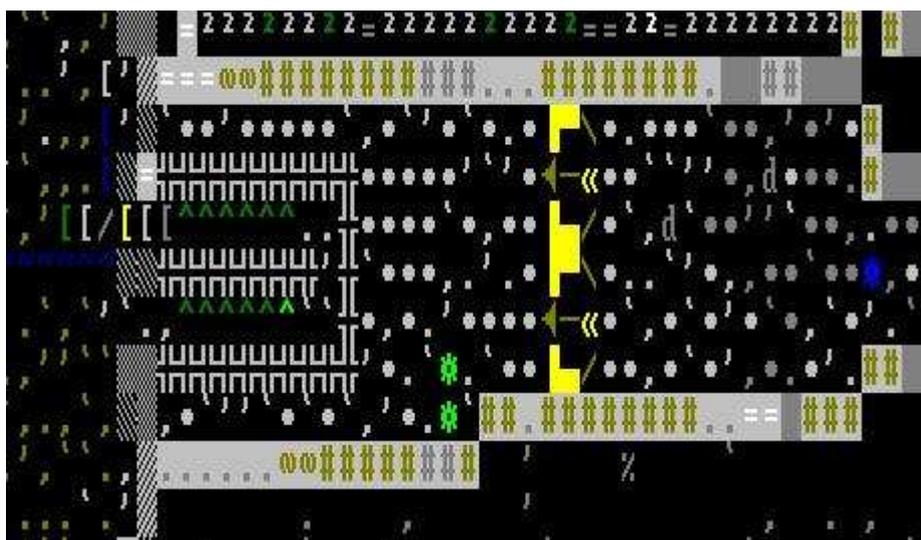
On the item is an image of a mandrill and a dog in Moonstone. The dog is striking down the mandrill.

On the item is an image of an elephant and a dwarf in Rope reed. The elephant is making a plaintive gesture. The dwarf is laughing.

On the item is an image of a cheese in clear glass.

J'ai commandé un bracelet en honneur de notre victoire. En fait, bien...je n'ai rien commandé du tout, c'est juste que lorsque je suis allé voir l'artisan, il était en train de parler tout seul au sujet de villes mortes, et le réveil d'anciens dieux, ou quelque chose comme ça. Je n'ai par contre aucune idée à quoi fait référence le fromage sur le bracelet, mais bon, je ne vais pas poser de questions.

Voilà, et j'ai échangé quelques bijoux en pierre contre du tissu et des baies. Il s'avère que toutes les marchandises étaient déjà dehors sur le dépôt, vu que personne ne pouvait les rentrer, à cause des éléphants tout ça quoi.



J'ai pris des précautions pour être sûr que les éléphants ne menaceront plus jamais la forteresse. Les autres pensent que je suis paranoïaque, mais ce sont des idiots. Les éléphants reviendront, et à moins que nous ne soyons prêts, ils nous écraseront jusqu'au dernier !

Partie 21: par Bremen

Un comptable est arrivé de la capitale, et tous nos gens sont en train d'amener leurs pièces. Bien sûr, certains ne peuvent plus se payer de chambre pour dormir, mais du coup cela fait de la place pour les nouveaux immigrants, puisque je n'ai pas eu de temps pour me préparer à cause des gobelins et des éléphants !

Un nouveau désastre nous a frappé aujourd'hui, lorsque les brasseurs sont venus et m'ont annoncé que nous n'avions plus de boissons et qu'il n'y avait plus rien pour brasser non plus. Je me rappelle que j'ai oublié d'ordonner aux fermes de commencer à travailler ce printemps. C'est dur d'être un dirigeant...

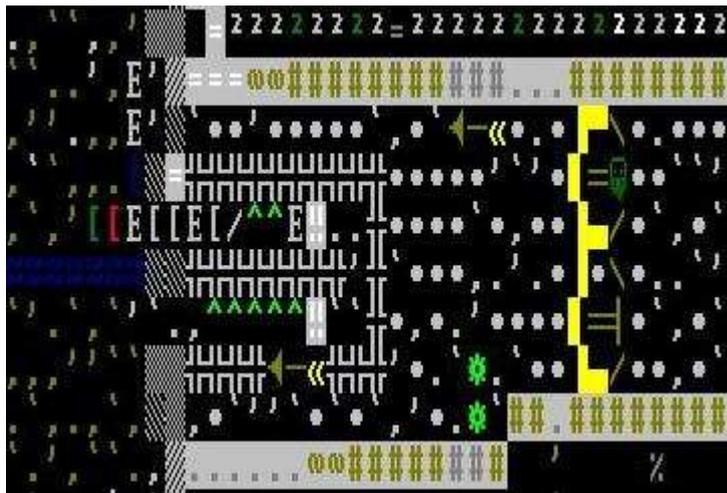


Encore un souci ! Nos scouts viennent de me dire qu'une horde d'éléphants s'approche !

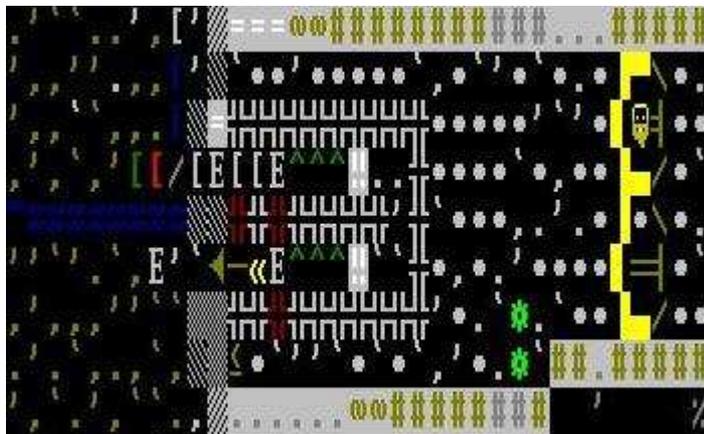


Du fait du manque de temps, et de cages, seulement 2 cages ont été rechargées. Ce qui suffit logiquement à attraper deux éléphants, mais le reste est passé. Durant le même temps, tous les nains qui étaient supposés surveiller la baliste ont pensé que c'était le bon moment pour manger, boire, ou dormir.





Un opérateur est finalement arrivé, et j'ai eu une deuxième mauvaise surprise. Les balistes visent très mal, même à très courte distance...



Enfin !



La baliste a tué instantanément un éléphant, et a projeté son corps à plus de 10 mètres !

Un autre tir a réussi à tuer un autre éléphant, puis...un nain qui se promenait à côté fut tué par un éléphant. Tous les autres nains, voyant là une opportunité de devenir riche, se sont précipités sur le cadavre pour récupérer ses équipements. Me rappelant les histoires qu'on m'a racontées sur mes prédécesseurs, j'ai vite demandé la fermeture de la porte. Mais la porte est bloquée ! Sabotage ! Un traître vendu à la cause éléphanterque ! Collabo ! Ce...



... papillon monarque ?

Selon d'incroyables nouvelles, un PAPIILLON MONARQUE s'est engouffré dans la porte juste avant l'attaque et l'a coincée. Avec tous les corps et objets laissés par les éléphants, personne n'est allé nettoyer les déchets laissés.

Pendant le même temps, l'opérateur de baliste, voyant toutes les richesses à travers les fortifications, a abandonné son poste pour suivre la foule par la porte et jusqu'au tunnel à éléphant. J'ai demandé alors à d'autres nains d'aller sur la baliste, pour recharger l'arme en munitions, mais ma demande est restée lettre morte.

Ma seule chance restante, j'ai ordonné à tous mes militaires de charger en masse sur les éléphants !



Les recrues (moins tous ceux qui dormaient, mangeait ou buvaient) se lancèrent dans une immense clameur. « POUR LA GLOIRE DE BOATMURDERED » ! Personne ne pourra les blâmer pour leur courage.

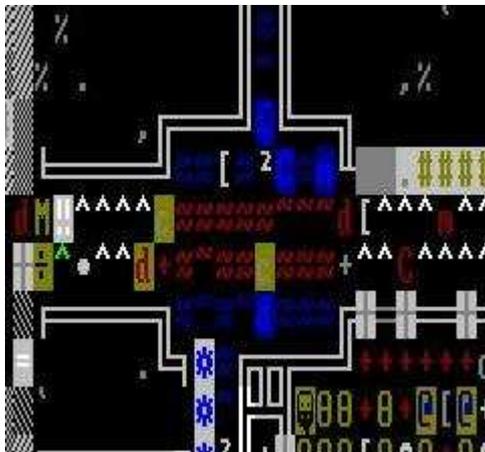
Par contre pour leurs résultats...

Partie 22: par Bremen

Après avoir consulté les schémas et les cartes laissées par mes prédécesseurs, j'ai trouvé un moyen de fermer la forteresse.



Allez, poussez ce satané levier !



Pousser ce levier a eu des conséquences entièrement prévisibles. Bah, de toute façon, ils allaient mourir.

Les survivants étant tous enfermés dans la forteresse, j'ai commencé à m'organiser pour le mieux. Sans bois, je ne peux plus produire de flèche de baliste, mais avec les forges à lave, je peux produire les carreaux d'arbalète en bronze. J'ai demandé à tous les nains que peuvent de s'armer avec des arbalètes et j'espère qu'ils pourront en trouver sans aller dehors. La plupart des nains pensent, du coup, que c'est le meilleur moment pour eux d'aller manger, boire...ou dormir.



Pendant ce temps, les éléphants, qui s'ennuient de l'absence du flot habituel de nains à tuer, torturent lentement un chien qui se trouvait être bloqué dehors.

Après plusieurs mois, enfin, mes arbalétriers ont pu enfin mettre les éléphants sur les rotules jusqu'à ce qu'ils se vident de leur sang. Victoire !

Dwarf Fortress



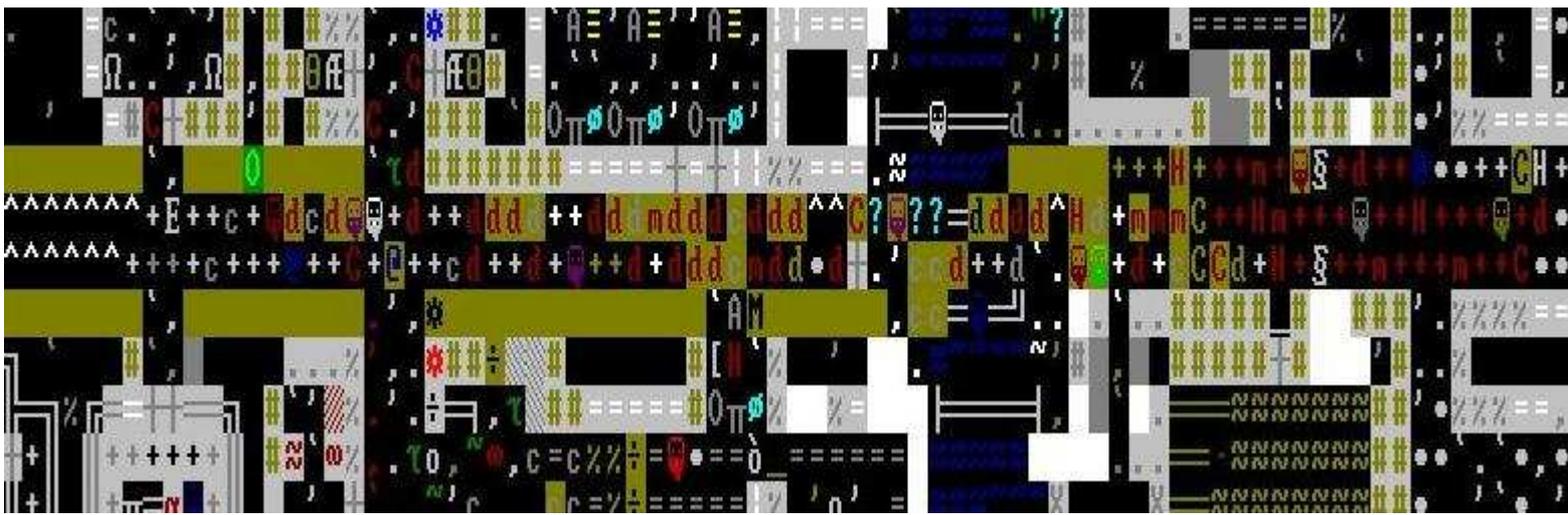
J'ai alors ordonné de baisser les ponts levis, et les nains se précipitèrent pour leur premier bol d'air depuis des mois.

J'ai immédiatement ordonné de placer une porte à l'entrée pour bloquer les hordes d'éléphants. Cependant, même pas un mois après ça, je me suis rendu compte qu'une autre horde s'approchait !

Dwarf Fortress



Un seul archer, (sans entrainement) s'est tenu près à défendre le passage, mais je doute qu'il soit suffisant. Je me demande pourquoi aucun nain n'a encore posé les portes que j'ai demandé, ou même ramassé les équipements par terre ou les déchets. Une inspection rapide a résolu cette énigme.



Le nombre tellement élevé d'animaux domestiques, plus la largeur des couloirs a causé un énorme embouteillage. J'ai donc ordonné d'élargir les couloirs et de mettre les animaux en cage.

Heureusement, les éléphants ont soudainement tourné vers le sud et ont épargné la forteresse. Les couloirs se sont donc élargis et la circulation a repris son cours. La porte a pu enfin être posée bloquant les éléphants pour toujours.

Kodorsemor, "Dawnunited", a Marble amulet

This is a Marble amulet. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is decorated with Marble and Jet and encircled with bands of horse leather, Rope reed and cave spider silk. This object menaces with spikes of horse leather.

On the item is an image of a dwarf and a elephant in Marble. The elephant is striking down the dwarf.

On the item is an image of a dwarf and a elephant in Marble. The elephant is striking down the dwarf.

On the item is an image of a dwarf and a Moonstone bracelet in turtle shell. The dwarf is raising the Moonstone bracelet.

On the item is an image of a buckler in Kapok.

Dans les derniers jours d'été, un maçon a fabriqué une œuvre pour exprimer ses sentiments, sa culpabilité et sa frustration. Je l'ai fait emprisonner pour « défaitisme ».

StarkRavingMad posted:

« Hé ! J'ai fabriqué une amulette pour raconter toute cette histoire ! Regardez, il y a un éléphant qui massacre des nains par centaines ! On peut même voir les os et les nerfs ! Si tu regardes de l'autre côté, il y a un joli papillon qui bloque une porte. Et aussi, d'autres éléphants qui tuent des nains »

StarkRavingMad posted:

Un de mes deux précédents régents est mort durant mon règne. J'aurais plus dû en parler, mais c'était dur de suivre tout ça, avec le sol inondé de sang nain et mes tentatives de ne pas définitivement foutre en l'air la partie !

Bremen posted:

La plupart d'entre eux sont morts, oui. Je vais tenter de donner plus d'info sur les survivants à la fin de mon tour.

Locus posted:

Bien, au moins, nous reposons en paix dans nos tombes. En esprit. Quelque part sous des restes d'éléphants, pour le corps.

Bremen posted:

J'ai été à court de cercueils.

Puis j'ai été à court de place pour les tombes.

La plupart d'entre vous repose en paix dans la déchetterie.

Partie 23: par Bremen

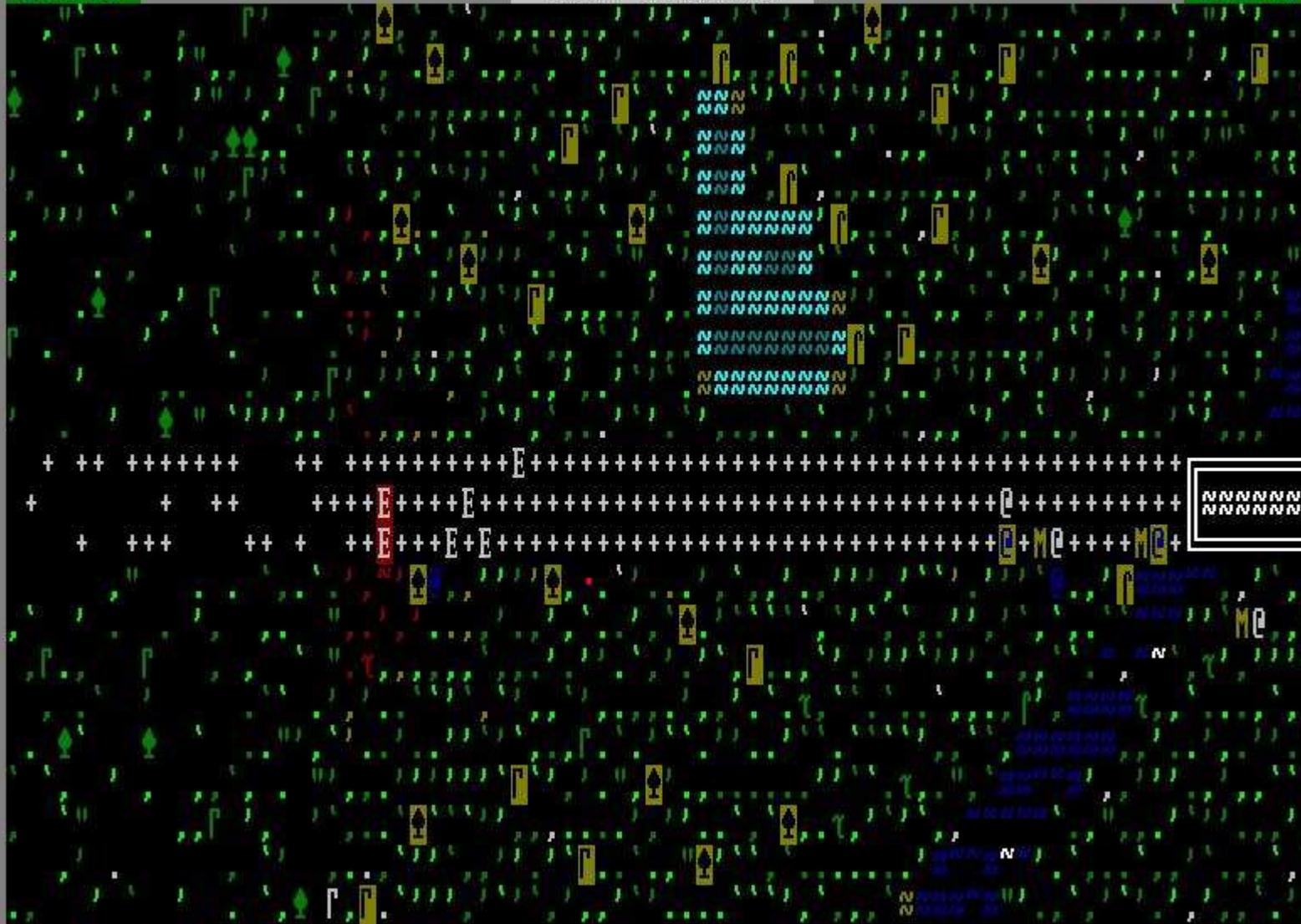


La caravane automnale est arrivée, fonçant droit dans une horde d'éléphants.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



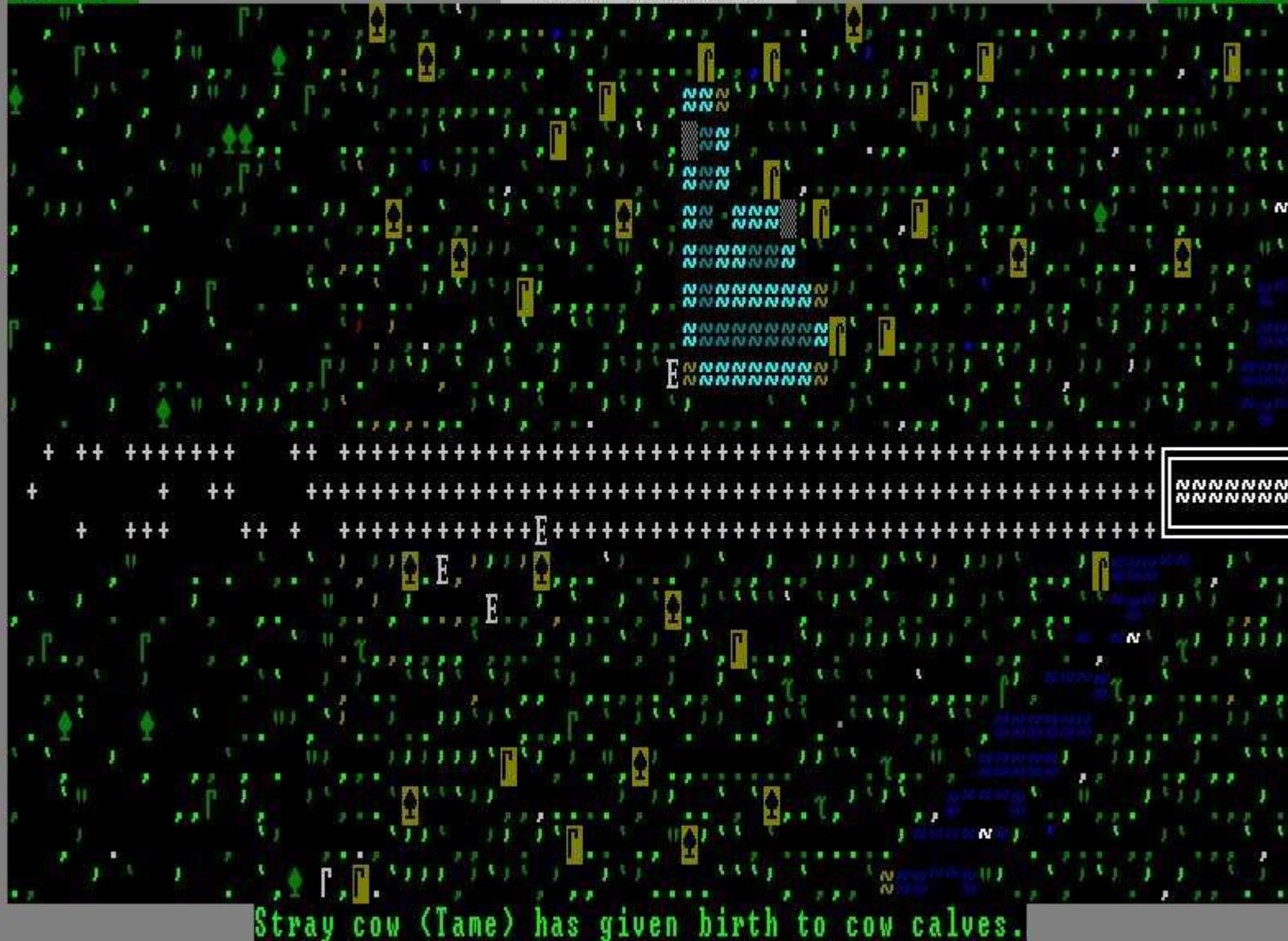
inaccessible.

Les gardes se sont battus contre eux, en fait, ils sont même arrivés à un tuer deux, avant qu'ils ne se mettent tous à fuir (sauf un) vers la forteresse, blessés.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Les éléphants ont fait retraite, et attendent. Ils savent que la caravane va faire demi-tour sur le pont, et...un éléphant n'oublie jamais.

Doren Dostobral, Child is taken by a fey mood!

Les enfants grandissent vite, de nos jours.

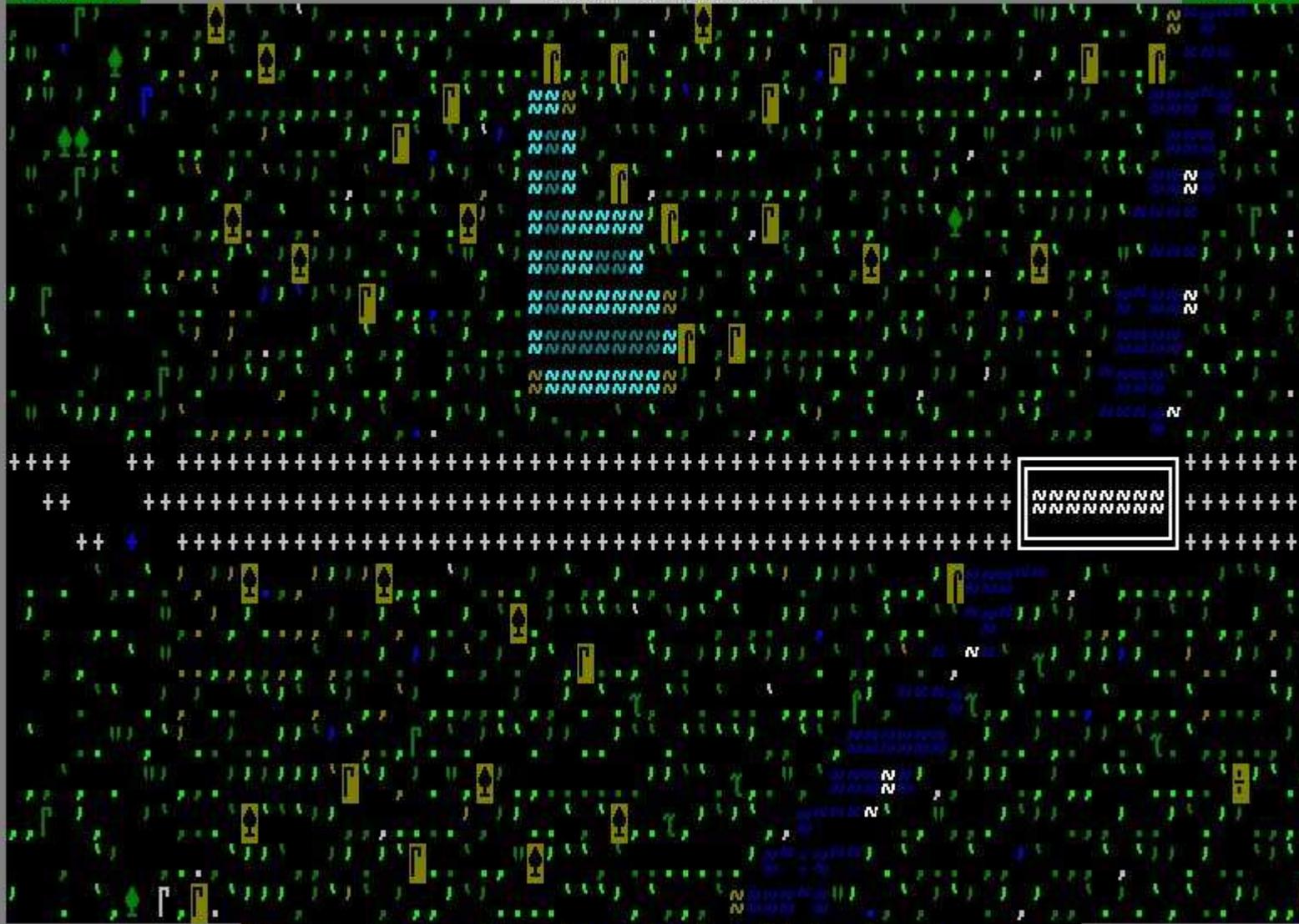


Pendant cette confusion, un diabolon est sorti de la lave et s'est précipité dans un piège, et a été découpé en rondelles.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



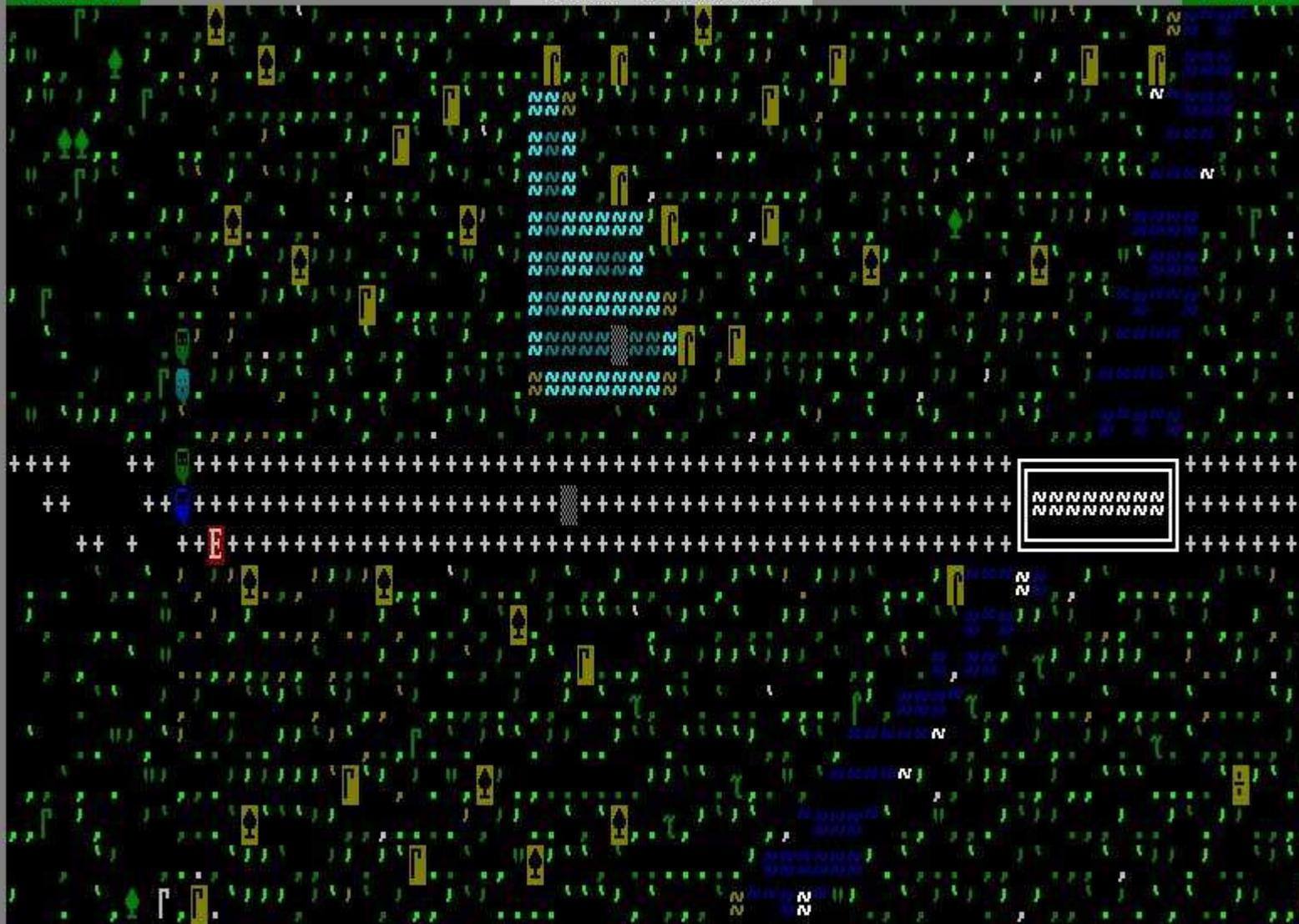
The merchants from Kimmelbil will be leaving soon.

Les éléphants ont fini par en avoir marre, et ils sont partis ; juste à temps pour que la caravane puisse partir.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Some migrants have arrived.

Alors que la caravane partait, des nouveaux immigrants arrivaient ! Ils remplacent largement nos pertes (population actuelle : 74). J'ai enrôlé la plupart dans mon armée et je l'ai réorganisée pour qu'elle consiste essentiellement en des arbalétriers, avec quelques épistes bien protégés ainsi que quelques miliciens également armés.



Des mandrills sont apparus et se sont dirigés vers le dépôt. J'ai lancé l'armée, mais ils étaient bien trop occupés à dormir pour arriver à temps.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



mandrill

+platinum ring+, Hauled

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
 Space: Done

Idlers: 0

NONNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN !

A mandrill has stolen a +platinum ring+!

:<

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Olin Mörulurrith, Broker has altered the prices of goods.

Quoi ? Manifestement une partie des mandrills est toujours au bord de la rivière, et ils n'arrivent pas à trouver comment la traverser. C'est le moment de se venger !

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Onol Aláthsil, Mason cancels Tan a Hide: Needs unrotten raw hide.

Un soldat arrive au bord de la rivière et tire à l'arbalète.



Touché, au pied ! Crève, sale mandrill !

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Idlers: 3

Et voilà, enfin débarrassé.

Doren Dostobral has begun a mysterious construction!

Pendant ce temps, le gamin surdoué a commencé à construire un étrange artefact.

Rungakbokbon, "Skunkheather", a Onyx toy boat

This is a Onyx toy boat. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is studded with silver, decorated with Onyx, Jet and cave lobster shell and encircled with bands of Rock crystal. This object menaces with spikes of Turquoise and Rose quartz.

On the item is an image of dwarves and dwarves in turtle shell. The dwarves are speaking with the dwarves.

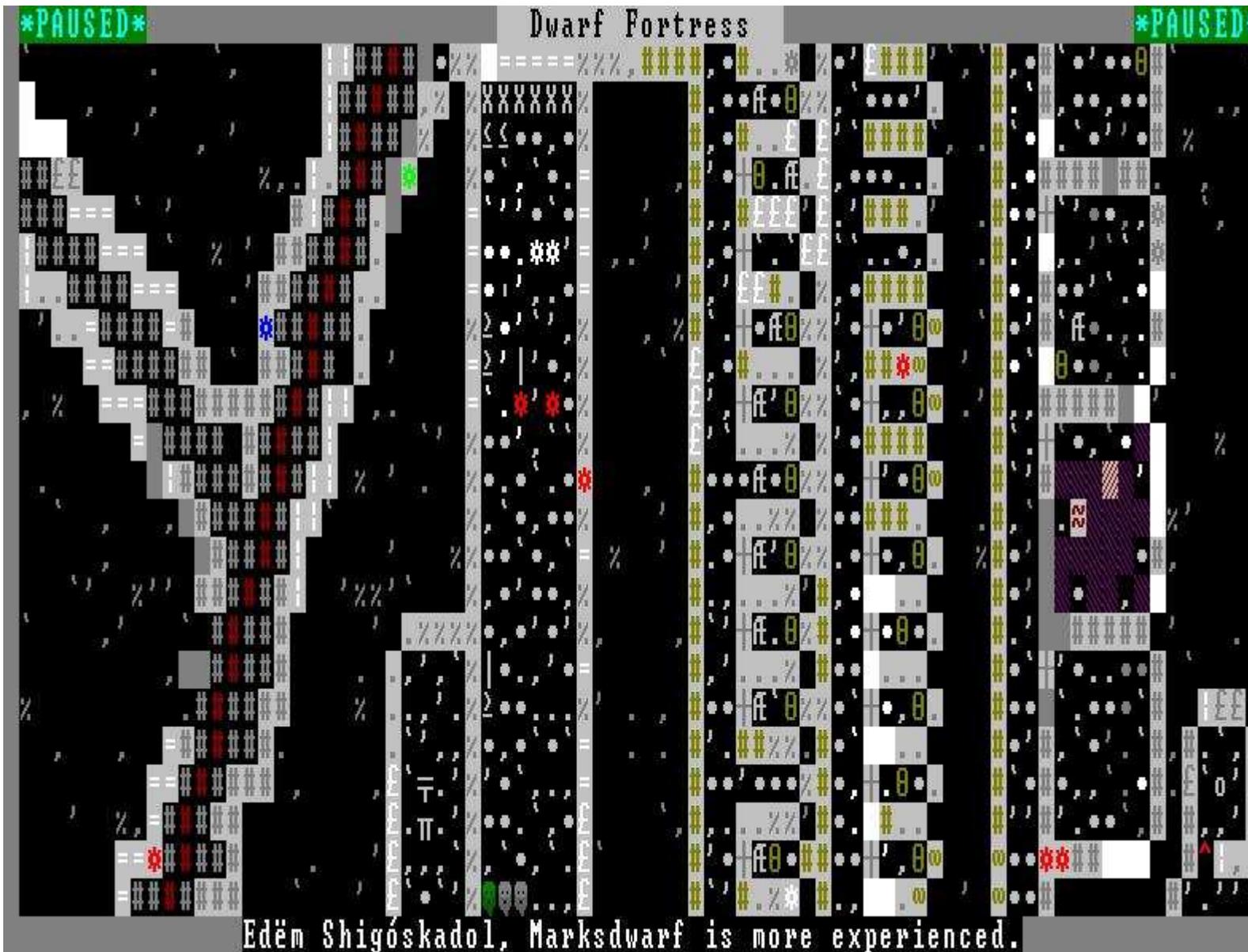
On the item is an image of a dwarf and a elephant in cave lobster shell. The elephant is striking down the dwarf.

Ce gamin aurait besoin de voir un psy...

L'hiver arrive à sa fin. Désolé si cette mise à jour a pris si longtemps, mais je vais essayer de la terminer demain.

Partie 24: par Bremen

Une période très calme, un hiver sans rien.

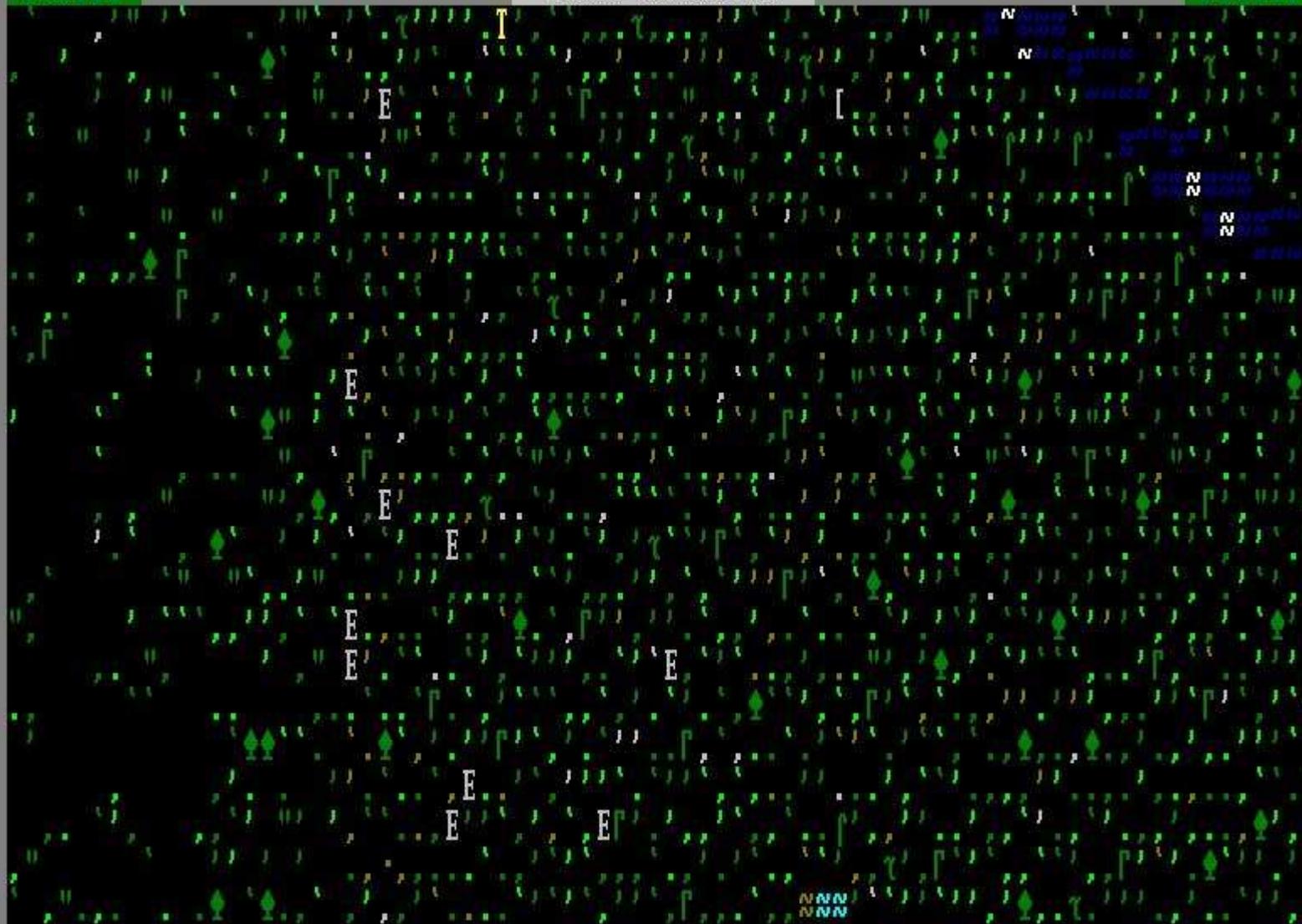


Les nouvelles recrues s'entraînent sur les cibles d'archeries. Je n'ai que quelques mois pour monter cette bande de paysans en une armée disciplinée et efficace.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Leur source d'inspiration s'étend juste là, un grand nombre d'éléphants rôdent à l'extérieur, leurs yeux injectés de sang.

Spring has arrived!

Le printemps est arrivé, et avec ça ma retraite. Je deviens chef de la force armée ! Le souvenir de ces grands massacres me hante, et je ne peux dormir qu'avec une arbalète.

```
→Tekkud Athelkast, Marks dwarf      Squad: Abanegdoth, "The Constructive Bows"
'Bremen' Adakrul, Retired Ruler     Squad: Tobul Aban, "The Canyons of Construct
Edëm Shigóskadol, Marks dwarf
Olon Atírokil, Marks dwarf
Feb Eribsterus, Marks dwarf
Iden Ralesesh, Marks dwarf          Squad: Idithabalkib, "The Systemic Pale Nets
Iden Zolakrigòth, Recruit
Aban Arrossigun, Marks dwarf
Kadol Lokumad, Marks dwarf
Äs Anangusil, Marks dwarf
Äs Rigòthrungak, Swords dwarf      Squad: Bukèturist, "The Quick Daggers"
ùshrír Logemoram, Swords dwarf
```

Les défenseurs de Boatmurdered !

TouretteDog posted:

Est-ce que mon régent a survécu, ou fait il partie des lemmings qui se sont fait ramasser contre les éléphants ?

Bremen posted:

Non seulement tu as survécu, mais tu es devenu un nain super-expert (légendaire dans deux compétences et les stats toutes à fond !). J'aurais bien aimé t'engager dans l'armée avec une grosse armure d'acier, mais je ne veux plus que d'anciens dirigeants ne meurent...

'Torret Doge' Regunib, Retir
" 'Torret Doge' Gloverag"
♀

No Job
Ultra-Mighty
Perfectly Agile
Unbelievably Tough
Legendary Miner
Grower
Dabbling Mason
Dabbling Herbalist
Dabbling Wrestler
Legendary Engraver

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

'Torret Doge' Regunib has been ecstatic lately. She has been satisfied at work lately. She admired a very fine Road lately. She admired a fine tastefully arranged Door lately. She made a satisfying acquisition lately. She slept in a good bedroom recently. She had a pretty decent drink lately. She admired own fine Container lately. She dined in a legendary dining room recently. She was disgusted by a miasma lately. She had a fine drink lately. 'Torret Doge' Regunib likes Marble, copper, Red diamond, crystal glass, amulets, mules for their stubbornness and snakemen for their impressive tails. When possible, she prefers to consume turtle and Dwarven wine. She absolutely detests bats. She needs alcohol to get through the working day. She likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.

Partie 25: par Sankis

Pas grand-chose ne s'est passé. J'ai l'impression que les gobelins vont revenir d'ici une saison ou deux, restez donc à l'écoute !

Printemps, 1057.

Aujourd'hui, je suis arrivé à la forteresse pour commencer mon boulot de Directeur. Le précédent directeur m'a laissé une assez jolie forteresse.

City Koganusân, "Boatmurdered"				2nd Granite, 1057, Early Spring					
Animals		Kitchen		Stocks		Prices		Justice	
Created Wealth:	815564*	Population:	74						
Weapons:	3038*								
Armor and Garb:	185399*	Miners	☹ 3	Axedwarves	☹ None				
Furniture:	66635*	Carpenters	☹ None	Axe Lords	☹ None				
Other Objects:	282434*	Masons	☹ 10	Swordsdwarves	☹ 6				
Architecture:	82881*	Trappers	☹ 2	Swordmasters	☹ None				
Displayed:	63025*	Metalsmiths	☹ 4	Macedwarves	☹ None				
Held/Worn:	132152*	Jewelers	☹ 2	Mace Lords	☹ None				
		Craftsdwarves	☹ 3	Hammerdwarves	☹ None				
Imported Wealth:	93593*	Nobles	☹ 7	Hammer Lords	☹ None				
		Peasants	☹ None	Speardwarves	☹ None				
Exported Wealth:	5950*	Children	☹ 6	Spearmasters	☹ None				
		Fisherdwarves	☹ 3	Marksdwarves	☹ 9				
Food Stores:	2195	Farmers	☹ 8	Elite Mrksdwarvs	☹ None				
Meat	312	Mechanics	☹ 4	Wrestlers	☹ 5				
Fish	None	Trained Animals	A 19	Elite Wrestlers	☹ None				
Plant	None	Other Animals	A 245	Recruits	☹ 2				
Seeds	584								
Drink	None								
Other	1299								

C'est un fort nain assez typique, rien ne semble sortir de l'ordinn...mais, bordel, qu'est ce que c'est que cette forteresse ?



Après une réunion avec l'ancien directeur pour qu'il puisse me dire tout ce qu'il voulait, la forteresse était enfin entre mes mains.

Puisque l'invasion gobeline et éléphants a été un vrai danger, j'ai décidé de corriger notre défense en ordonnant la construction d'une série de canaux pour sortir la lave dehors. J'ai ordonné l'arrêt de tous les autres projets et j'ai commencé la construction immédiatement.

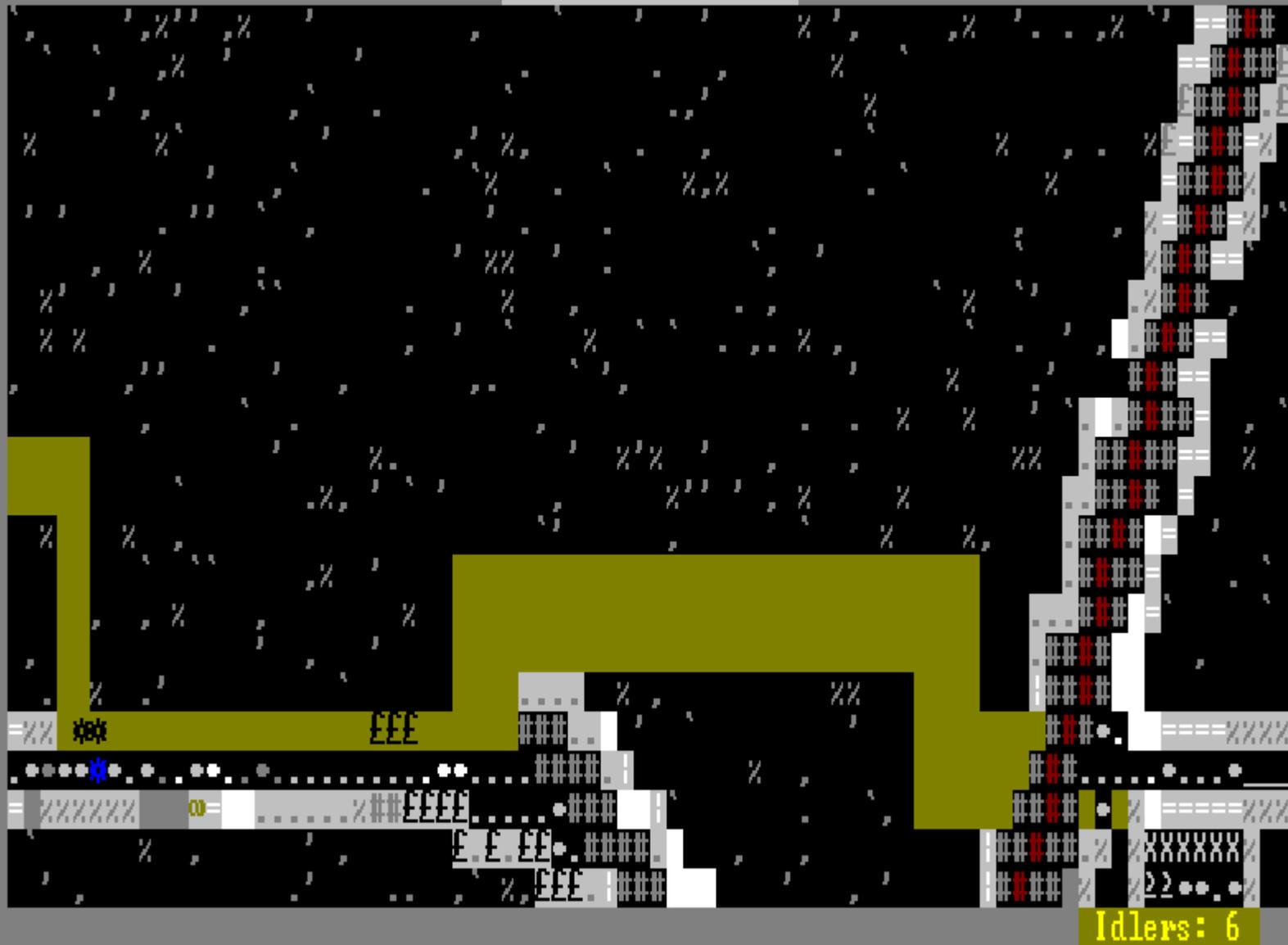
Le plan consiste en détourner la zone inondée qui a été laissée par le précédent dirigeant. J'ai décidé de m'appuyer sur seulement 2 vannes. Le canal que j'ai creusé fera le reste, conduisant la lave jusqu'à l'extérieur et tuant tout ce qui pourrait nous menacer.

Dwarf Fortress



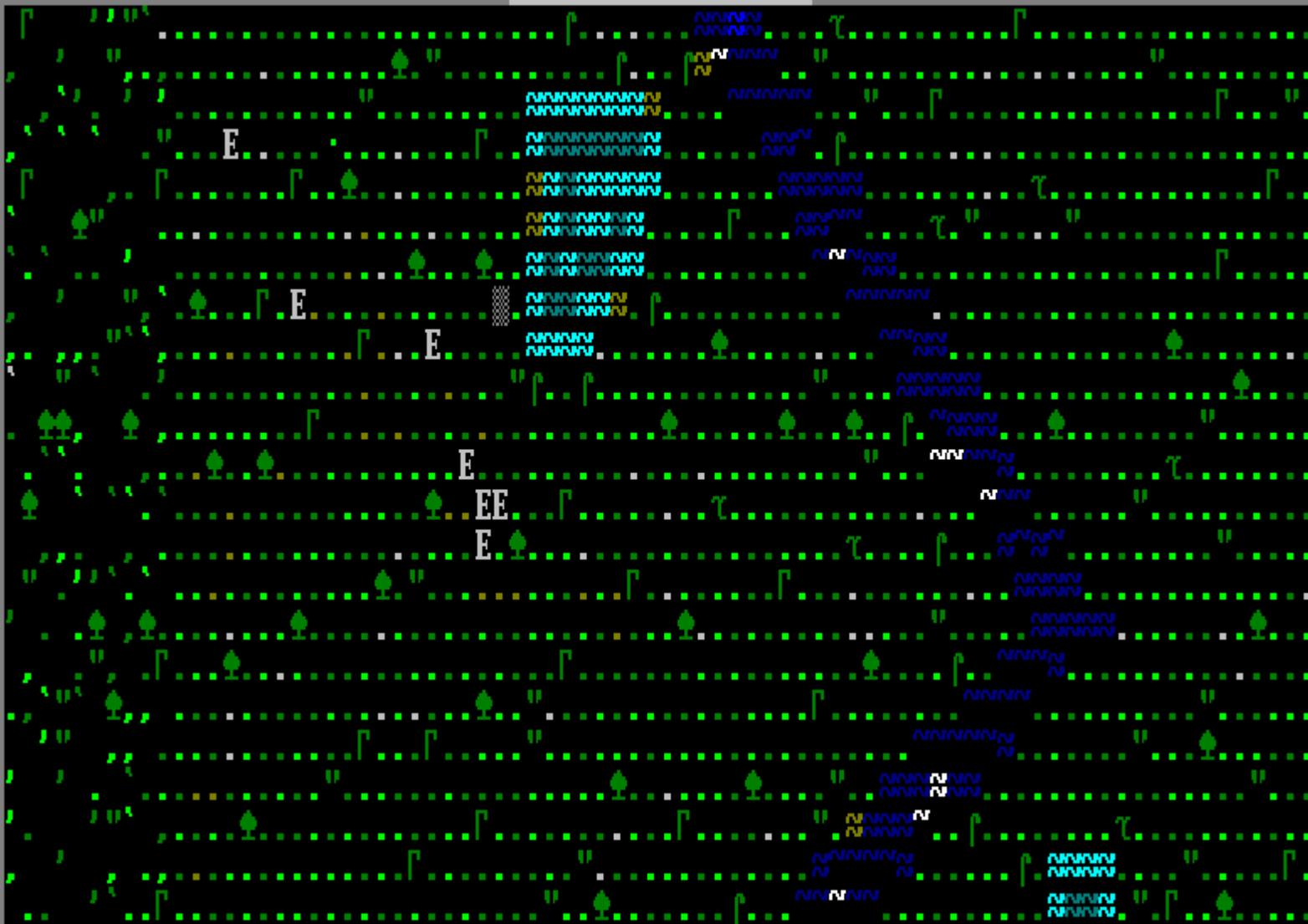
Idlers: 6

Dwarf Fortress



Les éléphants, s'ils restent dans les parages, seront notre première cible.

Dwarf Fortress

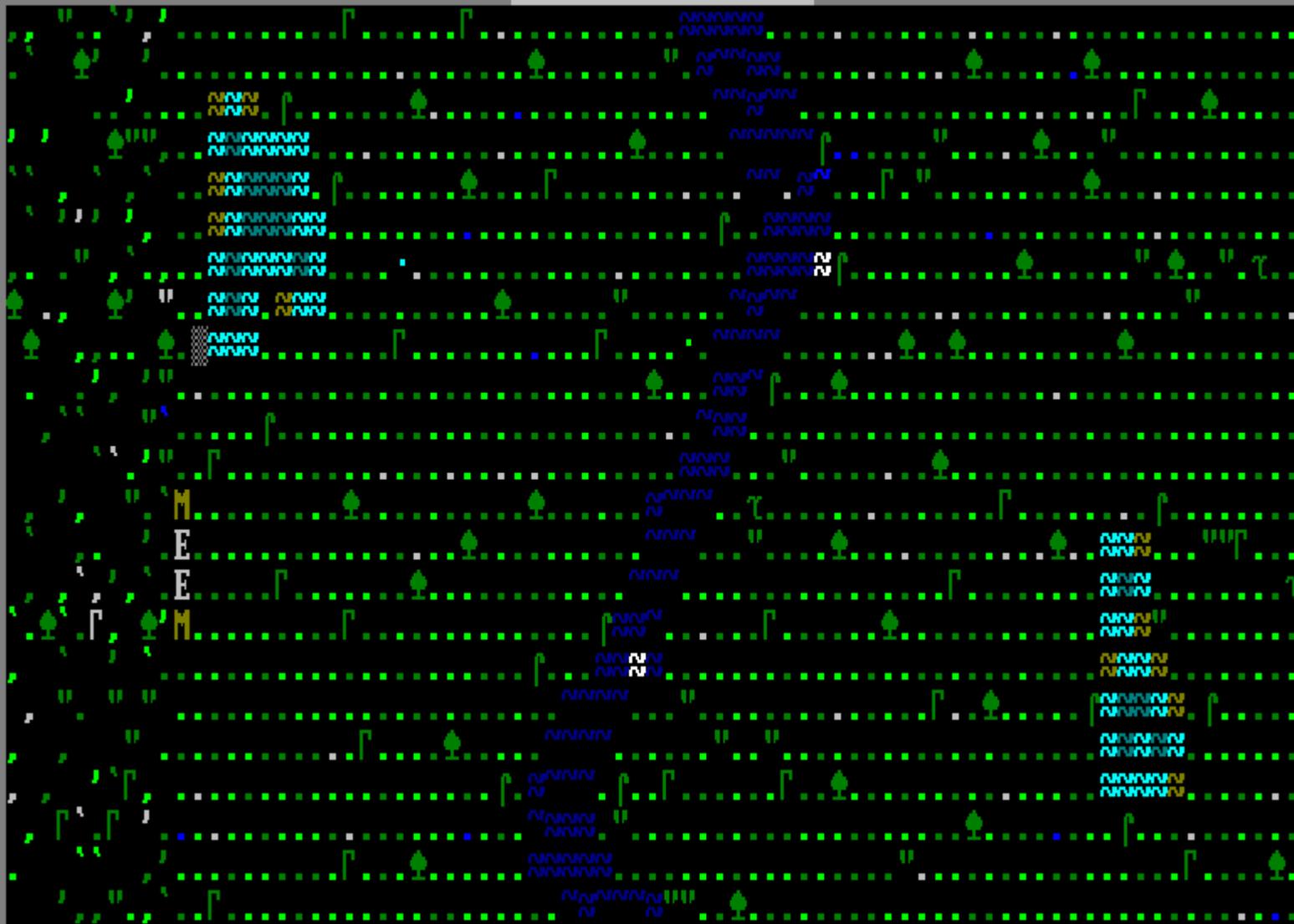


Heureusement, ils n'attaquent pas.

J'ai reçu un rapport comme quoi l'un de nos bijoutiers, Besmar, s'est noyé. Je ne trouve pas son cadavre. Il a probablement dû se suicider. Du coup, je retourne à mes canaux de lave.

C'est alors que les Elfes ont décidé d'arriver avec leur caravane annuelle.

Dwarf Fortress



An elven caravan from Afe Yedéle has arrived.

Je jette un œil pour voir si nous avons besoin de quelque chose qu'ils pourraient nous donner.
Mais je garde aussi un œil sur les brasseurs pour qu'ils fonctionnent à plein temps.

City Koganusân, "Boatmurdered"

19th Granite, 1057, Early Spring

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth: 819617* Population: 73

Weapons: 2944*

Armor and Garb: 186479*

Furniture: 69635*

Other Objects: 282337*

Architecture: 82985*

Displayed: 63025*

Held/Worn: 132212*

Imported Wealth: 92971*

Exported Wealth: 5950*

Food Stores: 2222

Meat 329 Seeds 583

Fish None Drink None

Plant None Other 1310

Miners  3

Carpenters  None

Masons  10

Trappers  2

Metalsmiths  4

Jewelers  1

Craftsdwarves  3

Nobles  7

Peasants  None

Children  6

Fisherdwarves  3

Farmers  8

Mechanics  4

Trained Animals  A 23

Other Animals  A 236

Axedwarves  None

Axe Lords  None

Swordsdwarves  6

Swordmasters  None

Macedwarves  None

Mace Lords  None

Hammerdwarves  None

Hammer Lords  None

Speardwarves  None

Spearmasters  None

Marksdwarves  9

Elite Mrksdwrvs  None

Wrestlers  5

Elite Wrestlers  None

Recruits  2

Aujourd'hui, un criminel est sorti de prison. Eshtan Overbust, bijoutier de Boatmurdered, est relâché après sa mise en prison. Il a été condamné pour avoir failli à suivre les ordres donnés par notre Gouverneur, et ainsi a mis en danger notre glorieuse économie capitaliste.

PAUSED

Dwarf Fortress



PAUSED

Eshtân ágâblel, Jeweler

"Eshtân Overbust"

♂

Drink

Novice Gem Cutter
Novice Jeweler
Dabbling Wrestler

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 1

Je vais garder un œil sur cette ordure. Au premier mouvement suspect, il sera le premier à se battre dans ma prochaine arène de gladiateur.



Je constate que mon projet de lave n'avance pas assez vite. Pourtant, j'ai donné une priorité haute à ce boulot. Aucun mineur n'est supposé faire autre chose.

Nous sommes au 1^{er} d'Ardoise au printemps, et il ne s'est pour l'instant rien passé.

J'ai parlé trop vite, au 9 d'Ardoise...une horde de mandrills a attaqué la forteresse.



Ma troupe arrive dans les temps. Un groupe d'archer engage les mandrills à distance, en tuant plusieurs avant qu'ils arrivent au corps à corps. En même temps, quelques chiens sont lancés et attaquent.

Rapidement, la bataille est terminée. Un chien et un archer ont été tués. Tu ne seras pas oublié, Iden Ralesesh.

Dwarf Fortress



Au 2 de Felsite, j'ai reçu un mot comme quoi plusieurs nobles allaient arriver bientôt. Merde. Comme si j'avais pas déjà assez de soucis comme ça !

Dwarf Fortress

Olin Idsavot, Governor has altered the prices of goods.
Olin Mörulurrith, Broker has altered the prices of goods.
Sigun Anamber, Swordsdwarf is more experienced.
It has started raining.
An animal has grown to become a Stray dog. x3
Logem Estosid, Fisherdwarf is more experienced.
An animal has grown to become a Stray dog. x3
Aban Arrossigun, Marksdwarf is more experienced.
Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf is more experienced.
Kadol Sibrekstul, Craftsdwaves Guild has altered the prices of goods.
Etur Etäghim, Wrestler is more experienced.
An animal has grown to become a Stray dog. x3
Rakust Monomtattak, House Fer has altered the prices of goods.
the Manager Uucar Nîlesiden has arrived.
Mayor Zasit Sibrekral has arrived.
Trade Minister ònul Arakiden has arrived.
the Tax Collector Urvad Idimsal has arrived.
the Hammerer Kulet Kilrudbukèt has arrived.
the Baron Melbil Tithlethudib has arrived.
the Masons Guildmaster Dumat Fikodallas has arrived.
Some migrants have arrived.

Avant cette vague nous étions 73. Maintenant nous sommes 98.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Avec la venue d'un Baron, nous devons recruter des gardes royaux. J'ai recruté les plus compétents pour faire ça.

Et là, les choses se sont arrêtées encore une fois. J'ai reçu un rapport comme quoi un de mes mineurs (débutants) ne travaillait plus. Juste après, j'ai reçu un mot comme quoi il occupait un atelier de maçon et ne laisse personne rentrer.



Dwarf Fortress

An animal has grown to become a Stray dog.
Doren Gembishurdim, House Ber has altered the prices of goods.
Doren Mörulid, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x2
Zasit Sibrekral, Mayor has mandated the construction of certain goods.
Ingish ònulegul, Baroness Consort has mandated the construction of certain goods.
ònul Àrakiden, Trade Minister has mandated the construction of certain goods.
An animal has grown to become a Stray dog. x2
The Stray mandrill Child (Tame) has been struck down.
It has started raining.
Limul Okangzon, Farmer cancels Tan a Hide: Needs unrotten raw hide.
'Megor Grendel' Isdenoddom, Retired Ruler cancels Brew Drink: Needs distillable item.
Rakust Ultèrolin has become a Swordsdwarf.
èzum Liruksibrek, Miner cancels Store Item in Bin: Taken by mood.
èzum Liruksibrek, Miner is taken by a fey mood!
The Stray mandrill Child (Tame) has been struck down.
Melbil Urystalâth, Farmer is more experienced.
Iden Zolakrigòth has become a Marksdwarf.
èzum Liruksibrek has claimed a Mason's Workshop.

Il reste là à parler tout seul. Je ne sais pas ce qu'il veut, mais j'espère que c'est un truc qui sert à quelque chose.

A ce sujet, je me suis fait amener l'artefact Vodubid dans ma chambre. Je considère que je ne suis pas assez bien payé, du coup pourquoi ne pas remplir ma chambre d'objets chers ?

Quelqu'un a manqué de respect pour les morts ! Un chef d'œuvre de Starkravingmad a été perdu. Si je trouve le responsable, il sera tué.

Dwarf Fortress

goods.

An animal has grown to become a Stray dog.

The Stray mandrill Child (Tame) has been struck down.

It has started raining.

Limul Okangzon, Farmer cancels Tan a Hide: Needs unrotten raw hide.
'Megor Grendel' Isdenoddom, Retired Ruler cancels Brew Drink: Needs distillable item.

Rakust Ultèrolin has become a Swordsdwarf.

èzum Liruksibrek, Miner cancels Store Item in Bin: Taken by mood.

èzum Liruksibrek, Miner is taken by a fey mood!

The Stray mandrill Child (Tame) has been struck down.

Melbil Uristalåth, Farmer is more experienced.

Iden Zolakrigòth has become a Marksdwarf.

èzum Liruksibrek has claimed a Mason's Workshop.

Olon Binguz, Bookkeeper has ended a mandate.

An animal has grown to become a Stray dog.

Olon Binguz, Bookkeeper has mandated the construction of coins.

Melbil Tithlethudib, Baron has altered the prices of goods.

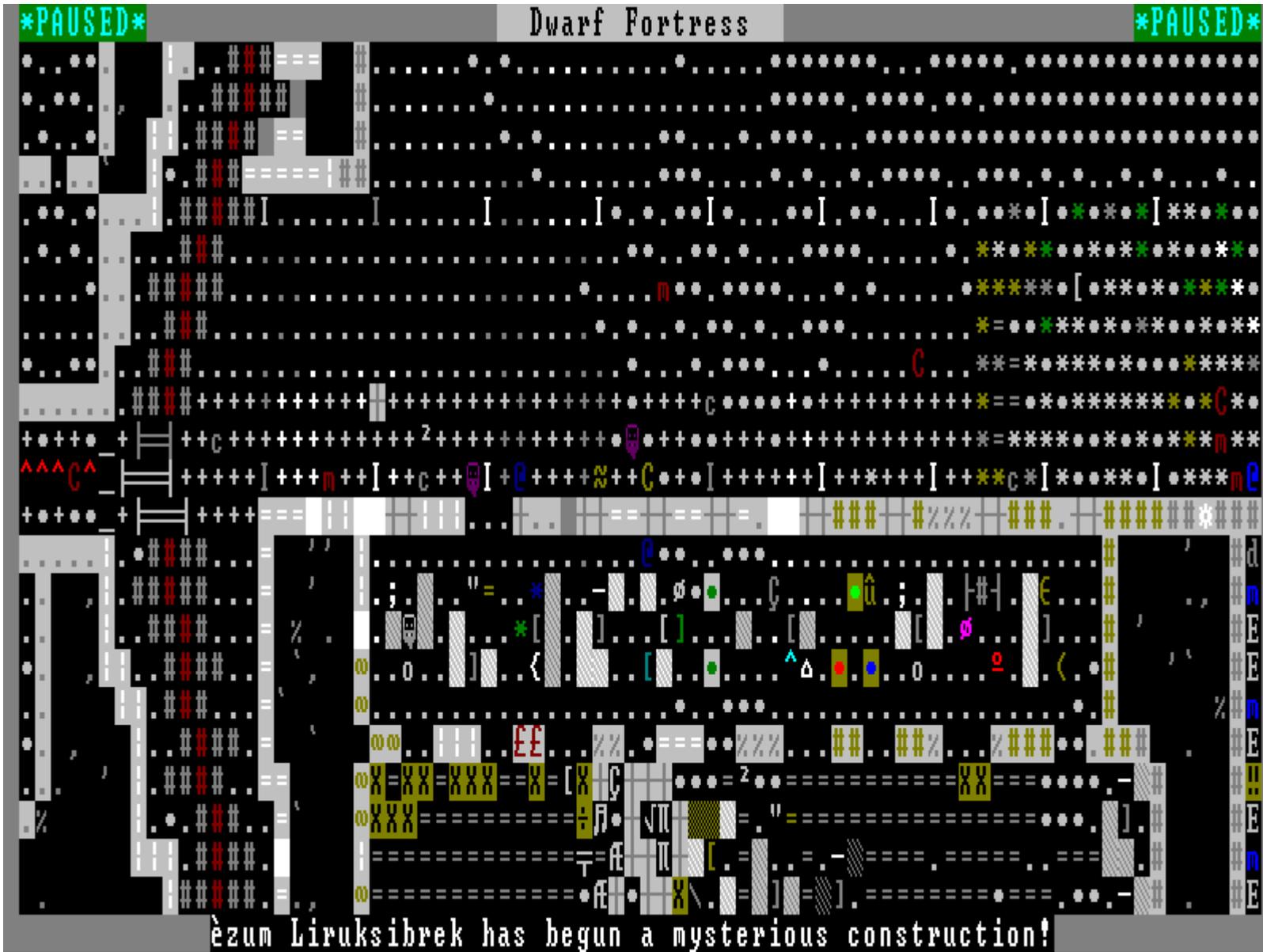
A masterwork of 'StarkRavingMad' Zonidor has been lost!

èzum Okolbesmar, Fisherdwarf cancels Store Item in Bin: Job item misplaced.

x2

x5

Juste à temps pour me réjouir, j'apprends que le nain dont j'ai parlé plus tôt a finalement entamé une construction. Avec un peu d'espoir il va faire un objet utile, même si j'ai des doutes.



ET VOILA ! Comme je m'y attendais. L'objet est hautement inutile. Une vanne en basalte ?!
Idiot. Si je n'avais pas besoin de toi, je te ferais envoyer dans le trou à lave. En fait, je devrais vraiment le faire.

Zèleringish Ustosuvóth, "Primebodice the Angry Shreds", a Basalt floodgate

This is a Basalt floodgate. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is decorated with Felsite and encircled with bands of Basalt and Felsite.

On the item is an image of a dwarf and a elephant in Chrysoberyl. The elephant is striking down the dwarf.

Le printemps est terminé. Rien d'autre ne s'est passé.

Partie 26: par Sankis

Megor grendel a posté:

S'il te plait, peux-tu mettre une image de toute la forteresse dans ta prochaine mise à jour ? Cela fait un moment que personne n'en a posté, et j'aimerais vraiment voir à quoi ça ressemble 🙄

Sankis posted:

Mais bien sûr !



http://lparchive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-25/untitled_174.jpg

L'automne n'a guère été plus mouvementé, ainsi j'ai plutôt décidé de parler de cet horrible et ennuyeux été plutôt que d'avoir à attendre demain.

Sérieux quoi. RIEN ne se passe. Je pense que j'ai eu une mauvaise année. Le reste de l'automne et l'hiver ont intérêt à être fantastique. Ce n'est même pas que je rate des choses. C'est juste que j'arrive à un point où je vais monter n'importe quoi en événement parce que tout le monde fait sa petite affaire dans un coin, et rien ne se passe. Désolé pour le manque d'update. Cela prend beaucoup plus de temps que prévu. Je vais tenter de finir demain soir avec un dernier update.

Eté, 1057:

L'inondation de l'été est arrivée tôt, cette année. L'ingénieuse série de ponts réalisée par l'un des précédents dirigeants a rempli son office, si bien que nous n'avons perdu qu'un chien et un cheval.



Peu après l'inondation, une caravane humaine est arrivée avec plusieurs wagons. Parmi les humains, un diplomate.



PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Wimad Oñecpenoc, human Diplo
 "Wimad Lutepulley"
 ♂

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
 Space: Done

Idlers: 4

Un de nos épéistes semble être allé un peu loin pour boire de l'eau. Au lieu de, disons, aller au bord de la rivière ou un puits, il préfère aller loin dans l'eau et maintenant il se retrouve coincé. J'espère que ce crétin va mourir, mais ça n'a pas été le cas.



Le diplomate qui est arrivé est reparti aussitôt après m'avoir parlé. Nous n'avons rien dit, et quelques minutes après son accueil, il est parti.

The Baron Melbil Tithlethudib meets with the human Diplomat Wimad Oñecpeno

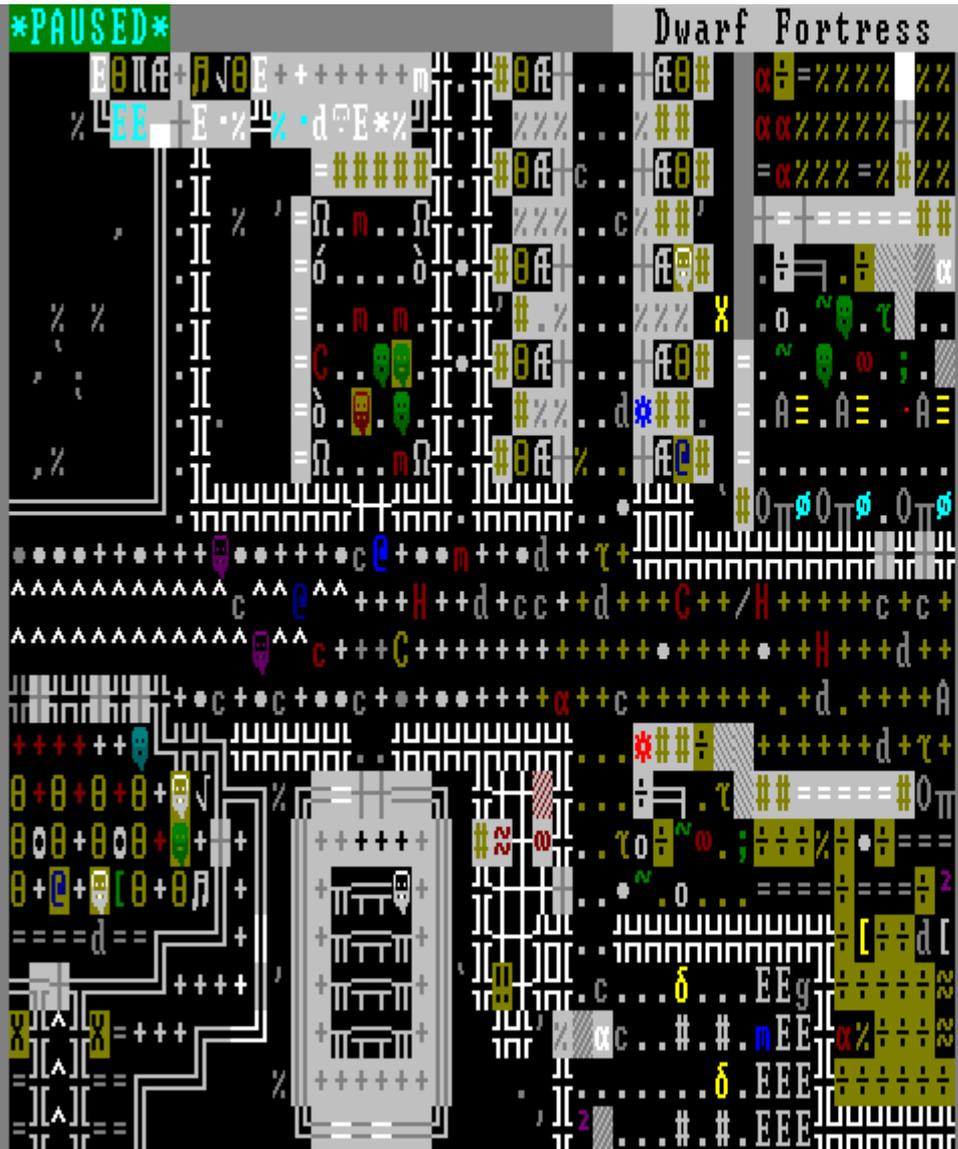
Wimad Oñecpenoc: It has been an honor, noble Melbil Tithlethudib. I bid you farewell.

Pendant ce temps, j'ai envoyé quelques tire-au-flanc au travail. Ma première mission est de se débarrasser de cet aqueduc raté.



J'ai aussi lancé la production de gravure sur pierre. Cela va augmenter nos ressources grandement.

PAUSED Dwarf Fortress ***PAUSED***



Mine (d)
Chop Down Trees (t)
Gather Plants (p)
Detail Stone (s)
Carve Fortifications (a)
Toggle Engravings (e)
Remove Designation (x)

Idlers: 1

Rien d'autre ne s'est produit cet été. Enfin, seulement, la machine à inonder le monde de lave est terminée.



Dwarf Fortress



Dwarf Fortress

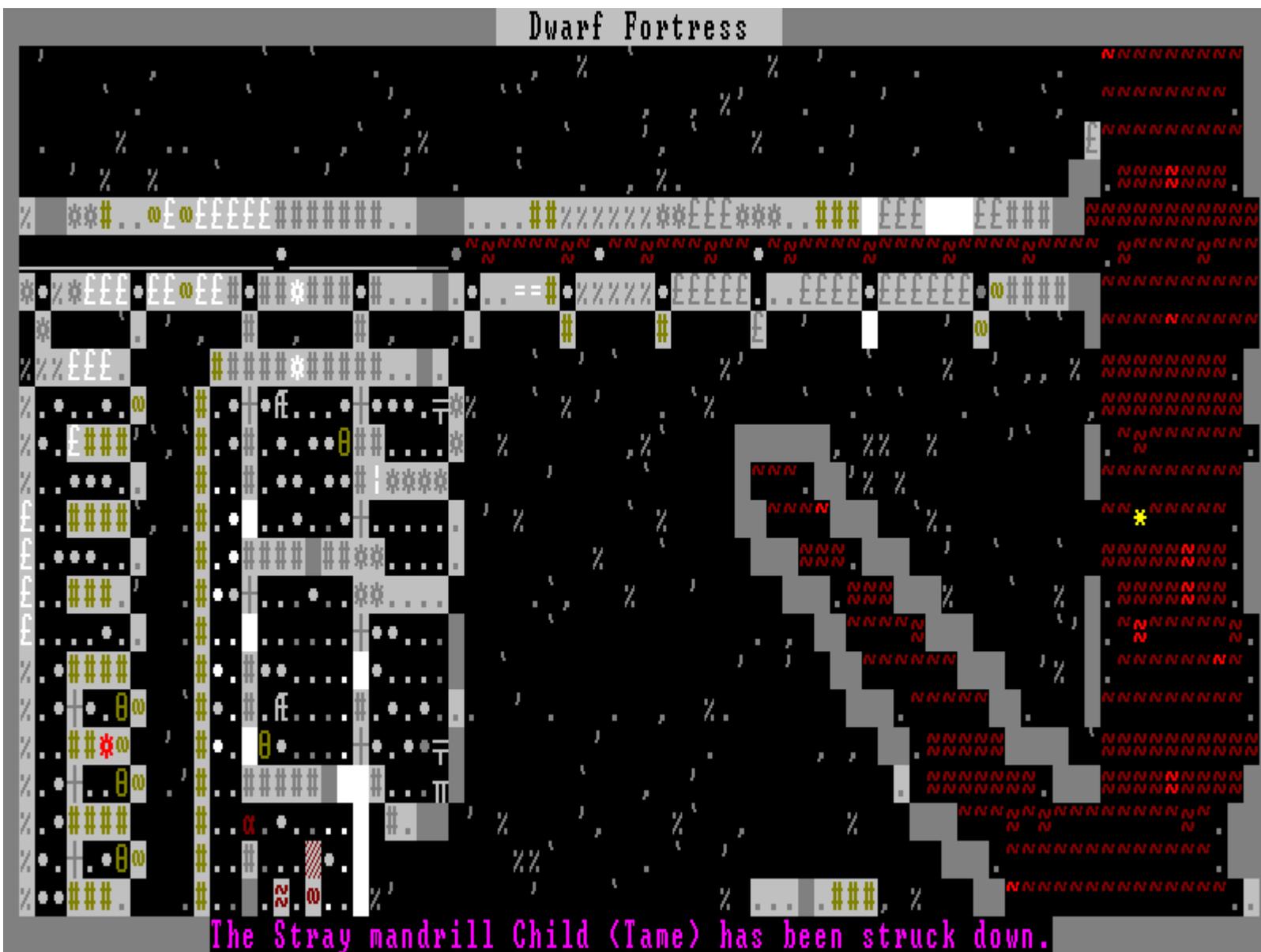


'Torret Doge' Regunib, Retired Ruler cancels Store Owned Item: Item [MORE]

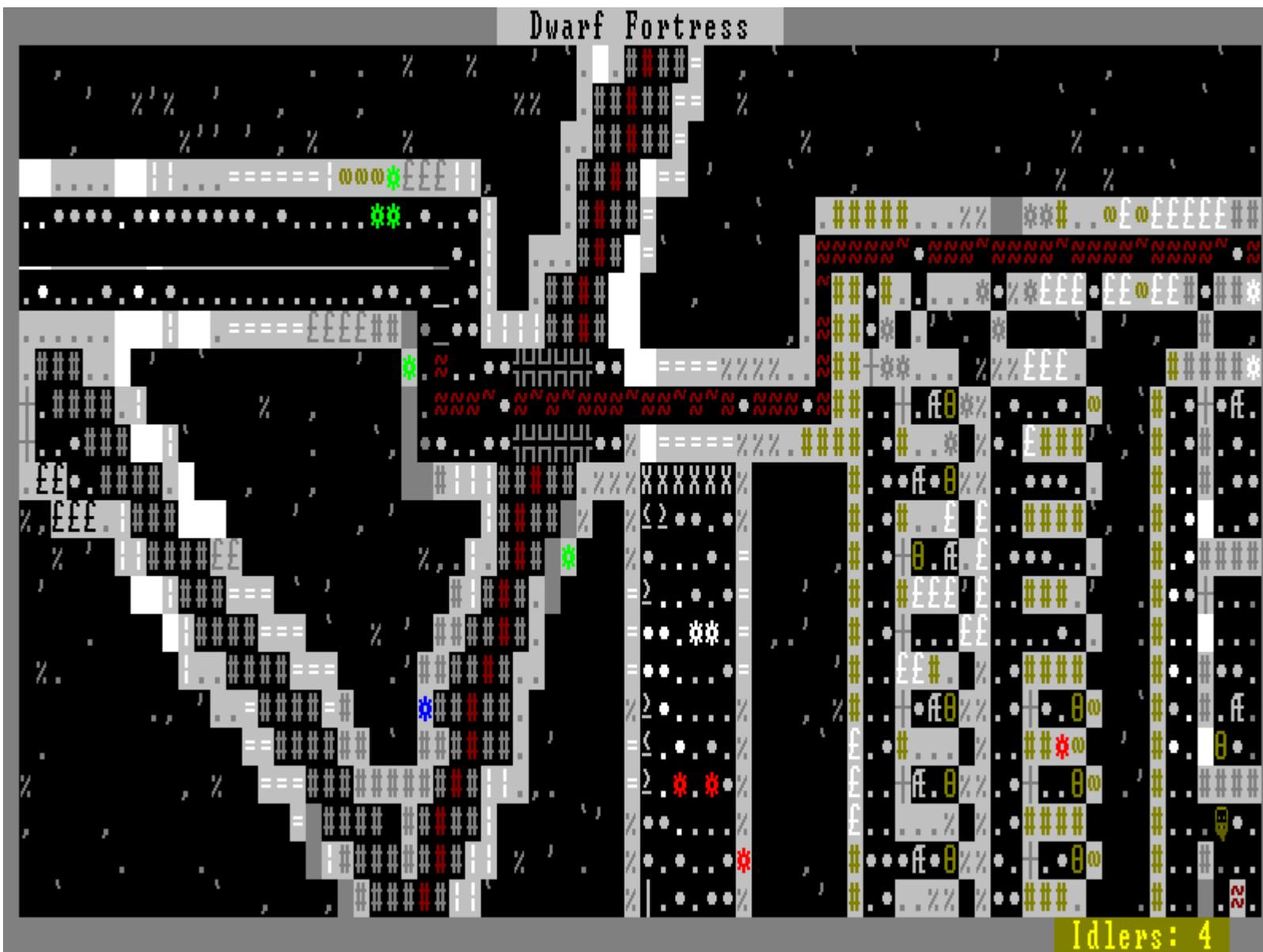
Voilà, le grand test. J'ai bloqué tout le monde à l'intérieur, et tiré le levier.



Cela fonctionne ! YEAH ! Jusqu'à présent, c'est bon !



La lave traverse l'aqueduc normalement.



Il arrive à la rivière !

Dwarf Fortress



'Locus' Odshithmörul has created a masterpiece!

J'allais faire passer la lave au dessus de la rivière lorsque soudain je regardais à l'extérieur. Je remarque que le canal que les anciens dirigeants ont construit fonctionne. Si je voulais rejeter la lave dans la nature, elle ferait évaporer instantanément la rivière. Tester ça immédiatement serait trop risqué. Il faudrait que je sauve, avant, sinon mon « test » pourrait bien faire de cette partie de la forteresse un piège mortel à vapeur.



En dehors d'un soldat blessé inconscient, mourant de faim et de soif dans le hall principal, le reste de l'été s'est passé sans autres évènements.



Puisque rien ne se passe, j'ai alors décidé de faire moi-même des évènements.

TEASER pour la prochaine mise à jour !

City Koganusân, "Boatmurdered"

1st Limestone, 1057, Early Autumn

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth: 921334* Population: 98

Weapons: 3141*

Armor and Garb: 195714*

Furniture: 106600*

Other Objects: 283702*

Architecture: 87002*

Displayed: 66560*

Held/Worn: 178615*

Imported Wealth: 114826*

Exported Wealth: 7260*

Food Stores: 2405

Meat 386 Seeds 573

Fish 5 Drink 23

Plant 76 Other 1342

Miners  5

Carpenters  None

Masons  12

Trappers  2

Metalsmiths  5

Jewelers  1

Craftsdwarves  4

Nobles  15

Peasants  3

Children  6

Fisherdwarves  4

Farmers  8

Mechanics  4

Trained Animals  21

Other Animals  211

Axedwarves  None

Axe Lords  None

Swordsdwarves  12

Swordmasters  None

Macedwarves  None

Mace Lords  None

Hammerdwarves  None

Hammer Lords  None

Speardwarves  None

Spearmasters  None

Marksdwarves  11

Elite Mrksdwrvs  None

Wrestlers  4

Elite Wrestlers  None

Recruits  2

Dwarf Fortress



ùshrir Dìbeshdastot, Peasant cancels Chasm Item: Could not find path. [MORE]

Partie 27: par Sankis

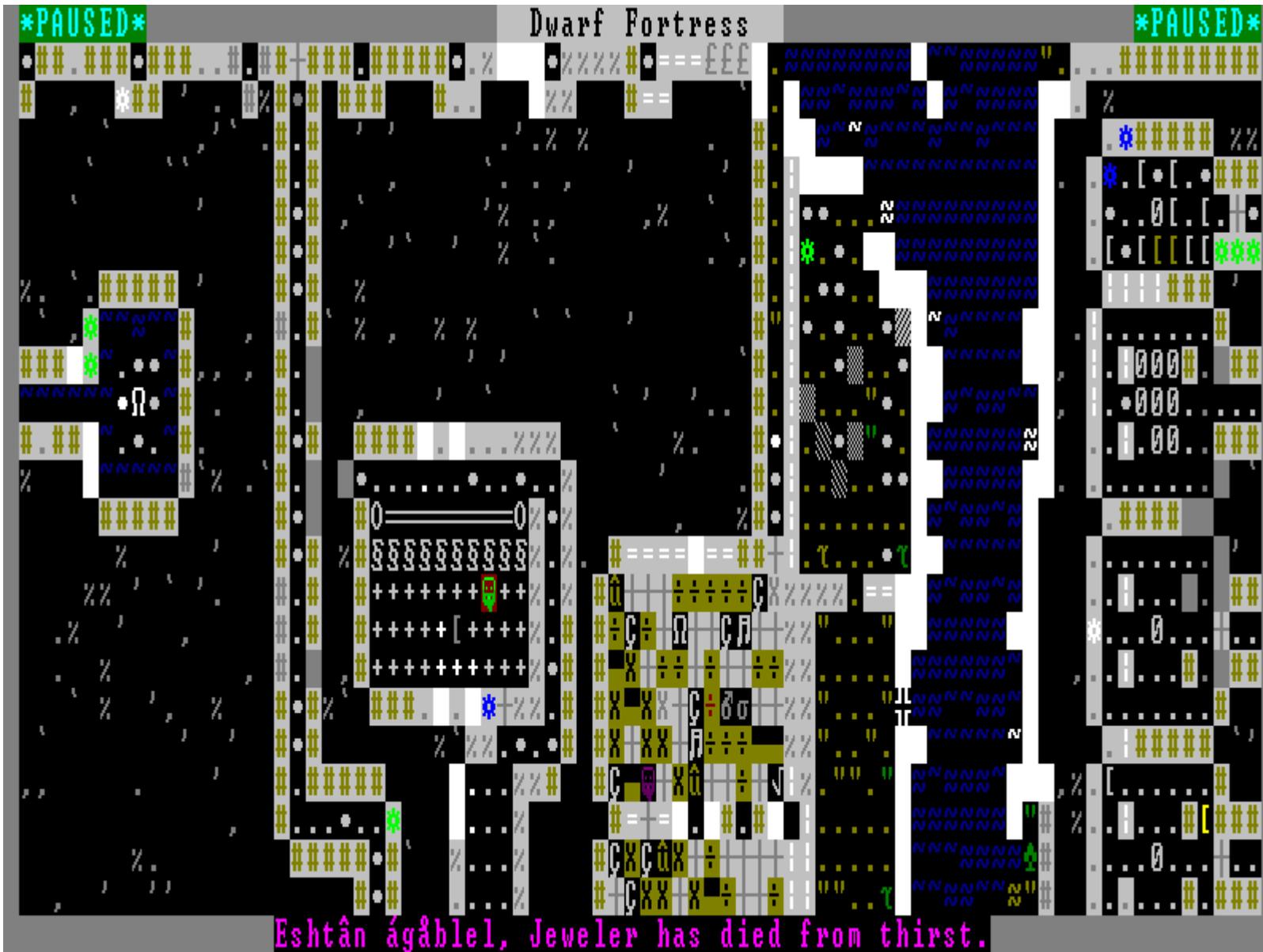
Automne, 1057.

City Koganusân, "Boatmurdered" 1st Limestone, 1057, Early Autumn

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth:	921334*	Population:	98		
Weapons:	3141*				
Armor and Garb:	195714*	Miners	 5	Axedwarves	 None
Furniture:	106600*	Carpenters	 None	Axe Lords	 None
Other Objects:	283702*	Masons	 12	Swordsdwarves	 12
Architecture:	87002*	Trappers	 2	Swordmasters	 None
Displayed:	66560*	Metalsmiths	 5	Macedwarves	 None
Held/Worn:	178615*	Jewelers	 1	Mace Lords	 None
		Craftsdwarves	 4	Hammerdwarves	 None
Imported Wealth:	114826*	Nobles	 15	Hammer Lords	 None
		Peasants	 3	Speardwarves	 None
Exported Wealth:	7260*	Children	 6	Spearmasters	 None
		Fisherdwarves	 4	Marksdwarves	 11
Food Stores:	2405	Farmers	 8	Elite Mrksdwrvs	 None
Meat	386	Mechanics	 4	Wrestlers	 4
Fish	5	Trained Animals	 A 21	Elite Wrestlers	 None
Plant	76	Other Animals	 A 211	Recruits	 2
		Seeds	573		
		Drink	23		
		Other	1342		

L'automne 1057 commence avec un mort. Deux jours après le début de la saison, un bijoutier qui avait été condamné à 3 semaines de prison est mort de soif.



Pendant que j'étais à un autre endroit, un diabolotin s'est promené trop près d'un de nos pièges. Il ne l'a jamais remarqué.



Je suis retourné à l'extérieur. Le chef de la guilde des maçons est blessé et assommé par des éléphants. Ils ne l'ont même pas achevé.

PAUSED
Dwarf Fortress
PAUSED

Dumat Fikodallas, Masons Gui

"Dumat Glazesea"

upper body Unconscious

lower body

head

right upper arm

left upper arm

right lower arm

left lower arm

right hand

left hand

right upper leg

left upper leg

right lower leg

left lower leg

right foot

left foot

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd

Space: Done

Idlers: 1

Pour rendre les choses encore pires, un de nos forgerons a été pris d'un coup de génie. Il a intérêt à faire quelque chose de bien.

Dwarf Fortress

ùshrir Dîbeshdastot, Recruit cancels Chasm Item: Could not find path.
Dumat Udosmörul, Hauling Bitch cancels Chasm Item: Could not find path.
ùshrir Dîbeshdastot, Recruit cancels Chasm Item: Could not find path.
Zasit Sibrekral, Mayor has taken a request from the Craftsdwarves Guild.
Dumat Udosmörul, Hauling Bitch cancels Chasm Item: Could not find path.
ùshrir Dîbeshdastot, Recruit cancels Chasm Item: Could not find path.
Dumat Udosmörul, Hauling Bitch cancels Chasm Item: Could not find path.
ùshrir Dîbeshdastot, Recruit cancels Chasm Item: Could not find path.
Dumat Udosmörul, Hauling Bitch cancels Chasm Item: Could not find path.
ùshrir Dîbeshdastot, Recruit cancels Chasm Item: Could not find path.
Dumat Udosmörul, Hauling Bitch cancels Chasm Item: Could not find path.
ùshrir Dîbeshdastot, Recruit cancels Chasm Item: Could not find path.
Äs Anangusil, Marks dwarf is more experienced.
Zasit Sibrekral, Mayor has ended a mandate.
Dumat Fikodallas, Masons Guild cancels Drink: Interrupted by elephant.
'Torret Doge' Regunib, Retired Ruler cancels Store Owned Item: Item inaccessible.
Eshtën Ostarolon, Swords dwarf is more experienced.
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Forge steel short sword: Taken by mood.
Urvad Stukosesesh, Metalsmith is taken by a fey mood!



Il occupe une forge à magma.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED

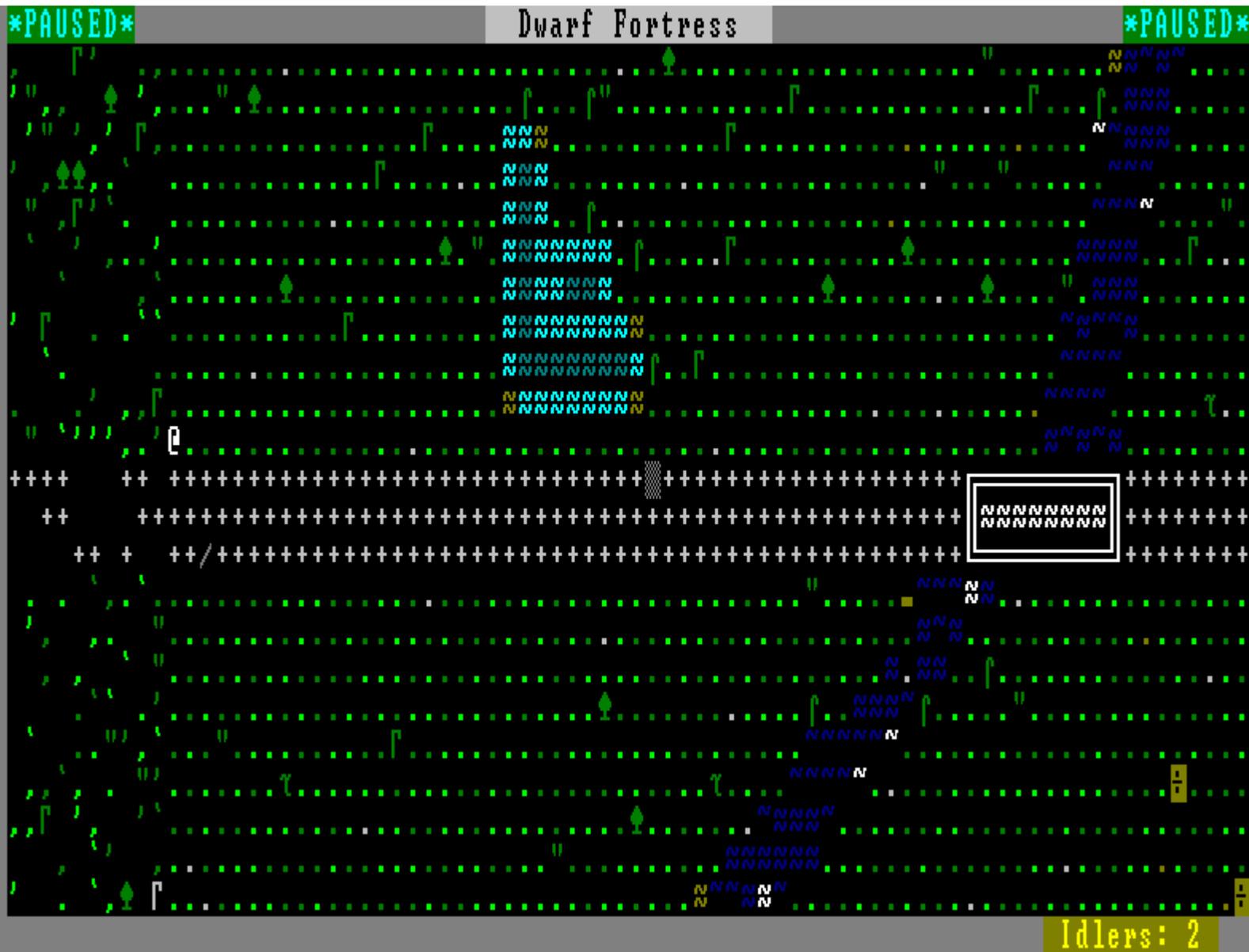
The screenshot displays a top-down view of a Dwarf Fortress. The left side shows a well-developed underground complex with numerous rooms, corridors, and structures. The right side shows a dark, cavernous area with scattered resources and a large magma forge. The interface includes various symbols and text indicating the status of the fortress and its inhabitants.

Ur vad Stukosesesh has claimed a Magma Forge.

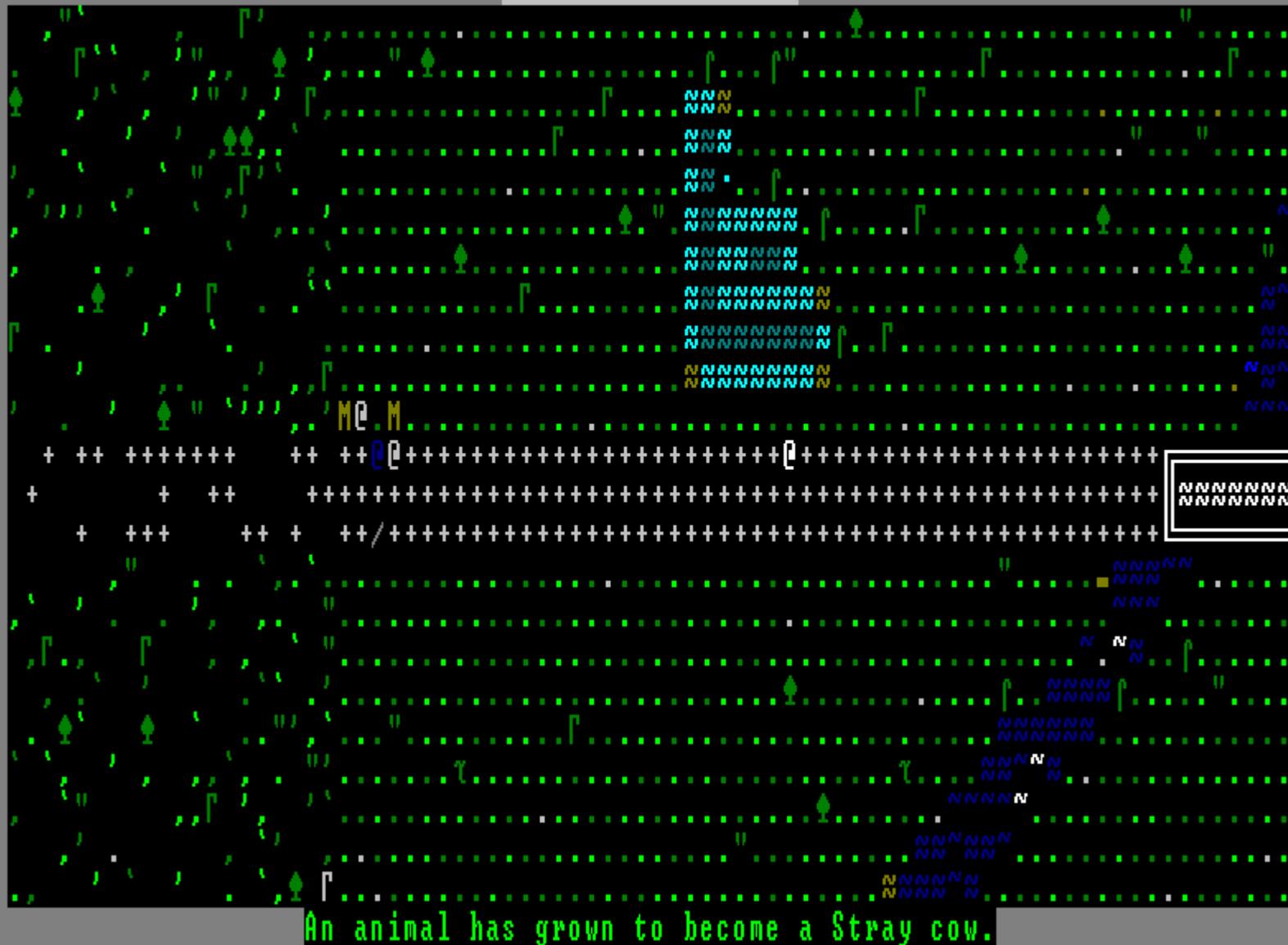
Heureusement, nous avons en réserve ce dont il a besoin.



Peu après, une caravane naine est arrivée avec le diplomate de la ville.



Dwarf Fortress



Alors que les nains étaient occupés à décharger les biens, nous avons eu une visite de quelques gobelins. Un a été attrapé et tué dans un piège. L'autre a réussi à fuir.



Quelques secondes après, j'ai reçu l'information comme quoi le nain toqué a commencé sa construction. Je parie qu'il y a des éléphants dessus !



Puis, j'ai eu un AUTRE rapport de voleurs gobelins. Deux qui ont encore marché dans un piège. Idiots.



J'ai parlé avec la liaison des biens à obtenir pour la prochaine caravane.

The Bookkeeper Olon Binguz meets with City Liaison Ast Tosidalis

Do you have any requests to make of the autumn caravan?

Ils n'avaient pas vraiment quelque chose à offrir, mais plus de graines sont toujours la bienvenue.

Juste au moment où un maçon sortait pour aider le noble de la guilde des maçons, une horde de mandrills a attaqué. Il a essayé de les éviter mais ils l'ont attrapé.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Onol Alåthsil, Mason
(mule leather trousers)
(leopard leather dress)
(rhesus macaque leather robe)
(wolf leather cap)
(cave spider silk left glove)
(cave spider silk right glove)
(cave spider silk shoe)
(cave spider silk shoe)
dwarf Chunk
dwarf Chunk
Dumat Fikodallas's left upper
dwarf Chunk
dwarf Chunk
Dumat Fikodallas's corpse
Grass
A Smear of Blood
Vomit

Space: Done +*/: Scroll

Idlers: 4

Le maçon arrive pour trouver son chef mort, et commence alors à se battre contre les mandrills.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Grass

Space: Done +*/: Scroll

Idlers: 4

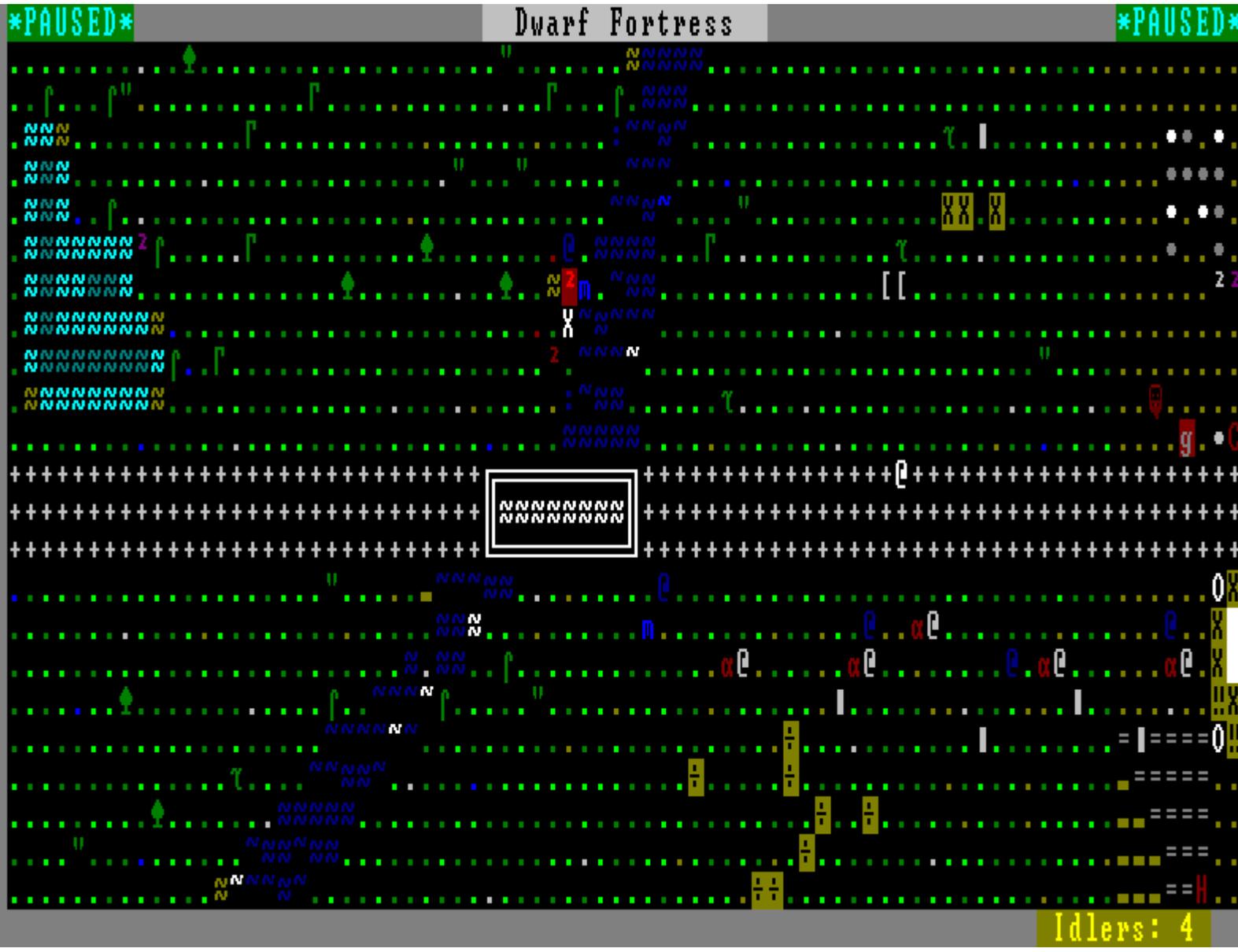
Le Maçon court, et les mandrills se précipitent sur le dépôt.

Dwarf Fortress



Idlers: 4

Les haches de la caravane n'ont fait qu'une bouchée de leur tête, du coup mes nains n'ont servi à rien.
Domage.



Les mandrills sont tous morts, et les hommes à la hache reviennent à leur caravane.

Dwarf Fortress



Quelque secondes plus tard, le forgeron terminait son artefact.

Dwarf Fortress

The City Liaison from Kinnelbil has arrived.

A dwarven caravan from Kinnelbil has arrived.

Olin Mörulurrith, Broker has altered the prices of goods.

An animal has grown to become a Stray cow.

Doren Gembishurdim, House Ber has altered the prices of goods.

Snatcher! Protect the children!

Urvad Stukosesesh has begun a mysterious construction!

önul Arakiden, Trade Minister has altered the prices of goods.

Snatcher! Protect the children!

It has started raining.

An animal has grown to become a Stray cow.

Dumat Fikodallas, Masons Guild has been struck down.

Merchants have arrived and are unloading their goods.

'Torret Doge' Regunib, Retired Ruler cancels Store Owned Item: Item inaccessible.

Ingish önulegul, Baroness Consort has altered the prices of goods.

Logem Munèstedän, Craftsdwarf cancels Collect Webs: Needs undisturbed silk thread.

Urvad Stukosesesh, Metalsmith has created Arkimirtir Uunom Sub, a silver amulet!

Urvad Stukosesesh, Metalsmith is more experienced.

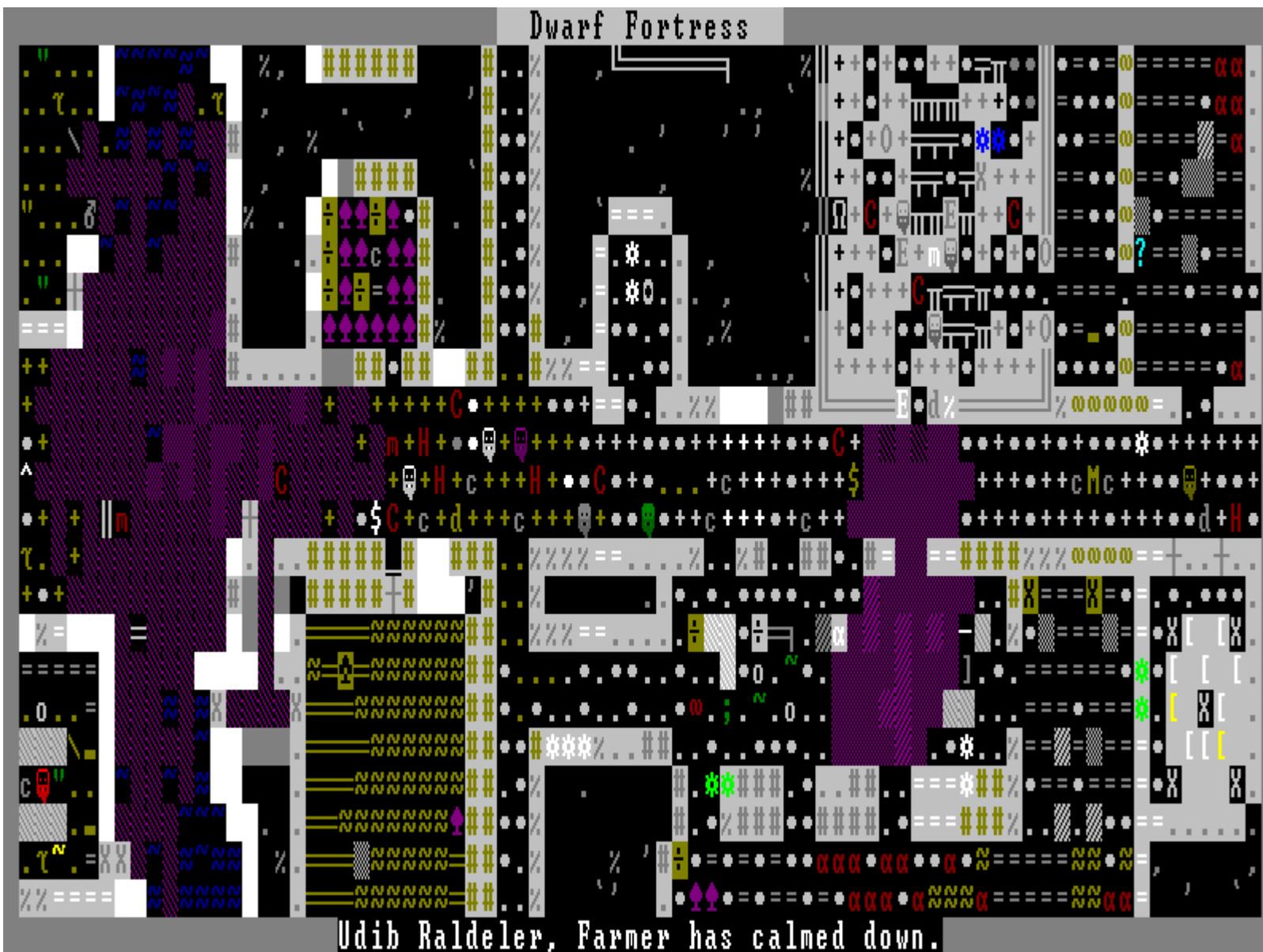
x2

Oh...encore des putains d'éléphants. QUELLE SURPRISE !

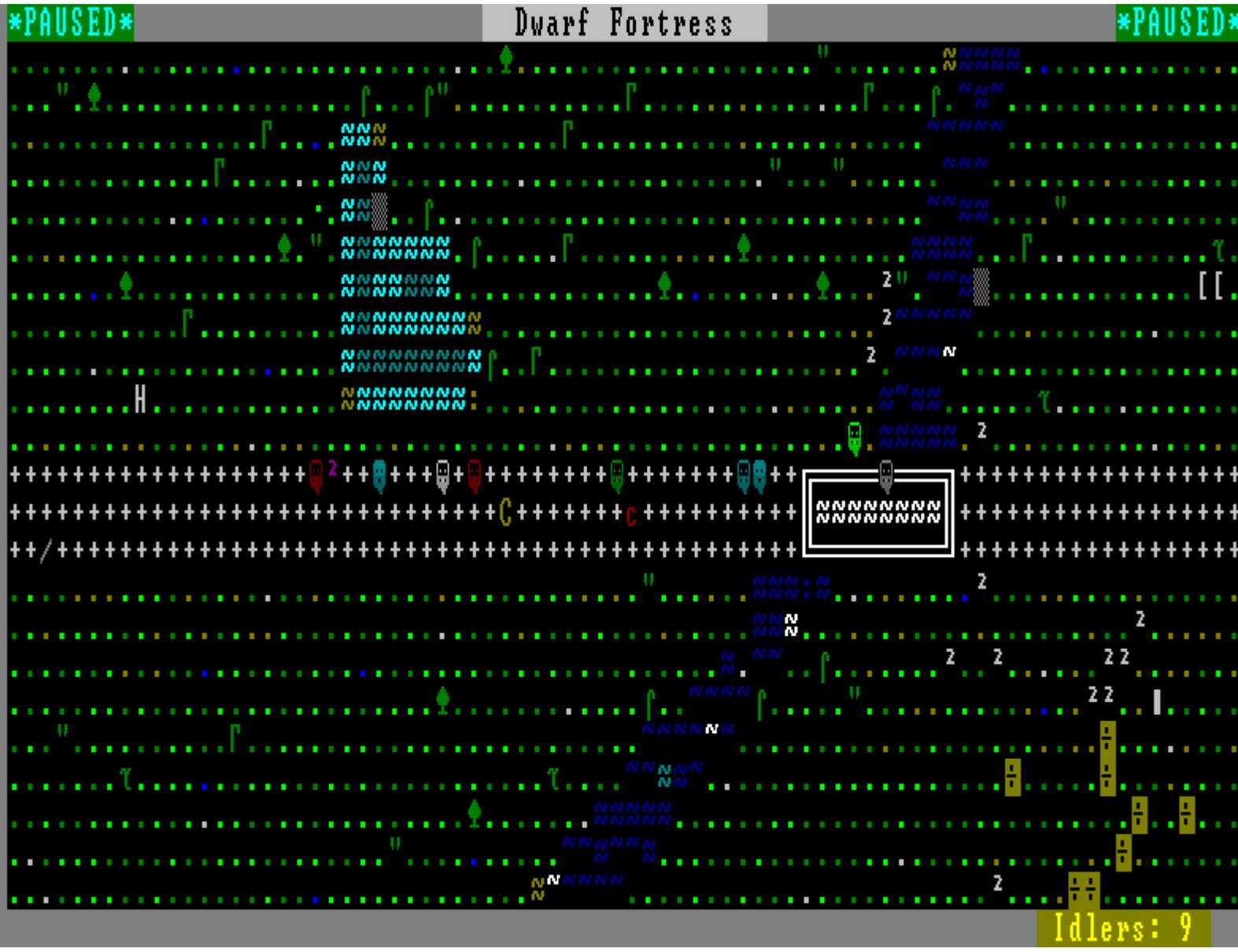
Arkimirtir Vunom Sub, "Racedangles the Lung of Dripping", a silver amulet

This is a silver amulet. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is encircled with bands of silver. On the item is an image of a dwarf and a elephant in silver. The dwarf is making a plaintive gesture. The elephant is striking a menacing pose.

Nous avons quelques problèmes d'odeur, du coup j'ai demandé à quelques nains de faire le ménage.

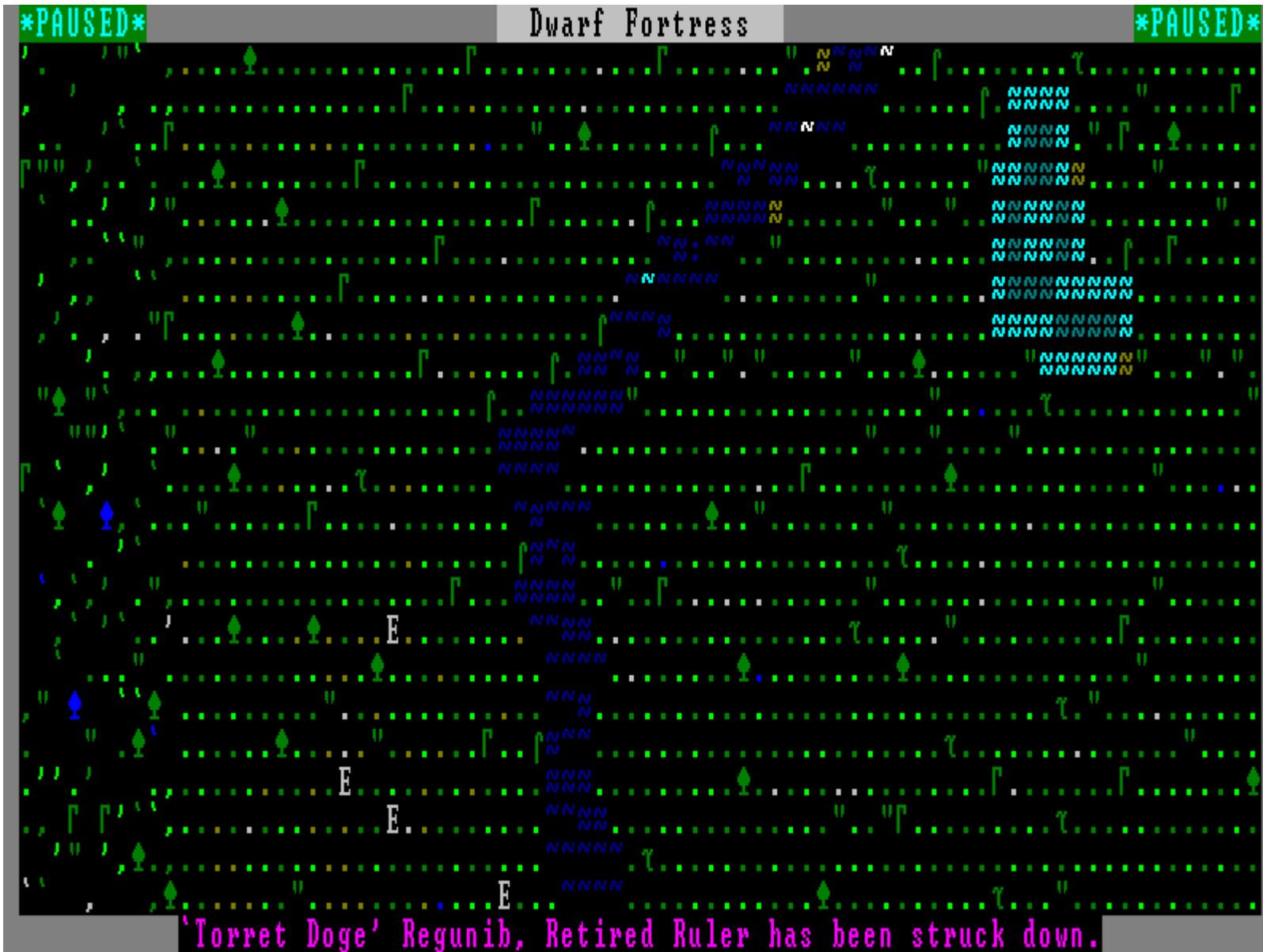


Fait chier ! Les migrants d'automne ! Comme si nous n'étions pas assez nombreux ! Bon, d'accord, ils ne sont que 8.



Oh ! Au milieu de nulle part, soudain, j'ai eu un message comme quoi TorretDoge a été tué. Je n'ai pas réussi à trouver son cadavre.

J'ai cherché partout pour trouver un signe d'une bataille à l'extérieur, mais rien.  it is a mystery



Voilà, l'automne est presque terminé. Rien d'autre ne s'est passé. Les nains continuent d'être cons. Un bijoutier est mort de faim en prison, et j'en cherche un autre.

TouretteDog a posté:

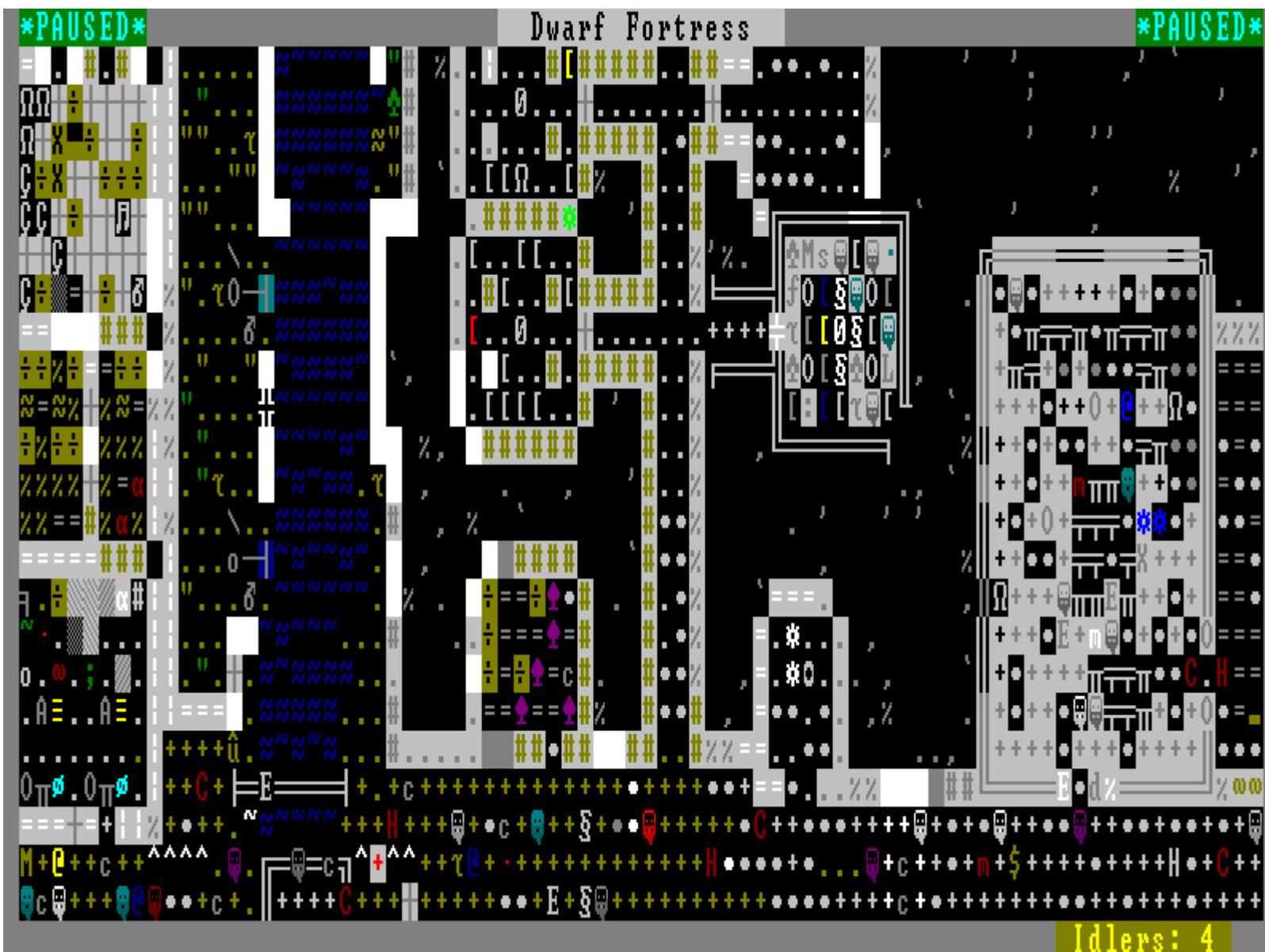
Essaye de regarder l'écran des unités, trouver le corps, et tape « c » ou quelque chose comme ça pour zoomer sur le lieu. Parfois cela fonctionne. Je dois être vengé !

Sankis a posté:

J'ai essayé mais cela n'a pas fonctionné. Ils ont trouvé ton corps, et tu reposes dans ta tombe. Enfin, tu devrais, si les nains n'avaient pas déjà 1000 autres choses à faire.

De toute façon, ta tombe est bien modeste en comparaison de la mienne.

La tienne :



La mienne :



La table en bois est un artefact 

C'est une des choses que j'ai fait alors qu'il ne se passait rien au début de l'été jusqu'au milieu de l'automne. Ce n'est pas aussi joli qu'une gravée mais pour cause, le graveur est en prison même s'il n'y a jamais été mis officiellement, et il y est mort. Super système de justice des nains !

Mariguana posted:

Nooooon, ma table à loup-garou ! 😞

Ma tombe est la plus pourrie, non ? Et je suis sûr que je suis mort en premier, aussi... 🤔👁️👁️

Partie 28: par Sankis

Hiver, 1057.

Hourrah ! L'hiver est enfin arrivé. La dernière ligne droite avant la fin de l'année.

Cela a bien débuté, toutefois. Un forgeron est mort de faim. Je crois qu'il a été mis en prison pour avoir désobéi aux ordres et qu'aucun de ces fainéants de nain ne l'a nourri.

Dwarf Fortress

Zasit Sibrekral, Mayor has mandated that certain jobs be completed.

Zasit Sibrekral, Mayor has changed the guild wages.

Zasit Sibrekral, Mayor has ended a mandate.

Äs Urrithmelbil, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf has calmed down.

Äs Urrithmelbil, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf is throwing a tantrum!

Äs Urrithmelbil, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

Ingish ònulegul, Baroness Consort has altered the prices of goods.

Äs Urrithmelbil, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

Urvad ònulbesmar, Metalsmith has starved to death.

Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf has calmed down.

Äs Urrithmelbil, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

Dodók Zaszuglar, Swordsdwarf is more experienced.

The Stray mandrill Child (Tame) has been struck down.

Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf is throwing a tantrum!

Äs Urrithmelbil, Mechanic cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

ònul Àrakiden, Trade Minister has imposed a ban on certain exports.

Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf has calmed down.

Datan Kilrudsavot, Swordsdwarf is throwing a tantrum!

Feb Anamerib, Farmer cancels Load Cage Trap: Needs empty cage. x3

Notre chambre forte à monnaie est terminée. Elle contient les pièces de monnaie de la forteresse. Elle est protégée d'abord par une porte d'acier, puis par une porte en platine.



Le corps de Torret Doge est finalement placé dans sa tombe.

PAUSED Dwarf Fortress ***PAUSED***

Sandstone Coffin
≡Sandstone coffin≡ [B]
'Torret Doge' Regunib's [B]

Enter: View +*/*: Select
x: Remove Building
Space: Done

Idlers: 3

Puisque rien ne se passe, j'ai décidé de placer des pièges un peu partout. J'ai même attrapé une araignée ! Super !



Vous vous souvenez que j'ai dit que je m'emmerdais ?

Je retire ça.

Je ne sais pas ce qui vient juste de se passer. J'étais en train de nettoyer un peu et creuser des régions inutiles. Par tous les dieux !



Nous avons immédiatement perdu le nain qui a creusé ça.

Dwarf Fortress



Kadol Urdimònul, Miner has drowned.

Ceux qui sont coincés dehors sont en sécurité. Pour le moment.

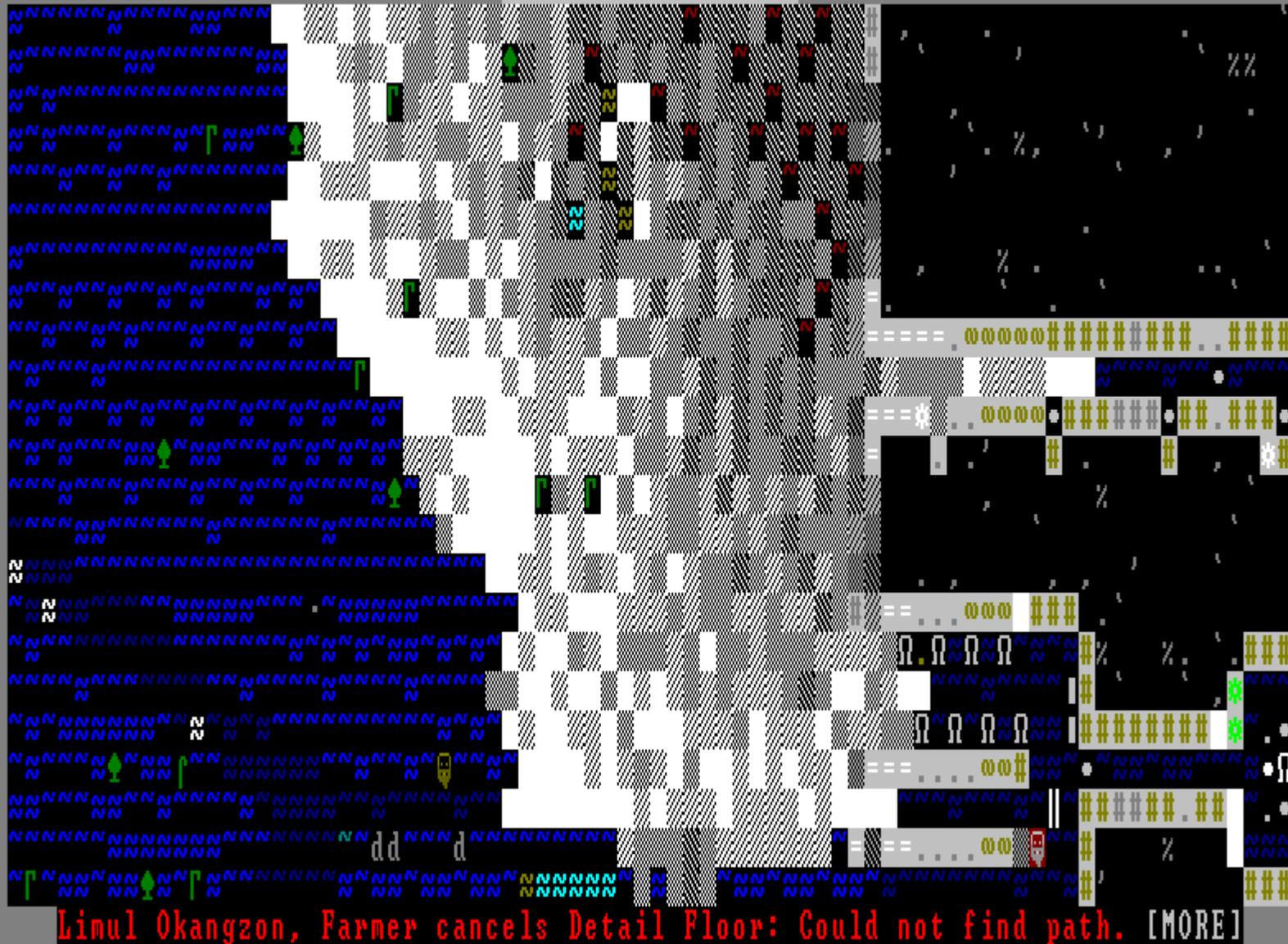
J'ai eu une idée pour sauver la forteresse. Si je fais sortir la lave, cela va faire évaporer l'eau. Je n'ai rien à perdre, je le fais !

Soudain, la lave est sortie et a atteint l'eau.



Elle a continué à se répandre et à faire des nuages de vapeur.

Dwarf Fortress



Malheureusement, les nains coincés dehors ne peuvent pas fuir. Ils sont morts horriblement, soit bouilli, ou brulés vif par la lave.



Pauvre chien.

Dwarf Fortress

Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x4
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x5
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x3
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x10
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x3
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x4
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x5
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x4
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x5
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x4
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x5
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x4
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x3
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x5
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x5
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x3
Kulet Kilrubbukèt, Hammerer has been scalded to death.
Zasit Sibrekral, Mayor cancels Bring Item to Shop: Could not find path.
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path.
The Stray War dog (Tame) has been scalded to death.
Uucar Nîlesiden, Manager cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x2

Dehors, tout est net. Toutes les choses à l'extérieur de la forteresse sont brûlées et ne peuvent être récupérées. La forteresse est sauvée.

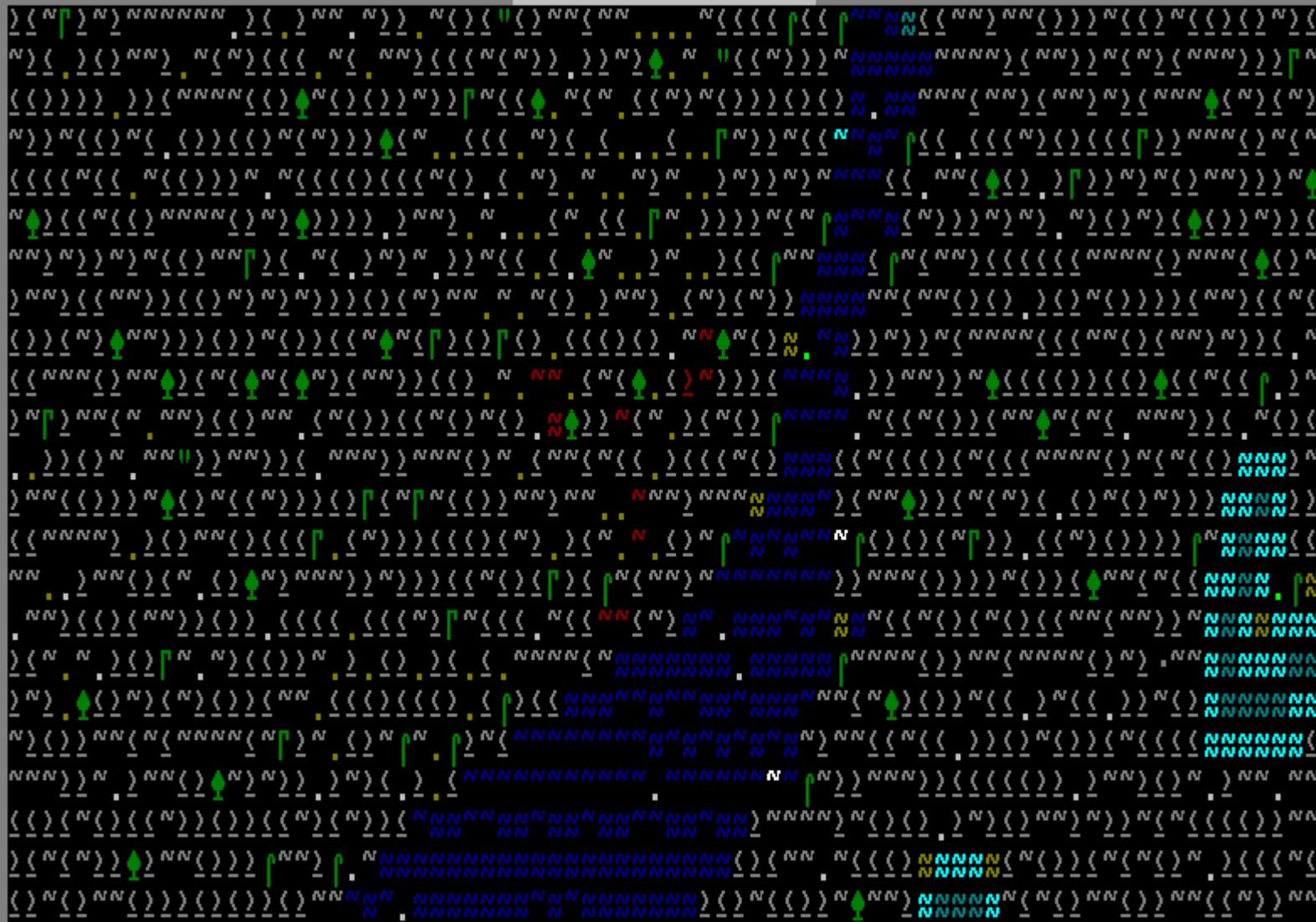


Mais à quel prix.

Dwarf Fortress

path. x2
Urvad Idimsal, Tax Collector's mandate has ended.
Urvad Idimsal, Tax Collector has burned up in magma.
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x4
Iden Zolakrigòth, Marksdwarf has been scalded to death.
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x6
Ås Anangusil, Marksdwarf cancels Drink: Dangerous terrain.
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Bring Item to Shop: Could not find path.
Ås Anangusil, Marksdwarf has burned up in magma.
Squad "The Systemic Pale Nets" has been annihilated!
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x23
Athel Olonilid, Swords dwarf is more experienced.
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x7
A masterwork of 'StarkRavingMad' Zonidor has been lost!
Urvad Stukosesesh, Metalsmith cancels Bring Item to Shop: Could not find path. x74

Dwarf Fortress



An animal has grown to become a Stray cow.

Après ça, j'ai décidé de faire graver ma (future) tombe. C'est clair, ils ont dû vivre une sorte de choc traumatique.

Egarsholil Biban, "The Old Stick of Balls"

Engraved on the wall is an exceptionally designed image of a dog by 'Sankis' Gatinbomrek. The dog is burning.

Ralzassakub, "The Silvery Crystalline Dumpling"

Engraved on the wall is a masterfully designed image of a dwarf by 'Sankis' Gatinbomrek. The dwarf is screaming.

Les choses se remettent doucement et deviennent normales lorsque l'hiver arrivé à sa fin. Un nain est devenu possédé ! Youpi !



Il a pris possession d'un atelier.



Puis s'est mis à produire.



L'hiver arrive à sa fin. Je me retire après seulement une année. J'espère que le prochain dirigeant pourra reconstruire les choses à l'extérieur et remplir les canaux.

Heureusement, j'ai terminé ma tombe avant que mon règne n'arrive à sa fin.



Voilà, je pars.

City Koganusân, "Boatmurdered" 1st Granite, 1058, Early Spring

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth:	1069567*	Population:	91		
Weapons:	2889*				
Armor and Garb:	195316*	Miners	 4	Axedwarves	 None
Furniture:	113140*	Carpenters	 None	Axe Lords	 None
Other Objects:	335810*	Masons	 11	Swordsdwarves	 13
Architecture:	110235*	Trappers	 3	Swordmasters	 None
Displayed:	82105*	Metalsmiths	 5	Macedwarves	 None
Held/Worn:	230072*	Jewelers	 1	Mace Lords	 None
		Craftsdwarves	 4	Hammerdwarves	 None
Imported Wealth:	110875*	Nobles	 12	Hammer Lords	 None
		Peasants	 1	Speardwarves	 None
Exported Wealth:	9350*	Children	 8	Spearmasters	 None
		Fisherdwarves	 3	Marksdwarves	 8
Food Stores:	2205	Farmers	 7	Elite Mrksdwrvs	 None
Meat	318	Mechanics	 4	Wrestlers	 4
Fish	None	Trained Animals	 A 16	Elite Wrestlers	 None
Plant	None	Other Animals	 A 187	Recruits	 3
		Other			

Désolé d'avoir mis aussi longtemps !

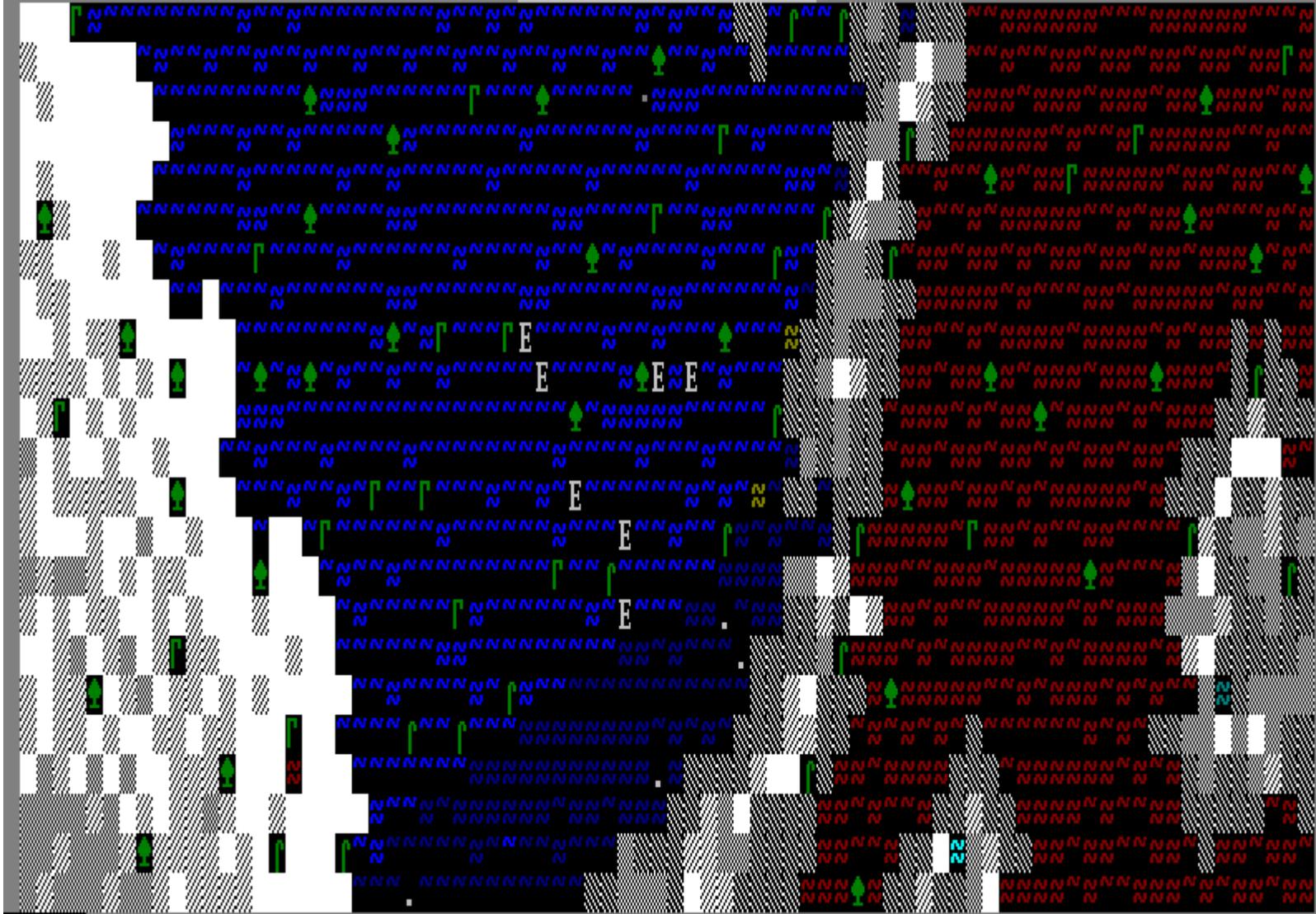
Itzena a posté:

« Maniaque ! T'as tout foutu en l'air ! Maudit sois tu ! Que tu rôttisses en enfer ! ! 🍷👹 »

Est-ce que tu résolu le problème des éléphants, au moins ?

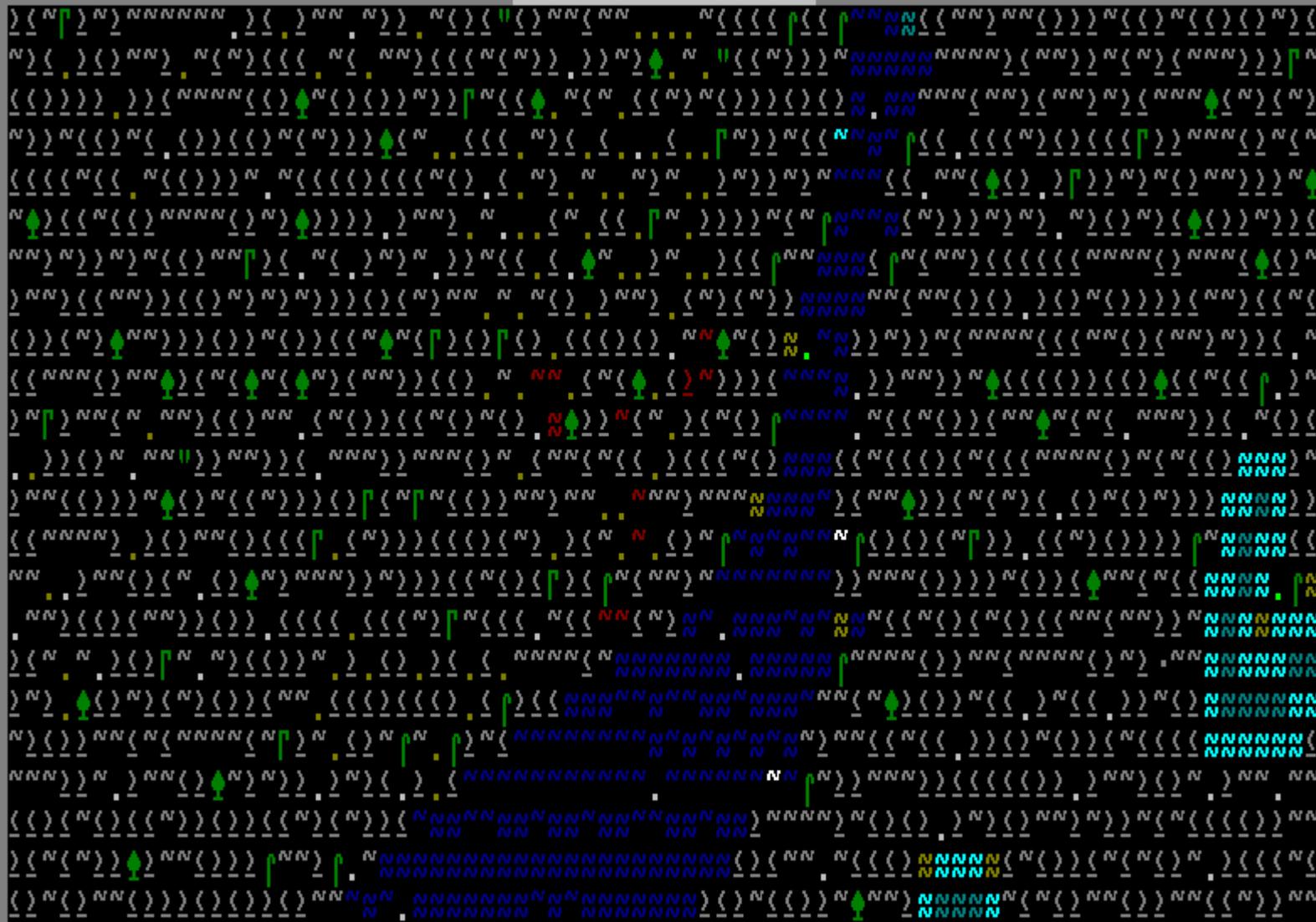
Sankis a posté :

Dwarf Fortress



path.

Dwarf Fortress



Tu me diras.

Au moins le système d'inondation/lave/vapeur donne une excuse au prochain dirigeant pour faire de la forteresse une fosse à lave !

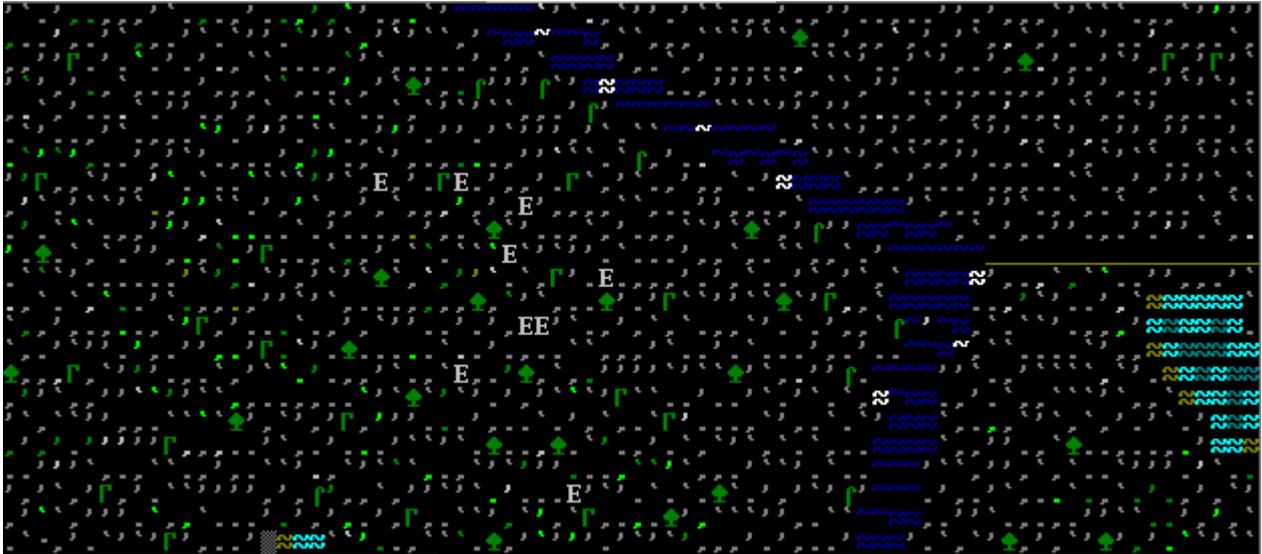
Zakuu posted:

Déploiement du « système de la mort par lave »



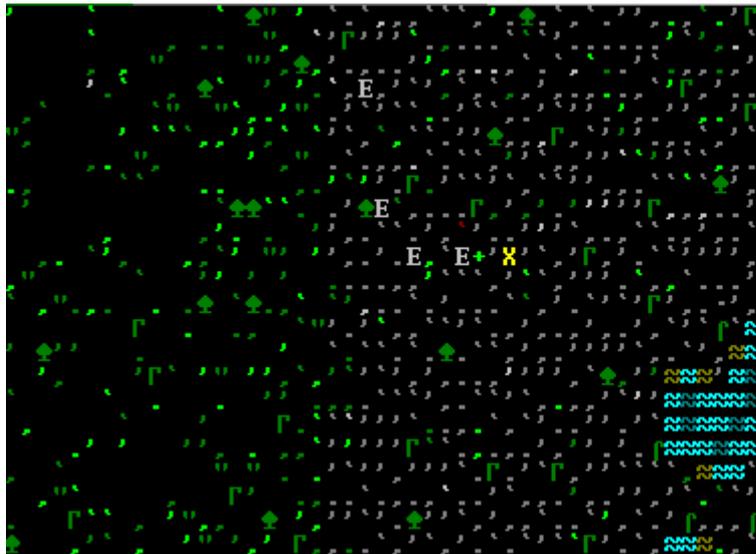
Partie 29: par Astronautomicron

Devinez qui est de retour ? 🤖



Environ 12 de nos amis les pachydermes ont décidé de s'installer juste de l'autre côté de la rivière, là où de nombreux amis à eux ont été cuits sur place par un océan d'eau bouillante. Ils n'ont pas encore causé de soucis à mes nains. Bon, sauf peut être à lui ;





```

Urist Cerolzolak, Trapper
"Urist Lensblizzard"

upper body
lower body           Stunned
head
right upper arm
left upper arm       Extreme Pain
right lower arm
left lower arm
right hand
left hand
right upper leg
left upper leg
right lower leg
left lower leg
right foot
left foot

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

```

Il avait l'air si heureux, jusqu'alors... 😊

Et aussi, ce pauvre gars s'est noyé.



```

*PAUSED* Dwarf Fortress *PAUSED*
As Urrithmebil, Mechanic
"Ås Scarredtomes"
♂

No Job
Strong
Agile
Very Tough
Novice Stone Crafter
Professional Mechanic
Building Designer
Skilled Grower
Dabbling Herbalist

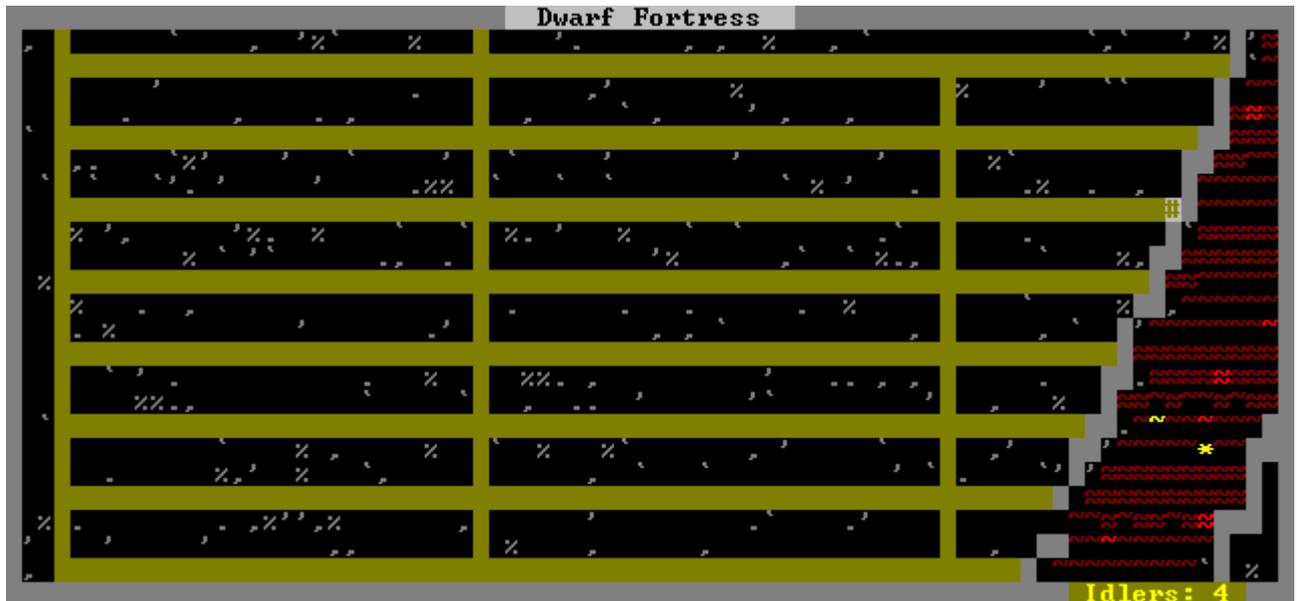
g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 6

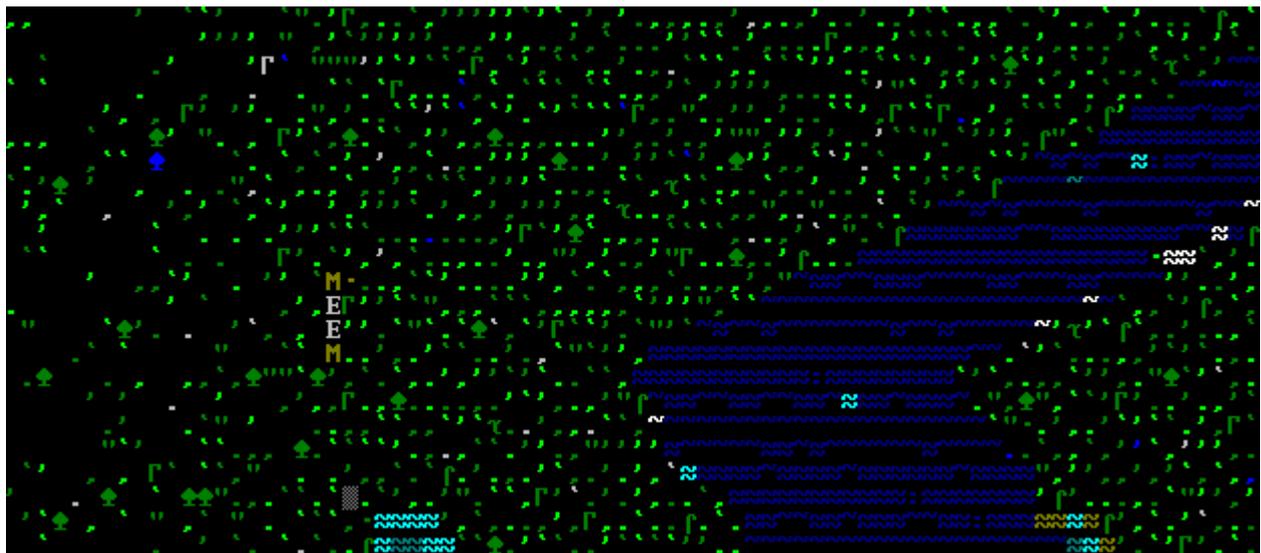
```

J'ai noté notre manque de gemmes, brutes et taillées. J'ai fait creuser la roche.
J'ai creusé de larges galeries pour avoir un maximum de chances d'en récupérer en creusant le moins possible.

Et puis, cela va maintenir quand même nos mineurs occupés pour un bon moment...



Au 15 de Granit ces crétins à oreilles pointues qui refusent de nous amener quoique ce soit d'utile pour le commerce sont arrivés ! Malheureusement, ils sont arrivés au sud d'une grosse horde d'éléphants, et ils sont donc arrivés sans aucun problème.

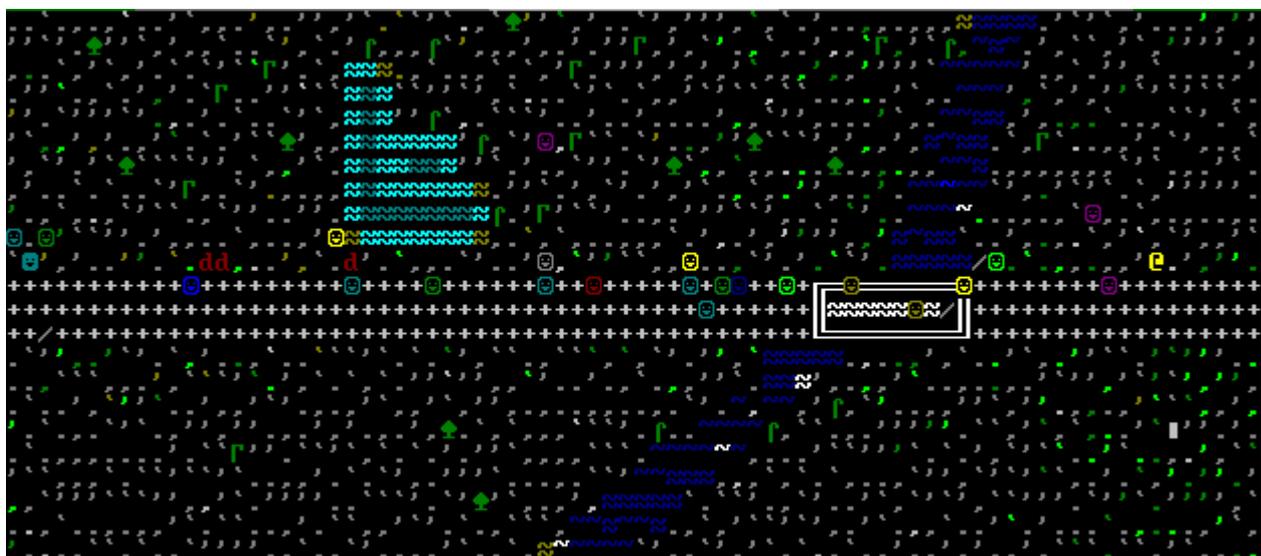


Il semblerait que l'activité d'un de nos précédents dirigeants les a pas mal bouleversés !



(J'ai ajouté le nain qui pleure pour l'effet dramatique)

Peu après l'arrivée des elfes, nous avons reçu un autre cadeau du monde extérieur. Des immigrants ! 🧑🏻👤 x21



Avec eux, un trésorier, un collecteur de taxe, un marteleur, un maître de guilde de maçon, et un maître du donjon. Vu l'état de la maison des nobles, j'ai demandé à ce qu'on crée de nouveaux domiciles pour nos camarades distingués.



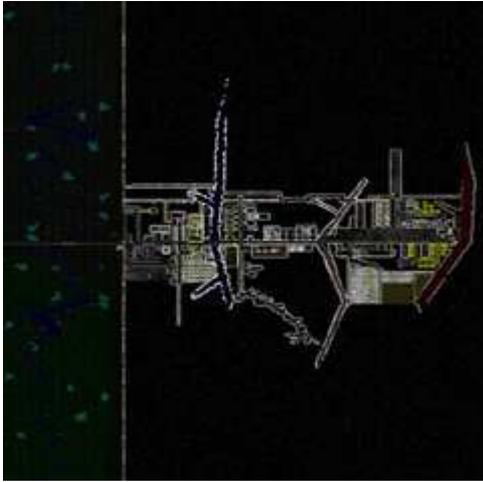
Je travaille aussi à remplir tous leurs mandats. Ils ont été privés de bureau et de salle à manger depuis bien trop longtemps, et ils sont prêts de se révolter ! Ou alors, juste interdire certaines exportations. De toute façon, soyez assurés qu'à la fin de mon règne, tous les nobles seront pleinement satisfaits. Et ceux qui ne le seront pas dormiront au fond de la rivière souterraine 🐉 < avec lui.

Voilà, on est seulement au milieu du printemps. Dites moi si vous aimez mes commentaires, ou si vous préférez être informés que des grands évènements (comme les attaques d'éléphants 🐘🐘🐘, ou les inondations désastreuses.) Je vous laisse maintenant avec quelques images de ma future tombe. Il faut noter la présence excessive de gravures d'éléphants. Les gravures représentent maintenant essentiellement des éléphants qui brûlent, ou en position foetale ! 🤢



Partie 30: par Astronautomicron

 BOATMURDERED 



http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-29/local_map9c.jpg

Oui, c'est moi qui suis responsable de ce canal tarabiscoté qui fait les lettres « SA » et je m'en excuse.

Poursuivons !

Dum dee dum doo , tout va bien dans Boatmerdeeeee !



Un de maçons qui était en prison a décidé de se jeter sur le pauvre gars qui lui amenait de l'eau. Le nain vert est en train de se faire jeter contre le mur en pierre derrière lui. 🤔



Après avoir pris un peu de repos de cette attaque brutale sur mon bijoutier, notre prisonnier a ensuite massacré un chat qui passait par là, puis a défoncé à coup de pied le bijoutier blessé jusqu'à ce qu'il meure. 😞



Alors qu'il essayait de fuir la scène du crime, il a été intercepté par un soldat à l'épée et un combat rude s'en est ensuivi. 🗡️ Après avoir été battu sans pitié et secoué comme une poupée de chiffon, notre brave épiste est tombé sans conscience. Ce maçon doit sûrement porter un bracelet magique ! 🧙

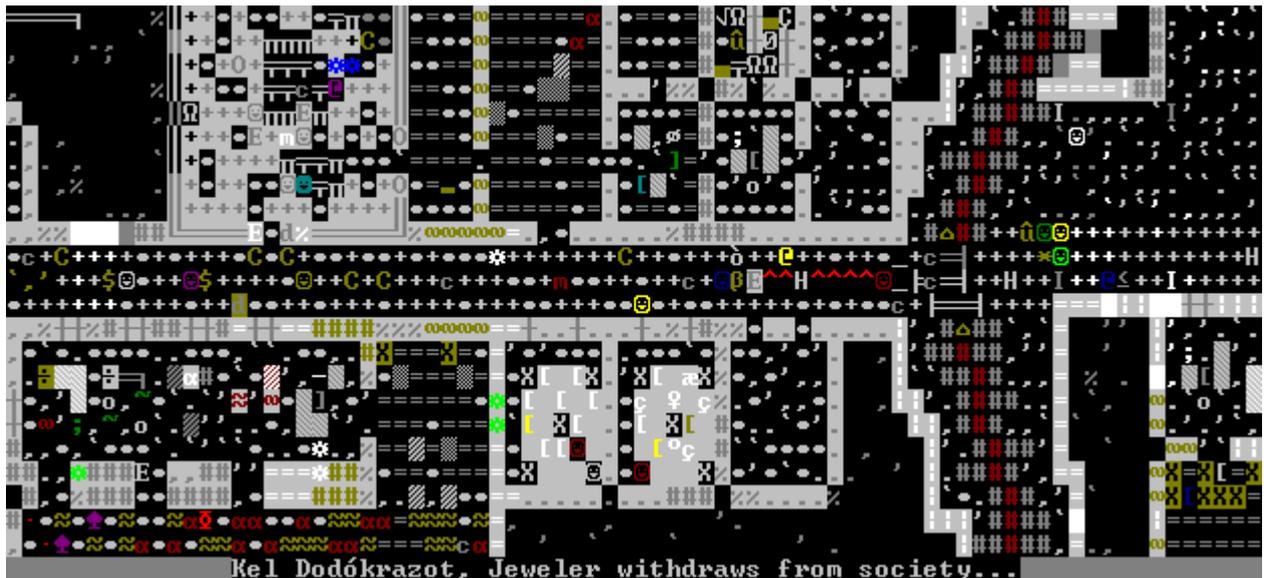


Deux gardes se sont précipités sur le meurtrier, l'un a été mis hors d'état de nuire presque instantanément. L'autre a réussi à encastrier M. Maçon dans le mur.



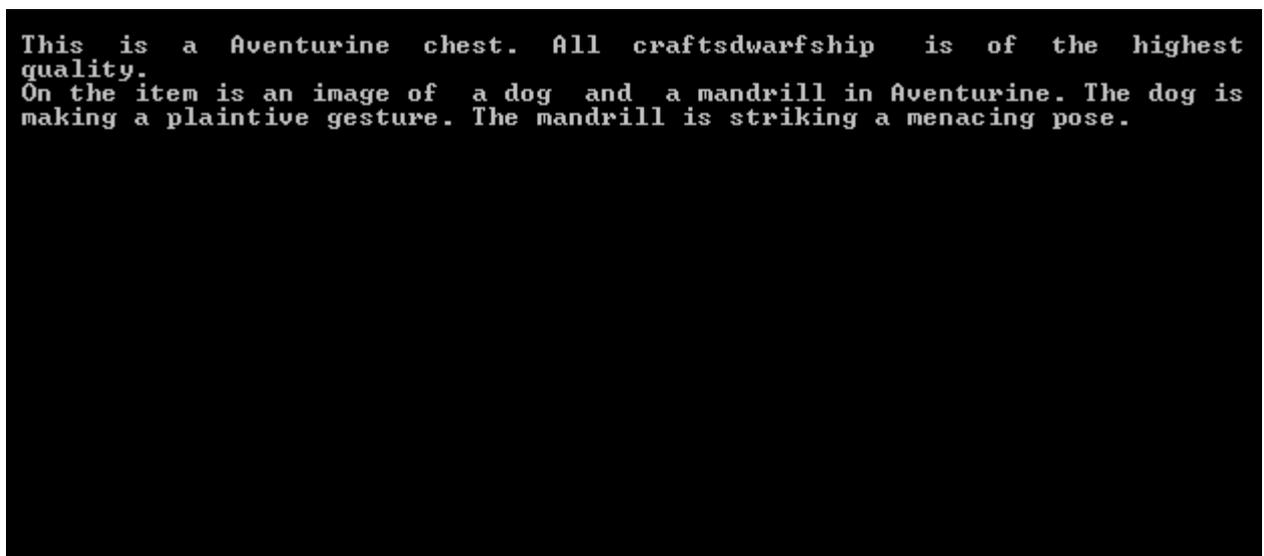
Victoire ! Voilà notre héros et sauveur Eshtan Burialgears et quelques autres archers qui passaient par là, n'ont pas participé à la bataille, mais se sont juste mis là pour la photo.

Un nain est mort, deux vont mourir de leurs blessures. Mais au moins un autre nain pourra prendre possession de son bracelet merveilleux !



Une semaine après ce carnage, un de nos nains s'est pris d'inspiration !

Kel Dodókrazot has begun a mysterious construction!



Et voilà ! C'est amusant, il n'y a ni images d'éléphants, de choses qui brûlent, de nain ou de crime.

It is now summer.

Voilà pour le printemps. J'ai couvert toute l'évasion et le carnage pour ceux intéressés par le combat dans DF. C'est amusant de poser à mi-bataille et de regarder les blessures, sinon on ne voit que les personnages en ASCII qui clignent. Je vais tenter de jouer une saison complète pour la prochaine mise à jour.

Partie 31: par StarkRavingMad

=====

Astronautomicron a posté:

Désolé, je n'ai pas réussi à tenir le délai. 😞

Rien ne s'est passé de toute façon durant le temps où j'ai joué, du coup le suivant devrait avoir plus de chance que moi.

[Note de l'éditeur: Astronautomicron n'a pas réussi à terminer son tour. La forteresse a été remise en l'état de la fin du tour de Sankis et a été donnée à Unknowing, comme si le tour d'Astro n'avait jamais été fait. Pendant le temps mort, StarkRavingMad a été envoyé en exploration dans un univers alternatif de Boatmurdered en mode aventure, pour avoir un autre regard de l'art figuratif que les nains ont produit jusqu'à présent.]

=====

StarkRavingMad a posté:

INTERLUDE

Journal de Ushav Birtarenal, archéologue humain

Entrée 1:

Après une longue recherche, je crois que j'ai enfin trouvé les ruines de la forteresse naine dont j'avais formulé l'hypothèse de l'existence, au milieu des Pointes lissées de la Fierté.

Selon les anciens documents que nous avons trouvés, il se nommait Koganusan en langue naine, ce qui se traduit grossièrement par « Boatmurdered ». Personne ne sait vraiment d'où vient ce nom. Quelle excitation pour toute la guilde ! Nous cherchions cet avant-poste depuis assez longtemps, car il pourrait apporter certains éclairages au sujet d'évènements ayant eu lieu autour de 1050. Nous pourrions peut être trouver des vieux documents ou journaux qui pourraient nous apprendre beaucoup.

Je vais descendre immédiatement dans la caverne pour voir si ce sont vraiment les restes de la forteresse.

Entrée 2:

C'est encore mieux que nous l'imaginions ! La forteresse est vraiment immense, cela devait être un avant-poste de grande importance pour le royaume nain. Je ne sais pas jusqu'à quel profondeur il va, mais il semble être vraiment vaste. Et plus important encore, les nains semblent avoir préservés leurs

histoires, non dans des livres, mais dans la pierre de la forteresse elle-même ! De nombreuses surfaces ont été gravées avec des descriptions d'évènements historiques de l'époque. Nous allons nous efforcer de déterminer de quels types de dessins et les copier à l'aide de charbons pour les ramener à la guilde et dans les Archives.

Je n'arrive pas à imaginer pourquoi cela n'a jamais été fait auparavant !

Entrée 3:

Apparemment, les personnes ici ont traversé des périodes de grand désespoir. Ils semblaient avoir de gros gros problèmes avec les pachydermes locaux :

Rakust Agêk, "The Tomb of Bees"

Engraved on the floor is a superiorly designed image of Zasit Gearedmountain the dwarf and Soarship the Youthful Spasm the elephant by 'Torret Doge' Regunib. Soarship the Youthful Spasm is striking down Zasit Gearedmountain. The artwork relates to the killing of Zasit Gearedmountain by Soarship the Youthful Spasm in Boatmurdered in the early summer of 1056.

Edos Gulgun, "The Amazement of Froth"

Engraved on the floor is an exceptionally designed image of Sodel Lockpainted the dwarf and Lungdespair the Nettle of Meditating the elephant by 'Sankis' Gatinbomrek. Lungdespair the Nettle of Meditating is striking down Sodel Lockpainted. The artwork relates to the killing of Sodel Lockpainted by Lungdespair the Nettle of Meditating in Boatmurdered in the midautumn of 1055.

Dithbishzugobzagstok Tekkud, "The Limp Grand-Muck of Picks"

Engraved on the floor is a superiorly designed image of Kogan Cloisterpeaceful the dwarf and Giftedshears the Ageless Greed the elephant by 'Torret Doge' Regunib. Giftedshears the Ageless Greed is striking down Kogan Cloisterpeaceful. The artwork relates to the killing of Kogan Cloisterpeaceful by Giftedshears the Ageless Greed in Boatmurdered in the early autumn of 1055.

Limulnod, "The Golden Toad"

Engraved on the floor is a masterfully designed image of Unib Mountaintomb the dwarf and Petalnut the Romantic Lucid Drum of Dreaming the elephant by 'Torret Doge' Regunib. Petalnut the Romantic Lucid Drum of Dreaming is striking down Unib Mountaintomb. The artwork relates to the killing of Unib Mountaintomb by Petalnut the Romantic Lucid Drum of Dreaming in Boatmurdered in the midautumn of 1055.

Ce n'est qu'un échantillon, mais il est représentatif. Il y a des dizaines et des dizaines de gravures de nains massacrés par ce qui semble bien être une horde d'éléphants aux noms légendaires. Le carnage semble inimaginable. Je n'arrive pas à concevoir une telle haine chez des éléphants.

Ils semblent s'être battus en retour, et même, parfois gagner.

Furgigabankolad, "The Pulpy Constructive Ghoul"

Engraved on the floor is a finely-designed image of Soarship the Youthful Spasm the elephant and Tekkud Ringgeniuses the dwarf by 'Torret Doge' Regunib. Soarship the Youthful Spasm is making a plaintive gesture. Tekkud Ringgeniuses is laughing. The artwork relates to the mortal wounding of Soarship the Youthful Spasm by Tekkud Ringgeniuses in Boatmurdered in the midsummer of 1056.

Ces attaques de grands éléphants ne donnent pas une vision claire de pourquoi Boatmurdered est tombée. Leur nombre d'habitant a probablement été réduit par ces attaques, sûrement. Et aussi d'autres, qui sont morts de leur blessure ou de faim ou de soif.

Avanraligër, "The Lyrical Silvery River"

Engraved on the floor is an exceptionally designed image of Kel Plainsmirror the dwarf by 'Torret Doge' Regunib. Kel Plainsmirror is withering away. The artwork relates to the dehydration of Kel Plainsmirror in Boatmurdered in the late winter of 1052.

Entrée 4:

Apparemment, le Mandrill était un symbole officiel de leur civilisation.

Ralgomath, "The Silvery Legend"

Engraved is a fine 'Torret Doge' Regunib rendition of a well-designed image of mandrills. The image is the symbol of The Oaken Tomes, a Dwarven civilization.

Les nains de Boatmurdered étaient capables de grandes fabrications artistiques et artisanales.
Quelques exemples de gravures y faisant référence :

Eknaroltud, "The Ugly Stalker"

Engraved on the floor is a finely-designed image of 'StarkRavingMad' Helmsowl's the dwarf and Soundsyrup the Mahogany table by 'Torret Doge' Regunib. 'StarkRavingMad' Helmsowl is raising Soundsyrup. The artwork relates to the creation of Soundsyrup in Boatmurdered by 'StarkRavingMad' Helmsowl in the early summer of 1052.

Thebiludril Kovath, "The Silky Ox of Bushels"

Engraved on the floor is a finely-designed image of The Land of Sweetness the small gold chain leggings by 'Torret Doge' Regunib.

J'ai trouvé quelques pièces, de bonne facture, qui décrivent les relations entre Boatmurdered et d'autres villes naines.

Kimmelbil 1055 silver coins [8]

This is a stack of 8 Kimmelbil 1055 silver coin.
This is the silver currency of Kimmelbil from the year 1055. On the front of the coin is an exceptionally designed image of dwarves. The dwarves are laboring. The artwork relates to the foundation of Hametick by The Systemic Spry Bolts of Pulling of The Oaken Tomes in 4. On the coin's back is a masterfully designed image of dwarves and dwarves. The dwarves are speaking with the dwarves. The artwork relates to the visit of merchants from The Oaken Tomes to The Oaken Tomes at Boatmurdered in the late autumn of 1054.

Entrée 5:

J'ai entendu des sons, provenant de plus profond dans la montagne ! Peut être quelques restes de cette ancienne civilisation subsistent ! Les nains pourraient ils s'être retirés plus profond dans la montagne, et coupés tout lien avec le monde extérieur ? C'est fascinant ! Je vais voir immédiatement d'où proviennent ces sons.

=====++o+++\$||
+++++++|+000+|+*||

You give into pain.

The troll punches You in the left lower leg with her right hand!

It is broken!

The troll punches You in the right lower arm with her right hand!

It is bruised!

The troll punches You in the head with her right hand!

It is battered!

The troll grabs You by the fourth toe, left foot with her left upper arm!

The troll punches You in the head with her left hand!

It is broken!

The troll punches You in the left upper arm with her left hand!

It is broken!

The troll punches You in the left upper leg with her right hand!

It is battered!

The troll punches You in the right upper leg with her left hand!

It is bruised!

The troll releases the grip of The troll's left upper arm on Your fourth toe, left foot.

The troll punches You in the lower body with her right hand!

It explodes in gore!

You have been struck down. [DONE]

Ishau Birtarenal Unconscious

Partie 32: par StarkRavingMad

doop de doo, quel massacre



doop de doo, Vite, fuir et se soigner !



doop de doo, encore du massacre

```
You charge at the naked mole dog!  
You bash The naked mole dog in the head with your iron war hammer!  
It is mangled!  
The naked mole dog's left eye has been blackened!  
The naked mole dog's left ear has been broken!  
The naked mole dog's neck has been broken!  
The naked mole dog is propelled away by the force of the blow!
```

doop de doo

```

You bash The naked mole dog in the upper body with your iron war hammer!
It is broken!
The naked mole dog's left lung has been pierced!
The naked mole dog's liver has been mangled!
The naked mole dog is propelled away by the force of the blow!

```

doop de...et merde.

```

It is mangled!
Your liver has been badly torn!
The naked mole dog latches on firmly!
The troglodyte punches You in the left hand with his left hand!
It is battered!
The naked mole dog bites You in the right upper leg!
The shot glances away.
The naked mole dog bites You in the left lower arm!
The shot glances away.
The troll punches You in the right upper arm with her right hand!
It is battered!
The antman punches You in the left upper arm with her second right hand!
The shot glances away.
The antman punches You in the upper body with her second right hand!
The shot glances away.
The naked mole dog shakes You around by the upper body!
A chunk is torn away!
You have been struck down. [DONE]

```

C'est plutôt amusant, si on regarde les gravures, il permet d'accéder à la liste des légendes [Note du traducteur : les « légendes » est un mode de jeu de DF qui permet de consulter l'histoire du monde dans lequel on évolue. Une option de création du monde permet de ne voir que l'histoire du monde présent, et il faut donc découvrir par soi-même et au fur et à mesure le passé et l'histoire de mondes perdus] non découvertes.

Les gens :

```

Historical Figures
? `StarkRavingMad` Zonidor, "`StarkRavingMad` Helmsnows" b. 987 d. 1056
Kel Zimkelònul, "Kel Plainsmirror" b. 987 d. 1052
"" b. 1053 d. 1053
Óxstrumtad, "Slidteeth" b. 1027
Tun Bûnemstukos, "Tun Soothedrazors" b. 976 d. 1053
Tosid Zirilkulet, "Tosid Fireyabbey" b. 991 d. 1054
? Ikudoltud, "Reignedstalked" b. 1026 d. 1054
Fath Giginlimul, "Fath Fliergold" b. 986
? Relonrazes, "Royalhairs" b. 1025 d. 1054
"" b. 1054 d. 1054
Úrvad Fathdumat, "Úrvad Sackroughness" b. 972 d. 1055
Kogan Oddombisól, "Kogan Cloisterpeaceful" b. 979 d. 1055
? Egenbithit Gataldal, "Giftedshears the Ageless Greed" b. 1028
Sodel Thaklogem, "Sodel Lockpainted" b. 970 d. 1055
? Uunomônor Rotik An, "Lungdespair the Nettle of Meditating" b. 1039 d. 1056
Unib Onolrakust, "Unib Mountaintomb" b. 972 d. 1055
? Rithulishlum âbirekirtalin Nâzom, "Petalnut the Romantic Luci" b. 1036
? Ôssekkeskal, "Councilshoot" b. 1030 d. 1056
? Enolsheget, "Grizzlehorn" b. 1036 d. 1056
Zasit Olononol, "Zasit Gearedmountain" b. 994 d. 1056
Enter: select an option. Space: done. p: export current map.

```

Les œuvres d'art:

Art

Istbarössek, "The Rosy Councils"
Unobilusomoth, "The Mellow Everseeing Laziness"
Lîlarunib Galthor, "The Patterned Rag of Deserting"
Ulingraz Erok, "The Crazy Tooth of Plants"
Sosadbukith Lathon, "The Ivory Turmoils of Myth"
Goshîtsavot, "The Impure Stance"
Dizeshrûkalotel, "The Trim Eerie Hay"
îtat Eb, "The Chill of Suckers"
Fak Rigôth, "The Drain of Crafts"
Erar Okol, "The Leader of Voicing"
Idgagnin, "The Subordinate Toes"
Limâbirlokum Kèbmak, "The Wispy Romantic Spear of Garnish"
Ilusnoth Zasgin, "The Everseeing Slave of Toast"
Anzishbiban, "The Alchemical Ball"
Ralgomath, "The Silvery Legend"
Dumatgosterlikot Doren, "The Rough Hoary Ink of Diamonds"
Adistamfikod, "The Sunny Light Glaze"
Isdenabaldatandumat, "The Watchful Pale Iron-Roughness"
Rakust Agêk, "The Tomb of Bees"
Ral Ozor, "The Silver of Subtlety"

Enter: select an option. **Space:** done. **p:** export current map.

L'histoire de Boatmurdered (de ce que j'ai découvert pour l'instant)

Koganusân, "Boatmurdered"

Boatmurdered was a mountain fortress. Only the barest fragments of this amazing story have been uncovered. It is one of the great untold tales of our times.

In the early spring of 1051, The Persuasive Bodices of The Oaken Tomes founded Boatmurdered.

In the early summer of 1052, Soundsyrup was created in Boatmurdered by 'StarkRavingMad' Helmsnows.

In the late winter of 1052, Kel Plainsmirror died from thirst in Boatmurdered.

In the early summer of 1053, was struck down by Slidteeth in Boatmurdered.

In the midautumn of 1053, Tun Soothedrazors bled to death in Boatmurdered.

In the late summer of 1054, Tosid Fireyabbey drowned in Boatmurdered.

In the early autumn of 1054, Reignedstalked bled to death, slain by Fath Fliergold in Boatmurdered.

Koganusân, "Boatmurdered"

In the late autumn of 1054, merchants from The Oaken Tomes visited The Oaken Tomes at Boatmurdered.

In the early winter of 1054, Royalhairs was struck down in Boatmurdered.

In the late winter of 1054, was struck down in Boatmurdered.

In the early spring of 1055, Urvad Sackroughness drowned in Boatmurdered.

In the early autumn of 1055, Kogan Cloisterpeaceful was struck down by Giftedshears the Ageless Greed in Boatmurdered.

In the midautumn of 1055, Sodel Lockpainted was struck down by Lungdespair the Nettle of Meditating in Boatmurdered.

In the midautumn of 1055, Unib Mountaintomb was struck down by Petalnut the Romantic Lucid Drum of Dreaming in Boatmurdered.

In the midspring of 1056, Councilshoot was struck down in Boatmurdered.

Koganusân, "Boatmurdered"

In the midspring of 1056, Grizzlehorn was struck down in Boatmurdered.

In the early summer of 1056, Zasit Gearedmountain was struck down by Soarship the Youthful Spasm in Boatmurdered.

In the midsummer of 1056, ònul Dawnsmiths was struck down by Soarship the Youthful Spasm in Boatmurdered.

In the midsummer of 1056, Zas Hammercudgel was struck down by Eatmysterious the Spasm of Rising in Boatmurdered.

In the midsummer of 1056, Eatmysterious the Spasm of Rising was struck down by Clobberedweaver in Boatmurdered.

In the midsummer of 1056, Soarship the Youthful Spasm bled to death, slain by Tekkud Ringgeniuses in Boatmurdered.

In the early spring of 1058, Ushav Boilbodice was struck down by Springstand in Boatmurdered.

In the early spring of 1058, Sigun Crossedpapers bled to death, slain by

Koganusân, "Boatmurdered"

Gazeswims in Boatmurdered.

In the late spring of 1058, Axod Rooterbridle bled to death, slain by Breachedbore in Boatmurdered.

In the early summer of 1058, Meraca Ripemartyred was struck down by Earthenflooded in Boatmurdered.

In the early summer of 1058, Ustgast Breakstalker was struck down by Diamondsmiths in Boatmurdered.

In the midsummer of 1058, Oxdu Blazesunder was struck down by Seizurelegend in Boatmurdered.

In the early winter of 1058, Diamondsmiths was struck down by Dastot Goldenfatal in Boatmurdered.

In the early winter of 1058, Breachedbore was struck down by Dastot Goldenfatal in Boatmurdered.

In the early winter of 1058, Seizurelegend was struck down by Dastot

C'est assez cool, je n'avais jamais essayé d'explorer une forteresse aussi profondément. Vous pouvez cliquer sur les œuvres artistiques et les gens qui sont dans la liste en mode légende et regarde ce que ça dit. Une fois que j'ai exploré assez profondément et que j'aurais trouvé plus de sculpture, si cela intéresse quelqu'un, je pourrais charger la partie et les gens pourront aller voir en mode légende et lire toutes les gravures proprement !

Partie 33: par StarkRavingMad

Voilà comment se rendre à Boatmurdered en partant de la carte principale, pour ceux qui voudraient l'explorer en mode aventure avec une des sauvegardes. J'ai mis un sacré bout de temps à la trouver dans un premier temps, du coup je me suis dit que j'allais écrire ça pour qui voudrait aller y jeter un œil.

Créez un nain au départ de Kinmelbil. Vous commencerez probablement à Mothrim's ou Hametick (les deux sont en dessous). Hametick était sur des pièces que j'ai trouvées à Boatmurdered comme étant une ville avec laquelle nous commerçons, donc je pense que c'est probablement le lieu le plus proche.



Dirigez vous vers le sud, au travers du Marais pâle des sauveurs. Vous marcherez un bon moment vers le sud, jusqu'à atteindre l'eau.



Ensuite, droit vers l'est en suivant l'eau, et continuez vers le sud en suivant la bordure du lac.



Continuez vers le sud autant que vous pouvez, et vous finirez dans la Jungle basique des destructeurs.



Attention aux tigres. 😞



Continuez vers le sud, jusqu'à atteindre des montagnes. Ce sont les collines lisses de la fierté !



Suivez la bordure ouest de la montagne, et vous trouverez Boatmurdered.



Bienvenue chez vous !

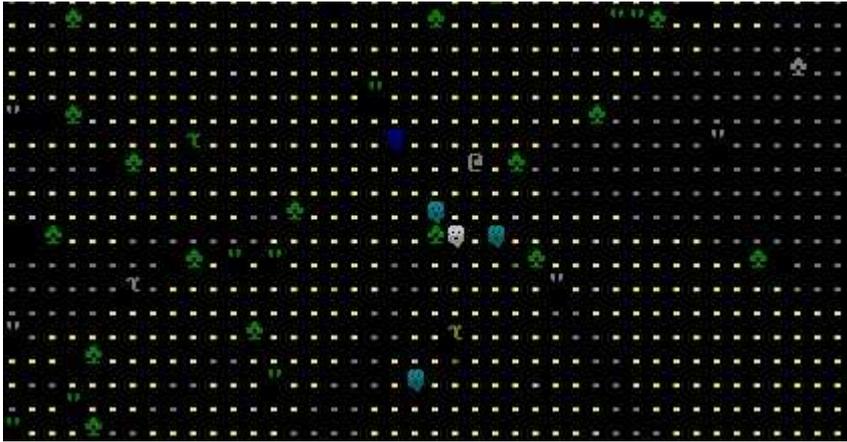


Partie 34: par StarkRavingMad

Dernière mise à jour d'archéologie naine :

(et juste à temps, puisque le jeu a repris).

Il n'y avait pas moyen d'aller plus profondément dans la forteresse seul. Du coup, j'ai eu une idée brillante.

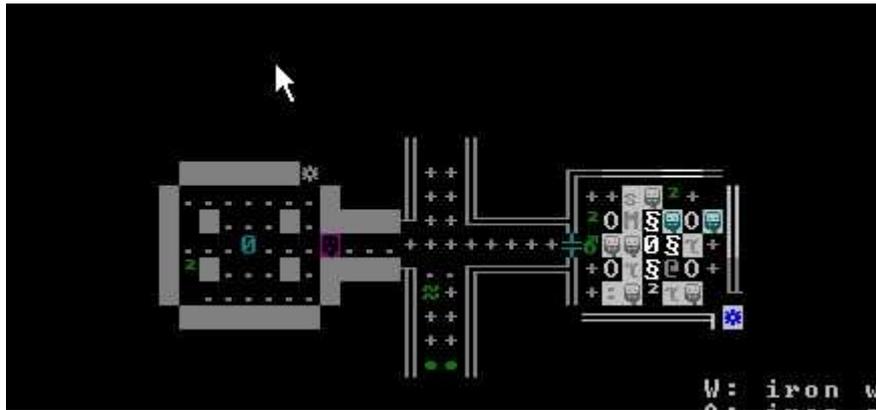


Embaucher une armée.

Les choses vont bien mieux avec 6 nains d'élite à ses côtés.

```
The Axedwarf hacks at The troll in the upper body with his iron battle
axe!
It is cloven asunder!
The troll is propelled away by the force of the blow!
The troll slams into an obstacle!
Listurmin, troll has been struck down.
The Swordsdwarf hacks at The troglodyte in the right lower leg with her
iron short sword!
The right lower leg flies off in a bloody arc!
The Axedwarf hacks at The troglodyte in the head with his iron battle
axe!
It is mangled!
The troglodyte's right eye has been slashed out!
The troglodyte is propelled away by the force of the blow!
The troglodyte slams into an obstacle!
The Axedwarf hacks at The troglodyte in the upper body with his iron
battle axe!
It is cloven asunder!
The troglodyte is propelled away by the force of the blow!
The Swordsdwarf stands up.
The troglodyte slams into an obstacle!
The troglodyte has been struck down.
You stand up.
```

Avec ces nains à mes côtés, j'ai taillé mon chemin dans la forteresse, et j'ai trouvé tout ce que je cherchais, tous les sites de gravure, comme les salles à manger et les tombes.



Et jusqu'au magma.



Voici, donc, quelques gravures assez intéressantes que j'ai vues.

L'amour d'un nain pour des chiens immortalisé. 😊:

Bàgoz Sined, "The Slime of Sweat"

Engraved on the wall is a finely-designed image of Ingish Wheelsidol the dwarf and two dogs by 'Torret Doge' Regunib. Ingish Wheelsidol is embracing the two dogs.

Les gravures « nain est en train de parler à un nain/elfe/autre » semblent être des documents indiquant la venue de caravane pour le commerce.

Lolokäkim, "The Granite Brilliances"

Engraved on the wall is an exceptionally designed image of elves and dwarves by 'Torret Doge' Regunib. The elves are speaking with the dwarves. The artwork relates to the visit of merchants from The Fangs of Confederacy to The Oaken Tomes at Boatmurdered in the midspring of 1054.

Certains sont forts en histoire:

Sakub Inen, "The Dumpling of Hills"

Engraved on the wall is a finely-designed image of Bewa Kindnesstarnished the demon by 'Torret Doge' Regunib. Bewa Kindnesstarnished is cringing. The artwork relates to the imprisonment of Bewa Kindnesstarnished in adamantine deep within The Smooth Points of Pride in a time before time.

Le siège gobelin:

Sumun Gishdist, "The Griffon of Freezing"

Engraved on the wall is a superiorly designed image of goblins and dwarves by 'Torret Doge' Regunib. The goblins are fighting with the dwarves. The artwork relates to the attack on The Persuasive Bodices of The Oaken Tomes at Boatmurdered by The Lucid Sin in the early winter of 1055.

Et, enfin, BEAUCOUP de gravures au sujet de la grande inondation de magma en 1057.

Sosmil Kasith, "The Lice of Prowling"

Engraved on the floor is a superiorly designed image of Royalhairs the elephant by 'Torret Doge' Regunib. Royalhairs is screaming. The artwork relates to the killing of Royalhairs in Boatmurdered in the early winter of 1054.

Egarsholil Biban, "The Old Stick of Balls"

Engraved on the wall is an exceptionally designed image of Zasit Slingpaint the dog by 'Sankis' Gatinbomrek. Zasit Slingpaint is burning. The artwork relates to the scalding of Zasit Slingpaint in Boatmurdered in the midwinter of 1057.

Thubilokbod, "The Nasty Doom"

Engraved on the floor is an exceptionally designed image of Ās Nightcopper the dwarf by 'Sankis' Gatinbomrek. Ās Nightcopper is melting. The artwork relates to the burning of Ās Nightcopper in magma in Boatmurdered in the midwinter of 1057.

Ralzassakub, "The Silvery Crystalline Dumpling"

Engraved on the wall is a masterfully designed image of Thîkut Stoodearth the dwarf by 'Sankis' Gatinbomrek. Thîkut Stoodearth is screaming. The artwork relates to the burning of Thîkut Stoodearth in magma in Boatmurdered in the midwinter of 1057.

Angkosh, "The Red Slaughter"

Engraved on the floor is an exceptionally designed image of Sibrek Mawdoors the dog by 'Sankis' Gatinbomrek. Sibrek Mawdoors is melting. The artwork relates to the scalding of Sibrek Mawdoors in Boatmurdered in the midwinter of 1057.

Je vous laisse maintenant la suite pour la reprise du jeu de succession, qui a déjà repris d'ailleurs

Partie 35: par Unknowing

2 de Granit 1058:

Cela fait bien deux semaines que Mère m'évite, mais je suis décidé. C'est dommage qu'elle ne comprenne pas les tribulations d'un jeune conteur comme moi. Pour qui se prend elle en disant que je dois « trouver un vrai travail » ou quitter la maison ? Mes collègues et moi ne faisons pas que jouer aux sorciers et magiciens, nous étions en train de formuler des idées pour la prochaine Œuvre littéraire collective !

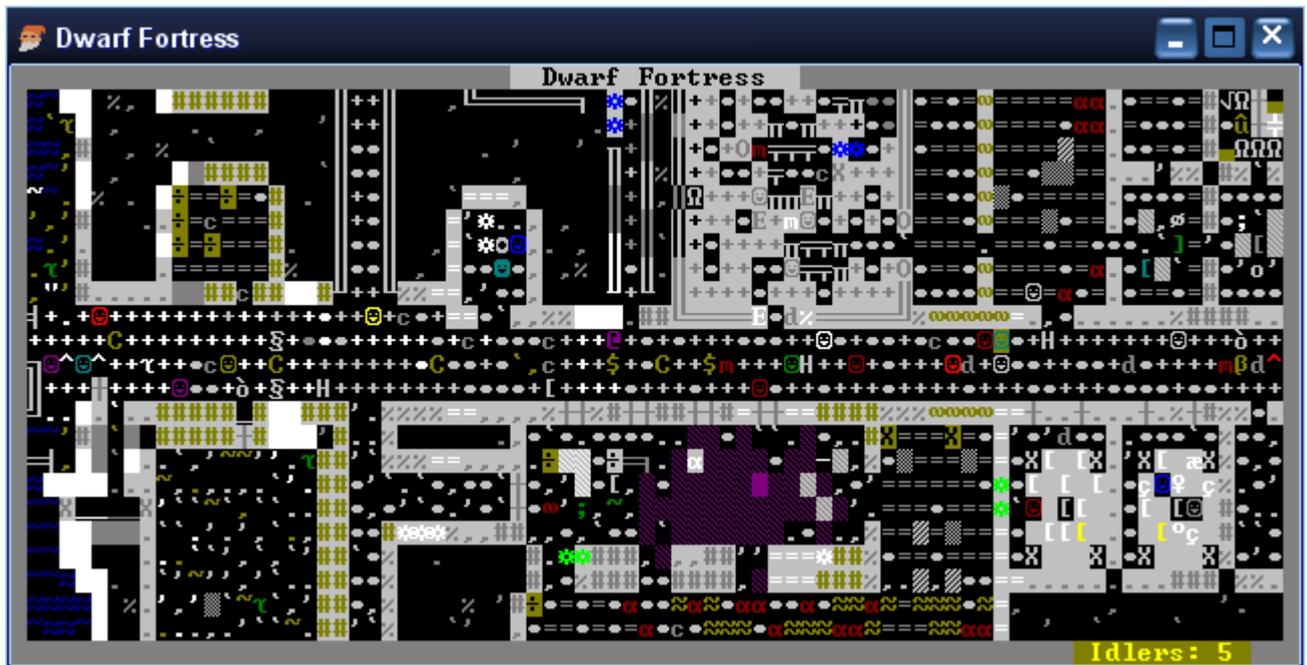
5 de Granit, 1058:

Mes voyages m'ont porté jusqu'à la ville naine de Boatmurdered. Ma petite taille et ma large barbe m'ont fait accepter comme l'un d'eux, c'est déjà bien. Leur architecture, efficace et cependant magnifique m'a laissé sans voix.



8 de Granit, 1058:

Les nains ne semblent pas connaître le jeu des sorciers et magiciens, mais les récits de mes exploits comme magicien voyageur ont été bien reçus. Au vu de la mort récente de feu leur dirigeant estimé, ils m'ont proposé de diriger le développement de leur cité. Bien sûr, j'ai accepté. Et Mère qui disait que je n'arriverais jamais à rien !



Mi printemps, 1058:

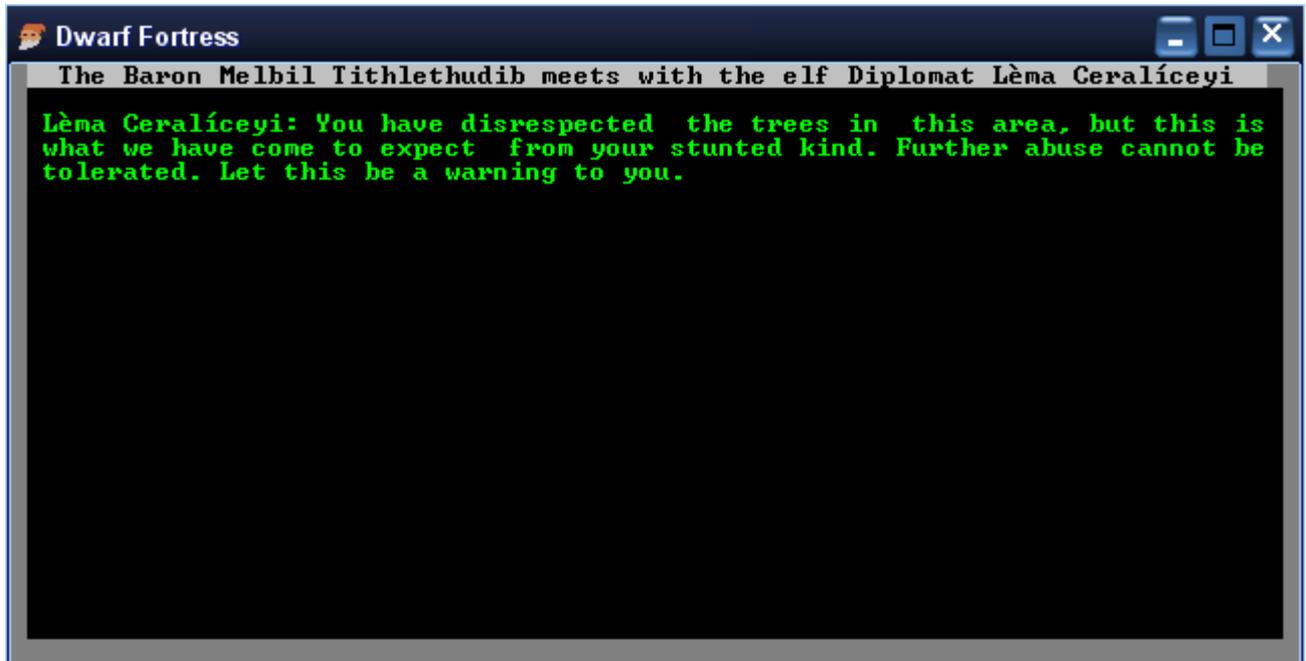
La construction de Saint-Serimon, le temple sacré des dieux, est bien avancé. Les nains, malheureusement, n'arrivent pas à reconnaître l'intérêt du succès de ce projet. Je serais bientôt le premier homme à réaliser une réplique exactement du lieu le plus célèbre de « Sorciers et magiciens ». Toutefois, les nains semblent apprécier mon talent en architecture.



Fin du printemps, 1058:

Les dernières semaines ont été décevantes. Les marchands elfes qui sont arrivés il y a 10 jours sont partis, le visage livide, ce matin. Ils ont été assez frappés par la voracité de notre industrie du bois lors du chemin jusqu'à notre humble demeure...

Les tentatives visant à les consoler n'ont fait qu'empirer les choses, et ils ont très mal pris mon offrande de jolies boucles d'oreilles en arrêtes de poisson. Hélas, j'aurais tellement aimé entendre les jolies chansons mélodieuses des elfes dans S&M.



Début de l'été, 1058:

Cet endroit commence à m'ennuyer. Pas UN SEUL nain sur toute la population ne connaît les merveilles de Sorciers et Magiciens. Tous mes essais de leur apprendre ont été un échec patent, couplé de moqueries. Personne ne semble comprendre l'importance de S&M. J'ai ordonné la construction d'un pont au dessus du magma. L'espace de l'autre côté a une ambiance parfaite pour être un site de mes prochaines tentatives pour amener l'univers de S&M à la réalité.



Mi-été, 1058:

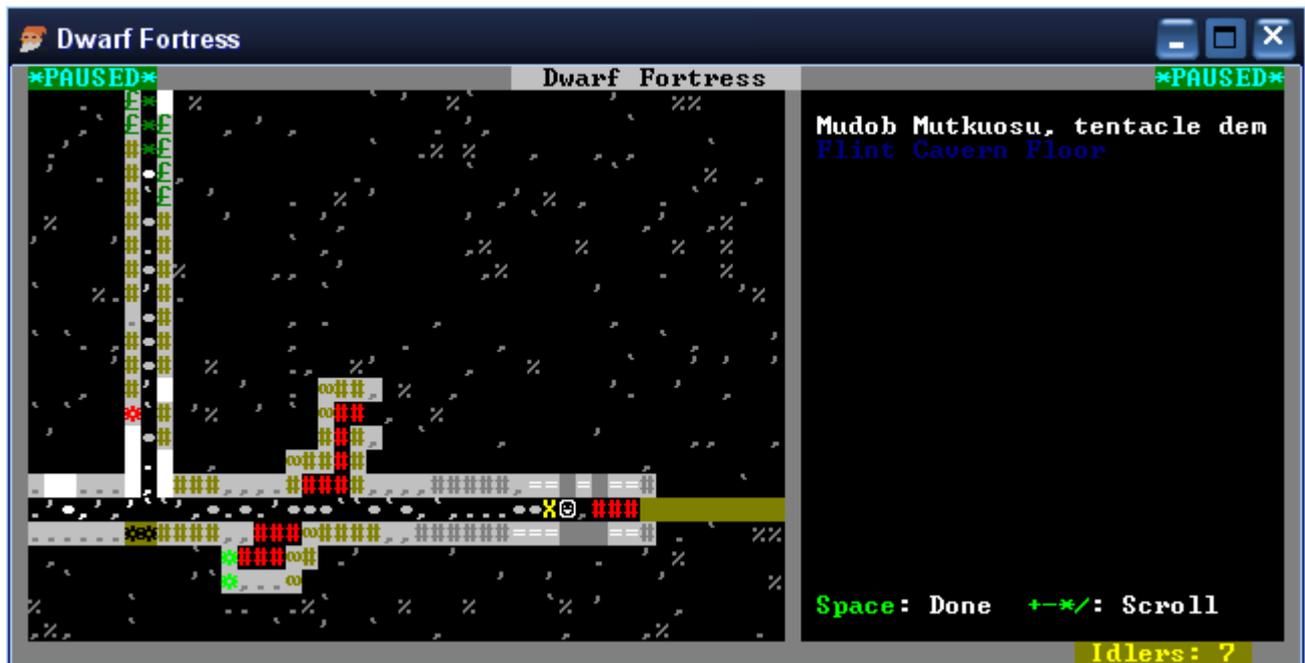
Les nains semblent nerveux alors que la construction progresse plus profondément dans la montagne. Je les ai assuré que ma magie était assez puissante pour vaincre toute créature qui pourrait rôder dans les profondeurs.



Partie 36: by Unknowing

Fin de l'été, 1058:

Le malheur nous a frappé ! Les progrès pour atteindre l'antichambre des Ténèbres se sont stoppés net lorsque les habitants des abysses, attirés par la morne atmosphère de la structure sont venus. Avant que j'aie pu amener de l'aide, il était déjà trop tard pour nos pauvres mineurs. Les halls résonnèrent longtemps d'un mélange de cris indescriptibles, signe des atrocités que les nains eurent à endurer avant de succomber à la douce mort. Le bon côté des choses est que les progrès sur mon roman avancent de façon exponentielle.



Fin de l'été, 1058:

La situation empire encore. Les démons sans cesse empiètent sur la forteresse elle-même. Mes tentatives d'utiliser la magie pour les repousser échouent. Jamais, oh grand jamais, avant, je n'avais eu à enchaîner une telle malchance dans le lancer aux dés ! Les gardes se sont déployés pour se battre à mes côtés, pendant que je me repose pour restaurer mon stock de missiles magiques.



Début de l'automne, 1058:

Je crois que toute la forteresse commence à douter de mes capacités de leader. J'avoue, mes échecs inopportuns de ma magie étaient forts regrettables, mais j'étais à même de guider (à distance) les gardes de la forteresse à la victoire face aux démons. Toute comme par ailleurs, la bataille se passa de manière plutôt tranquille. Je n'ai que peine à comprendre pourquoi les nains vivent dans une telle peur de ces créatures des profondeurs.

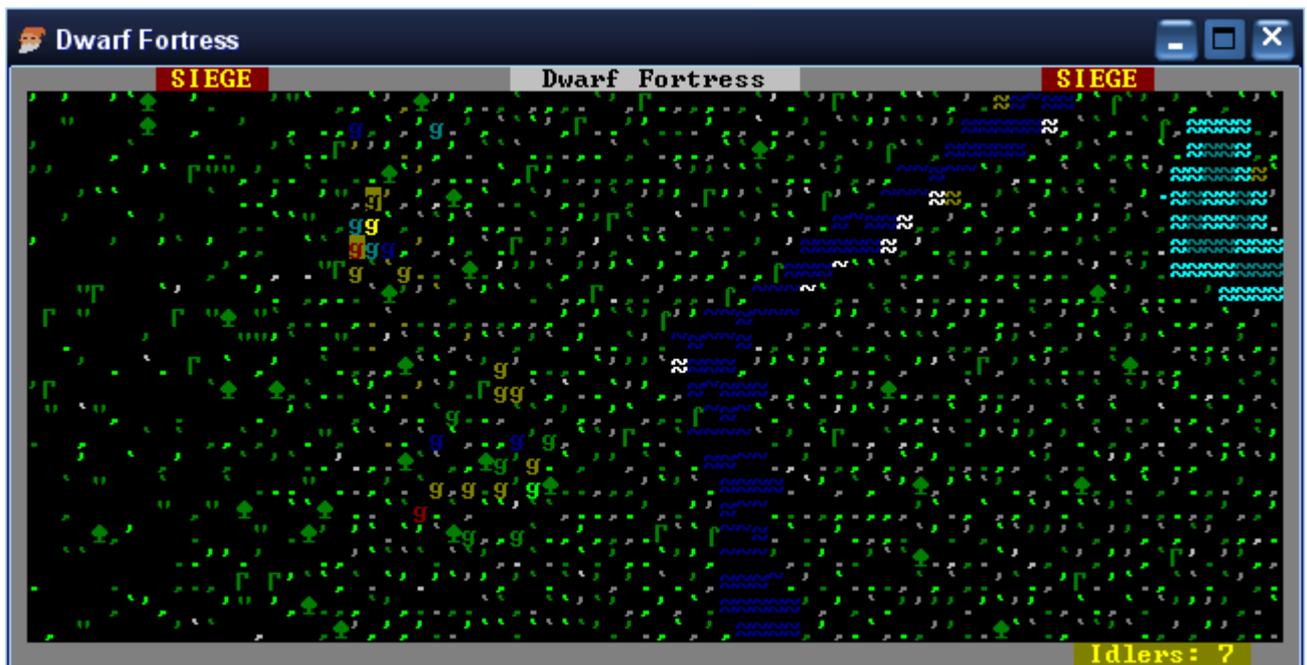




Partie 37: par Unknowing

Mi automne, 1058:

Je pensais qu'après la défaite des monstres tentaculaires, je pourrais enfin me reposer et améliorer ma réputation. Hélas, cela ne devait pas être. Cinq jours à peine plus tard, un fermier revint à la cité avec des nouvelles terribles. Des Gobelins, envieux de la gloire et fortune que j'ai amenées avec moi, étaient en route avec l'intention de faire siège de la place.



Fin de l'automne, 1058:

Les nains continuent d'aller et venir comme d'habitude, en dépit de la présence des gobelins juste au dehors de la forteresse. Ils croient que l'intelligence des gobelins ne parviendra pas à surpasser le pouvoir défensif d'une porte de technologie naine. Je n'en suis, cependant, pas sûr. Ce soir, je tirerai aux dés pour déterminer la capacité des gobelins à deviner une méthode pour casser la porte.

Fin de l'automne, 1058 :

Comme prévu, j'avais raison. J'ai tiré un 20 naturel pour le chef goblin, et par conséquent, la porte sera brisée ce soir. Il y a un trou de 20 minutes entre les rondes des gardes juste avant minuit. Les préparations sont presque terminées.

Début de l'hiver, 1058:

Après plusieurs jours, l'ensemble des gobelins a été repoussé de la ville ou tués. Même si personne ne sait comment les gobelins ont pu rentrer dans la forteresse, mes capacités de leader ont été une fois de plus remises en question. Une fois que leur recherche sur les événements de l'année dernière sera terminée, je serais convoqué devant un tribunal pour être interrogé.



Mi hiver, 1058:

Une décision a été prise. Le tribunal a statué que tous les problèmes et tragédies que nous avons affronté cette année sont de ma faute. Cependant, grâce aux liens de fraternité entre les nains, je ne serais pas exécuté ou exilé. Je devrais par contre gagner ma vie comme artisan ou travailleur...ou mourir de faim. La situation me semble étrangement familière, finalement, mais cette fois-ci j'endurerais ce traitement inhumain ! Mon roman est terminé, et mon ascension comme grande plume est à portée de main. Il faut juste que je trouve un éditeur...

Sankis a posté:

Dis-moi que Sankis est toujours en vie. DIS-MOI QU'IL EST TOUJOURS VIVANT !

Unknowning a posté:

Sankis est toujours vivant, et est devenu un gros connard prétentieux. Comme si, genre, j'allais apprendre la gravure avec lui.

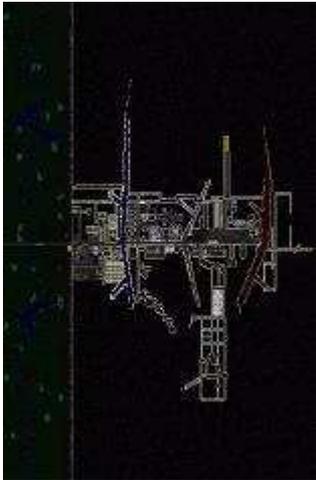
Dwarf Fortress

Dwarf Fortress

```
goblin Bowman. x2
Olin Shovethmomuz, Craftsdwarf cancels Weave Thread into Silk:
Interrupted by goblin Bowman.
Logem Munèstedëm, Craftsdwarf cancels Pickup Equipment: Interrupted by
goblin Bowman.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece! x3
Logem Munèstedëm, Craftsdwarf cancels Pickup Equipment: Interrupted by
goblin Bowman.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece! x2
Libash Olonlulâr, Dungeon Master has altered the prices of goods.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece!
Logem Munèstedëm, Craftsdwarf cancels Pickup Equipment: Interrupted by
goblin Bowman.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece! x21
Uucar Nîlesiden, Manager has altered the prices of goods.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece! x3
Kadol Sibrekstul, Craftsdwarves Guild has altered the prices of goods.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece! x2
Datan Akrulgigin, Stray cat (Tame) has adopted Zasit Sibrekral, Mayor.
'Sankis' Gatinhomrek has engraved a masterpiece! x3
It has started raining.
```

Partie 38: par Cross Quantum

Vu que je travaille (dors) sur mon tour, voici une carte de la forteresse telle qu'elle est actuellement :



<http://lparcive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%201-37/map865.png>

22 d'Obsidienne, 1058

Oh, journal, c'est arrivé encore. La police ont trouvé ma réserve de drogue de rat (*Note du traducteur : Rat weed, en anglais, une plante qui existe dans DF, jeu de mot avec « weed », cannabis*). Ce crétin (Je veux dire, bon, je sais que la barbe est la norme dans notre société, mais est ce qu'il pourrait au moins se la laver de temps en temps ?) a marmonné deux ou trois trucs dans sa barbe au sujet de 3 coups de je ne sais quoi. Je ne sais pas, je ne sais rien non plus au sujet du bowling ou du poker. Le côté positif c'est qu'ils ont trouvé magnifiques mes rideaux importés de chez les elfes, qui se marient à la perfection avec la couleur lilas du bord de mes fenêtres ; ils en sont malades !

24 d'Obsidienne, 1058

Oh mon dieu ! La police est revenue et a déclaré que j'allais être expulsé de l'Université ! C'est *tellement* injuste. Je suis convoqué sur le champ au bureau du doyen ! Il n'y a pas moyen que quelqu'un de ma trempe soit viré pour quelque chose d'aussi trivial.

24 d'Obsidienne, 1058

Le doyen a déclaré qu'il ne pouvait rien y faire ! Laissez-moi vous le dire, je lui ai fait tout mon numéro ! Je lui ai rappelé que c'était moi qui ai eu l'idée de la « fontaine de l'école dont l'eau est transformée en pouding garnie de merdes d'humains, nains et elfes en forme d'angelots » qui a eu tellement de retombée presse l'année dernière. Que pense t'il de la publicité que cela a rapporté à l'Université de Glazedloins, et comment cela a repoussé tous ces ingrats qui ont tellement d'*argent*, mais aucun *goût* ! Je pense que cela a dû lui rafraîchir la mémoire, car il

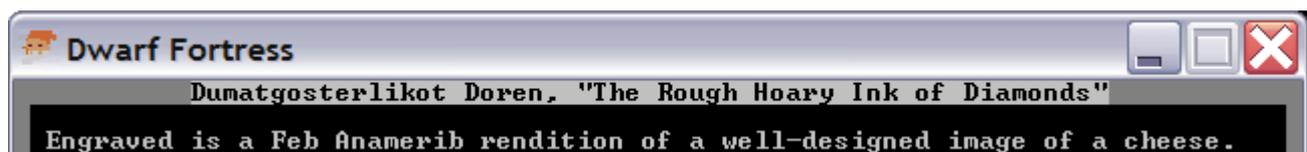
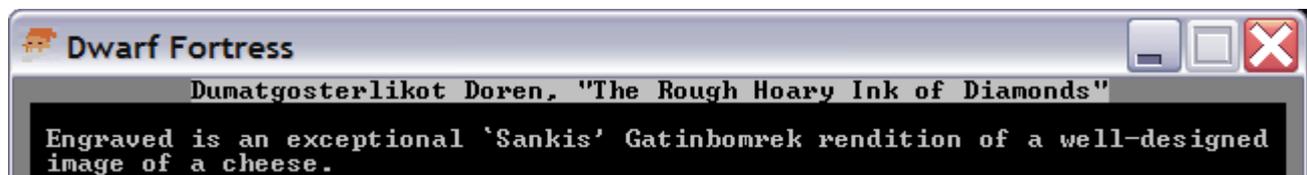
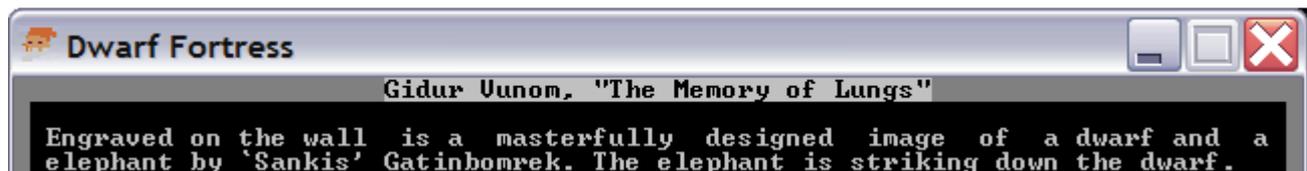
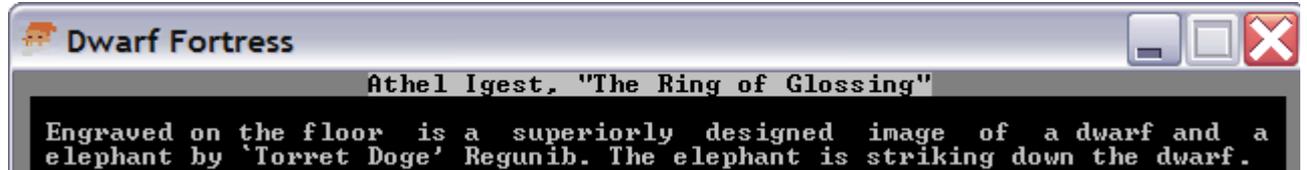
m'a souri, et il m'a dit qu'il se souvenait d'un emploi qui allait s'ouvrir dans un nouvel avant-poste. Il a dit aussi que je serais parfait pour ça, et que je le **méritais** ! Il a aussi dit qu'il m'en reparlerait !

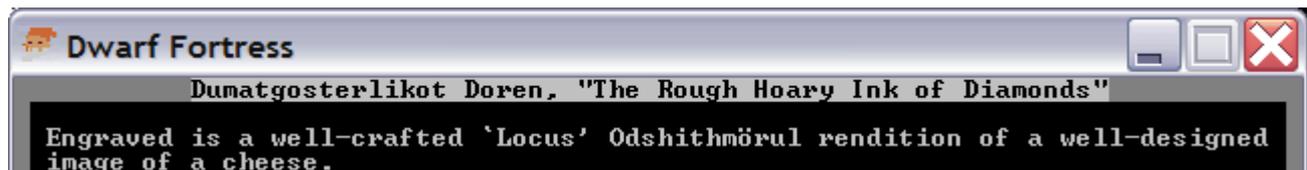
25 d'Obsidienne, 1058

J'ai trouvé un mot dans ma boîte aux lettres ce matin. C'était le doyen. Apparemment cet endroit est une ville, qui s'appelle Boatmurdered. Oh, mon dieu, je déteste *tellement* tous ces urbanistes qui donnent des noms stupides à leurs villes, du genre « faussement pastoral ». Bon, de toute façon, apparemment, cet endroit semble avoir besoin d'un rafraîchissement. Quelque chose au sujet de la décoration d'intérieur, qui semble très fixée sur des éléphants, pour une raison qui m'échappe. Ils ont besoin de nouvelles têtes pour revigorer leurs lieux de vie ! J'ai acheté des tickets pour la prochaine caravane dès maintenant, et je pars dans une heure. Si tout se passe bien, j'arriverais pour le 1^{er} du mois prochain !

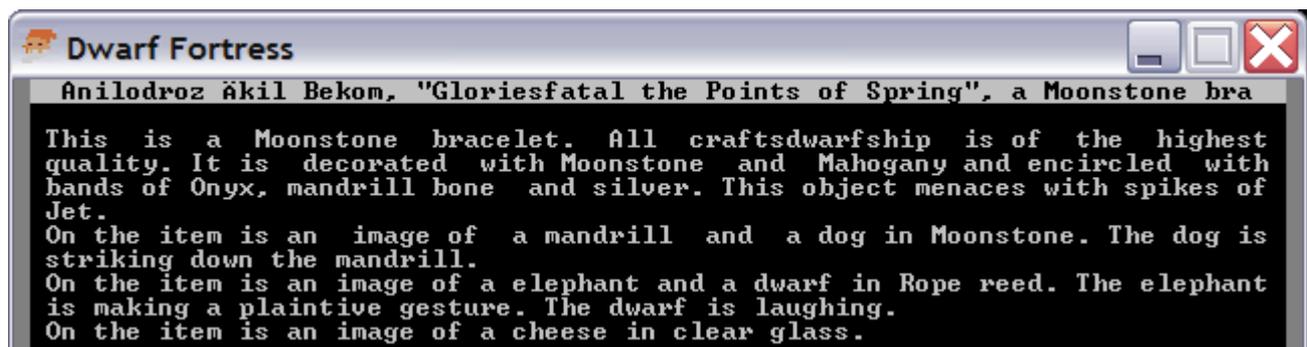
1^{er} de Granit, 1059.

Et me voilà à nouveau, mon journal ! J'ai fait le tour de la forteresse, et laissez moi vous dire que c'est pi-to-yable. Nous avons tous dans la famille quelqu'un qui aime graver des événements historiques, du coup j'ai ajouté quelques copies au charbon de gravures typiques d'ici.





Apparemment, les deux évènements les plus importants ici sont les éléphants, et le fromage. En regardant mieux le fromage, en fait, ils ne dessinent pas un fromage, mais la copie d'autres images de fromage. Quel (fr)hom(m)age ! Intrigué, j'ai poursuivi mes recherches sur l'histoire de l'art de ce lieu. J'ai découvert cet artefact qui semble être l'inspiration de tous les imitateurs.



Pour l'avoir vu, je dois avouer que cette image de fromage est un représentant de « l'esprit nain », et sera un trésor culturel pour les générations à venir.

Bon, de toute façon, j'ai déjà quelques idées pour ajouter un peu de fun à cet endroit sinistre. Pour commencer, cet endroit à besoin de plus d'air, j'ai donc lancé la construction de fenêtres et je les ai installées pour améliorer l'ambiance. J'ai d'autres idées qui trottent sur d'autres projets, mais il faudra attendre pour les voir.

PS : Apparemment ce travail va de pair avec un genre de devoir clérical ou quelque chose comme ça. Je ne sais pas trop. Quand je suis arrivé ici les gens n'ont cessé de me poser des questions sur l'agriculture et le combat contre les démons, et des trucs comme ça. Oh oh, hé, j'ai une tête à savoir ça ?

Partie 39: par Cross Quantum

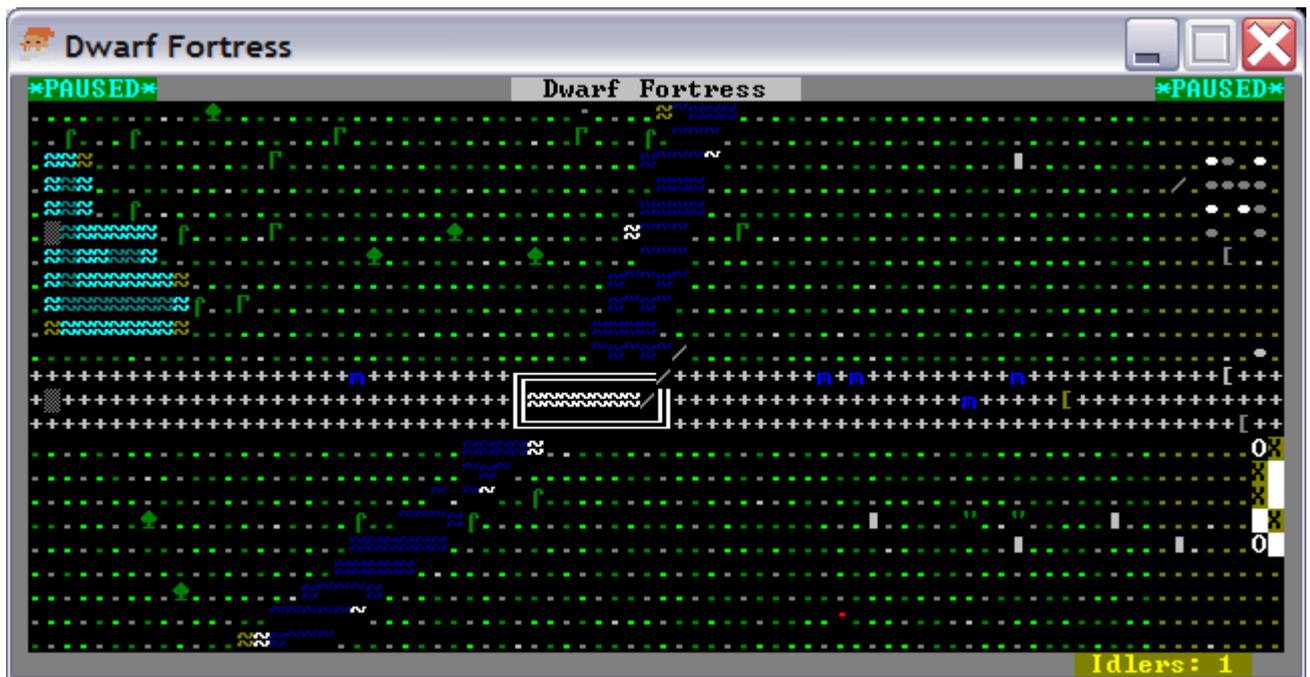
9 de Granit

Un noble elfe est arrivé !



Je suis tellement excité ! C'est ma première rencontre avec un vrai elfe, et en plus, c'est un noble ! Parfois je me sens pas vraiment à ma place en tant que nain, avec mes trois poils de barbe et ma voix aigüe. J'aurais dû naître elfe, leur culture est tellement supérieure à la nôtre...Cela me rappelle, il faudrait que j'obtienne une boîte à déjeuner elfe à leur prochain voyage (tant que ça n'est pas rose)

Peu après lui, un groupe de singe est arrivé :



Le chef de la milice (le seul – en un seul morceau – survivant d’une espèce de combat avec une espèce de démon, quelque chose comme ça) m’a expliqué à quel point les mandrills sont féroces, vu leur taille ; et il m’a demandé la permission de lever une milice. Ohlala, ces militaires semblent toujours avoir besoin d’une figure d’autorité. Bon, du coup, je lui ai dit de faire comme il lui plairait, et il a pris 4 paysans avec lui pour l’aider.

23 de Granit

Des pédophiles gobelins ont infiltré notre forteresse !



Heureusement, le capitaine de la garde a été assez rapide pour arrêter son partenaire.

J'ai envoyé aux parents de l'enfant kidnappé –probablement violé et probablement décédé à cette heure- un mot de sympathie et un bouquet –assemblé à la main- de fleurs.

Le comptable a piqué une crise. Il se tient, là, au milieu de l'entrée, qui hurle, en train de demander aux passants 5 pièces d'or et 5 pièces de platine.

24 de Granit

Le corps du comptable a été trouvé dans la rive de la rivière souterraine aujourd'hui, manifestement un suicide, même si le capitaine de la garde suspecte un jeu qui aurait mal tourné. Il semble qu'il s'était fait beaucoup d'ennemis quand il est arrivé, et qu'il aurait détourné un logement subventionné ! Journal, je commence à avoir un peu peur pour moi. Je devrais demander au noble elfe quelle couleur est la plus calmante.

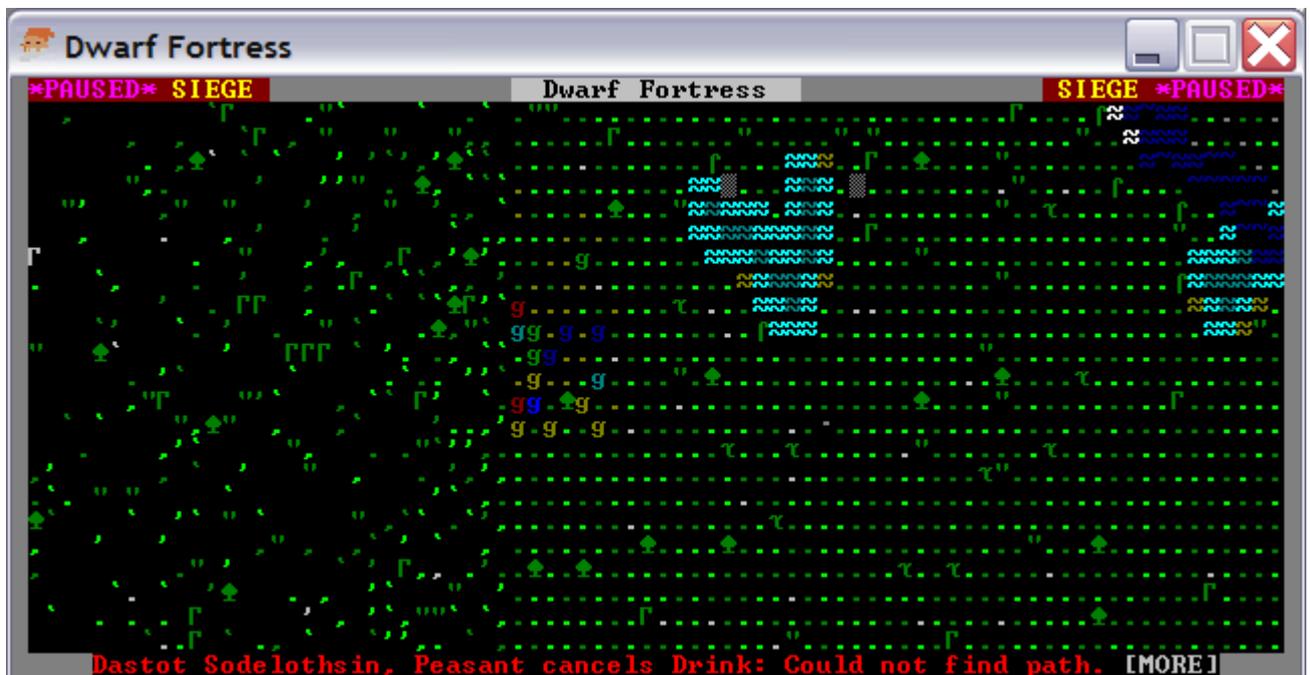
Mise à Jour : Lorsque je suis arrivé au quartier elfe, tout ce que j'ai trouvé c'est une note disant qu'ils étaient mécontents et qu'ils parlaient. Je pense que je vais retourner dans ma chambre, brûler un cierge parfumé au citron et à la sauge, manger un cookie, pleurer un bon coup, et dormir.

Fin du printemps

Partie 40: par Cross Quantum

11 Hématite

Le reste du printemps a continué, tranquillement. En fait, je commence à m'ennuy



OH MON DIEU MON DIEU ! Qu'est ce que je dois faire ? Je n'ai jamais vu un goblin, et encore moins me faire assiéger par eux ! La description du boulot n'a rien dit à propos des sièges c'est complètement in-

Le chef de la milice vient juste de m'appeler « sale poule mouillée » et m'a dit qu'il allait revenir. Il est probablement en train de faire un bon discours pour ces hommes, en sueur, arqués, prêts à se positionner en dernier rempart. C'est tellement *dramatique* ! Si je dois mourir, que ce soit d'une façon





24 d'Hématite

Journal, c'est trop terrible ! Le chef de la milice vient juste de les tuer tous, de les brûler comme des chips, sans même *essayer* de faire la paix ! Ca, et en plus il a brûlé toute l'herbe, les animaux des bois aussi ! Je comprends pourquoi les elfes nous détestent tellement, nous sommes tellement violents pour notre environnement. J'ai peint sur le mur du baraquement « pas de sang pour la lave » en protestation.

8 de Galène

Après le siège, la vie est retournée à son train-train. Quelques soldats me jettent des sales regards, et même m'ont craché dessus une fois ou deux. Ca va, cependant, parce que mon premier projet est arrivé à son terme !



C'est mon espoir que cela va inciter les nains à la contemplation et rehausser la conscience collective de la communauté.

17 de Galène

Il semble que les autres habitants utilisent mes statues principalement pour en jeter des bouts sur les singes et les chevaux. Crétins.

Fin de l'été

Partie 41: par Cross Quantum

16 de Calcaire

Journal, je suis consterné. Mes projets étaient déjà en retard, et voilà que cela arrive encore :



Un groupe d'entre eux a attrapé un de nos nains dehors. Je pensais qu'ils allaient venir pour discuter de comment vivre ensemble en paix, mais à la place ils l'ont massacré.



J'étais tellement choqué. J'ai tenté de dire quelque chose au capitaine, mais à la place il m'a lancé un sale regard et est sorti de la pièce.





Le siège a encore retardé mes projets.

Je me sens déprimé. J'ai passé mon temps à déplacer des cailloux au fond de la forteresse. Je suis sûr qu'il y a des travaux plus importants à faire, mais parfois, un nain a besoin de temps pour être seul, vous voyez ?

4 de Pierre de Lune

Le reste de l'automne s'est passé sans (autre) incident. Les fermiers m'ont amené la fin de la récolte de queue de cochon [*NdT* : *pig tail*, plante similaire au lin ou coton]. (C'était mon idée, on peut manger, boire ou porter des vêtements organiques en queue de cochon !)

9 de Pierre de Lune

Il y a eu une embuscade tôt ce matin. Les soldats et les pièges les ont rapidement maîtrisés. Je pense toutefois que nous devrions investir dans un meilleur système sanitaire :

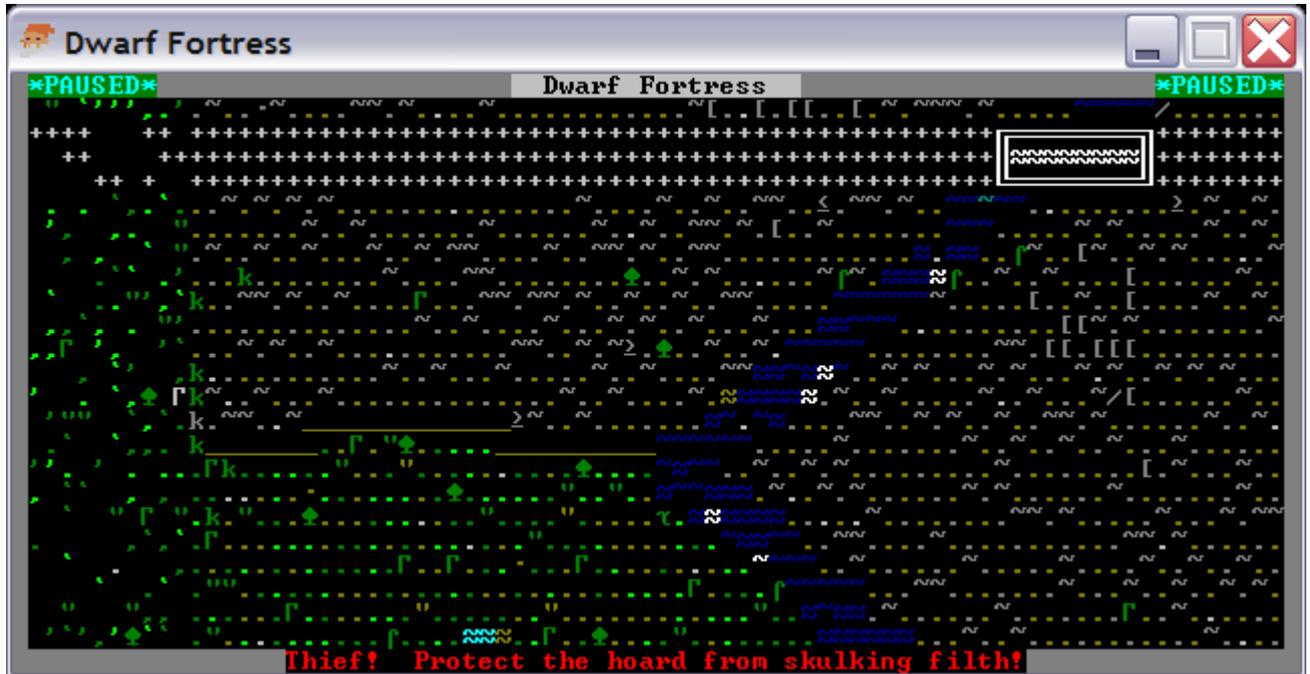


17 de Pierre de Lune

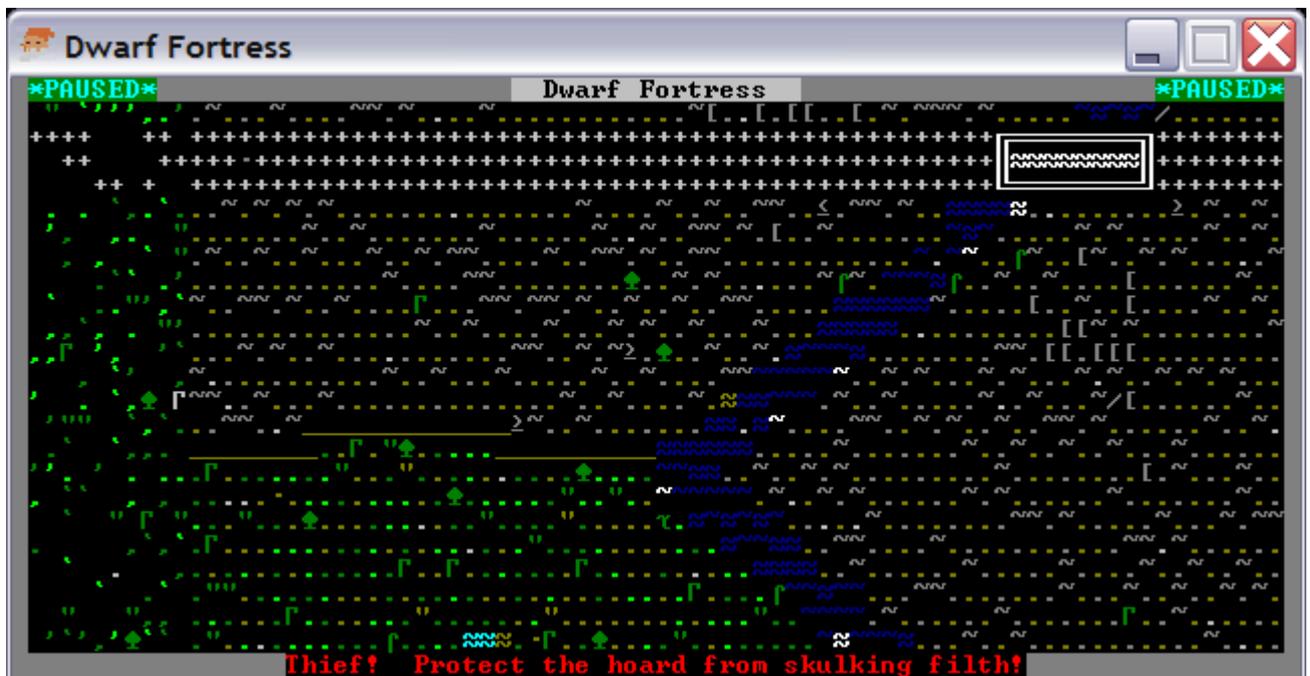
Journal, je commence à haïr cet endroit. Il semble que chaque jour une nouvelle force arrive pour nous envahir d'une façon ou d'une autre. Il y a du sang partout dans le hall maintenant (d'où VIENT-il, d'ailleurs ?!), des mouches qui collent sur des milliers de cadavres, et les cris des nains possédés qui résonnent dans les halls. Je prends mon premier billet pour partir vite.

24 de Pierre de Lune

Je me sens devenir insensible, ici. Je n'ai même pas réagi lorsque mon assistant m'a annoncé que des kobolds arrivaient aux limites de notre colonie :



Je n'ai même pas été surpris lorsqu'ils ont immédiatement fait demi-tour :



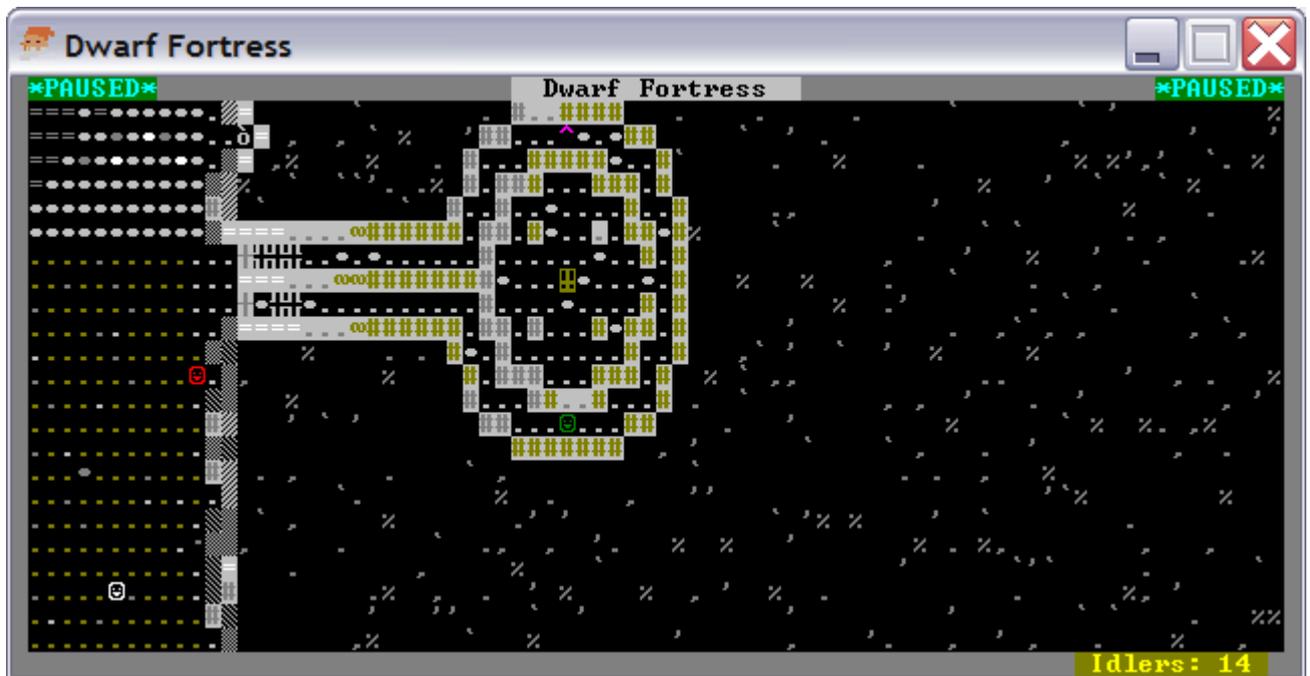
Allez, le gars, nous avons un joli établissement, pourquoi ne viendriez vous pas ? Est-ce que c'est les terres brûlées ? Les portes pleines de sang ? Les hurlements de folie ou alors l'odeur

de la mort ? Nous avons des gravures horriblement magnifiques, et quelques putains de fromages aussi, allez venez dans ce bordel !

28 d'Obsidienne

Bien, journal, j'en ai eu assez d'ici. Je me sens en échec. Mon projet est presque fini, mais pas tant que ça ; je me sens comme si je n'avais pas fini un devoir pour un vieux professeur, le genre « ça va barder pour toi », pas le genre « oh c'est pas grave tu auras une moins bonne note ». Cet endroit est sale et infect, au contraire des utopies plein d'amour que j'espérais construire.

Je vais laisser des instructions pour qui arrivera après moi pour faire tourner ce projet. Voilà un schéma :



Je pense que je vais voir si ces cadavres d'hommes grenouille sont encore ici. J'ai entendu que lécher leur peau peut être très rafraichissant. J'espère que c'est assez fort pour me faire oublier tout ce qui s'est passé ici.

Fin du journal.

Partie 42: par Major Failure

Oh, StarkRavingMad ? Je viens de regarder 5 heures à la suite de Deadwood, je pense que ma petite note devrait contenir encore plus d'obscénité que la tienne. Ca te dérange si je ramène Ral ?

=====

Journal de Ral "gros raté" [NdT : *MajorFailure*] Swearengen, businessnain et ancien dirigeant de Boatmurdered.

Printemps

Ainsi, ces enculés m'ont ramené à cette putain de Boatmurdered. Toute cette pourriture d'or sous la colline et un gilet en peau de cougar, en échange de mes putains de talents pour nettoyer cette bauge pendant un an. Pas que j'ai le choix. Toutes les forteresses par ici étouffent sous cette bureaucratie débile de ces péquenauds de l'United Strongholds Alliance (NdT : *jeu de mot sur USA, ici traduisible par « Alliance des Forteresses unies »*), et il n'y a que des trous à merde comme ici, Boatmurdered, pour avoir encore un peu d'autonomie pour des businessnains comme moi.

L'odeur de merde de cet endroit m'a frappé avant même passer la rivière. Le lieu entier est enfoui dans un endroit putride, impie, qui sent la chatte, blotti dans cet écœurant nuage de fumée au dessus d'un tas de centre de ce qui fut le territoire d'éléphants.

Il commença à pleuvoir alors que je pataugeais sur le pont, rinçant la fumée puante sur mes vêtements et mes pas faisant crier les restes d'une armure rouillée de goblin. Ah, ces putains de gobelins. Il faut que je tape un coup dans ces sales adorateurs païens avant de passer cette porte !

A l'intérieur, tout est dans un état le plus décadent que j'ai jamais eu l'occasion de voir. Cadavres, vomi, cailloux, la boue et partout des *objets* inutiles qui parsèment le sol à chaque putain d'endroit. Un équipage squelettique de nain s'achoppe autour de tâches inutiles à la con pour une tripotée de nobles nains délirants, défoncés, qui assurent vivre dans un putain de luxe, luxe qui ressemble plus pour tout nain sain à un hydride macabre entre une boucherie et un salon d'antiquaire.

Dwarf Fortress



Idlers: 9



A peine fus-je arrivé que déjà un de ces connards se précipita vers moi et déroula vers moi une tonne de documents inutiles à propos de mécanismes, d'armes apocalyptiques, projets secrets d'éléphants, machines à couper des chattes ou dieu sait quoi qui remue dans cette forteresse en forme d'anus de chat.

Il me prit seulement 8 secondes pour réaliser que je n'avais pas le temps de passer une Licence pour avoir le niveau nécessaire pour déchiffrer la plomberie ou autre système à la con de pièges branlants à la con, du coup le document alla directement dans la rivière. Sans perdre de temps, je convoquais tous ces crétins de nobles et les informais que leur forteresse – cette zone maudite honnie par les démons eux-mêmes- était toute à eux. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent de leur petite empire de merde, je prends avec moi une douzaine de nains capables qui ont survécu les démons et les sièges, et je vais construire un nouveau site qui pourrait au moins avoir la chance de passer une année.

J'indiquais le sud, et ordonnais à mes enclûs de nains de commencer à creuser. :

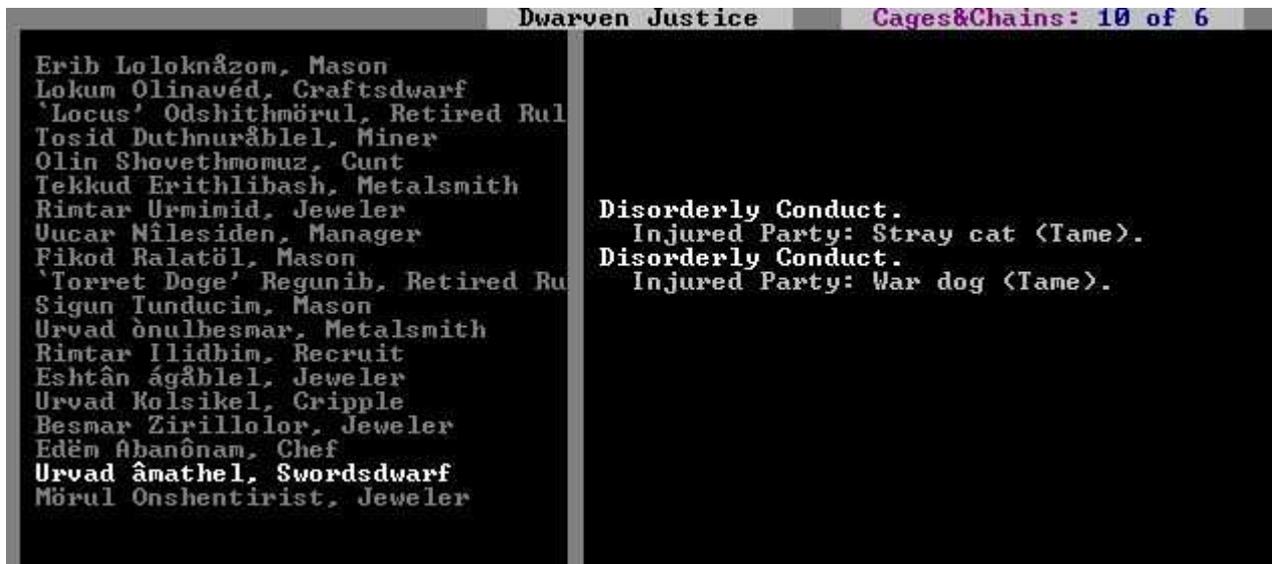
« Ici était prévu un camp minier », leur dis-je, « et à ce putain d'instant vous vous divisez en 2 catégories : les mineurs, et les connards qui font vivre les mineurs. Plus de connerie de bijoutier, plus de connerie de mécaniste, et plus de connard d'artisans. Suis-je clair ? Je vais m'asseoir à cette forge et fabriquer des pics en cuivre, et vous pourrez creuser pour faire de la place pour une nouvelle ville. »

A peine ai-je eu le temps de finir les pics quand ces crétins d'enculés d'elfes arrivèrent, sans aucun doute pour pleurer les morceaux éléphants avec lesquels les enfants jouent dans la mare de sang devant le dépôt. Sans même regarder ce qu'ils ont, 3 gars de chez moi sont sortis pour les fracasser. Leurs marchandises étaient globalement de la merde, mais au moins nous avons récupéré des tubes gonflés (bloated tubers) pour ma production personnelle de Whisky. Loué soit Armok pour ça.

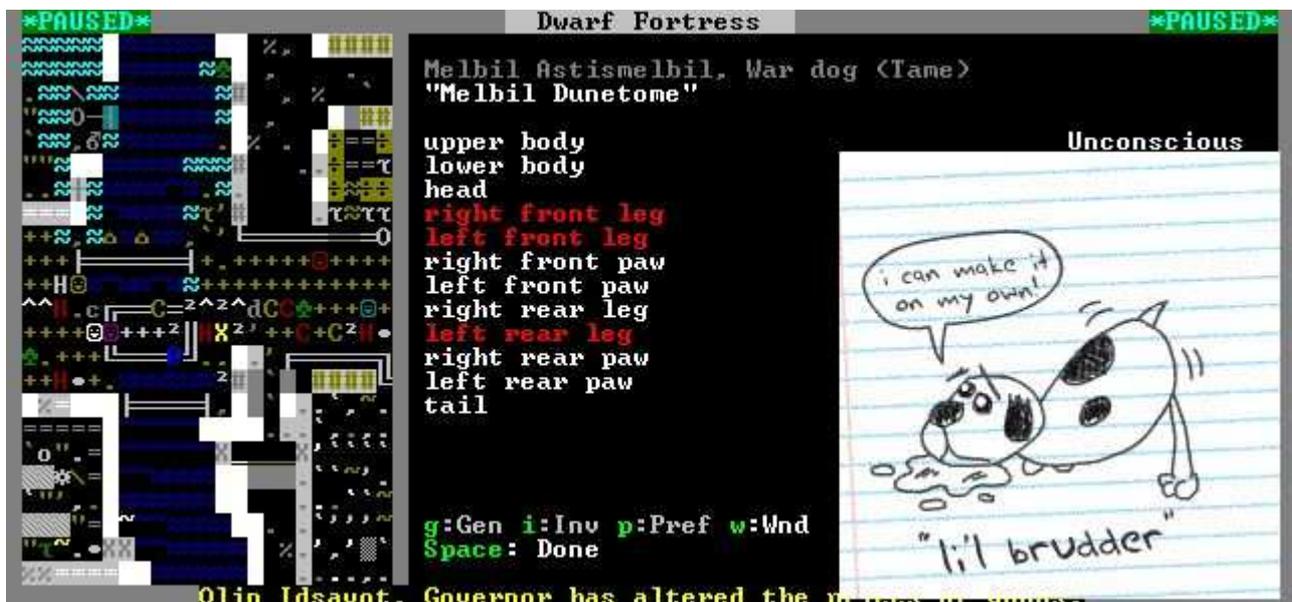
[Note de l'éditeur: A ce point de l'instant, Ral...euh...Major Failure a apparemment été dévoré par un monstre « IRL », du coup la sauvegarde a été remise à la fin du tour de Cross Quantum et donné à Mystic Mongol. J'aime personnellement à penser que Ral Swearengen s'est montré pendant 2 jours, disant « allez tous vous faire foutre », puis est reparti pour se saouler plus loin.]

NdT : Je saute la partie 43 qui n'est qu'un rappel des règles du jeu.

Les réserves de nourriture me semblent bonnes pour une forteresse de cette taille, même si la faible population me semble inquiétante. Un rapport précédent indiquait qu'au moins une centaine de nain vivait à Boatmurdered...oui, inquiétant, d'autant qu'il y a de nombreuses chambres vides dans le complexe près de l'entrée, la plupart d'entre eux n'étant d'ailleurs pas aux normes pour un habitant nain. J'ai corrigé cette omission immédiatement.



Les enregistrements ont également montré un nombre de crimes impressionnants à Boatmurdered, y compris un nain vicieux qui s'amuse apparemment à mutiler des animaux sans défense. Les blessures du chat à la colonne vertébrale, tête, queue et poumons sont trop horribles à décrire, mais je tiens à joindre ici l'image de l'état critique du chien.



N'oublions jamais ce qui s'est passé durant ces règnes sans loi. Ces nains déviants ont besoin d'être mis au pas. Je note que le précédent dirigeant de Boatmurdered a été enregistré (avec récidives) pour avoir refusé des ordres de son supérieur...un bien mauvais exemple.

leggings	222%	Dumat Fikodallas, Masons Gui
copper	289%	Unknown
plant fiber	381%	Unknown
bronze	379%	Unknown
mule leather	92%	Olon Binguz, Bookkeeper
horse leather	94%	Olon Binguz, Bookkeeper
cow leather	91%	Olon Binguz, Bookkeeper
rhesus macaque leathe	96%	Olon Binguz, Bookkeeper
cougar leather	92%	Olon Binguz, Bookkeeper
wolf leather	95%	Olon Binguz, Bookkeeper
groundhog leather	96%	Olon Binguz, Bookkeeper
elephant leather	93%	Olon Binguz, Bookkeeper
hippo leather	182%	Unknown
warthog leather	100%	Olon Binguz, Bookkeeper
lion leather	111%	Olon Binguz, Bookkeeper
leopard leather	95%	Olon Binguz, Bookkeeper
jaguar leather	93%	Olon Binguz, Bookkeeper
tiger leather	92%	Olon Binguz, Bookkeeper
cheetah leather	107%	Olon Binguz, Bookkeeper
gazelle leather	121%	Olon Binguz, Bookkeeper
mandrill leather	96%	Olon Binguz, Bookkeeper
chimpanzee leather	94%	Olon Binguz, Bookkeeper
bonobo leather	100%	Olon Binguz, Bookkeeper

L'état économique est également déprimant. La demande dépasse largement l'offre sur plusieurs métaux clefs, ce qui est impardonnable dans une forteresse supposément minière. Presque tous les vêtements sont importés. La chef de la guilde des maçons a fait grimper les prix des pantalons et des jupes, et a mené une étrange politique sur les sous-vêtements sur laquelle je ne souhaite pas m'étendre, et tous les prix pour le cuir ont été fixé très bas par le comptable...sauf pour l'hippopotame, qui valait le double des autres cuirs. Personne ne semble se souvenir de qui a décidé ça. J'ai décidé, quant à moi, qu'interroger le comptable serait plus prudent.

Olon Binguz, Bookkeeper	Deceased
'Torret Doge' Requinib, Retired Ruler	Deceased
'StarkHavingMad' Zonidor, Former Overseer	Deceased
'Bremen' Adakrul, Retired Ruler	Deceased
Ushrir Kulethorik, Masons Guild	Deceased
Dumat Fikodallas, Masons Guild	Deceased
Rakust Monomtathak, House Fer	Deceased
Thikut Stukosusan, House Ber	Deceased
Dastot Ahlelfikod, Manager	Deceased
Kal Atinlorsith, Mayor	Deceased
Urvad Idimsal, Tax Collector	Deceased
Kulet Kilrudbukët, Hammerer	Deceased
Melbil Tithlethudib, Baron	Deceased
Inghish onulegul, Baroness Consort	Deceased

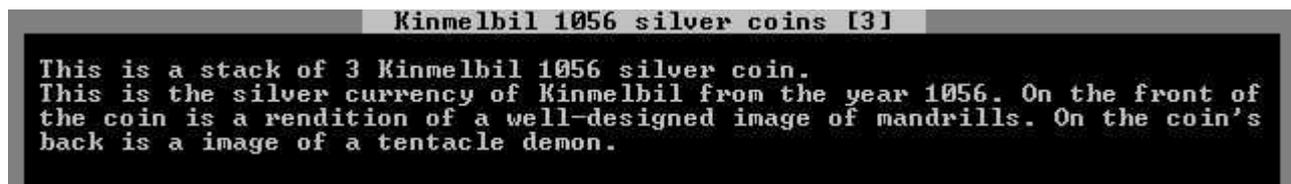
Non seulement le comptable est mort (attaqué, indique les archives), mais aussi deux des précédents dirigeants également, incluant Torret Doge, celui qu'il faudrait interroger. Apparemment celui qui a fondé cette forteresse, il est mort peu après avoir défié la noblesse. De nombreux nobles sont morts peu après...les dates exactes manquent, aucun nain ne semble capable de me donner une bonne raison de pourquoi. Le baron et ses associés sont morts également, victime d'un jeu qui a mal tourné. Comment deux nains aussi importants, trop occupés pour s'exposer normalement à du danger, et entourés par des gardes royaux, sont supposés mourir tous les deux ?

L'armée est une blague, quelques soldats sans loyauté qui jouent à être des gardes royaux. Je les ai immédiatement renvoyés s'entraîner, mais de toute façon la population à Boatmurdered est trop faible pour construire une armée complète. Je me suis donné la priorité de faire un exemple de quelqu'un, pour remettre la forteresse dans le droit chemin, quelque chose qui ressemble à de la

civilisation. Tous ces crimes et cruauté sur des animaux ne peuvent plus durer.



Il paraissait qu'une des traditions ici était d'admirer l'art, du coup j'ai fait un tour dans un des halls à gravure. Un mur avec les 6 images ci-dessus à la suite. J'étais tellement malade de voir ça que je n'ai pas continué plus loin...Sankis, l'artiste, était apparemment l'un des précédents dirigeants de Boatmurdered. Il faudrait pendre un déviant comme lui, cela enverrait un message fort aux autres nains. Finalement, j'ai enfin trouvé un moyen de rassembler la forteresse et la forcer à écouter.



Je ne sais pas qui a fait ces pièces, mais il y a clairement un problème là. Une autre priorité de mon arrivée ici sera de remplacer la monnaie avec des pièces qui reflètent mieux notre gloire.

```

'Mystic Mongol' Giginlimul, "'Mystic Mongol' Fliergold", Judicator
Owned Objects:      8
Holdings:  Royal Throne Room      Needs: Office
            Royal Bedroom          Needs: Quarters
            Royal Dining Room     Needs: Dining Room
            5 Chests               Needs: 1 Chest
            2 Cabinets            Needs: 1 Cabinet
            2 Weapon Racks        Needs: 1 Weapon Rack
            2 Armor Stands        Needs: 1 Armor Stand

Enter: View thoughts and preferences.      y: Customize.

```

```

The Nobles of Koganusân
Olin Idsavot      Governor      [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Zasit Sibrekral  Mayor        [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Ônul Ârakiden    Trade Minister [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Zasit Eshtëntat  Treasurer    [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Lolor Gusilalnis Tax Collector [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
'Mystic Mongol' GiginliJudicator [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Unib Stesokërith Hammerer     [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Libach Olonlulâr Dungeon Master [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Uucar Mîlesiden Manager       [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Olin Mörulurrith Broker        [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Olon Âgrigòth    Masons Guild [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Kadol Sibrekstul Craftsdwarves Guild [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]
Doren Gashishurdin House Bar     [REQUIREMENT] [DEMAND] [MANDATE]

```

Ma chambre est jolie, ce qui est surprenant (je soupçonne qu'ils essayent de m'acheter) par contre de nombreux nobles ne sont pas satisfaits de leur logement. Alors qu'ils languissent de même une plaque en platine avec leur nom dessus dans leur salle à manger, le nain corrompu Sankis s'est fait construire une tombe royale, avec plusieurs statues entières en platine. Je vais les faire fondre, et les utiliser pour faire des râteliers d'armes pour la classe dirigeante. S'il arrête de faire des images de nains qui se font manger par des éléphants, par contre, je veux bien lui laisser un petit sanctuaire.

Votre humble serviteur, Giginlimul.

=====

Shanty a posté:

Je ne serais pas étonné si 90% des habitants de Boatmurdered n'avait pas le trait « ne ressent plus rien » dans leur bios. Ces gars ont été en enfer et sont revenus, je parie que les commerçants humains flippent à mort quand ils viennent.

« Pourquoi me regardent ils comme ça, je déteste quand ils me regarde comme ça ! Et c'était quoi ces os calcinés que nous avons vu sur le chemin ? »

« Relaxe, Jathrur, décharge le chariot, ne regarde pas trop les murs, et faisons nous payer et rentrons vite »

« Les murs ? Pourquoi est ce que...oh Armok, Christ Armok, qu'est ce que... »

« Idiot ! Je t'avais dis de ne pas regarder, oh mon dieu, oh merde, regarde ce putain de chien, qu'est ce qu'il s'est passé ici, barrons nous d'ici, disons leur que la route est trop étroite ou je ne sais quoi, des nouvelles règles syndicales, je ne sais pas on s'en fout, NON PUTAIN JARTHUR NE TOUCHE PAS CE LEVIE... »

HORSE RAPER a posté:

"Hé Omelol, comment va le nain là bas ?"

« Oh...bien, apparemment il a été attaqué par un éléphant »

« Je pensais que les éléphants étaient pacifiques ? »

« Pas ceux-là. Apparemment ils ont été possédés par un démon, ou quelque chose comme ça. Nous devrions demander à ces gars pour trouver une route plus sûre. Même si, la dernière fois que j'en ai parlé, j'ai eu une réponse laconique à propos d'une sorte de « solution finale » incluant des écluses et des leviers »

« C'est quoi ce bruit ? »

« Je...je pense que quelqu'un est en train d'assassiner un chat »

« Berk...ça peut pas être ça...si ? »

« Oh, dieu, qu'on me dise que ces gars sont pas en train d'essayer de commercer avec nous un totem fait à partir d'un animal de compagnie... »

TouretteDog a posté:

« Non, mais sérieux, c'est quoi ce bordel ? Sur les 6 nains jusqu'à présent, deux sont amputés, un se morfond à poil dans son coin--»

« J'AI BESOIN D'UN ENDROIT A MOI POUR TRAVAILLER !!! »

« Une qui court d'un dépôt à l'autre en portant une porte gravé, un qui se tient dans une boutique en train de crier—«

« J'AI BESOIN D'UN ENDROIT A MOI POUR TRAVAILLER !!! »

« Oui...et un seul qui semble être- -»

« J'AI BESOIN D'UN ENDROIT A MOI POUR TRAVAILLER !!! »

« Complètement normal. Bon, qu'est ce que tu fais chier - -»

« J'AI BESOIN D'UN ENDROIT A MOI POUR TRAVAILLER !!! »

« - là ? »

« J'AI BESOIN D'UN ENDROIT A MOI POUR TRAVAILLER !!! »

« TA GUEULE ! »

Partie 45: par Mystic Mongol

Sankis a posté:

T'as pas intérêt à toucher ma tombe, connard 🚫.

Mystic Mongol a posté:

Ne me dit pas ce que j'ai à faire. Je suis la Loi ici dans ce trou.



Prenez ce criminel. Il pensait que je n'avais pas remarqué qu'il n'avait rien à faire ? Heureusement, avant qu'il arrive à se laisser mourir de fin, je lui ai ordonné (à la pointe de l'arbalète) d'aller commencer à travailler pour dresser l'énorme réserve d'éléphants. Quand cela sera fait, il aura à parcourir la forteresse pour ramasser les morceaux de nains de la bataille avec les démons, il y a des années de ça. Les éléphants dressés devraient protéger les nains de toute attaque qui pourrait survenir.



Je fus assez mécontent de constater que mes 3 chambres royales n'en formaient, en fait, qu'une. Je fus assez en colère même de constater que ma chambre/salle à manger/bureau faisait pièce commune avec les représentants de la maison, le maire, le bourreau...presque tous les nobles étaient parqués dans la même pièce ! Je fus assez confus de constater qu'ils ne semblaient pas s'en offusquer ou même le remarquer. Après une période initiale de rage, j'ai envoyé tous les nobles sans domicile dans la pièce – pas de raison qu'ils ne puissent pas se cogner contre mon divan en dolomite. Cependant, j'ai décidé de passer du temps à fabriquer des logements individuels pour au moins une partie d'entre eux.



En parlant du bourreau (ou marteleur), il a passé un an dans son lit, à ajuster les prix des biens pour montrer qu'il avait du pouvoir sur la forteresse. Il a apparemment pris un carreau d'arbalète dans le pied- - et aucun nain n'a même essayé de lui enlever. Mes prières vont à lui.

S'il s'en sort, il pourra conserver son rôle de bourreau. Un bourreau, bien entendu, est là pour frapper les criminels. Une des pratiques les plus dures de la loi naine, dont le résultat est presque toujours un

crâne ouvert en deux comme une pastèque fracassée. Il y a actuellement 3 criminels en liberté qui ont un besoin immédiat d'un coup de marteau dans la tête, y compris l'ancien dirigeant Megor Grendel, sa guérison accélérée pourrait donner une bonne leçon à tous ceux des nains qui envisagent une carrière dans le crime, mais qui apprécient d'avoir un crâne.

Tu pensais que nous t'avions oublié, n'est ce pas, M. Grendel.

Etäggosterrossed, "The Big Hoary Buckle"
Engraved on the floor is a masterfully designed image of a logs by 'Sankis' Gatinbomrek.

J'allais chercher du bois, et tout ce que je trouve c'est encore un peu plus de moqueries de ce maître du crime. Apparemment tous les bûcherons et menuisiers sont morts. Même si je suis d'accord pour dire que les représentants du bois sont une dangereuse dérive pour la société naine, Boatmurdered a un SERIEUX besoin de coffres, et ceux en métal sont durs à faire. Cependant, aucun travailleur ne peut être utilisé (nous avons quelques transporteurs très précieux) nous ferons donc sans pour le moment. Je peux entendre l'écho du rire de Sankis qui me poursuit partout où je me rends.

Dwarven Justice **Cages&Chains: 10 of 6**

<p>'Sankis' Gatinbomrek, Retired Rul Erib Loloknázom, Mason Lokum Olinavéd, Crafts dwarf 'Locus' Odshithmörul, Retired Rul Tosid Duthnuráblel, Miner Olin Shovethmomuz, Cunt Tekkud Erithlibash, Metalsmith Rintar Urmimid, Jeweler Uucar Nilesiden, Manager Fikod Ralatöl, Mason 'Torret Doge' Regunib, Retired Ru Sigun Tunducim, Mason Urvad ðnulbesmar, Metalsmith Rintar Ilidbim, Recruit Eshtân ágáblel, Jeweler Urvad Kolsikel, Cripple Besmar Zirillolor, Jeweler Edëm Abanônam, Chef Urvad âmathel, Swords dwarf Mörul Onshentirist, Jeweler</p>	<p>30 Days in Prison. Officers: 'Mystic Mongal' Uigialibail, Judi Violation of Production Order. Injured Party: ðnul Arakiden, Trade Min</p>
---	--

Comme vous pouvez le voir, j'en ai eu marre de ces méfaits et je l'ai arrêté pour quelques peccadilles montées de toutes pièces. Après 2 semaines attaché à un cadavre pourrissant de kobold avec une corde en soie, ce pitoyable graveur apprendra le respect. Lorsque (et si !) il s'arrête de me narguer à chaque fois que je passe, alors je saisirai le <=<Marteau en acier=>> et lui ferais goûter de ma justice.

Merchants from Afe Yedéle, a Forest Realm			
Lefari Mamefifí, elf Merchant: Greetings from the woodlands. We are enchanted by your more ethical works. We've come to trade.			
Afe Yedéle		Koganusân	
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	54*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	44*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	54*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	54*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	54*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	34*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	44*	5Γ	[T]
<Rope reed cloth>	54*	5Γ	[T]
v: View good, Enter: Mark for trade s: Seize marked, t: Trade			
Trader Profit: 705*		Value: 820*	
<narrow elephant lea	45*	10Γ	
<narrow iron chain l	150*	40Γ	
<narrow iron helm>	150*	20Γ	[T]
<narrow iron low boo	150*	15Γ	[T]
<narrow iron left ga	150*	25Γ	[T]
<iron chain leggings	150*	40Γ	[T]
<narrow iron chain l	150*	40Γ	[T]
<iron cap>	100*	10Γ	[T]
<iron low boot>	150*	15Γ	[T]
<iron right gauntlet	150*	25Γ	[T]
<iron helm>	150*	20Γ	[T]
<bronze shield>	75*	50Γ	[T]
<iron left gauntlet>	150*	25Γ	[T]
v: View good, Enter: Mark for trade o: Offer marked to Afe Yedéle			
Value: 1525*		Allowed Weight: 15Γ	

Je ne comprends pas les gens qui n'aiment pas les elfes. Ils n'aiment pas les cadeaux à la con, en os en cuir ou en bois. Ils n'aiment que les biens en pierre, ou mieux, en métal. Ils sont bien plus « hardcores » finalement que la plupart des nains de Boatmurdered (le bourreau et moi-même exceptés, bien sûr) et leurs cadeaux en tissus font beaucoup pour soulager la pénurie de pantalons que nous avons connue. J'ai commercé avec des conditions très favorables pour eux et ils sont partis ensuite de leur côté.

The Judicator 'Mystic Mongol' Giginlimul has organized a party at Pig tail Rope.

J'ai lancé une fête à thème dans la prison. Le thème était «réparez vos conneries avant que je vous jette dans le gouffre ». La jovialité était obligatoire, comme cela devait être.

It is now summer.
Tekkud Erithlibash, Metalsmith cancels Strange Mood: Went insane.
Tekkud Erithlibash, Metalsmith has gone stark raving mad!
Tekkud Erithlibash, Metalsmith has burned up in magma.
It has started raining.

Un nain s'est approché de moi et m'a déclaré vouloir des coquillages, deux métaux différents, 3 gemmes une gemme coupée, des cailloux et du bois. Je lui ai dit que je n'avais pas à écouter ce genre de salopes excentriques minaudant à tout va. Devinez qui a été renvoyée dans ses pénates ?

Merchants from Okoomon in the Plains

Cek Mokuntham, human Merchant: Greetings from above ground. The craftsmanship of the dwarves is unparalleled. Let's make a deal!

Okoomon		Koganusân	
<Fisher berry wine B	70* 250Γ	<Fat Barrel <Tower-c	10* 150Γ
<Tuber beer Barrel <	70* 250Γ	<Pat Barrel <Tower-c	10* 150Γ
<Prickle berry wine	30* 250Γ	≡Pat Barrel <Willow>	50* 150Γ
<Sewer brew Barrel <	30* 250Γ	<Pat Barrel <Tower-c	10* 150Γ
<Swamp whiskey Barre	30* 250Γ	*Coin Bin <Mahogany>	251* 225Γ
<Swamp whiskey Barre	30* 250Γ	Kinmelbil 1056 silve	1* 1Γ
<Longland beer Barre	70* 250Γ	Kinmelbil 1056 silve	1* 1Γ
<Longland beer Barre	70* 250Γ	Kinmelbil 1055 silve	1* 1Γ
<Strawberry wine Bar	70* 250Γ	Kinmelbil 1056 silve	1* 1Γ
<Tuber beer Barrel <	70* 250Γ	Kinmelbil 1055 silve	1* 1Γ
<Sewer brew Barrel <	30* 250Γ	Kinmelbil 1056 coppe	1* 1Γ
<Fisher berry wine B	70* 250Γ	Kinmelbil 1056 silve	1* 1Γ
<River spirits Barre	70* 250Γ	Kinmelbil 1055 coppe	1* 1Γ

v: View good, Enter: Mark for trade
s: Seize marked, t: Trade

Trader Profit: 0* Value: 0* Value: 0* Allowed Weight: 40Γ

Il y a au moins un de mes prédécesseurs qui avait la tête sur ses épaules. Les humains sont arrivés avec les commandes de l'année dernière et il y avait environ 300 unités de boissons. Une autre fête a donc été célébrée en prison. Une fois encore, je leur ai donné des conditions d'échange très favorables et leur ai demandé de ramener la même chose et plus l'année prochaine, avec aussi des animaux.

Dwarf Fortress

PAUSED

Athel Sibreklok, Recruit
Stone-Fall Trap
Miasma
Detached Sandstone Floor
A Spattering of Blood

Space: Done +-*/: Scroll

Idlers: 1

Les miasmes ne veulent pas partir.

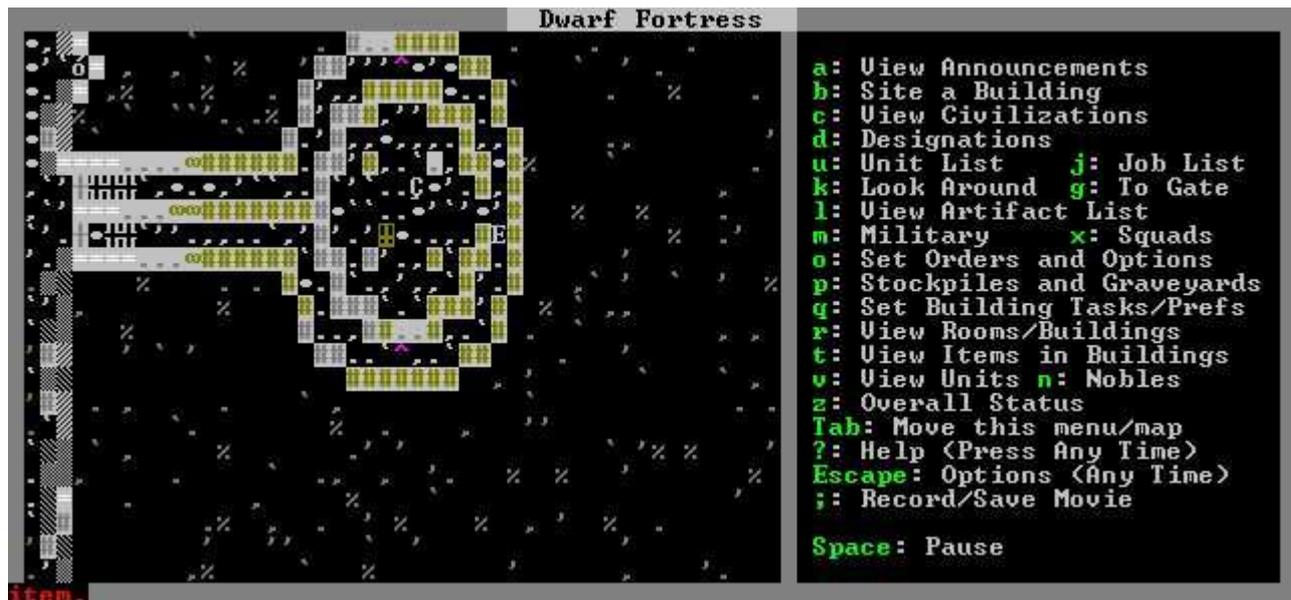
Edimasol Tecàk Lokast, "Rayseizure the Sweetness of Butchers", a Gneiss am

This is a Gneiss amulet. All crafts dwarfship is of the highest quality. It is studded with zinc and encircled with bands of green glass. This object menaces with spikes of Gneiss and Obsidian.
On the item is an image of a dog and a elephant in Gneiss. The elephant is striking down the dog.
On the item is an image of a goblin and a dwarf in brass. The dwarf is shooting the goblin.
On the item is an image of a dwarf and a mandrill in Opal. The mandrill is striking down the dwarf.
On the item is an image of a animal trap in turtle shell.

Un autre nain a terminé son projet, et a gagné une compétence légendaire...en gravure. Oh mon dieu, nous avons déjà 2 vandales de niveau légendaire. Nous n'avons pas besoin d'un 3^{ème} qui va dessiner des images de démons se moquant de mandrills sur les murs. Je l'ai immédiatement affecté au transport d'objets.



Maintenant que l'hiver est arrivé, j'ai tenté d'activer la pompe à éléphant construite par le précédent gouvernant. Une série des ponts en acier canalise la lave à plusieurs endroits (ainsi vous pouvez la relâcher maintenant...de plus l'avoir toute prête ici empêchera les éléphants de rester devant comme si c'était un terrain de jeu) de plus les veines de platine et de galène derrière le canal sont maintenant accessibles.



Malheureusement, l'éléphant relâché n'a pas marché sur les dalles activatrices. J'ai des sérieux doutes sur la capacité de bloquer quoique ce soit de ces petits ponts...plus peut être que finalement dresser les éléphants avant de les relâcher était une mauvaise idée.



La chambre de pompage est prête, après avoir pris cette image, j'ai ajouté un chemin d'accès, ainsi si quelqu'un veut simplement enlever les ponts et plaques de la pompe à éléphant et recommencer à 0, ils n'ont même pas à enlever la lave. Egalement, je suggère de remplacer les ponts par des plus larges, 3 x3. Bien sûr, pour bloquer le passage des éléphants, il y a toujours la lave, il y a même un canal constamment actif juste en dessous.

L'année est passée sans évènement militaire (tant mieux, parce que nous n'avons pas d'armée), et le bourreau n'est toujours pas remis. La forteresse n'a pas reçu d'immigrant, n'a pas eu de naissance, et a perdu quelques nains du fait de blessures de guerre ou des suites de leur folie. Cependant, d'énormes

quantités de métal ont été extraites, de nombreux biens en métal ont été fabriqués, dont quelques uns incrustés de bijoux, les nobles ont été satisfaits, tous les artisans légendaires ont reçu une armure et des armes, une nouvelle voie (gravée) a été ajoutée qui va au fond de la montagne, et surtout Boatmurdered est bien plus attractive maintenant pour les futurs immigrants. Ce qui est bon, car après tous ces horribles morts cela va être difficile d'avoir des immigrants.

Les éléphants sont tranquilles, comme tous les herbivores. Les mandrills ont de temps en temps volé une pièce d'équipement rouillée appartenant à d'anciennes armées gobelines vaincues. Je crois que le challenge de cette ville était très exagéré par les précédents dirigeants.

Lorsque le nouvel arrivant prendra ma place (autour du printemps) je me retirerai sous le nom de Judicator, agissant au nom de la Loi, et jetant aléatoirement des nains en prisons sans raison.

C'est un boulot difficile, mais je n'en voudrais aucun autre au monde.

Sauf peut être bourreau.

Oh, et d'ailleurs, qui a rempli le gouffre avec de la lave ? Même si c'est techniquement impressionnant, cela enlève un bon lieu d'entraînement pour les soldats. Au prochain jeu, vous pourriez envisager de simplement verser des déchets avec des sceaux, et niveler plus haut pour bloquer ce qui vient par-dessous.

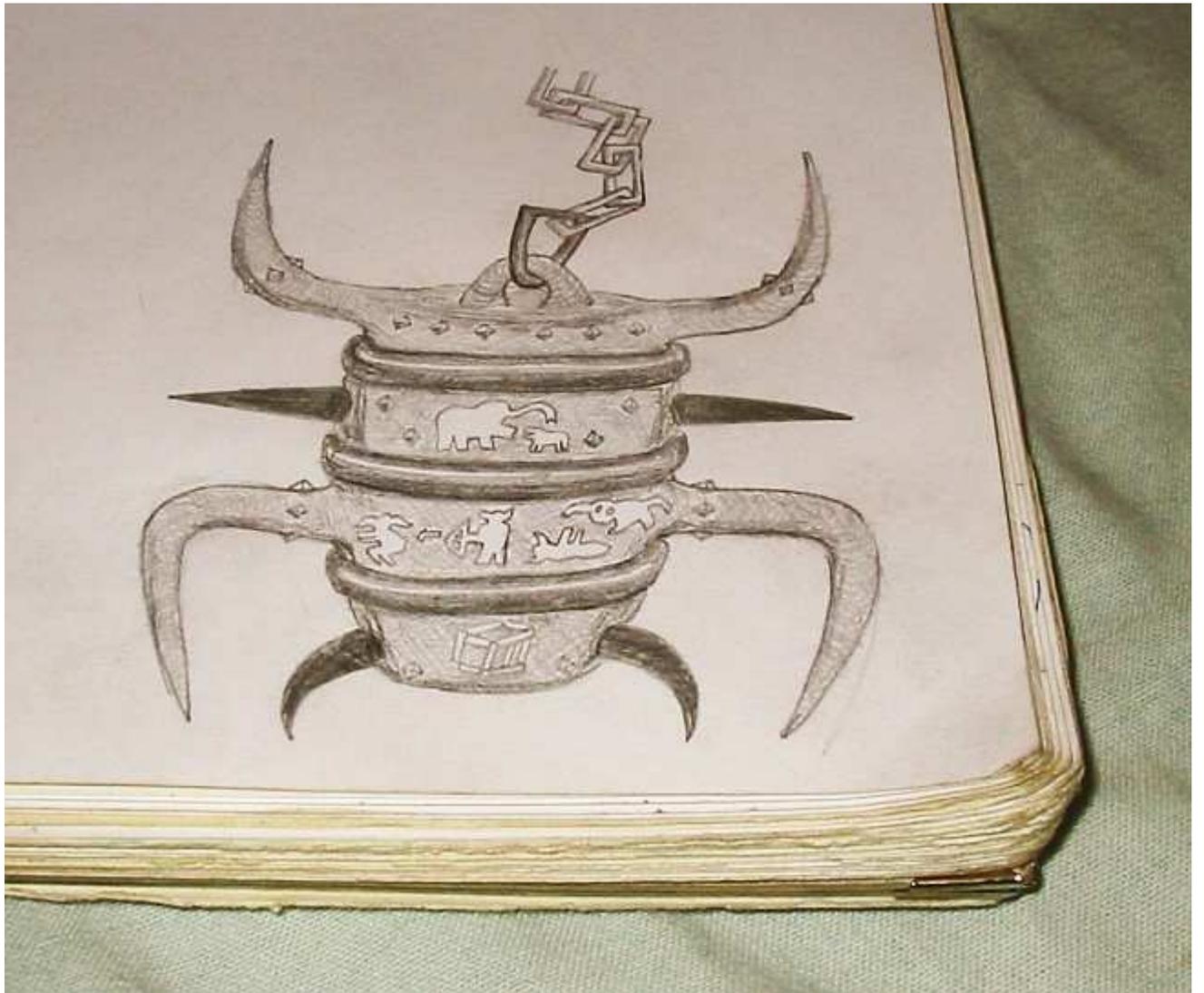
Edit:

http://lparchive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-3/2005246056658148204_rs.jpg

TurnpikeLad a posté

Bon dieu, ce jeu est fascinant. Les nains de Boatmurdered sont en train de virer carrément dingues.

J'étais en train d'explorer la forteresse en mode aventurier lorsque j'ai trouvé cette magnifique amulette de Gneiss qui traînait par terre. Elle ressemble assez à celle mentionnée plus avant dans cette histoire ?



Mystic Mongol a posté:

Cela doit être Rayseizure the Sweetness of Butchers, fabriqué par le 3^{ème} graveur légendaire de Boatmurdered. Comme si déjà on en avait besoin de 2.

Partie 46: par Sankis

Je ne vais pas poster de mise à jour ce soir mais il s'est passé sacrément de trucs !

TEASER!



J'ai également trouvé un moyen intelligent de punir Mystic Mongol pour ses crimes. Si j'arrive à le faire, je posterai une image de ça avant la fin de la nuit.

Edit:

TEASER 2! Je suis déjà en été. Beaucoup d'évènements. Plein d'images. Heureusement, je vais avoir du temps demain.

Mystic Mongol reçoit son châtement.



Mon plan a parfaitement marché.

Partie 47: par Sankis

C'est l'automne, nous sommes dans la 4^{ème} année de règne de l'empereur Sankis (qui était également connue sous le nom de 1061).

Le début de l'automne est assez calme. J'ai commencé à creuser un canal pour irriguer douves internes. La construction se passe comme prévue, et devrait arriver à son terme à la fin de l'Automne.

Cependant, au milieu de l'automne, des choses ont commencé à se produire. Youpi !

Tout d'abord, des crétins ont décidé de se laisser mourir de faim.



Les elfes sont arrivés !

Dwarf Fortress

Dodók Astlumash has grown to become a Child.
Stray cat (Tame) has adopted Zasit Sibrekral, Mayor.
Spring has arrived!
Zasit Sibrekral, Mayor has ended a mandate.
An animal has grown to become a Stray cow.
An animal has grown to become a Stray bull.
Lolor Gusilalnis, Tax Collector has imposed a ban on certain exports.
Olon Agrigòth, Masons Guild has altered the prices of goods.
'Sankis' Gatinbomrek, Retired Ruler is more experienced.
Stray cow (Tame) has given birth to cow calves.
Kadol Sibrekstul, Craftsdwarves Guild has altered the prices of goods.
Stray cow (Tame) has given birth to cow calves.
Unib Stesokèrith, Hammerer has altered the prices of goods.
Stray cow (Tame) has given birth to cow calves.
The cave river is overflowing.
Zasit Eshtântat, Treasurer has altered the prices of goods.
The Child Doren Dostobral has organized a party at Pig tail Rope.
Olin Idsavot, Governor has altered the prices of goods.
The Stray War dog (Tame) has drowned.
The Stray Kitten (Tame) has drowned.
An elven caravan from Afe Yedéle has arrived.

Quelques kobolds sont venus pour chiper quelques biens.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Thief! Protect the hoard from skulking filth!

Ils ne sont pas allés bien loin, puisque juste après...

The Goblins Are Upon Us!

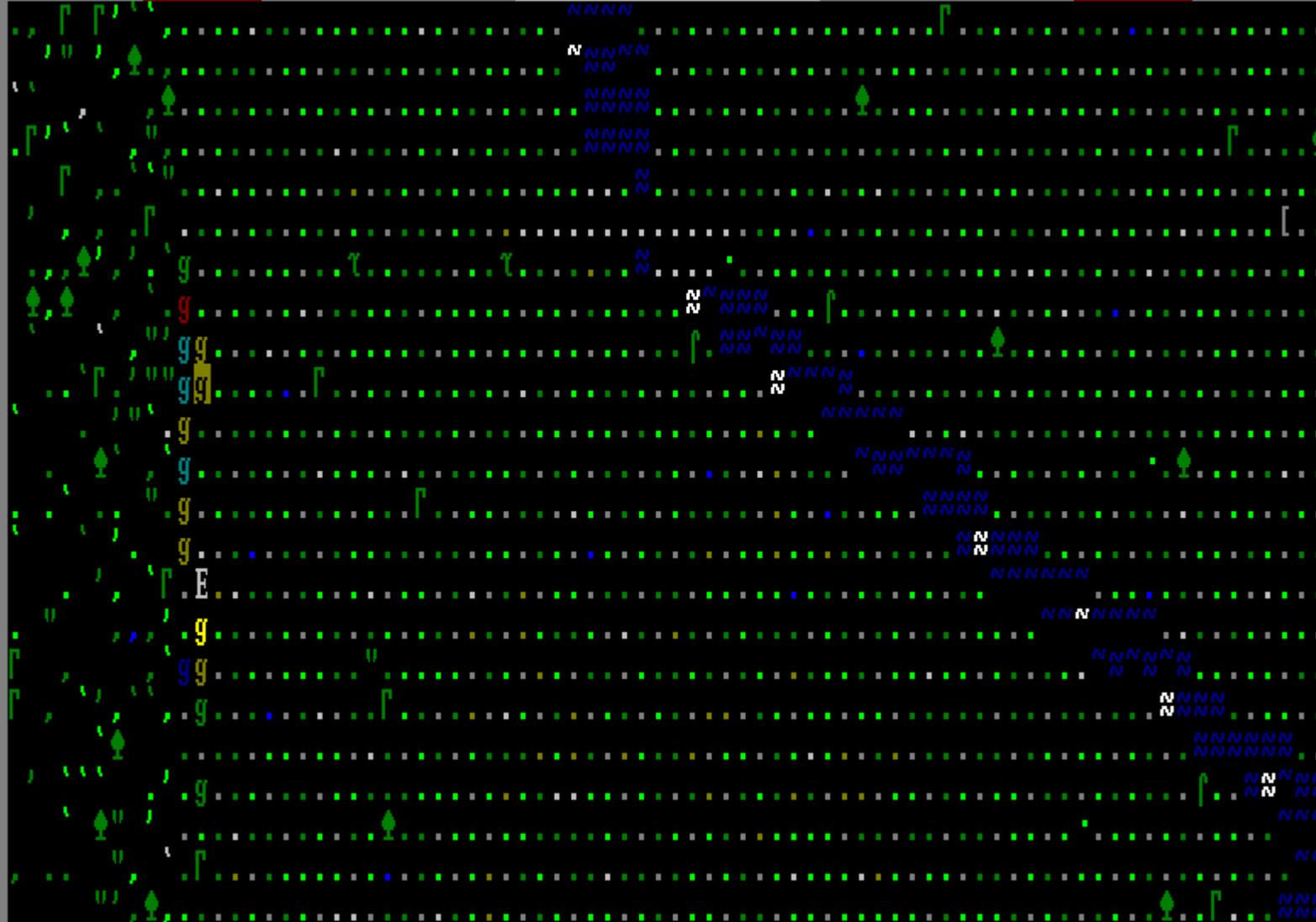
A vile force of darkness has arrived!

3 brigades sont arrivées par l'ouest. Une du nord-ouest, deux du sud-ouest. Ils se sont immédiatement dirigés vers le sud-ouest vers la forteresse.

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE

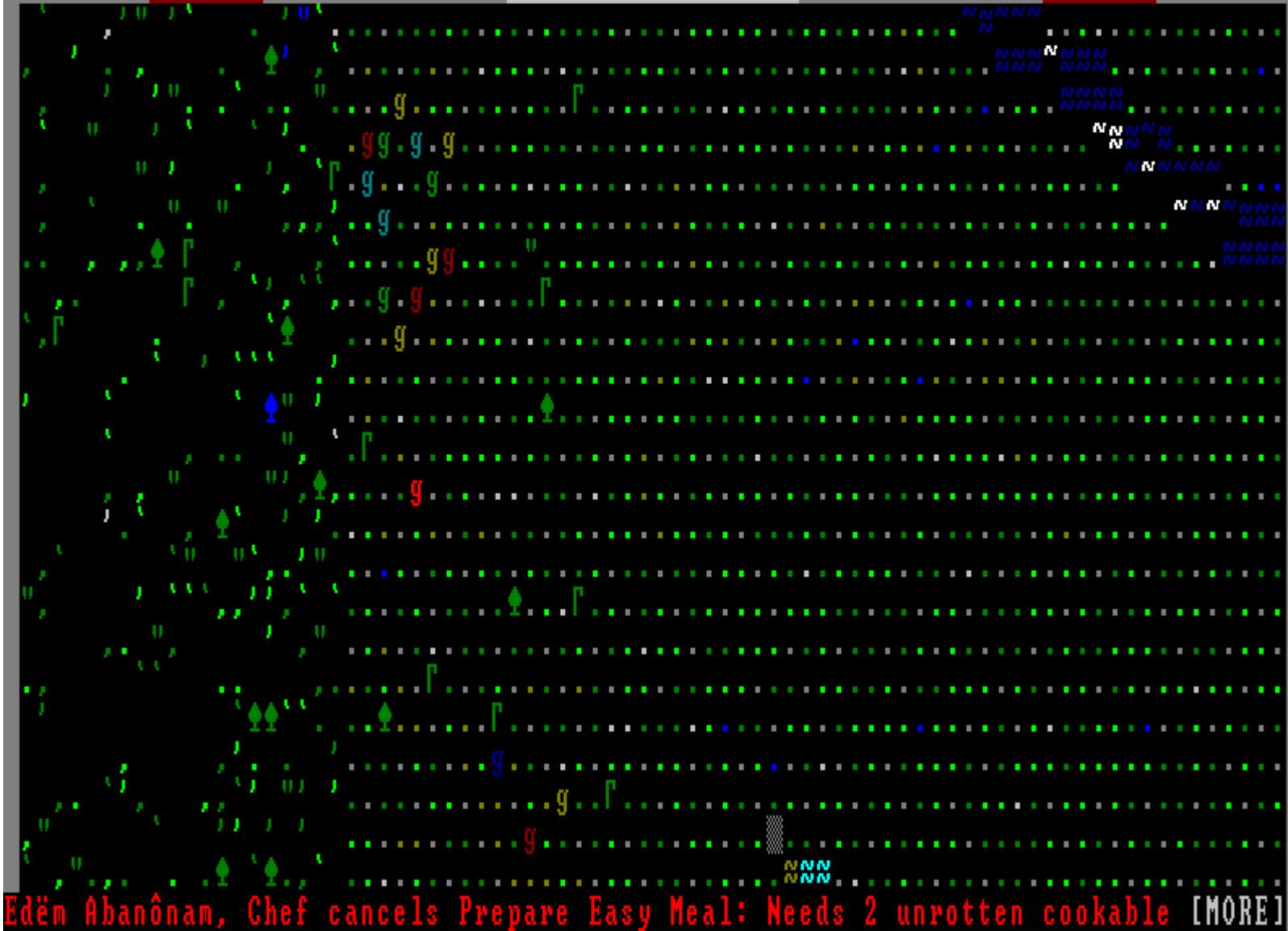


Forbidden area. [MORE]

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



Ils ont vu les mêmes Kobolds que moi et les ont chassés.

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



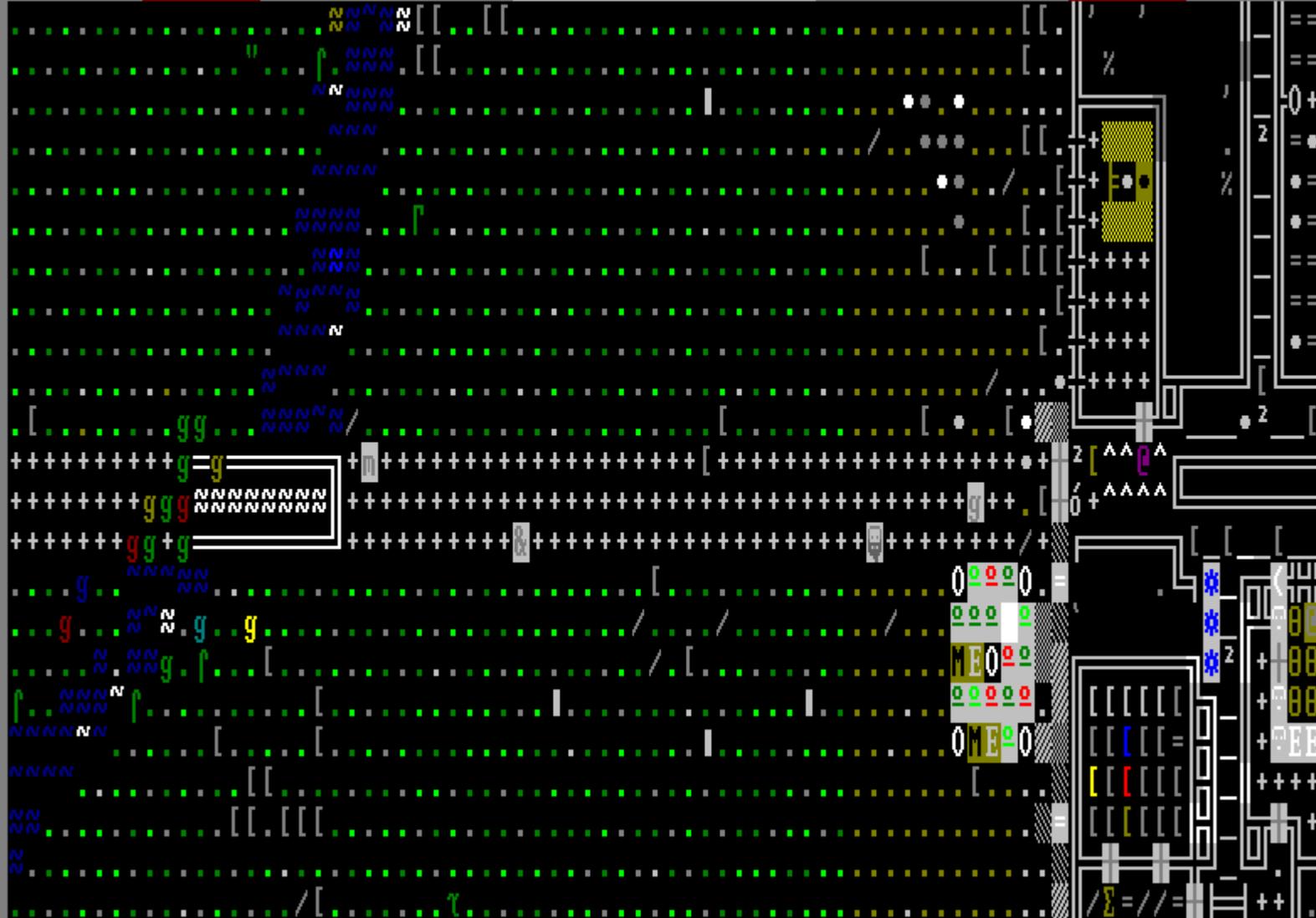
Rigòth Eriblegon, Recruit cancels Eat: Interrupted by kobold Thief.

Une fois les Kobolds morts, ils se sont rapidement dirigés vers la forteresse.

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



The weather has cleared.

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



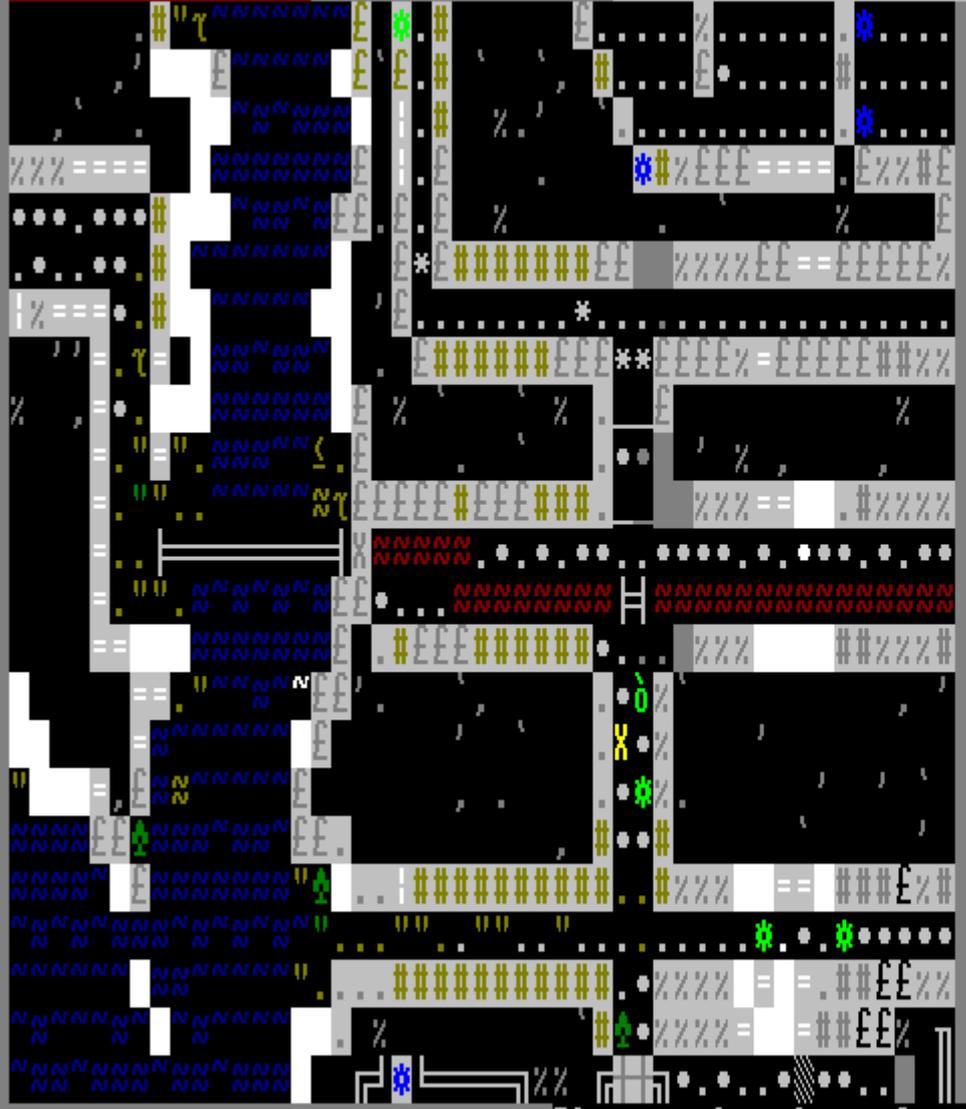
The weather has cleared.

Malheureusement pour eux, j'ai réussi à fermer toutes les entrées et faire rentrer tous mes nains à l'intérieur avant qu'ils ne soient capables d'arriver aux portes. L'Empereur Sankis, dans sa grandeur, a immédiatement choisi l'option de la mort atroce [NdT : jeu de mot sur Fiery, qui veut dire « atroce » ainsi que « ardent »].

***PAUSED* SIEGE**

Dwarf Fortress

SIEGE *PAUSED*



Sandstone Lever

Pull the Lever

A

- a: Add new task +-/*: Select
- c: Cancel Current Task
- p: Promote Current Task
- r: Repeat s: Suspend
- P: Workshop Profile
- x: Remove Building
- Space: Done

The weather has cleared.

LE MAGMA EST SORTI !

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE

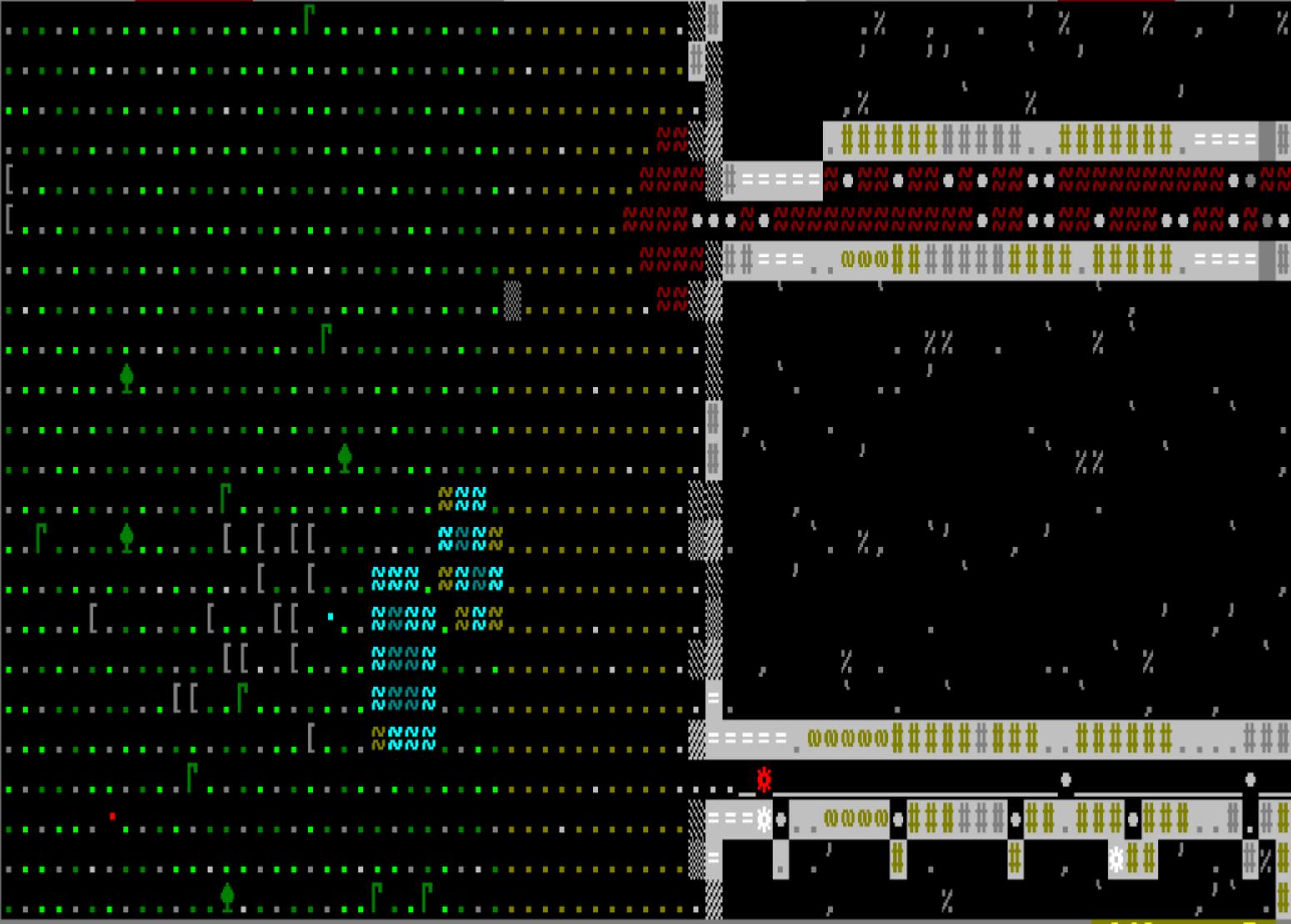


Le magma se transforme maintenant en Lave !

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



Il avance lentement jusqu'aux envahisseurs.

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



Lolor Gusilalnis, Tax Collector has altered the prices of goods.

Contact !

SIEGE

Dwarf Fortress

SIEGE



L'odeur des gobelins brûlés doit pouvoir être sentie dans toute la forteresse, peut être toute la région.

Je ne le précise pas mais...les gobelins sont partis.

Les choses sont revenues à la normales jusqu'à quelques semaines plus tard lorsqu'un nouveau méchant s'est montré.

Dwarf Fortress

Tun Dumaturist, Crafts Dwarf cancels Make dark stone short sword: Needs wooden logs.

x2

ònul Arakiden, Trade Minister has altered the prices of goods.

Cerol Likotag, Metalsmith cancels Link a Building to Trigger: Could not find path.

The dwarves suspended a linkage from Rhyolite Lever.

Mörul Aláthdolush has engraved a masterpiece!

'Sankis' Gatinbomrek has engraved a masterpiece!

Lolor Gusilalnis, Tax Collector has altered the prices of goods.

Stray Kitten (Tame) has adopted Zasit Sibrekral, Mayor.

'Sankis' Gatinbomrek has engraved a masterpiece!

x2

It has started raining.

'Sankis' Gatinbomrek has engraved a masterpiece!

x5

Sigun Zasitzokun, Mechanic cancels Link a Building to Trigger: Could not find path.

The dwarves suspended a linkage from Basalt Lever.

'Sankis' Gatinbomrek has engraved a masterpiece!

x2

Athel Sibreklolok, Recruit has starved to death.

Squad "The Systemic Pale Nets" has been annihilated!

'Sankis' Gatinbomrek has engraved a masterpiece!

the bronze colossus Lolum âbiralod has come!

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Lolum âbiralod, bronze colos
 "Lolum Romanticday"
 bronze colossus

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
 Space: Done

Idlers: 6

Pour rester bref, je vais juste poster ça et espérer que cela expliquera comment ce colosse est mort.



Peu après l'assaut, nous avons eu quelques immigrants. Pour la plupart, des cons de nobles. Rien d'utile. Nous aurions pu avoir une grosse quantité de paysans débiles, au moins ! Il y a beaucoup de boulot à faire.

Dwarf Fortress



A la fin de l'automne, Moi, Empereur Sankis, ai entamé ma revanche sur ma Némésis : Judicator Mystic Mongol.

Tout d'abord, pour l'appâter, je l'ai fait mourir de faim et de soif dans sa nouvelle chambre.

PAUSED Dwarf Fortress ***PAUSED***



The screenshot shows a Dwarf Fortress game interface. The main window displays a character's inventory and status. The character is 'Mystic Mongol' Giginlimul, also known as 'Mystic Mongol' Fliergold. The inventory list includes: upper body, lower body, head, right upper arm, left upper arm, right lower arm, left lower arm, right hand, left hand, right upper leg, left upper leg, right lower leg, left lower leg, right foot, and left foot. The character's status is 'Hungry' and 'Thirsty'. The game is paused, as indicated by the green text '*PAUSED*' in the top corners. The title 'Dwarf Fortress' is centered at the top. The bottom right corner shows 'Idlers: 8'. The bottom left corner shows the command prompt: 'g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd Space: Done'.

'Mystic Mongol' Giginlimul,
"Mystic Mongol' Fliergold"

upper body
lower body
head
right upper arm
left upper arm
right lower arm
left lower arm
right hand
left hand
right upper leg
left upper leg
right lower leg
left lower leg Hungry
right foot Thirsty
left foot

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 8

Alors qu'il est occupé, enfermé dans sa chambre, j'ai fait un lien entre un levier et une cage à éléphant.
 J'ai ouvert sa porte, et il est entré dans la chambre.



Le levier est tiré, et l'éléphant est relâché. Mystic Mongol, étant bête comme il est, a tenté de se battre contre l'Éléphant.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



elephant

upper body

lower body

head

right front leg

left front leg

right front foot

left front foot

right rear leg

left rear leg

right rear foot

left rear foot

tail

trunk

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd

Space: Done v: Next

Idlers: 11

C'est assez amusant il n'a pas été tué instantanément. En fait, il a tout juste eu une jambe brisée. Il boitille en courant après l'éléphant qui s'enfuit, cependant l'éléphant le rejoint rapidement et tombe dans le piège.

PAUSED
Dwarf Fortress
PAUSED

```

' Mystic Mongol' Giginlimul,
" 'Mystic Mongol' Fliergold"

upper body
lower body
head
right upper arm
left upper arm
right lower arm
left lower arm
right hand
left hand
right upper leg
left upper leg
right lower leg
left lower leg
right foot
left foot

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 6

```

Il est là, maintenant, inutile dans cette pièce. Je n'ai pas souhaité le tuer car cela aurait amené un remplacement. Il souffrira dans cette pièce jusqu'à ce que sa propre espèce oublie jusqu'à son existence, puis il pourra lentement de faim, seul.



L'automne est terminé. L'été commence. [Sic]

Je posterai l'été plus tard. Il ne s'est pas passé grand-chose donc ce ne devrait être que quelques images et beaucoup de texte.

=====

Mystic Mongol a posté:

Oh, mec, pourquoi ?

Je ne t'ai pas blessé activement ! Tu as commis un crime, et tu as besoin d'invoquer un éléphant contre moi ? Après m'avoir enlevé mes armes ? 😊

Pas cool, vraiment.

Sankis a posté:

Et bien, pour être honnête, je n'aurais pas fait ça si tu n'avais pas été un noble (vu qu'ils sont facilement remplacés et ceux en rapport avec la loi sont encore plus pénibles car ils mettent en prison les forgerons ou autre). Je ne t'ai pas enlevé tes armes. De toute façon, tu n'en portais pas (je pensais que tu allais péter l'éléphant en fait, vu que tu étais bon niveau armure. Armure de plaque en acier, je crois).

Je ne te touche plus de toute façon, donc pas de panique. Je vais te faire remettre au lit à l'hôpital pour que les nains te nourrissent. Je t'ai même fait une tombe ! Le bon côté de la chose, c'est que tu as gagné 4 niveaux en lutte !

Bon, également plus tard ce soir. Je ne suis qu'au début de l'hiver, et à moins que quelque chose d'incroyable se passe, la prochaine mise à jour sera essentiellement du texte et couvrira à la fois l'été et l'hiver (et l'automne si rien ne se passe). Le jeu tourne assez lentement, donc je vais faire du nettoyage (notamment les liquides) une priorité.

Mystic Mongol a posté:

Ne t'inquiète pas de tout ça...après m'avoir énervé je viens de réaliser qu'en fait c'était assez amusant.

J'ai hâte de voir la suite.

=====

Shanty a posté:

C'est assez pathétique de voir l'armée puissante des gobelins contre un avant-poste nain, courant et hurlant jusqu'à la porte principale et là, ils se tiennent là comme des faces de citron.

« Hey, Zur ! Toi intelligent, tu lis runes puantes naines, que dit ce papier ? »

« Dehors...euh...euh.. « asin » manger, euh, déjeuner. Dehors pour déjeuner. Ils sont dehors pour déjeuner. Oh.

« Je suppose qu'on va attendre ici. Garn ! C'est l'heure de la pause. »

« Personne n'a amené un jeu de cartes ? »

HORSE RAPER a posté:

« Ca sent quelque chose ? »

« Ca sent comme brûler maison d'un elfe »

« Oh... »

« Tais toi, Zur, on essaye de penser »

« Heln, regarde ! »

« Quoi !? »

« Je pense que c'est le sang brulant de la montagne ! »

« Oh mer... »

Partie 48: par Sankis

Eté, 1061

L'été à Boatmurdered commence lentement. Il ne se passe rien avant le milieu de l'été lorsque la caravane humaine arrive. Moi, las de ces humains lents, je décide de m'emparer d'une bonne partie de leurs biens.

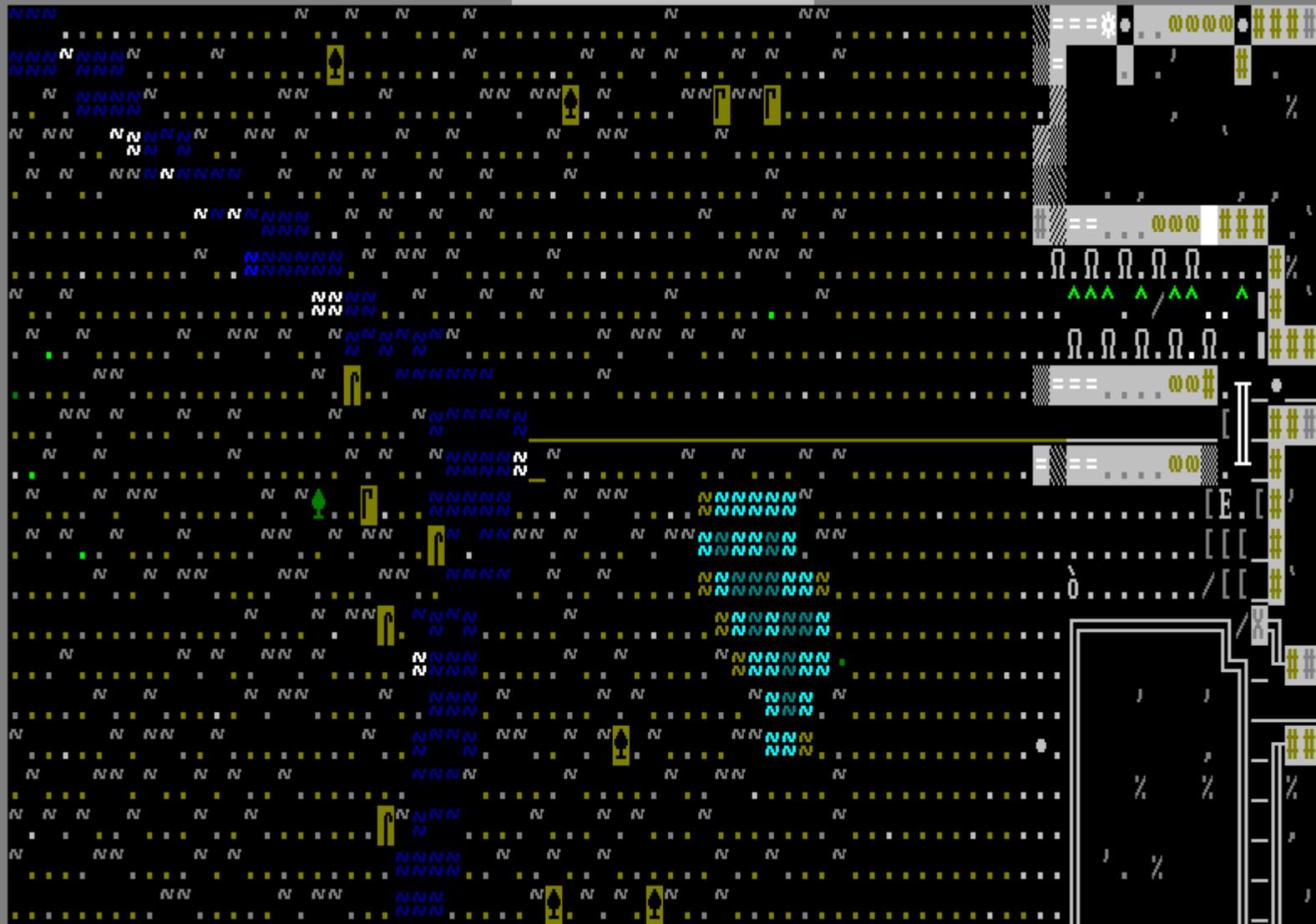


Un autre nain est devenu fou et a commencé à travailler sur une création stupide.



Pendant le même temps, j'ai demandé à quelques coupeurs de bois d'aller couper quelques arbres à nouveau.

Dwarf Fortress



Idlers: 4

Le nain toqué a réussi à obtenir ce dont il avait besoin et construit son chef d'œuvre.

Dwarf Fortress

Olin Mörulurrith, Broker has altered the prices of goods.

Monom Eshtânngotol, House Fer has altered the prices of goods.

The weather has cleared.

Ast Dodóklaltur, Guildmaster has mandated the construction of certain goods.

Rintar Urmimid, Jeweler cancels Drink: Taken by mood.

Rintar Urmimid, Jeweler is taken by a fey mood!

ònul Arakiden, Trade Minister has altered the prices of goods.

Rintar Urmimid has claimed a Jeweler's Workshop.

Lolor Gusilalnis, Tax Collector has imposed a ban on certain exports.

Unib Stesokèrith, Hammerer has altered the prices of goods.

Rintar Urmimid has begun a mysterious construction!

Olon Agrigòth, Masons Guild has altered the prices of goods.

Mörul Aláthdolush, Mason is more experienced.

It has started raining.

Doren Gembishurdim, House Ber has altered the prices of goods.

Vucar Nîlesiden, Manager has altered the prices of goods.

'Megor Grendel' Isdenoddom has become a Swordsdwarf.

Libash Olonlulâr, Dungeon Master has altered the prices of goods.

Rintar Urmimid, Jeweler has created Anil Og, a Chrysoberyl coffin!

Rintar Urmimid, Jeweler is more experienced.

Anil Og, "The Glory of Clubs", a Chrysoberyl coffin

This is a Chrysoberyl coffin. All crafts dwarfship is of the highest quality.

On the item is an image of a dwarf and a elephant in Chrysoberyl. The elephant is striking down the dwarf.

Pour améliorer la défense de la Forteresse contre une invasion, notamment contre les Trolls qui sont capables de briser les portes, j'ai rempli les douves intérieures. Cette douve peut maintenant servir comme défense si la porte se brise. Tout ce qu'il y a à faire est de pousser un levier dans une pièce annexe.



Dwarf Fortress

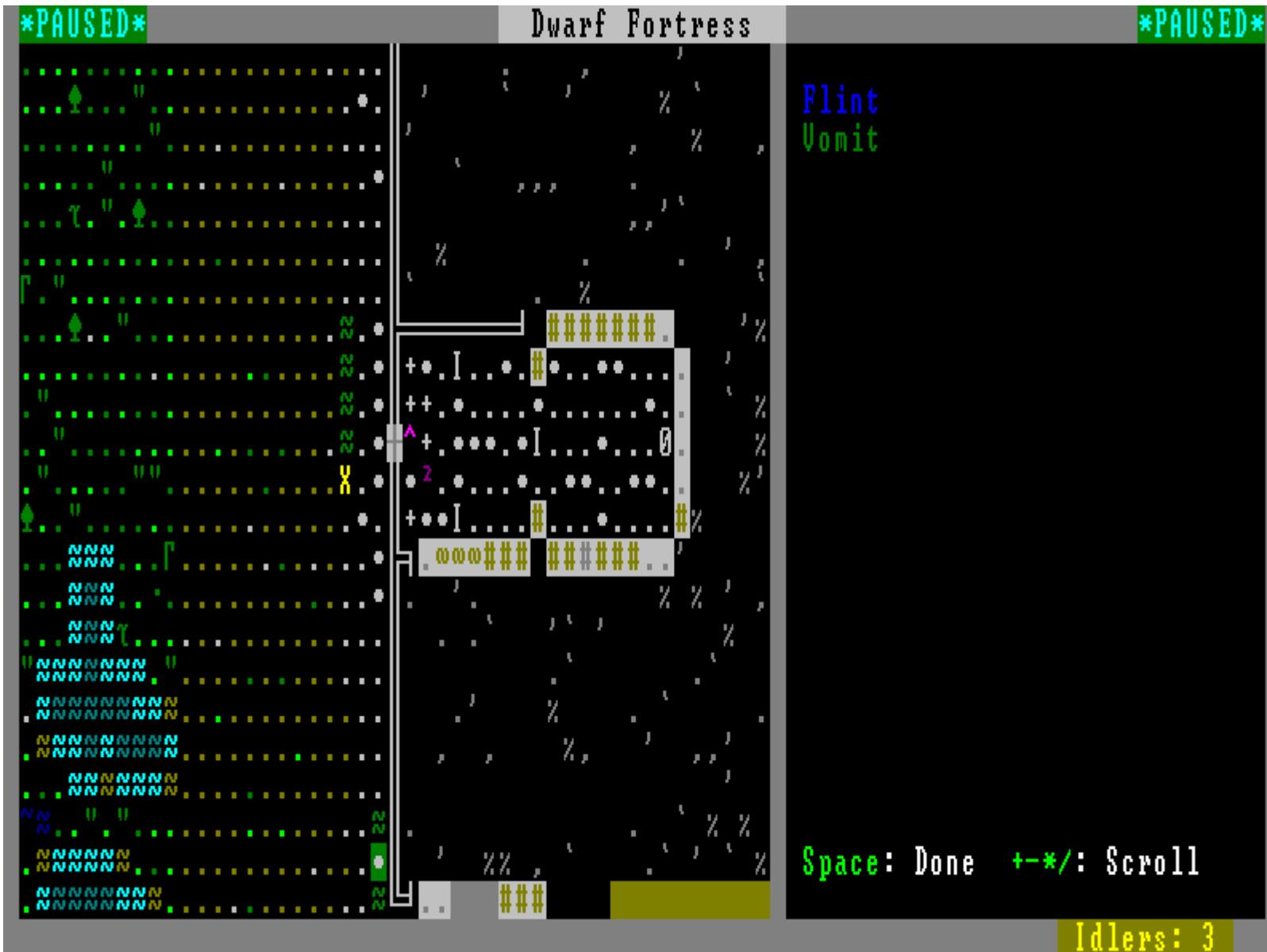


ònul Arakiden, Trade Minister has altered the prices of goods.

L'été s'est terminé aussi vite qu'il a commencé.

Automne, 1061

Je ressens un peu de culpabilité envers mon fidèle nain, Mystic Mongol, de l'avoir mutilé ainsi ; ainsi je lui ai créé une tombe cool, aussi.



Au milieu de nulle part, un nain s'est noyé.



Il y a aussi un mystérieux nain vomisseur dehors.

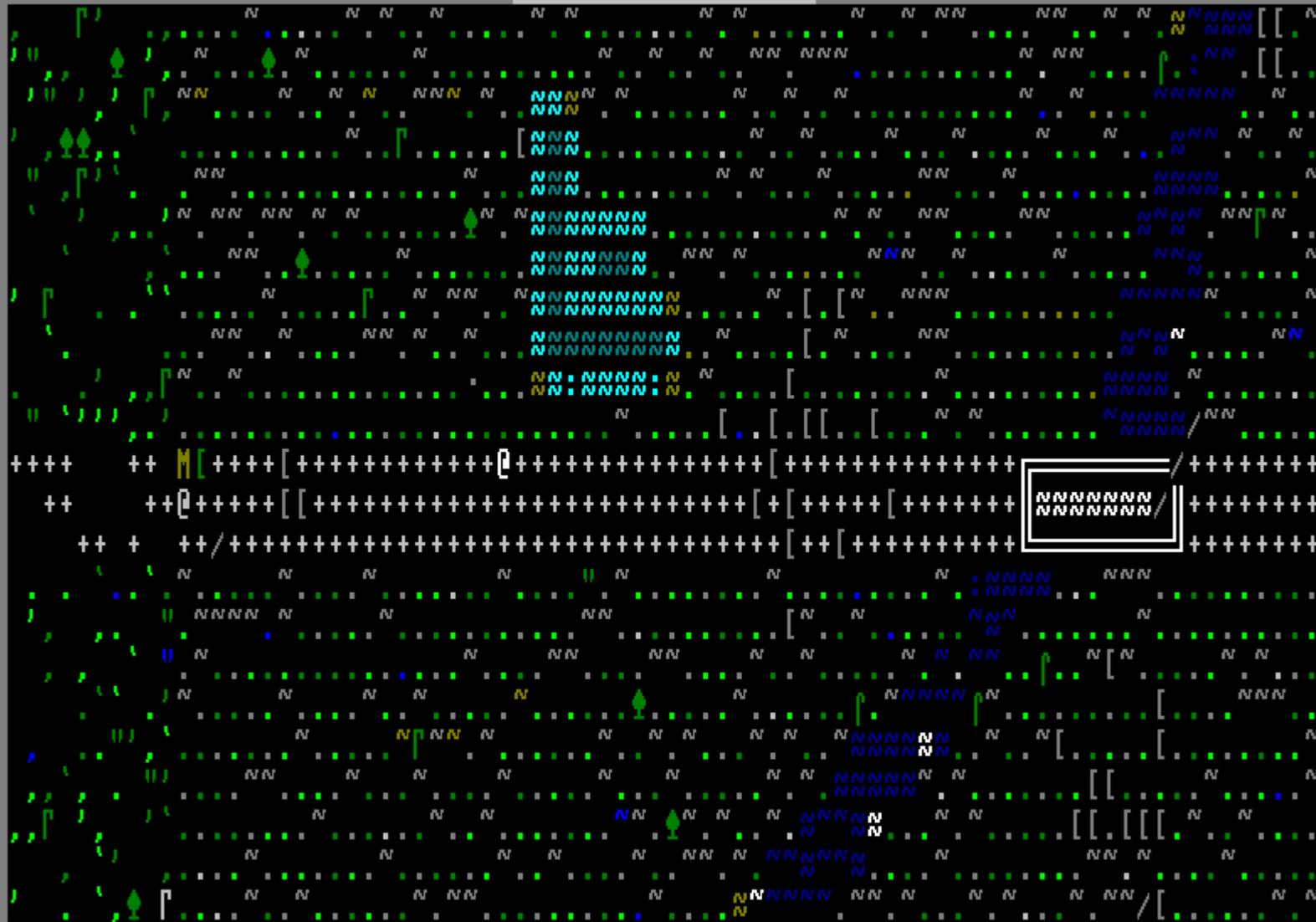


Ces putains de kobolds ne nous laissent pas tranquilles.



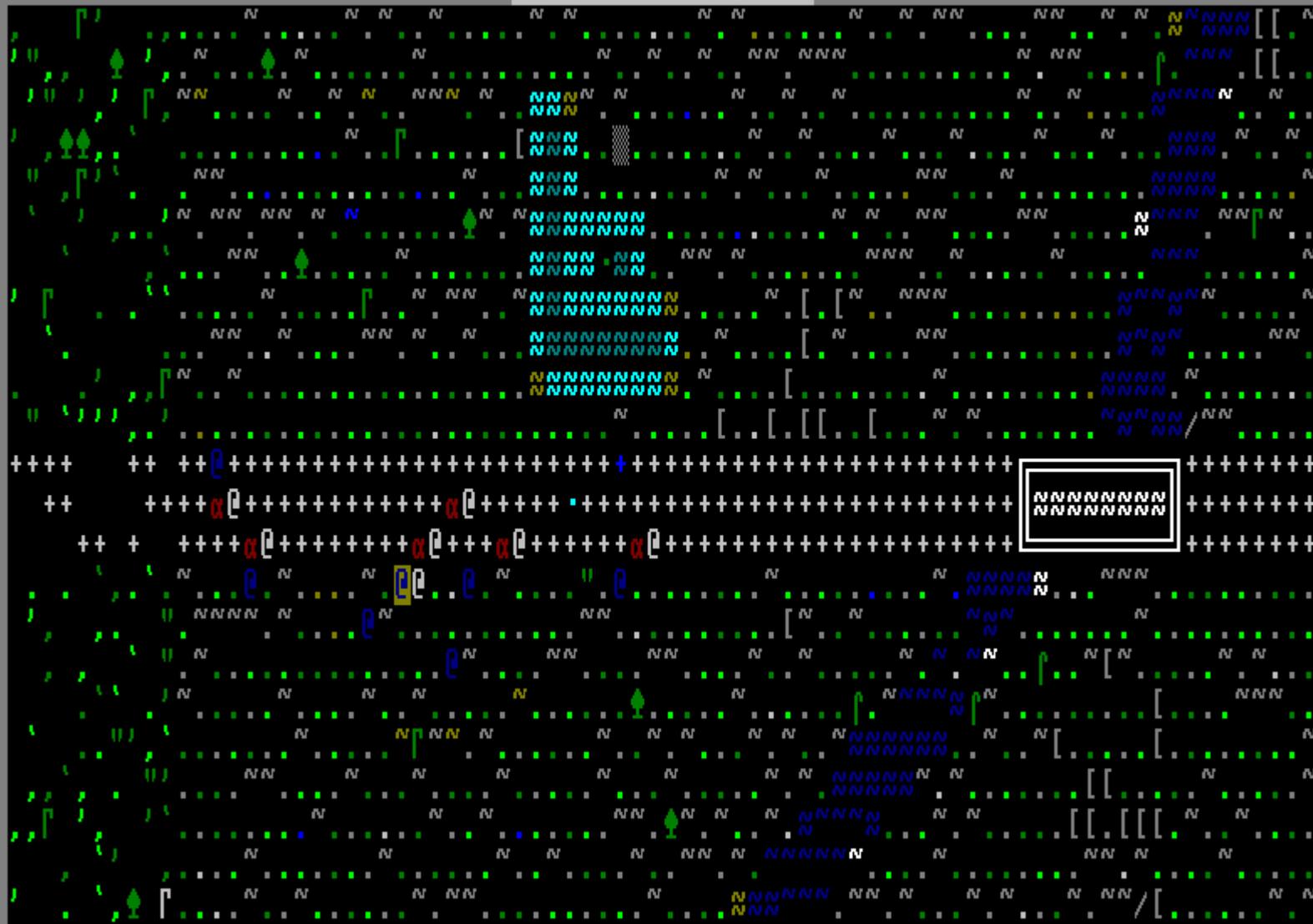
La caravane naine et le ministre du commerce arrivent. Je leur parle, mais ça ne sert à rien.

Dwarf Fortress



Idlers: 3

Dwarf Fortress



Idlers: 5

Les gobelins ne nous laissent pas tranquilles, non plus.

PAUSED Dwarf Fortress ***PAUSED***

Utes Unuksos, goblin Thief
"Utes Cellstolen"

- upper body
- lower body **Stunned**
- head
- right upper arm
- left upper arm
- right lower arm
- left lower arm
- right hand
- left hand
- right upper leg
- left upper leg
- right lower leg
- left lower leg
- right foot
- left foot

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done v: Next

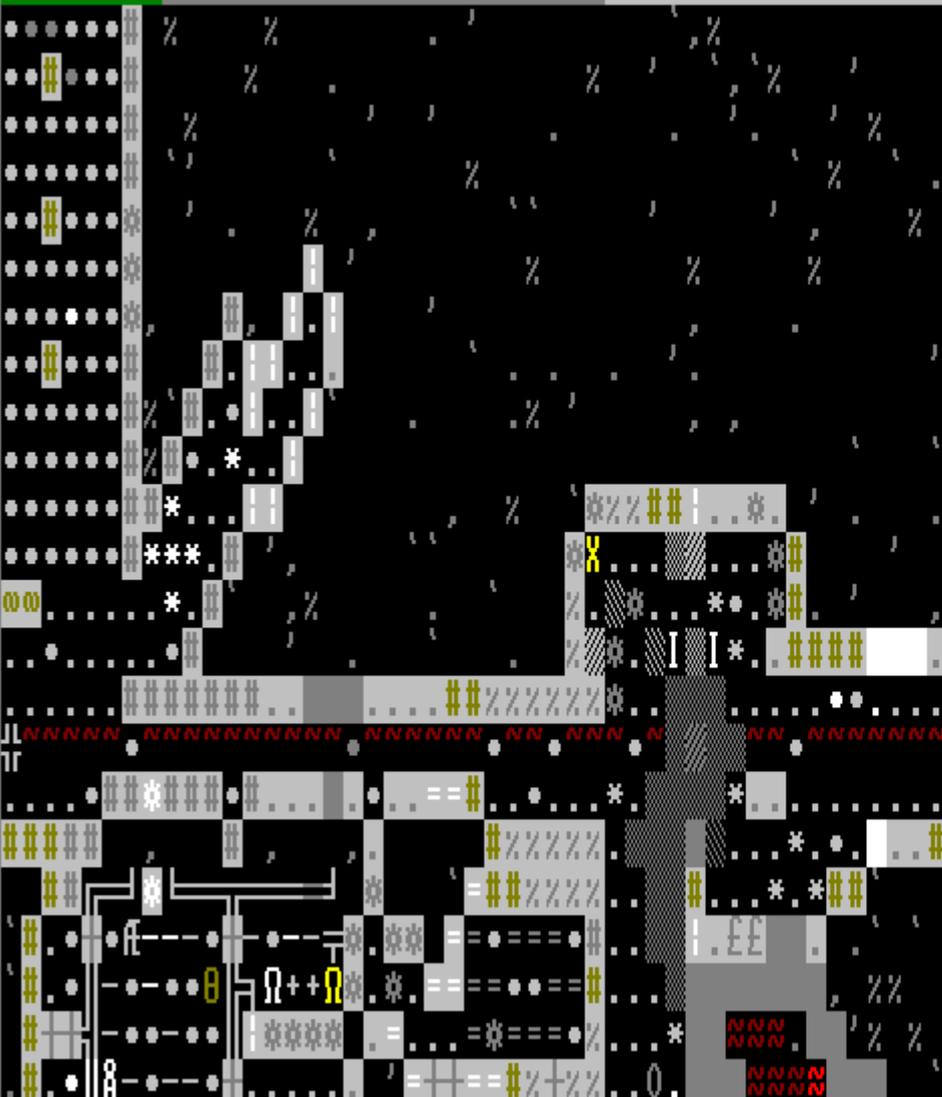
Snatcher! Protect the children!

Enfer ! Une partie de la cave s'est effondrée. La lave est maintenant bloquée. J'ai envoyé un mineur pour nettoyer ça.



Malheureusement il a brûlé ses pieds jusqu'à l'os et il est tombé sur le sol à côté. Il a continué ainsi à brûler jusqu'à ce qu'il meure, vidé de son sang. Il a continué ainsi à fumer jusqu'à ce qu'il se mette à pourrir.

PAUSED
Dwarf Fortress
PAUSED



The screenshot shows a top-down view of a character in a dark, cavernous environment. The character's body parts are highlighted with different colors: yellow for the upper body, green for the lower body, white for the head, and various shades of grey and black for the arms and legs. The character is standing on a grid of tiles, and the surrounding environment is filled with various symbols and patterns representing the game's terrain and structures.

Tosid Duthnur&blel, Miner
"Tosid Guardedbusts"

- upper body
- lower body
- head
- right upper arm
- left upper arm
- right lower arm
- left lower arm
- right hand
- left hand
- right upper leg
- left upper leg
- right lower leg
- left lower leg
- right foot**
- left foot**

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 3

Dwarf Fortress



ònul Arakiden, Trade Minister has imposed a ban on certain exports.

Des putains de mandrills nous attaquent, et ils sont facilement repoussés.



C'est la fin de l'automne.

Hiver, 1061

Nous n'avons plus beaucoup de nourriture, j'ai donc envoyé des animaux à la boucherie.

Dwarf Fortress

Creature	Price	Owner
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray bull (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray cow (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray bull (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♀	N/A	Ready for Slaughter
Stray horse (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter
Stray bull (Tame), ♂	N/A	Ready for Slaughter

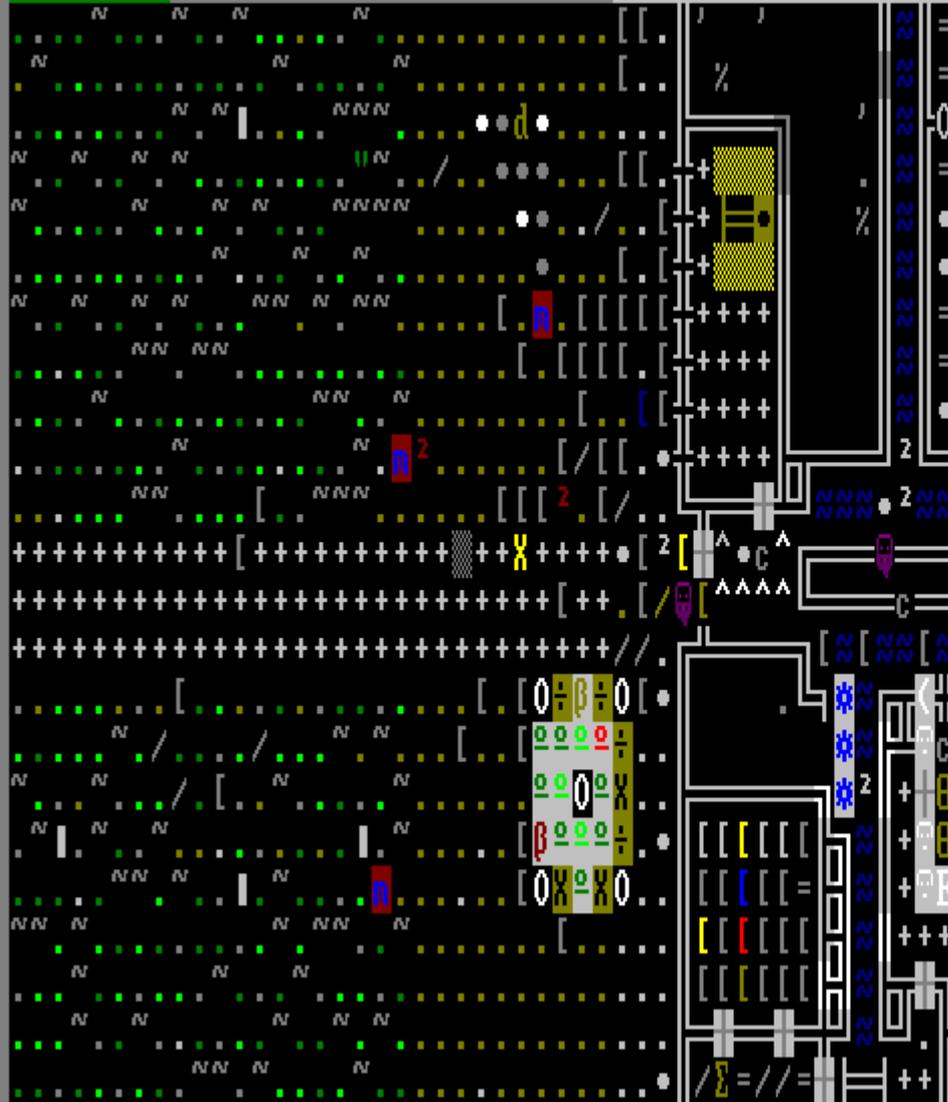
Enter: Toggle pet availability. **b:** Slaughter.

J'ai trouvé notre mystérieux vomisseur de cet automne. Je ne sais pas ce que je devrais faire de lui.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Feb Lâventosid, Mason
"Feb Prairiearmor"

upper body
lower body **Stunned**
head
right upper arm **Nauseous**
left upper arm
right lower arm
left lower arm
right hand
left hand
right upper leg
left upper leg
right lower leg
left lower leg
right foot
left foot

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Idlers: 1

Les miasmes sont maintenant partout. Une bonne chose que mes servi..citoyens sont tous assez heureux pour ne pas s'en préoccuper.

Dwarf Fortress



An animal has grown to become a Stray cow.

Au milieu de nulle part, Mystic Mongol, le Juge de Boatmurdered, s'est jeté dans les eaux et s'est noyé.



Ces restes seront placés dans sa tombe et défendus par des pièges.

Dwarf Fortress



'Mystic Mongol' Giginlimul, Judicator has drowned.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Felsite Coffin

This is the resting
place of
'Mystic Mongol' Giginlimul,

x: Remove Building
Space: Done

The Stray mandrill (Tame) has been struck down.

J'entame la reconstruction d'une force militaire, lentement mais surement.

Dwarf Fortress

Lolor Gusilalnis, Tax Collector has ended a mandate.
Libash Olonlulâr, Dungeon Master has altered the prices of goods.
Ber Tithlethaban, Baron has altered the prices of goods.
Sibrek Urminducin, Miner cancels Construct Building: Could not find path.
The dwarves suspended the construction of rock Floodgate.
Dumat Inoleshtân, Hoardmaster has altered the prices of goods.
Olin Idsavot, Governor has ended a mandate.
Melbil Vukcasiden, Farmer cancels Store Item in Stockpile: Resting injury.
The Stray mandrill (Tame) has been struck down.
Atîr Koltarmid, Farmer cancels Store Item in Stockpile: Job item misplaced.
Olon Agrigòth, Masons Guild has altered the prices of goods.
Olin Idsavot, Governor has altered the prices of goods.
Melbil Vukcasiden, Farmer cancels Store Item in Stockpile: Resting injury.
Zasit Eshtântat, Treasurer has altered the prices of goods.
ònul Arakiden, Trade Minister has altered the prices of goods.
Ber Onoldumat, Bookkeeper has ended a mandate.
Eshtân Ostarolon has become a Swordmaster.
Ber Onoldumat, Bookkeeper has mandated the construction of coins.

PAUSED

Dwarf Fortress

PAUSED



Eshtân Ostarolon, Swordmaste
 "Eshtân Burialgears"

♂

Sparring in Barracks

Very Strong

Very Agile

Very Tough

Great Swordsdwarf

Wrestler

Expert Shield User

Proficient Armor User

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd

Space: Done v: Next

Idlers: 4

J'entame aussi la construction de logements à bas prix pour les nains pauvres. Je ne suis pas d'accord avec ça, car je crois que ceux qui sont trop faibles pour gagner leur vie ne devraient pas vivre, mais mes conseillers m'assurent que c'est une bonne chose.



Il y a une courte panique car la forteresse n'a plus de nourriture ! Cela a été rapidement rectifié en tuant plusieurs éléphants.

City Koganusân, "Boatmurdered"

25th Opal, 1061, Mid-Winter

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth:	1716698*	Population:	61		
Weapons:	45438*				
Armor and Garb:	95114*	Miners	 4	Axedwarves	 None
Furniture:	185395*	Carpenters	 None	Axe Lords	 None
Other Objects:	496453*	Masons	 6	Swordsdwarves	 5
Architecture:	308952*	Trappers	 1	Swordmasters	 1
Displayed:	143350*	Metalsmiths	 3	Macedwarves	 None
Held/Worn:	441996*	Jewelers	 1	Mace Lords	 None
		Craftsdwarves	 3	Hammerdwarves	 None
Imported Wealth:	492630*	Nobles	 19	Hammer Lords	 None
		Peasants	 None	Speardwarves	 None
Exported Wealth:	10975*	Children	 2	Spearmasters	 None
		Fisherdwarves	 2	Marksdwarves	 1
Food Stores:	1717	Farmers	 9	Elite Mrksdwrvs	 None
Meat None	Seeds 639	Mechanics	 2	Wrestlers	 1
Fish None	Drink 55	Trained Animals	A 13	Elite Wrestlers	 None
Plant None	Other 1023	Other Animals	A 261	Recruits	 1

L'hiver est presque fini à présent. Voici les pensées des survivants dirigeants.

'Emperor Sankis' Gatinbomrek, "'Emperor Sankis' Pantherwhips", Former Rule

'Emperor Sankis' Gatinbomrek has been ecstatic lately. She has been satisfied at work lately. She has complained of the lack of dining tables lately. She was disgusted by a miasma lately. She has been annoyed by flies. She slept in a bedroom like a personal palace recently. She was upset to be wearing tattered clothing lately. She was upset to be wearing old clothing lately.

'Emperor Sankis' Gatinbomrek likes Limestone, iron, Star sapphire, jade, Rope reed Fabric, crosses, war hammers, gauntlets, amulets, chimeras for their terrifying features and Mangrove trees for their roots. When possible, she prefers to consume turtle, Dwarven beer and Dwarven syrup. She absolutely detests purring maggots. She needs alcohol to get through the working day. She likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.

'Locus' Odshithmörul, "'Locus' Clampaged", Retired Ruler

'Locus' Odshithmörul has been ecstatic lately. He slept in a good bedroom recently. He has complained of the lack of dining tables lately. He has been satisfied at work lately. He was disgusted by a miasma lately. He dined in a legendary dining room recently. He has complained of hunger lately. He has complained of thirst lately.

'Locus' Odshithmörul likes Moonstone, iron, Aventurine, Mangrove, pearl, mules for their stubbornness and batmen for their mystery. When possible, he prefers to consume Dwarven rum and Dwarven syrup. He absolutely detests purring maggots.

He needs alcohol to get through the working day. He likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.

'Megor Grendel' Isdenoddom, "'Megor Grendel' Watchfulcloisters", Retired R

'Megor Grendel' Isdenoddom has been ecstatic lately. She has complained of thirst lately. She slept without a proper room recently. She admired own fine Container lately. She had a satisfying sparring session recently. She admired a fine Door lately. She was glad to have punishment delayed recently. She was disgusted by a miasma lately. She had a pretty decent drink lately. She took joy in slaughter lately. She was nauseated by the sun lately.

'Megor Grendel' Isdenoddom likes Obsidian, copper, gazelle leather, bolts, greaves, gloves and batmen for their mystery. When possible, she prefers to consume cave fish, Tuber beer and cow's milk. She absolutely detests lizards.

She needs alcohol to get through the working day. She is getting used to tragedy.

'Unknowing' Momuzfikod, "'Unknowing' Cryptglazed", Eighth Circle Wamage

'Unknowing' Momuzfikod has been happy lately. She admired a fine Table lately. She has complained of the lack of dining tables lately. She has complained of hunger lately. She has been annoyed by flies. She was disgusted by a miasma lately. She has complained of thirst lately. She slept in a good bedroom recently. She was upset to be wearing tattered clothing lately. She was upset to be wearing old clothing lately. She had a satisfying sparring session recently.

'Unknowing' Momuzfikod likes Rhyolite, Aventurine, pearl, cave lobster shell, the color sepia, diamonds, bucklers and kobolds for their mischief. When possible, she prefers to consume Longland beer. She absolutely detests lizards.

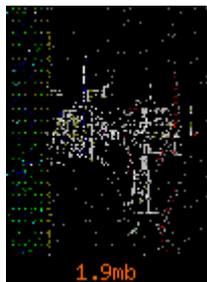
She needs alcohol to get through the working day. She likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.

Etat de la forteresse, 1062.

City Koganusân, "Boatmurdered" 1st Granite, 1062, Early Spring

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth:	1721842*	Population:	61		
Weapons:	45368*				
Armor and Garb:	95114*	Miners	4	Axedwarves	None
Furniture:	185965*	Carpenters	None	Axe Lords	None
Other Objects:	497786*	Masons	6	Swordsdwarves	5
Architecture:	311593*	Trappers	2	Swordmasters	1
Displayed:	144020*	Metalsmiths	3	Macedwarves	None
Held/Worn:	441996*	Jewelers	1	Mace Lords	None
		Craftsdwarves	3	Hammerdwarves	None
Imported Wealth:	492478*	Nobles	19	Hammer Lords	None
		Peasants	None	Speardwarves	None
Exported Wealth:	10975*	Children	2	Spearmasters	None
		Fisherdwarves	2	Marksdwarves	1
Food Stores:	1932	Farmers	9	Elite Mrksdwrvs	None
Meat	145	Mechanics	1	Wrestlers	1
Fish	None	Trained Animals	A 16	Elite Wrestlers	None
Plant	None	Other Animals	A 245	Recruits	1
Seeds	639				
Drink	13				
Other	1135				



<http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-6/1061b.png>

Durant mon règne, j'ai accompli pas mal de choses. La plupart de la forteresse est maintenant lissée et gravée.

J'ai entamé la fondation d'une nouvelle armée, plus forte. Les gobelins ne nous menaceront plus.

J'ai rationalisé la production de nourriture, et grâce à ça entamé la baisse du nombre immense d'animaux.

J'ai repris la production de bois.

Entre autres choses.

=====

Sankis a posté:

Au milieu de nulle part, Mystic Mongol, le Juge de Boatmurdered, s'est jeté dans les eaux et s'est noyé.

Mystic Mongol a posté :

Exact. Tout comme le comptable, après avoir fait grimper la valeur du stock de cuir de quelqu'un, qui a mystérieusement disparu dans une attaque. Comme l'impopulaire baron qui a marché sur un clou rouillé. Tout comme le collecteur d'impôt fut trouvé dans son lit, mystérieusement broyé par des éléphants.

Aucune importance que plusieurs nains ont été témoins de la scène, proche du Juge sur ce pont branlant, tous ont pourtant affirmé que « Personne ne se trouvait à moins de 10 mètres de loin au moment de l'incident ». Aucune importance que cela se soit produit quelques jours à peine après que sa nouvelle tombe ne soit terminée. Je suis certain que les autorités de Boatmurdered déclareront que le cas est réglé en moins d'un jour et qu'on ouvrira une bouteille de liqueur et qu'on entamera les réserves de viande d'éléphant.

A qui sera le prochain maire, je suggère de construire une GRANDE ferme souterraine et d'avoir de nombreux fermiers...cette forteresse a de sérieux problèmes alimentaires. Un ou quatre collecteurs de plantes pour amener de nouvelles graines ne seraient pas de trop, de même...nous pourrions être chanceux et obtenir des broussailles des rochers. Je fais également la requête pour que le prochain capitaine de la garde soit renommé Mystic Mongol, et reçoive le titre de son emploi comme « zombi ». Il n'y a pas de meilleure revanche post-mortem que lorsqu'on peut attacher quelqu'un avec des cordes de soie pour un ou deux mois...

Partie 49: par Doctor Zero

(Désolé les photos sont floues. Je ne sais pas ce qui s'est passé, mais je vais essayer qu'elle ne soit mieux pour la suite... 😞 J'essayerai d'améliorer ça plus tard.)

Prologue - 1062 – Route entre Kinmlebel et Boatmurdered

Bien, je suis finalement arrivé, le 1^{er} de Granit. Un moment idéal pour débiter. Je promets que je ne ressortirai jamais la phrase « Ha ! Je peux faire tourner cette forteresse mieux que ces bouseux ! » à portée d'oreilles du ministère de l'expansion du royaume nain aussi longtemps que je vivrai... Je grimpais en haut de la colline juste à l'ouest de l'infâme « Boatmurdered » juste au moment du lever de soleil sur les sommets à l'ombre desquels elle repose. Mes premières pensées furent de l'allégresse. Les pics majestueux, violets, couverts de neige au sommet, tandis que des serpentins de neige soufflés par le vent s'étirent dans le ciel comme une écharpe d'une femme qui s'agite le jour du départ de son aimé.

Alors, je regardai plus bas et mon excitation se changea en consternation. La neige avait déjà reculé ici bas et la scène sous mes yeux était...était...atroce. La terre, les arbres, les pierres mêmes de la montagne étaient roussies et brûlées. De maigres plantes sortaient péniblement des cendres et la suie était partout entre des piles de...des piles euh...de...qu'était-ce ? Je quittais la route pavée pour remarquer les tas d'armures, d'armes, gisants sur le sol, comme si leurs propriétaires s'étaient simplement transformés en cendres. Des chiens et chats chassaient quelques vermines, au milieu des débris.

Je me retournai. Il était encore temps de faire le voyage retour pour Kinmelbil avant que... Non, il était trop tard. J'étais salué par des nains en haillons. Le nain me saluant était Olin, le courtier. Ces habits qui furent un temps nobles étaient déchirés, et les lambeaux masquaient à peine ses membres. Il se tenait, là, de bout, au milieu d'une mare de vomi séché. Il donnait de temps à autre des coups de pieds dans ce qui semblait bien être un morceau de casque charnu [*Plump Helmet*] à moitié digéré.



Son accueil sentait l'urgence. Apparemment, il y avait eu un « accident » (oui, il mit son doigt en l'air pour signifier les guillemets) et que l'un des anciens dirigeants venait de mourir. Et maintenant, le précédent régent avait simplement quitté son emploi le jour précédent et reprenait allègrement sa carrière de tailleur de pierre. Il n'y avait tout simplement personne pour les diriger.

Je demandais une visite, qui devint de plus en plus troublante au fur et à mesure qu'elle se passait. Il m'expliqua l'histoire : les sièges, les éléphants, les démons. Je me demandais –et ce ne fut pas la dernière fois- si je pouvais fuir pendant la nuit, puis soudain cela arriva. Un mineur vint à moi en courant, entouré de chats.

« Oh, venez m'aider ! » criait-elle « Sankis m'a ordonné de les tuer ! »

« Euh...calmez vous...euh...madame » répondis-je, tentant de ne pas regarder ses seins qui étaient pratiquement à l'air libre sous ses haillons.

"Les chats ! OH MON DIEU ILS VONT LES TUER ! » Elle cria, puis disparu toujours en courant.

Pour faire court, je repris les dernières ordres de « l'empereur » Sankis et remarquais que plusieurs chats avait été marqués dans le livre des animaux « à abattre ». Cela semblait une simplement erreur puisqu'il n'y avait pas de traces de viande de chats dans les stocks, et que les chats dans les comptes se situait entre le bétail et les chevaux. Je rayai les chats des comptes, et continuais ma visite.

Il semble que Mystic Mongol a connu une mort prématurée après s'être jeté dans la rivière. Je pouvais comprendre pourquoi après avoir regardé autour de moi. La forteresse était en vrac. Il y avait également des rumeurs comme quoi Sankis travaillait sur une sorte « d'automate poussoir », rumeur qui devait probablement son origine au manque d'alcool.



Oui, il y a beaucoup de travail ici que je vais devoir faire. La première chose est de faire tourner les fermes. Il semble que les seules réserves de nourritures soient des vaches et de la viande de cheval même pas préparée, et de la graisse brute. Je n'ai jamais été pro-sashimi, cela va donc devoir changer. Entre avoir des gens qui ramassent des plantes et des baies, et avoir mes fermes qui tournent, je pense que mon diplôme de Service alimentaire souterrain va être sacrément utile. La seule chose qui m'inquiète c'est que personne ne semble savoir exactement où est le levier pour l'écluse pour irriguer la ferme.

« Vous en AVEZ un, non ? Je vois, là, une écluse juste là. »

Olin hocha de la tête et dit « oh oui, oui, je crois bien » et se précipita hors de la pièce sans rien dire de plus. Il s'arrêta, fit demi tour, et me dit

« A propos de leviers, en cas d'urgence il y a un le « Levier de l'Apocalypse Naine » sous clef, au nord ».

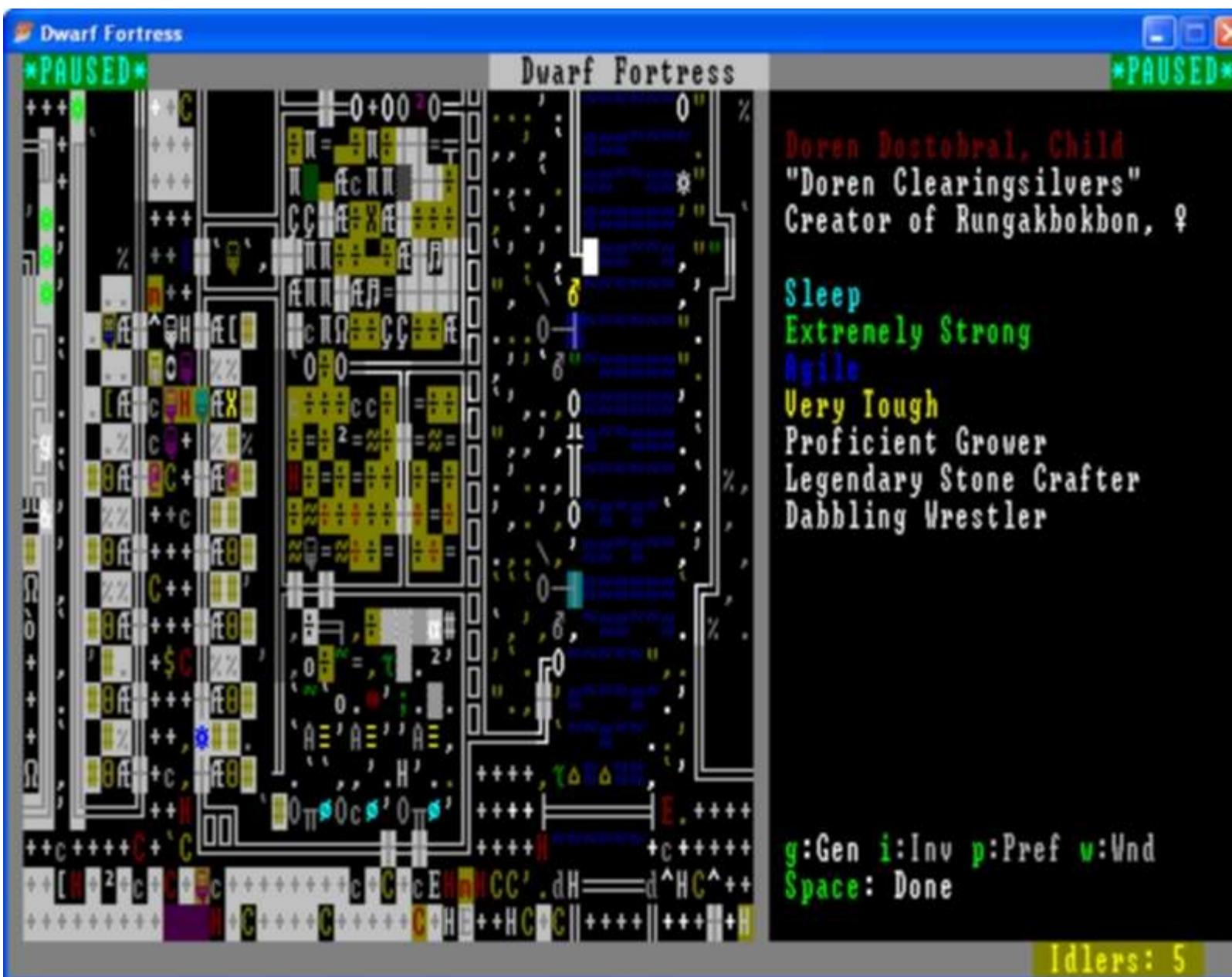
« Quel genre d'urgence ? »

« Oh, vous savez, comme d'habitude. Sièges. Gobelins. Éléphants. Oui...gobelins et éléphants, surtout. Mais les éléphants. Oh, dieux, les ELEPHANTS ! Parfois, vous voyez, on peut les attraper... » Il baissa le ton sa voix et poursuivi d'un ton de conspiration « ...vous pouvez les entendre...la nuit...le barrissement...LE BARRISSEMENT ! »

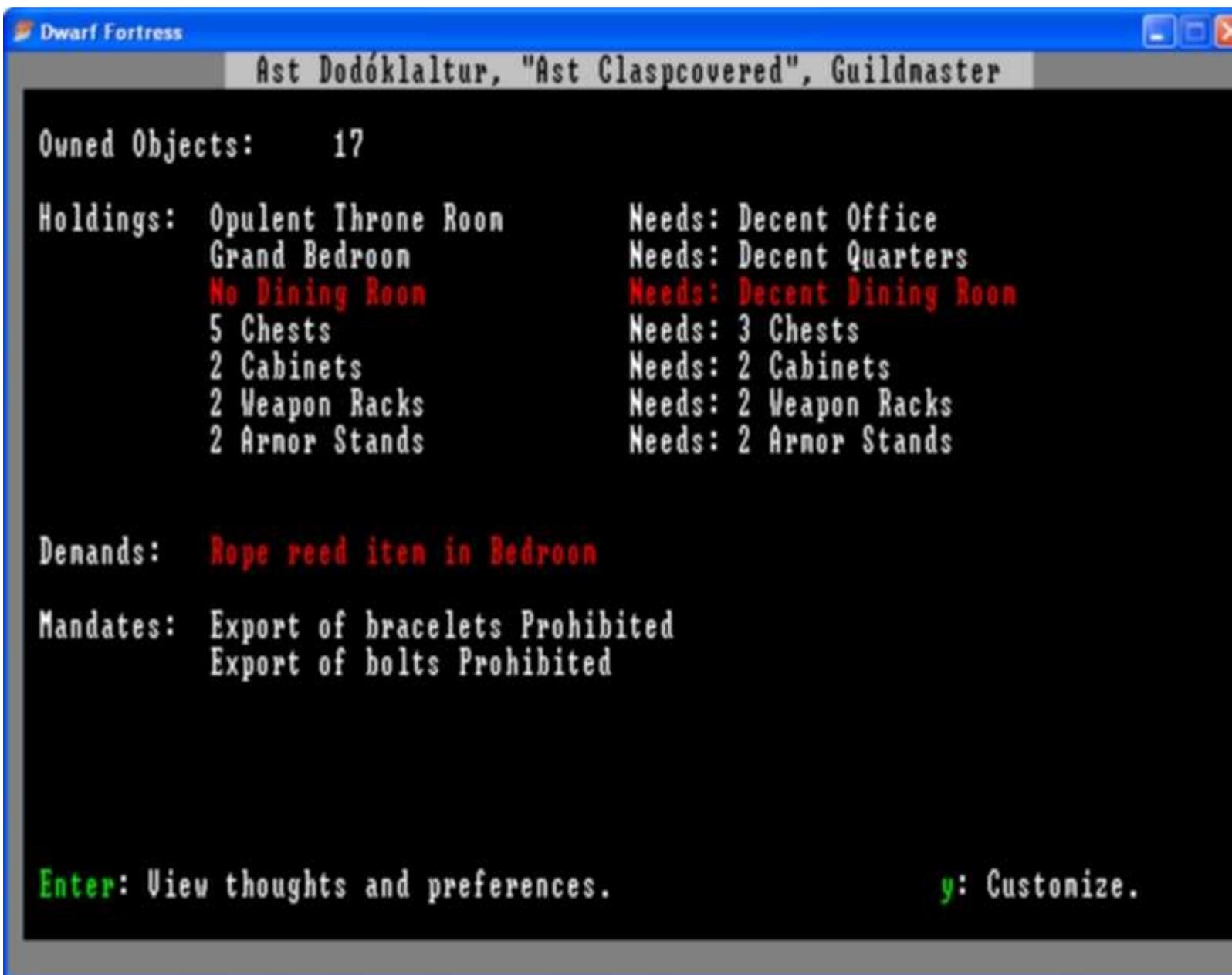
Alors, il se mit à crier et puis s'enfuit.

Je finis par trouver les éléphants. Au moins 5 d'entre eux. En cage. Qui me jetaient des regards assassins...

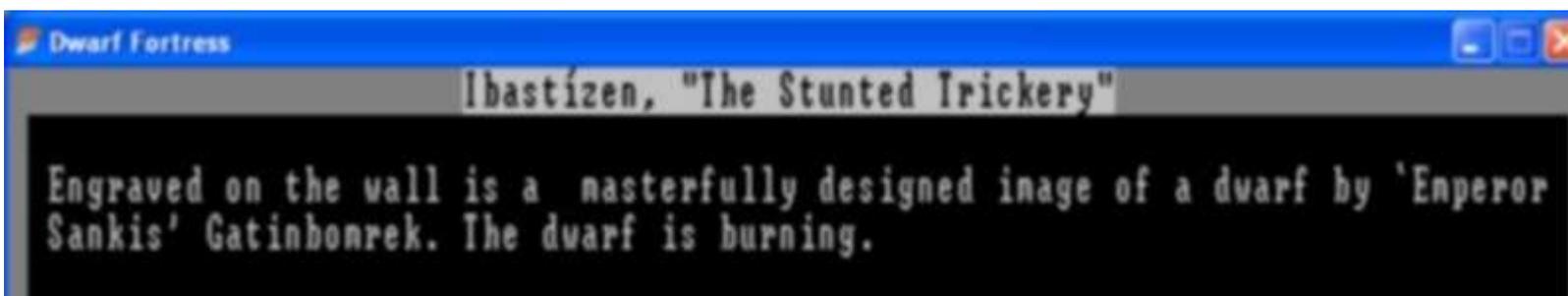
Cela devrait être intéressant. Saviez vous que Boatmurdered abritait le plus jeune graveur de pierre ?

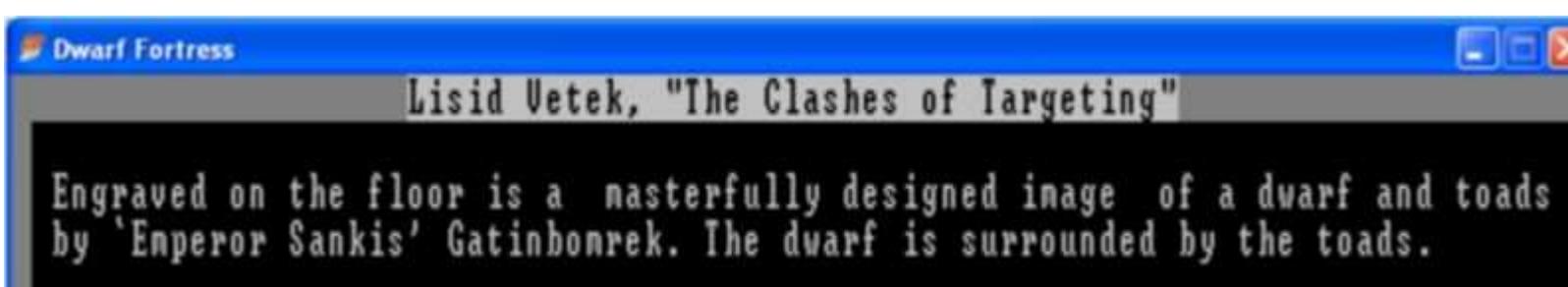
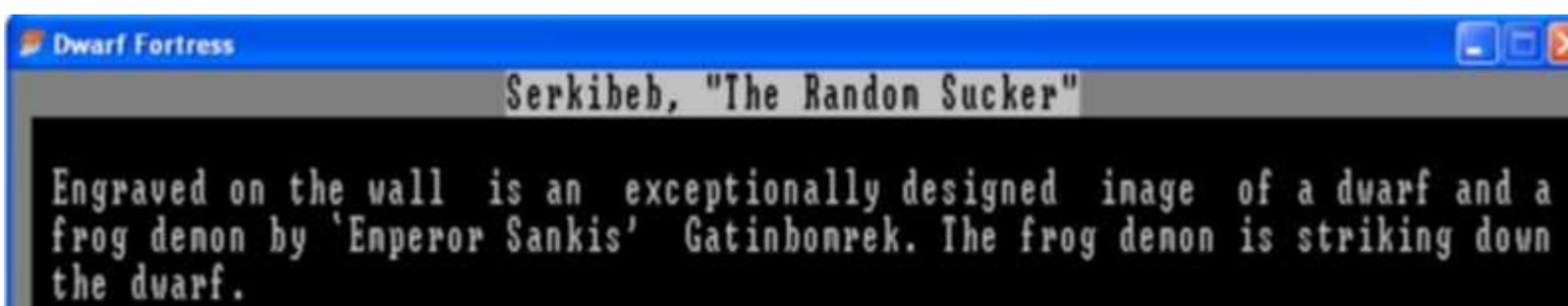
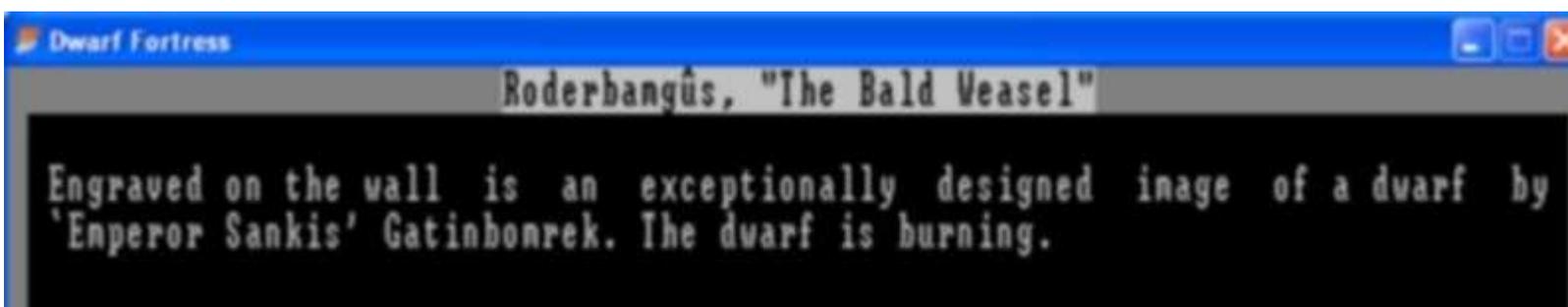
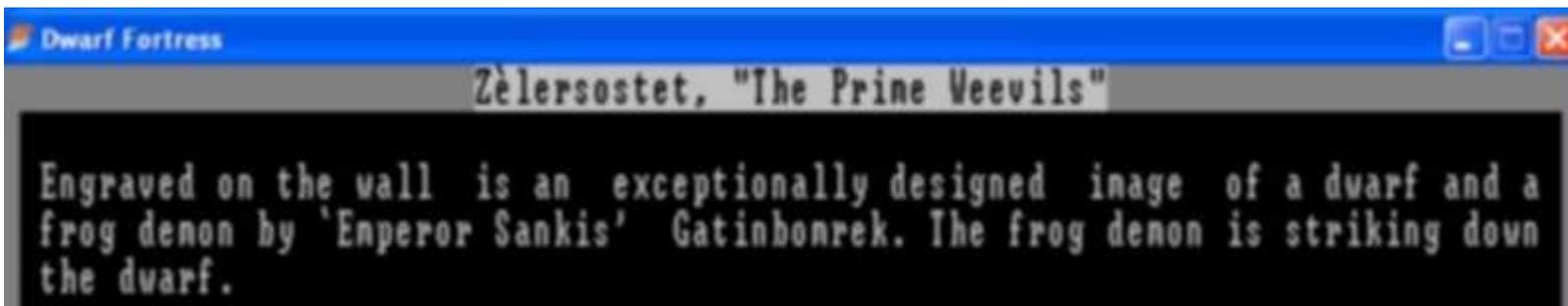


Et quelques nobles avec des loisirs plutôt...étranges.



Je vous laisse quelques exemples de gravures de l'«Empereur Sankis ». Je vous laisse par vous-même examiner son travail et leurs titres pour déterminer ce qui a pu arriver à Mystic Mongol, mon prédécesseur.





Je songe à augmenter la taille de la garde royale.

Partie 50: par Doctor Zero

Boatmurdered - 1062 Printemps

Après une nuit de sommeil (pas si bonne. Olin avait raison – on peut entendre ces maudits éléphants partout dans la forteresse) j'étais prêt à prendre pleinement mes nouvelles responsabilités. Je découvris que le nom de la dame aux chats était Kib. Après avoir vérifié dans les archives, elle possédait pas moins de 20 chats. C'était 8% de tous les animaux de la forteresse, et 30% des chats. Je...ne sais pas trop quoi en dire, mais j'ai ordonné la collecte de 20 sacs de sable. Je ne veux pas que ces choses chient partout.

Je remarquais également que les nobles représentent 31% de tous les nains ici. Il semble que de nombreux nains soient morts au cours d'invasions, attaques, désastres et « accidents ». Je comptais 33 cercueils, mais je ne pense pas qu'ils soient tous occupés. Il y a également 4 « cadavres » comptabilisés dans les biens de la forteresse. Je ne devrais pas, mais je devrais vérifier ça un jour et m'assurer qu'ils ne sont pas nains.

Disons aussi qu'il y a un nain actuellement en prison. Erith Uristkeskal, une jeune soldate, pour violation d'un ordre de production. Je ne me rappelle pas de mon cours de management de la production en caverne, mais je suis à peu près sûr que les soldats ne sont pas supposés produire quoique ce soit si ce n'est des cadavres. J'allais la gracier, mais il ne lui reste que 3 jours en prison, et elle semble assez contente, de toute façon. Je suppose que je ne devrais pas me montrer trop laxiste sur les crimes ou n'importe quoi qu'elle ait pu faire pour emmerder quelqu'un.

Note pour moi-même :

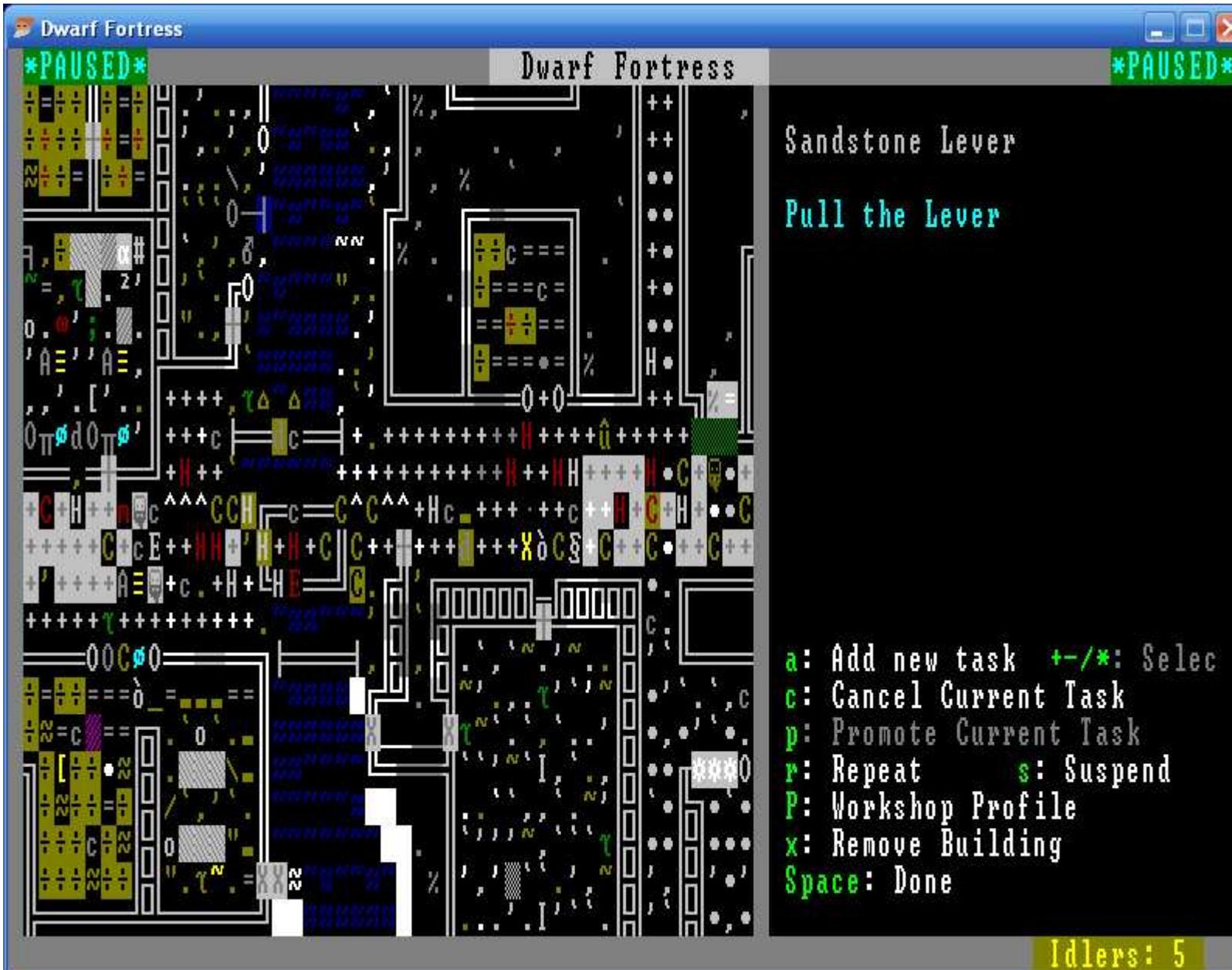
- Faire fonctionner les fermes.
- Engager quelqu'un pour ramasser des plantes
- Parler à ces nobles qui viennent à ma porte se plaindre au sujet de leurs demandes non prises en compte
- Trouver des habits pour les gens.

Première chose en sortant de ma chambre, les fondeurs sont venus se plaindre car ils doivent produire de la fonte, et ils n'ont pas de calcaire. Ils avaient l'air assez embêtés. Je les ai rassurés en leur disant que j'allais mettre quelqu'un pour découper du calcaire dès maintenant s'ils gardaient les porcs à la place. Cela a semblé les calmer, mais ils sont partis avec une drôle de tête. Ils ne doivent pas être habitués à une telle réactivité.

Toujours à la recherche de mon levier pour la ferme, j'ai trouvé quelque chose qui pourrait être proche. Cela pourrait également inonder l'atelier de construction de catapulte, je ne suis pas tout à fait sûr que ce soit une bonne idée. Il y a des canaux, la forteresse devrait donc rester au sec. Mais à la recherche de quelqu'un pour tirer là-dessus (ma carrière académique m'a rendu un peu faible, et ces leviers semblent peser au moins 100kg) je remarquais qu'il n'y avait pas de paysans. Aucun. Vu le nombre élevé de nobles, je suspecte que quelque chose va vraiment de travers ici. La bonne nouvelle est que je suis presque sûr que j'ai trouvé le Levier de l'Apocalypse Naine qui est, heureusement, loin

des fermes. Même si de toute façon je ne mettrais pas quelque chose comme ça devant ces personnes. (Bon, cela va inonder l'atelier de siège. Bien. Je devrais juste construire un nouveau levier à moins que je le trouve rapidement)

J'ai finalement trouvé le levier ! Il y avait une vache qui se tenait devant. *soupir*. C'est une bonne nouvelle, car nous allons enfin avoir de la boue pour cultiver !



J'ai enfin commencé à changer les travaux des gens et tenter de les accorder en suivant les Règles de Productivité pour la Production Souterraine Naine. J'ai pu créer des postes de fermiers, et je leur ai donné un agenda de travail. J'aimerais que les autres emplois soient aussi plus stables (comme obtenir des forgerons qu'ils travaillent vraiment). En parlant de ça j'ai jeté un œil à mon «La forge pour les

Nuls » et j'ai compris ce qu'était la fonte. Je suis devenu tout rouge. Je vais devoir faire comme si c'était une blague la dernière fois, lorsque je vais revoir les fondeurs.

Autre note. Les archives semblent fausses. Je vais devoir leur expliquer les Lois sur les Inventaires de Thibdul à la prochaine réunion. Il semble y avoir près de *vingt* éléphants en cage. La tête qu'ils m'ont faite lorsque j'ai commencé à les compter sur mes doigts était vraiment FLIPPANTE.

5 de Granit

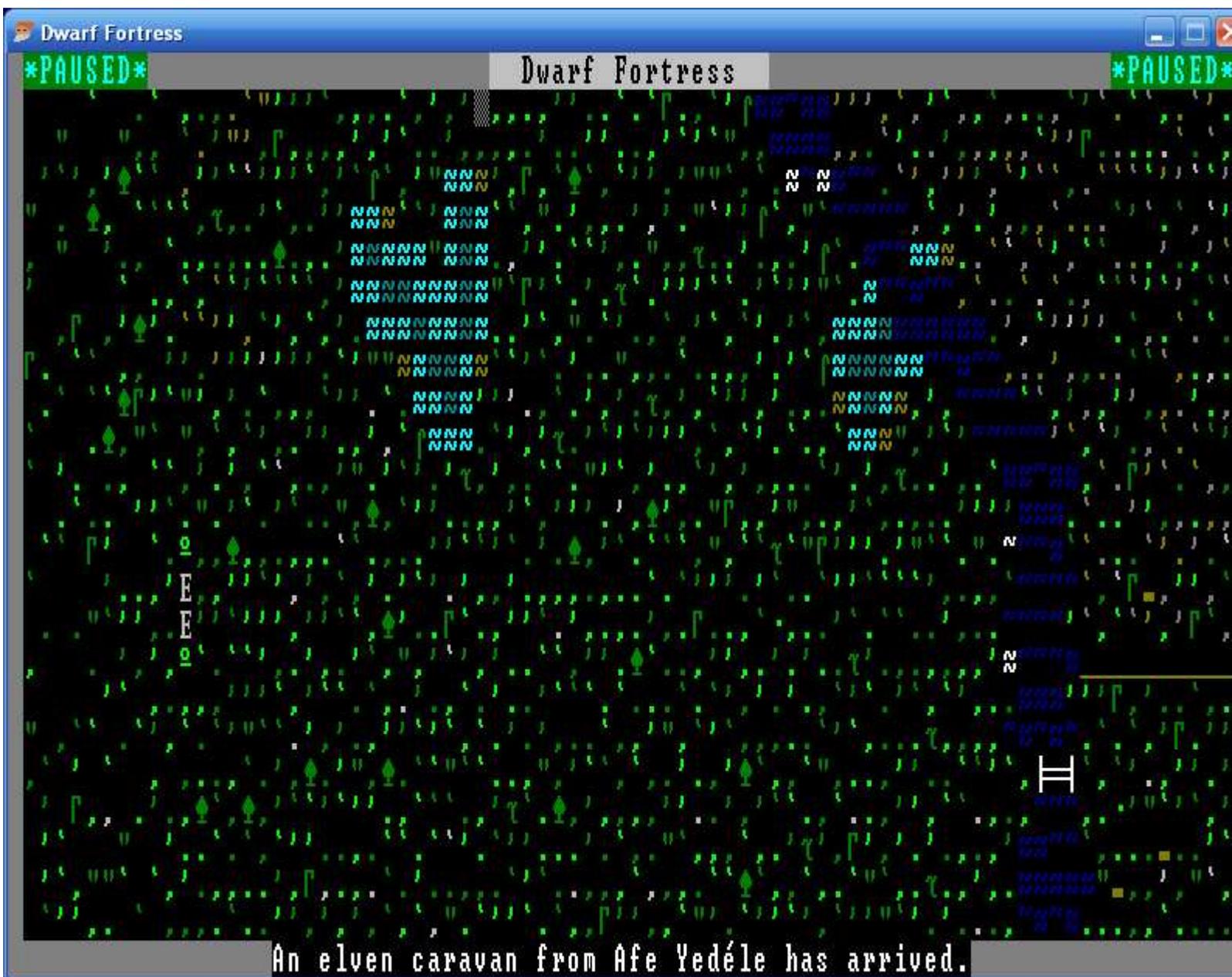
Ahhh. Les choses se passent exactement comme je les ai apprises à l'Université de Kinmelbil. Les emplois sont standardisés, même si quelques nains ont du mal à se faire à leur nouvel emploi, mais maintenant le seul qui ne fait rien est un fermier blessé. J'ai également donné l'ordre de dresser quelques chiens pour la défense, puisque la présence militaire (son absence, en fait) est un peu effrayante.

9 de Granit

Un voleur goblin a choisi un mauvais endroit pour approcher la forteresse.



Une caravane elfe ! Je suis impatient de voir nos nobles voisins. Je n'ai jamais vu un elfe. Ils nous ont peut être amené de délicieux mets elfes ou du vin !



Ils sont venus avec un ami !



J'ai décidé de faire une courte sieste avant qu'ils arrivent. Hourrah ! Les elfes ! Je veux être bien reposé pour les recevoir !

=====

StarkRavingMad a posté:

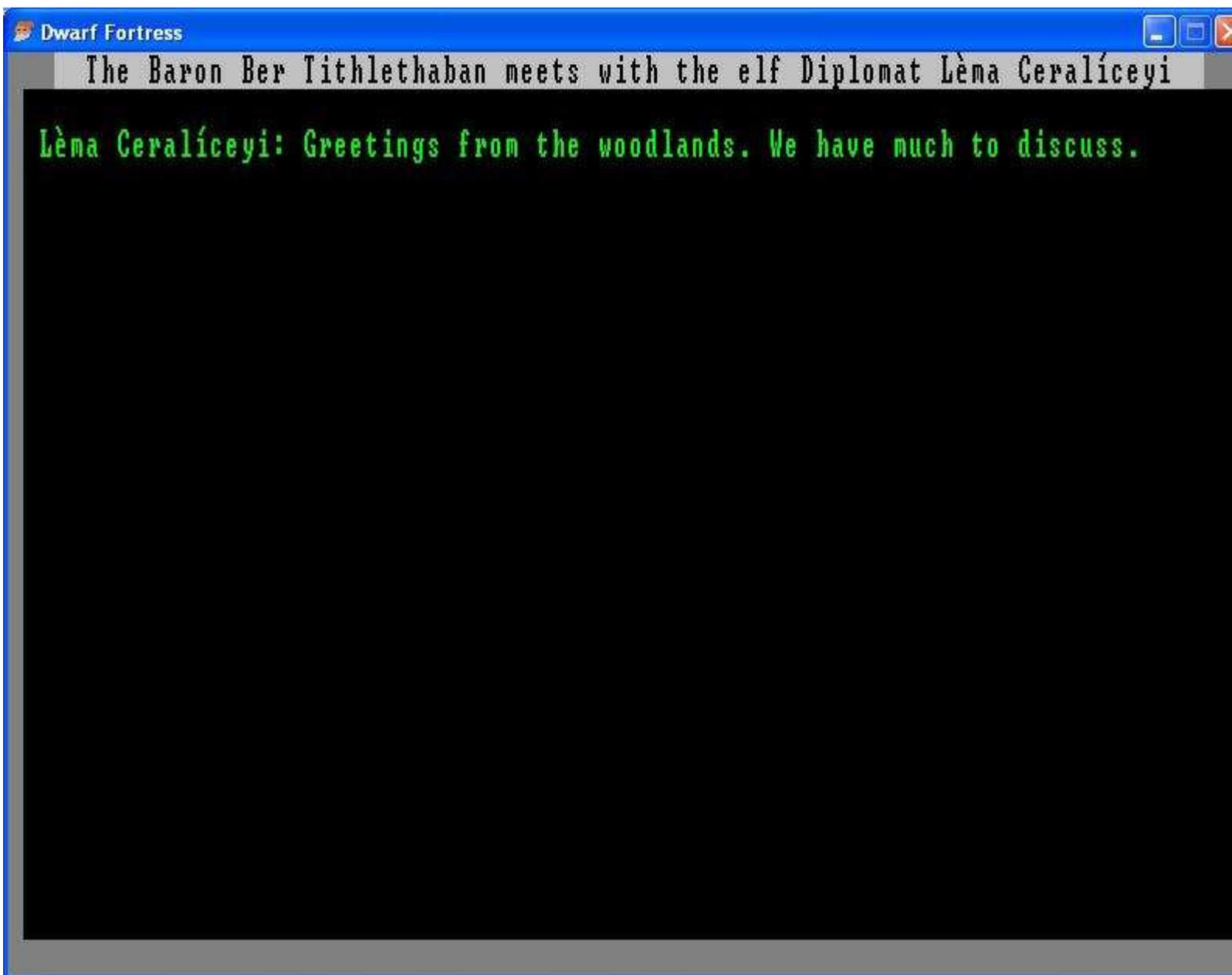
J'adore le fait que Boatmurdered soit en train de devenir une sorte de repaire horrible et maléfique du continent. J'imagine des groupes d'aventuriers aguerris qui s'avancent pour prendre d'assaut le lieu gorgé de cendres et de squelettes.

J'aimerais aussi que le lieu devienne si complexe et bordélique que plus personne ne sache qu'est ce qui fait fonctionner quoi. La partie où il y a un levier pour inonder l'atelier de siège pour aucune raison valable, j'adore !

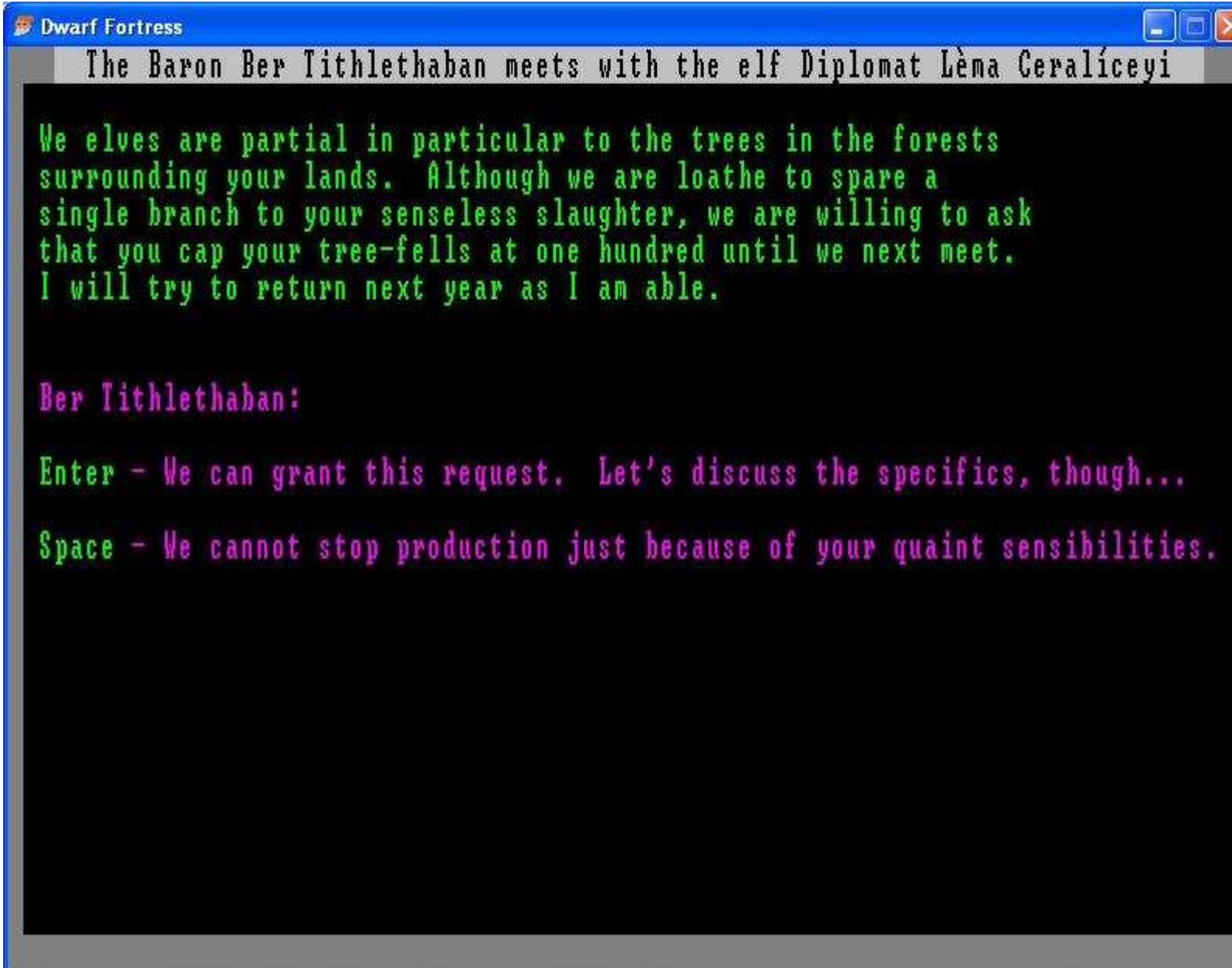
Partie 51: par Doctor Zero

Printemps – 17 de Granit 1062

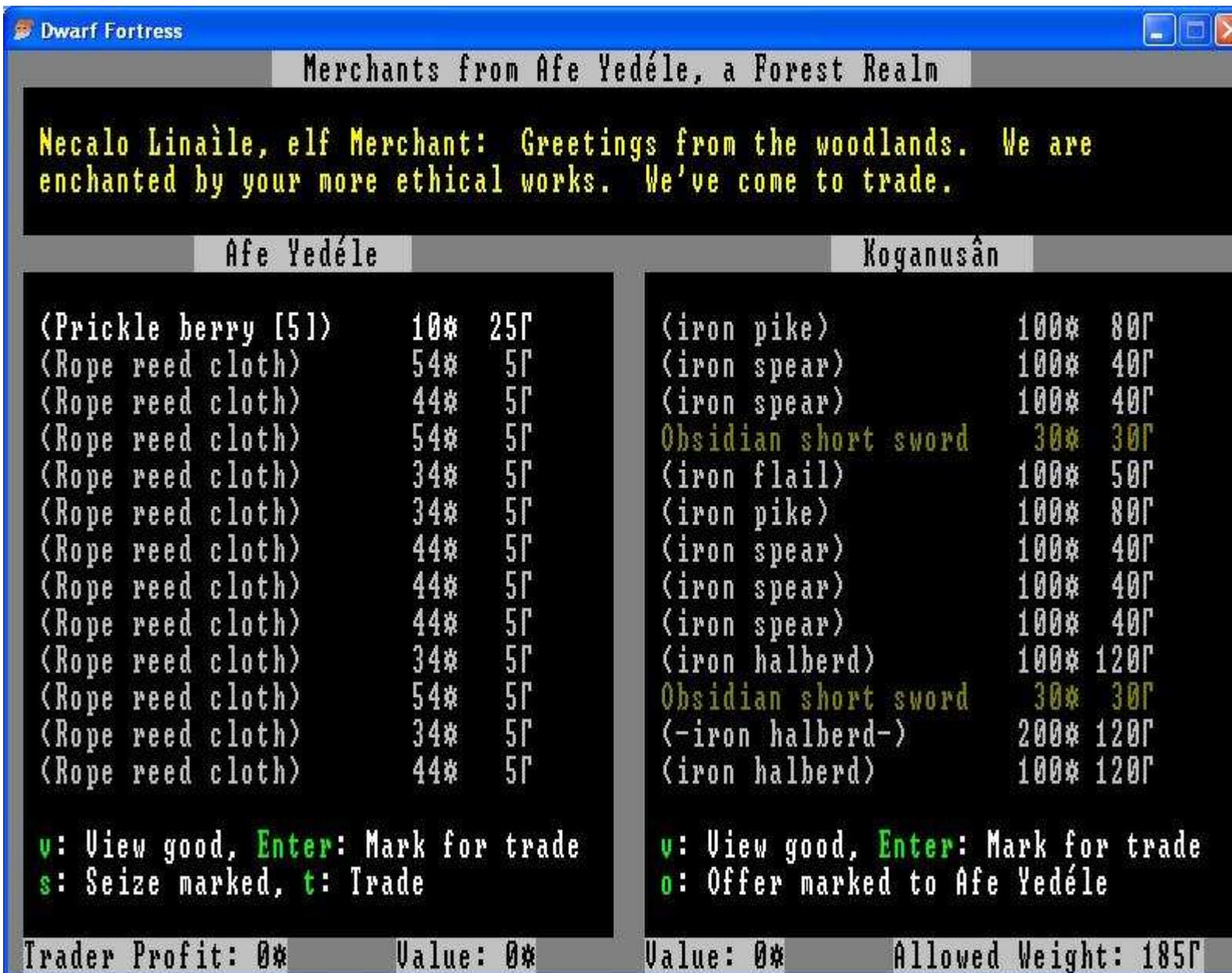
Une petite note avant que j'aie mangé. L'elfe noble a semblé très poli, au départ.



Puis, il a commencé à se conduire comme un connard. Je veux dire, il se prend pour qui, il vient ici et nous dit que nous ne pouvons couper quelques arbres brûlés et sans feuille ? Bon, 100 arbres ça serait beaucoup, mais nous n'avons même pas besoin d'autant. J'ai vraiment dû résister à l'envie soudaine de couper tous les arbres, mais je me suis rappelé mes cours de Science Environnementale et contact trans culturel, et je lui ai dit que sa demande était raisonnable.



Puis un marchand nain est venu et me dit que les marchands étaient prêts. Je me suis excusé, et précipité au dépôt.



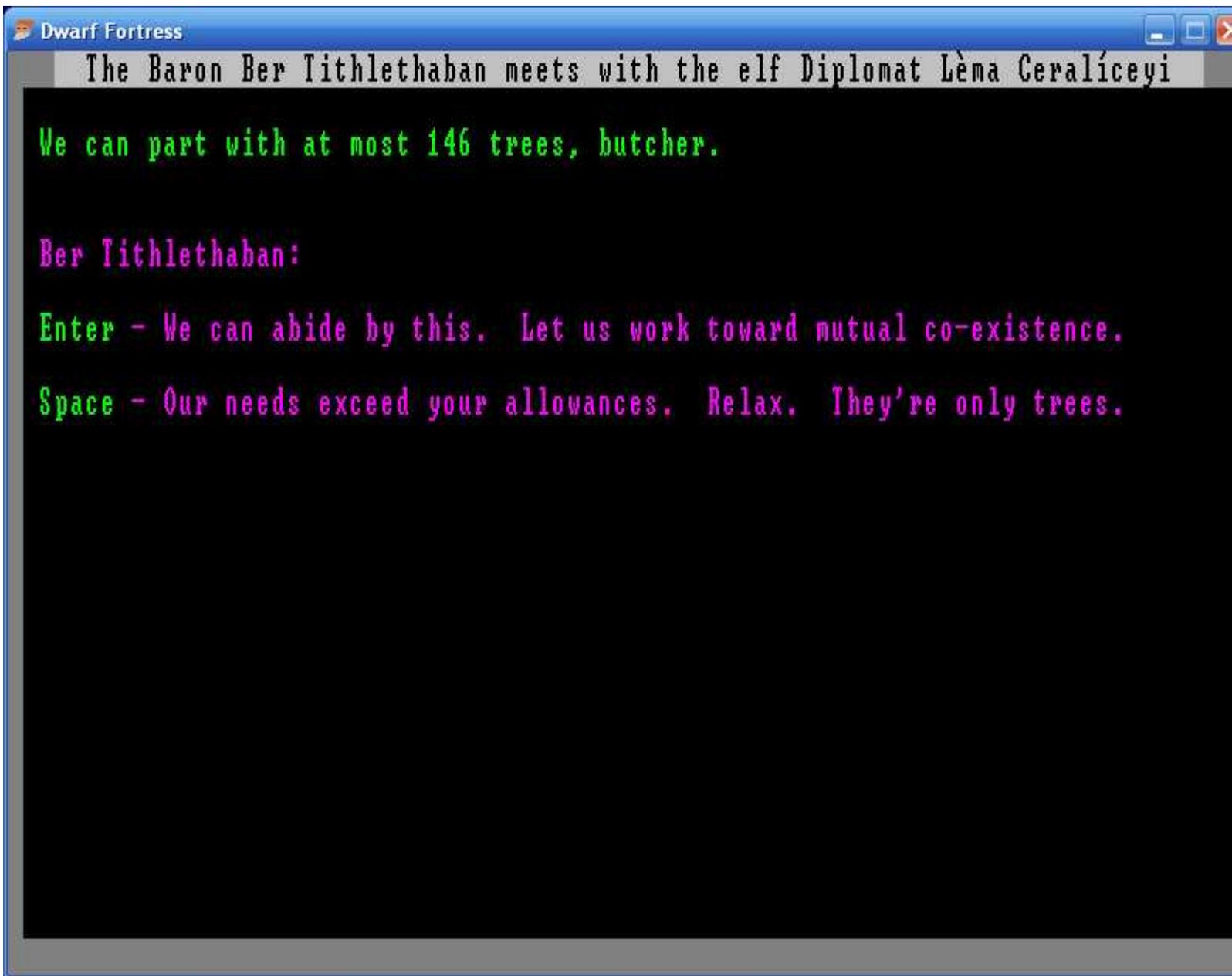
Ohhhh, joie. Des vêtements...en tresse de roseau. Ils ont au moins 5 baies différentes, qui peuvent être distillées...

C'est le moment de parler avec nos compagnons aux oreilles pointues pour obtenir plus de casques charnus. Nous n'en avons qu'un seul. J'espère qu'il s'étouffera aimera.

Partie 52: par Doctor Zero

Printemps – 19 de Granit - 1062

Après un bon repas, l'elfe noble fut un peu plus compréhensif, même si toujours aussi impoli.

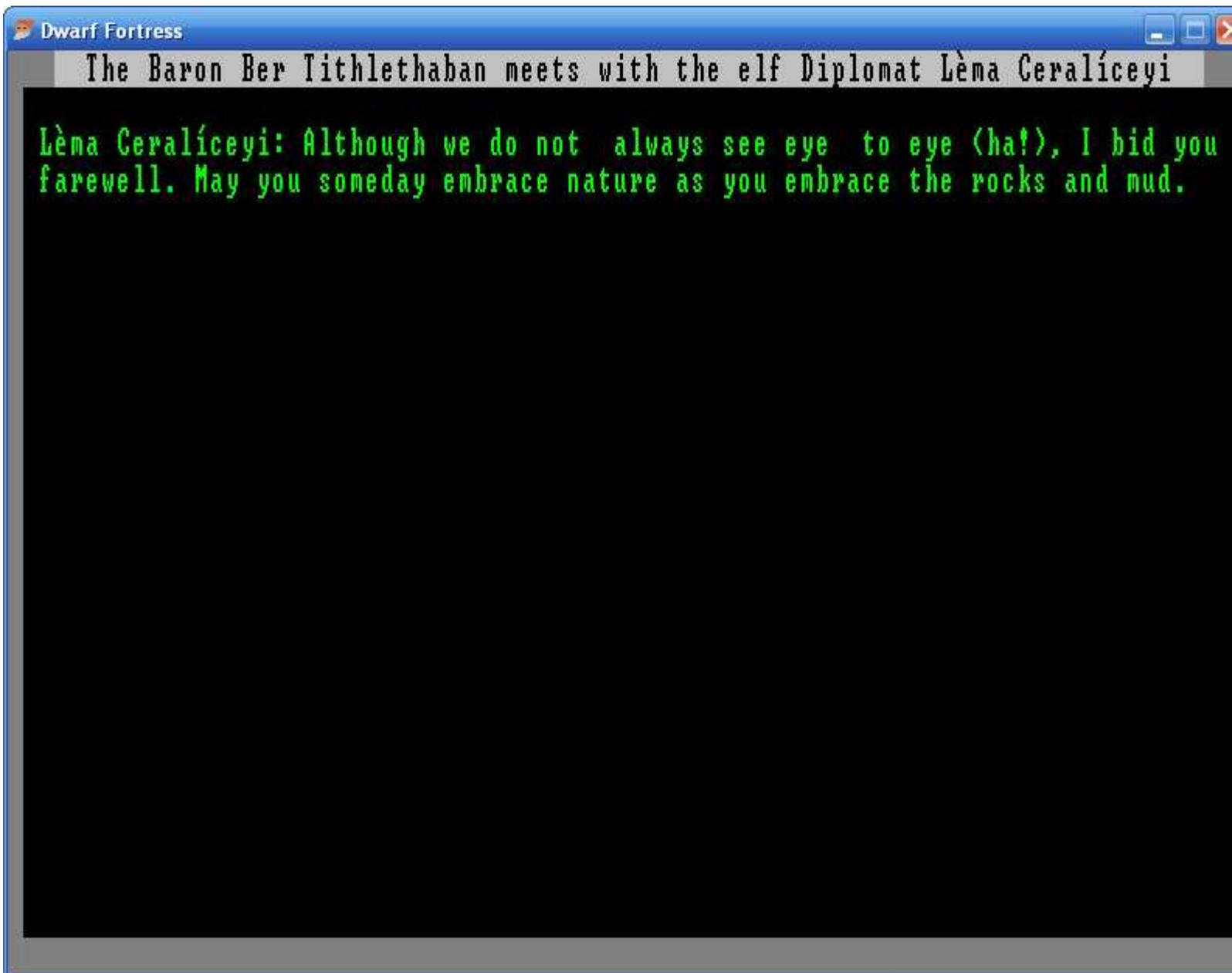


```
Dwarf Fortress
The Baron Ber Tithlethaban meets with the elf Diplomat Lèma Ceralíceyi

We can part with at most 146 trees, butcher.

Ber Tithlethaban:
Enter - We can abide by this. Let us work toward mutual co-existence.
Space - Our needs exceed your allowances. Relax. They're only trees.
```

Nous sommes arrivés à un compromis, 146 arbres, ce qui devrait être largement suffisant puisque nous n'en utilisons plus que pour les lits, de toute façon. Nous nous sommes ensuite souhaité un bon voyage (et un bon débarras).

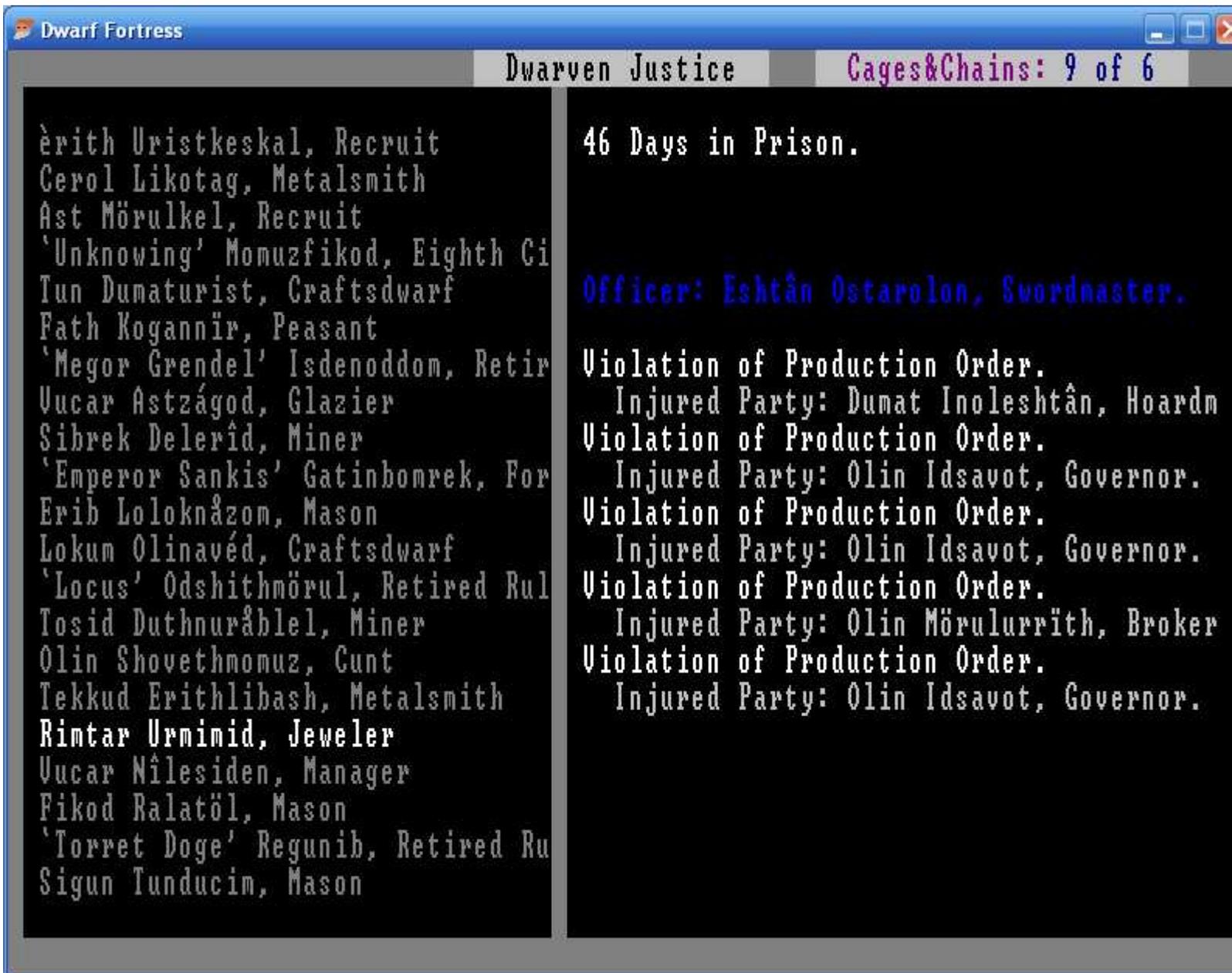


Hé, oui c'est quoi cette blague ? 🤪🤪

J'étais toujours énervé à cause des Elfes, et je décidais d'utiliser ma colère à bon escient. Je suis finalement allé voir les nobles qui essayait (pas si patiemment) de me parler. Je leur ai filé des tables et des lits dans le quartier noble pour les rendre heureux. J'ai également ordonné la construction de nouvelles tombes, ce qui devrait leur faire fermer leur...les satisfaire, enfin. Puis, après ça, je ferai faire creuser à nouveau les mineurs pour plus de minerais. Nous commençons à manquer de certaines choses, bronze et laiton, plus spécifiquement. J'ai également demandé aux fondeurs d'oublier ma petite blague et de ma fondre du minerais. Je ne pense pas qu'ils l'ont crue, de toute façon, mais en tout cas, ils fondent.

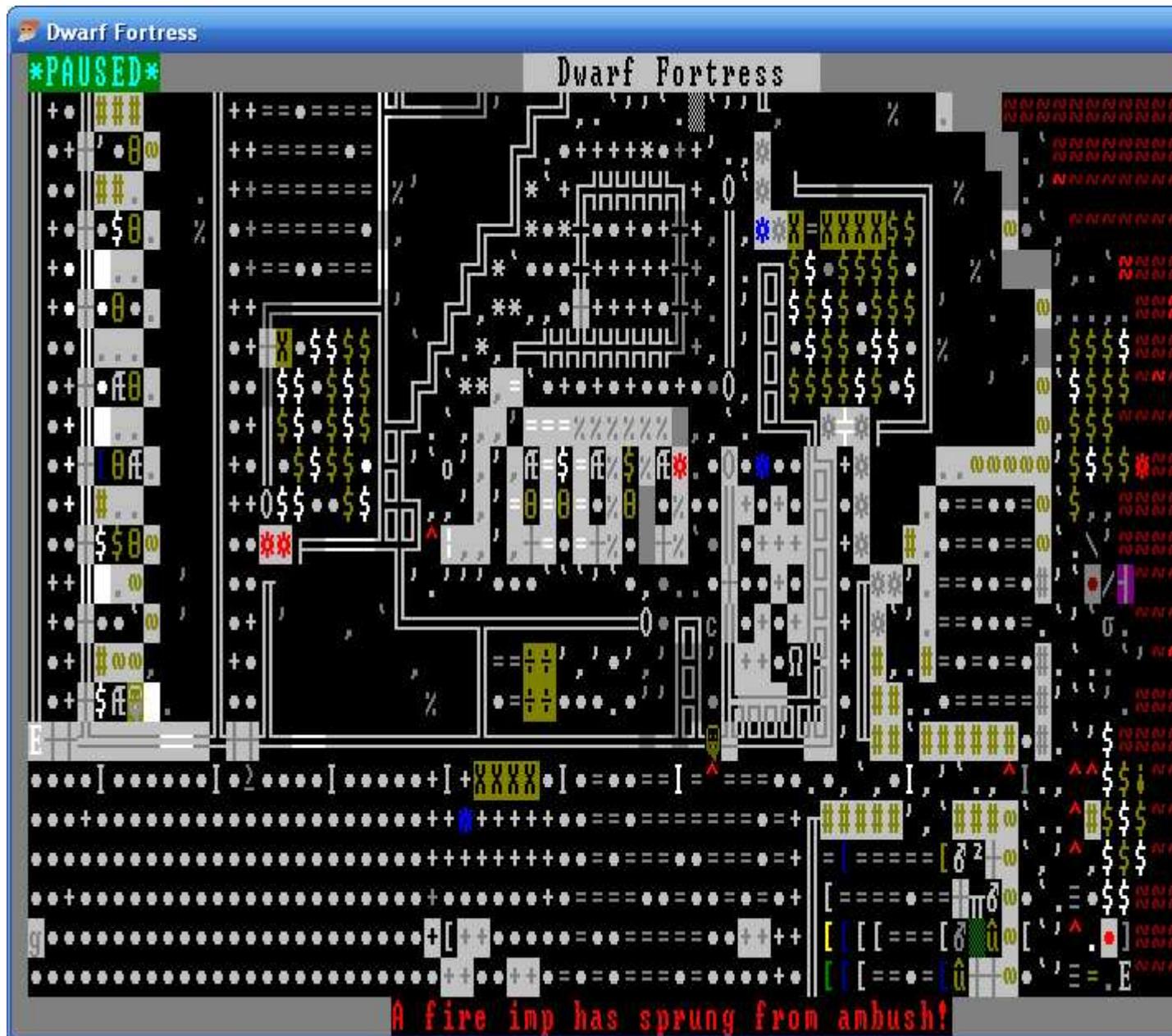
Printemps - 27 de Granit 1062

Ca roule J'ai remarqué que Rimtar Urimid n'était pas au poste d'opérateur de siège auquel elle était assignée. Après l'avoir cherchée un peu partout, je l'ai trouvée en prison. Apparemment, ça n'est pas très bon pour la santé d'être le seul joaillier pour 19 nobles qui n'arrêtent pas de réclamer des biens en diamants bleus ou d'autres trucs que nous n'avons même pas en stock.

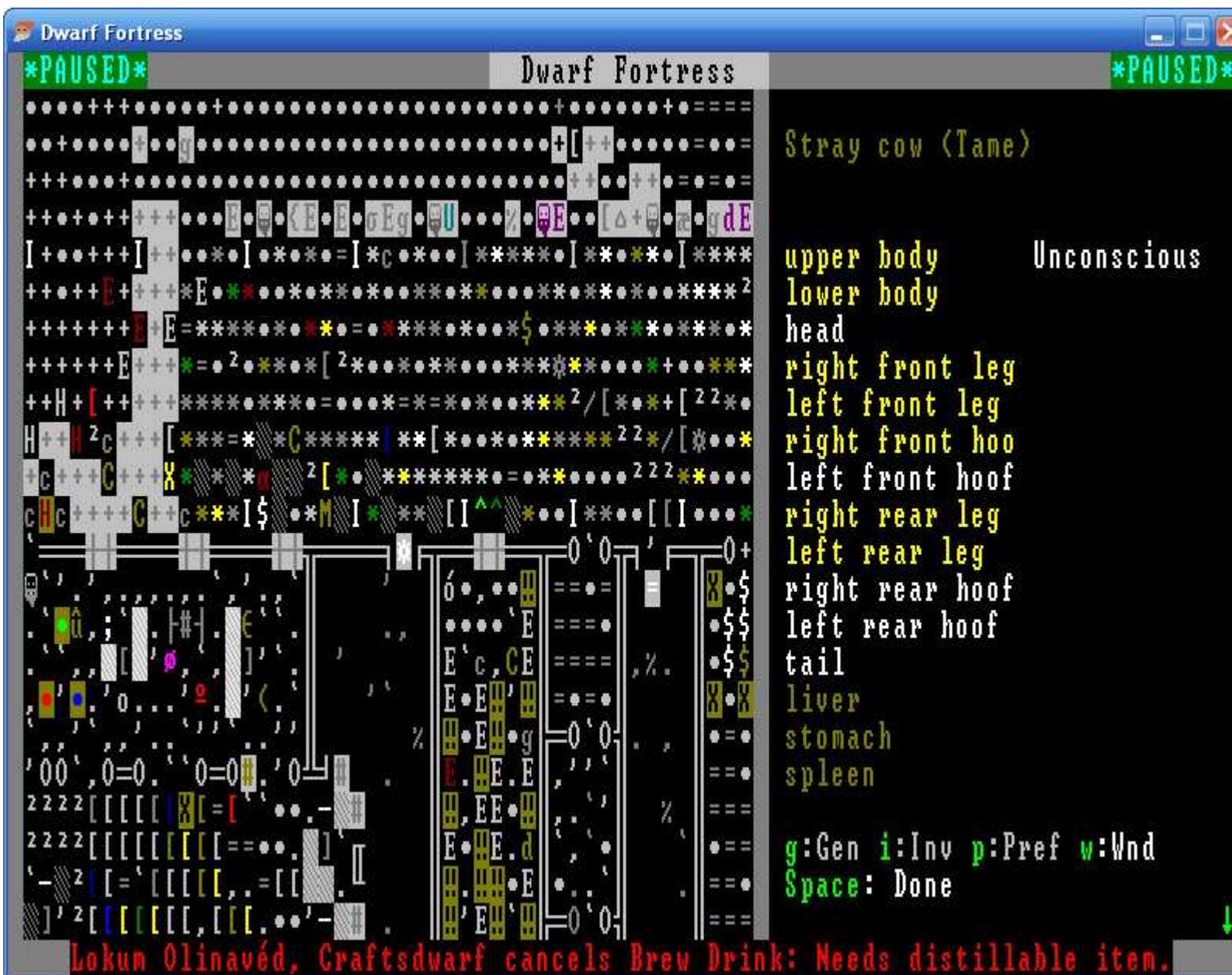


Printemps – 4 d'Ardoise 1062

On vient de m'annoncer qu'un proxénète en feu est sorti d'un buisson ! Je...je ne sais pas ce que ça veut dire. [NdT : « pimp » en anglais signifie proxénète, jeu de mot avec « imp », diablotin]



Il a attaqué une vache ! . Puis, il a été pris dans une cage alors qu'il courrait après des éléphants. Ca, et puis, oh j'ai regardé le guide de terrain de Preter des mondes souterrains. C'est un DIABLOTIN de feu. Ahlala...ces accents de la campagne sont vraiment durs à comprendre. Je me demande si je peux l'appivoiser ?



The screenshot shows the Dwarf Fortress interface. At the top, the window title is "Dwarf Fortress" and the status is "*PAUSED*". The main display area shows a top-down view of a cave with a cow in a cage. The cow's status is "Stray cow (Tame)". A list of body parts is shown on the right, with "upper body" and "lower body" marked as "Unconscious". At the bottom, a red message reads: "Lokum Olinavéd, Craftsdwarf cancels Brew Drink: Needs distillable item."

PAUSED Dwarf Fortress ***PAUSED***

Stray cow (Tame)

upper body Unconscious
lower body
head
right front leg
left front leg
right front hoo
left front hoof
right rear leg
left rear leg
right rear hoof
left rear hoof
tail
liver
stomach
spleen

g:Gen i:Inv p:Pref w:Wnd
Space: Done

Lokum Olinavéd, Craftsdwarf cancels Brew Drink: Needs distillable item.

Et aujourd'hui, des nouveaux immigrants sont arrivés ! Excellent ! Nous avons besoin de paires de bras. 🛠️

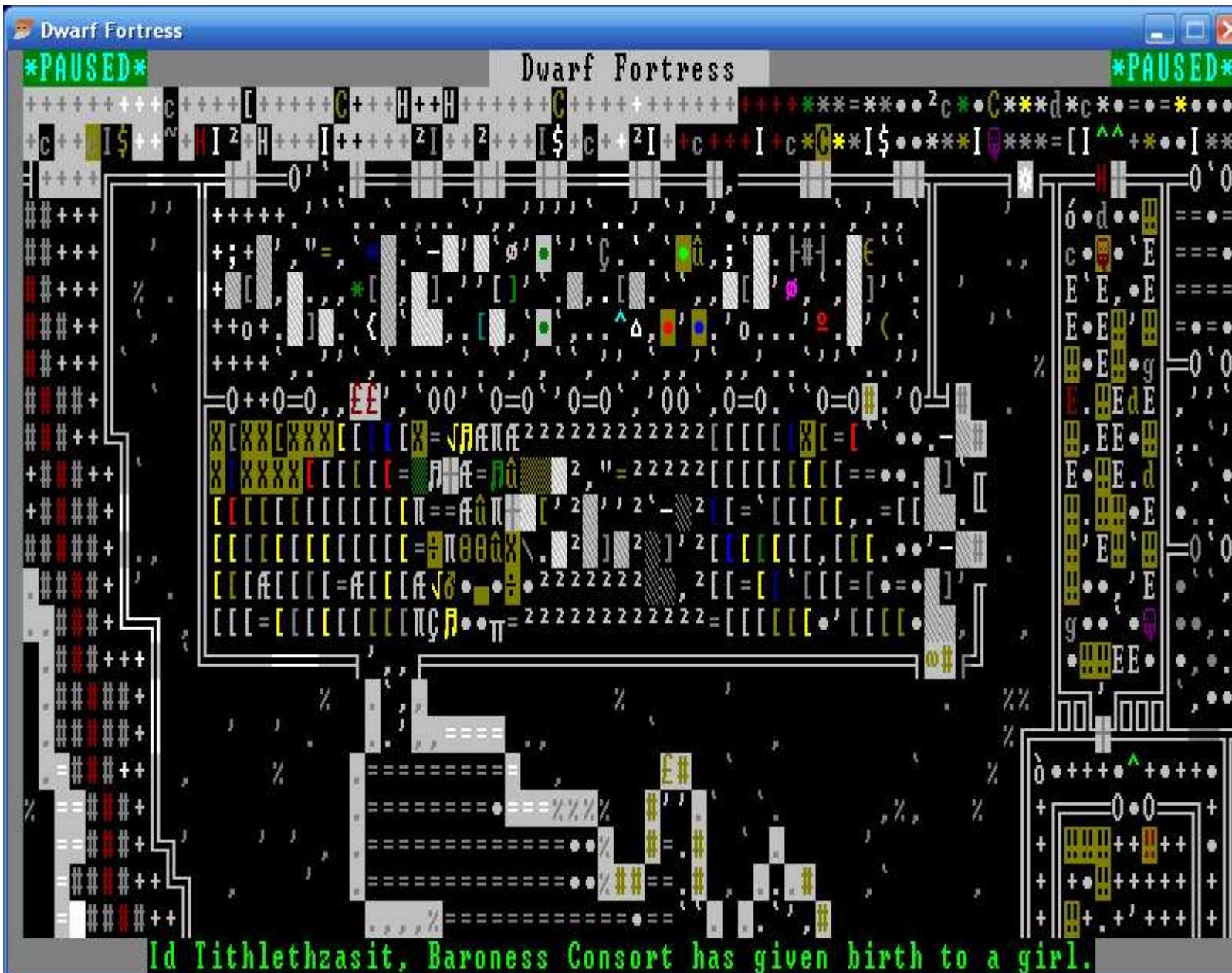
Super...un capitaine de la garde, un comte, une comtesse, un soldat, deux paysans, un fermier, un mécaniste et un pêcheur. Tout ce dont nous avons besoin – encore plus de nobles arrogants.

Regardez moi ça. A peine arrivé, et déjà je parle comme si j'étais là depuis longtemps. 😞 C'est juste fatiguant de devoir s'occuper de chaque pleurnichard...



Printemps – 26 d'Ardoise - 1062

Houhou, la Baronne vient d'accoucher d'une petite fille ! TOUT CE DONT NOUS AVIONS BESOIN ! Un parasite noble de plus !



Fin de la note sur le printemps.

Bien, mon premier printemps à Boatmurdered ne s'est pas trop mal passé. Ce fut même assez agréable. J'ai travaillé sur la construction de nouvelles tombes pour les nouveaux nobles, et si quelqu'un veut bien se donner la peine d'amener un cercueil, cela sera prêt. J'ai également stabilisé la production de nourriture, cuisiné les stocks de graisse, et stocké encore plus de barres de métaux.

Je dois avouer que je ne sais pas pourquoi on raconte autant de légendes sur la brutalité de Boatmurdered. Ce fut plutôt plaisant pour le moment. Je suis sûr que ces légendes ne sont que des contes pour enfants, faites pour faire peur à ceux de la capitale !

Allons, à l'été !

Dwarf Fortress

City Koganusân, "Boatmurdered" 1st Hematite, 1062, Early Summer

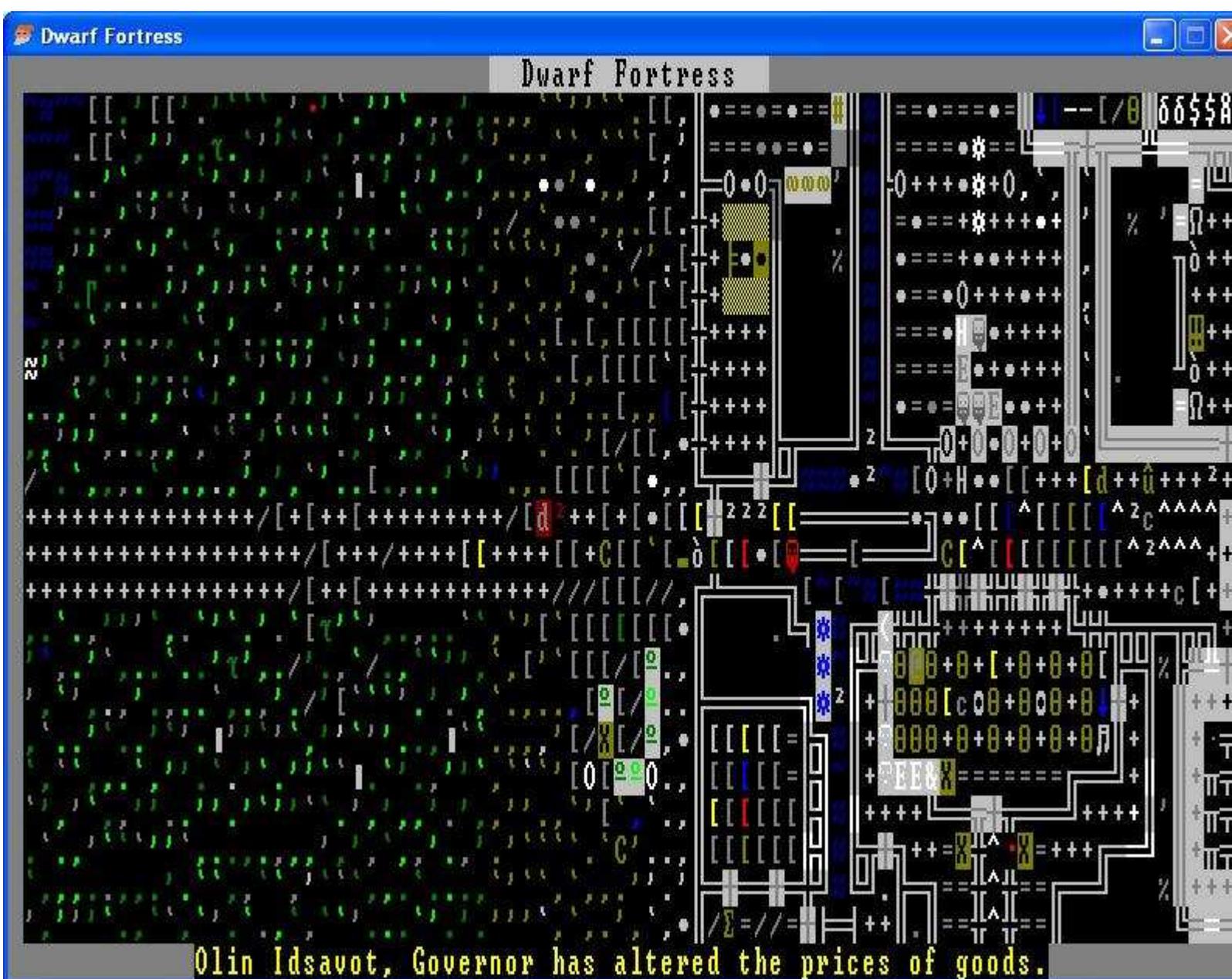
Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth:	1748650*	Population:	71		
Weapons:	45468*	Miners	5	Axe Lordes	None
Armor and Garb:	95244*	Carpenters	None	Sword Lordes	None
Furniture:	187935*	Masons	6	Swordsmen	2
Other Objects:	502429*	Trappers	2	Swordmasters	1
Architecture:	329242*	Metalsmiths	3	Macedwarves	None
Displayed:	147151*	Jewelers	1	Mace Lordes	None
Held/Worn:	441181*	Craftedwarves	3	Hammerwarves	None
Imported Wealth:	492053*	Nobles	22	Hammer Lordes	None
Exported Wealth:	10975*	Peasants	3	Speardwarves	None
Food Stores:	2007	Children	3	Spearmasters	None
Meat	20	Fisherwarves	5	Marksdwarves	1
Fish	1	Farmers	10	Elite Mrksdwrvs	None
Plant	45	Mechanics	2	Wrestlers	1
		Trained Animals	A 15	Elite Wrestlers	None
		Other Animals	A 226	Recruits	1

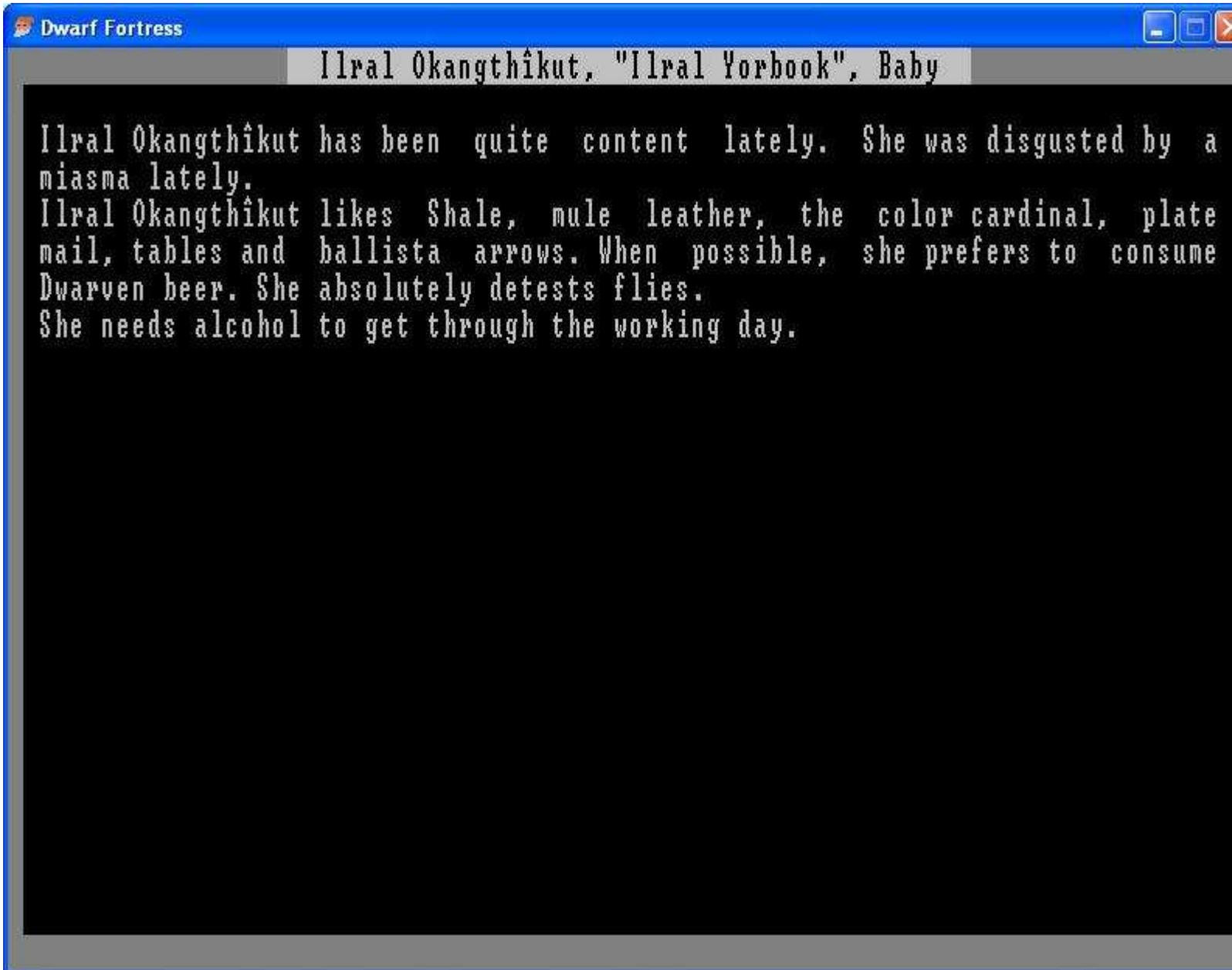
Partie 53: par Doctor Zero

Été – 1er d'Hématite - 1062

Je viens de remarquer que nous avons perdu un chien dans un raid de macaque.
Apparemment, le chien a essayé de le couper en deux, mais a été tué avant. Les Macaques sont partis avec des trucs de gobelins qui traînaient dehors. Quel gâchis. C'était un sacré chien. Zut, bon, ils peuvent bien revenir et prendre tout ce qu'ils veulent, pour ce que j'ai à en faire...



J'ai finalement vu Ilrar, la petite fille de la Baronne. C'est bon de voir qu'elle boit beaucoup de bière comme n'importe quel autre bébé nain en bonne santé. Je me demande si elle va grandir comme une noble, ou si elle sera utile. Oh...et voilà que ça recommence ! 



10 d'Hématite

La caravane noble est arrivée aujourd'hui. J'espère qu'ils seront un peu plus utiles que les Elfes.



Youhou ! Les humains ont amené des wagons littéralement REMPLIS de viande !! 🤪 arrah pour les humains !

Merchants from Okoomon in the Plains

Pan Rarsescoñu, human Merchant: Ah, wonderful. Thank you for your business.

Okoomon

(musk ox meat [5])	20*	25Γ	[T]
(elk meat [5])	20*	25Γ	[T]
(polar bear meat [5])	30*	25Γ	[T]
(wolf meat [5])	20*	25Γ	[T]
(polar bear meat [5])	30*	25Γ	[T]
(cougar meat [5])	30*	25Γ	[T]
(rhesus macaque meat	10*	25Γ	[T]
(hoary marmot meat [10*	25Γ	[T]
(elk meat [5])	20*	25Γ	[T]
(cow meat [5])	20*	25Γ	[T]
(raccoon meat [5])	10*	25Γ	[T]
(jaguar meat [5])	30*	25Γ	[T]
(deer meat [5])	10*	25Γ	[T]

v: View good, Enter: Mark for trade
s: Seize marked, t: Trade

Trader Loss: 950* Value: 950*

Koganusân

(iron halberd)	200*	120Γ
(large iron dagger)	200*	20Γ
(iron flail)	200*	50Γ
(large copper dagger	40*	20Γ
(iron pike)	200*	80Γ
(iron bow)	200*	30Γ
(large iron dagger)	200*	20Γ
(iron pike)	200*	80Γ
(large iron dagger)	200*	20Γ
(iron scimitar)	200*	30Γ
(iron spear)	360*	40Γ
(iron pike)	200*	80Γ
(iron flail)	200*	50Γ

v: View good, Enter: Mark for trade
o: Offer marked to Okoomon

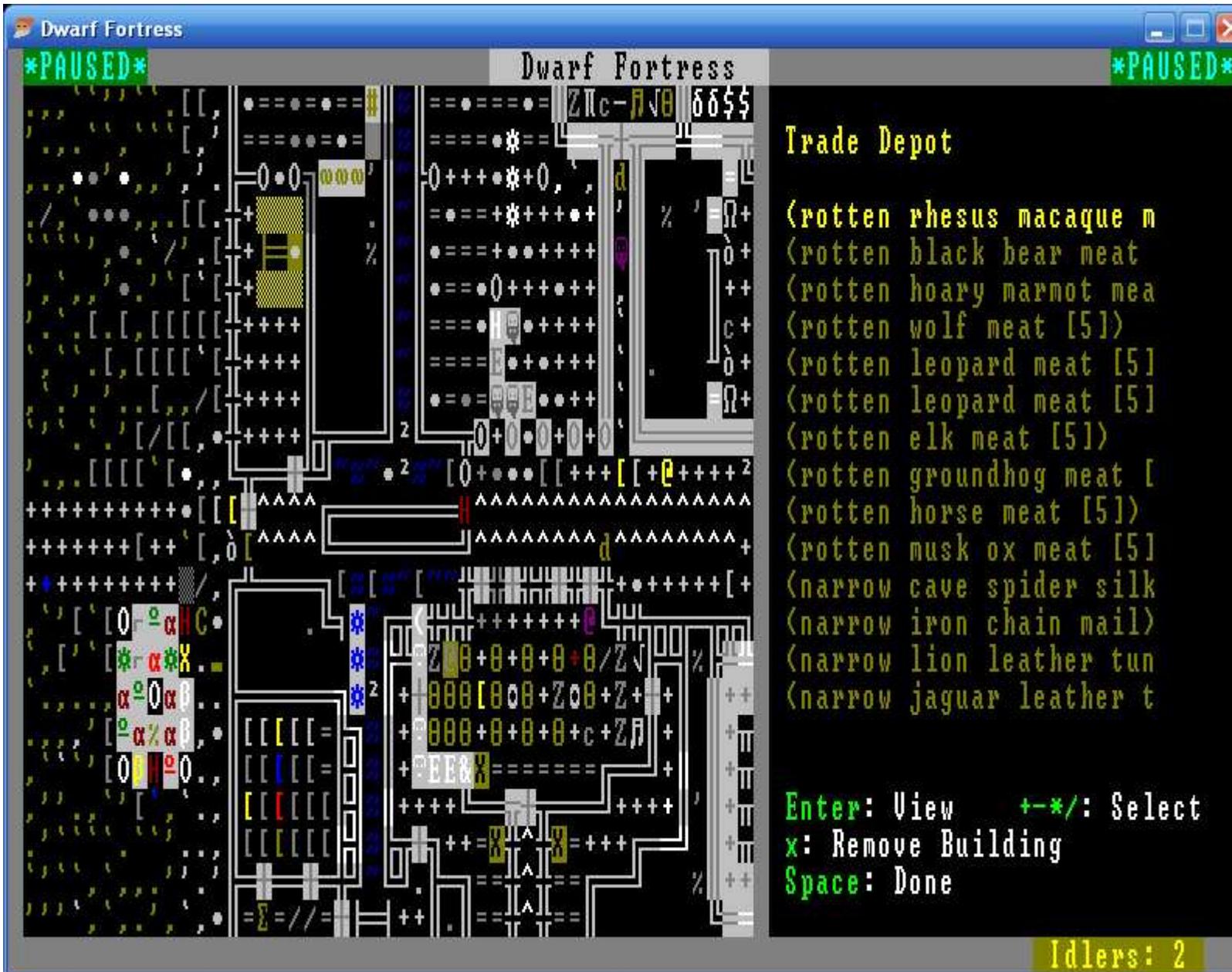
Value: 0* Allowed Weight: 1365Γ

Eté - 12 de Malachite - 1062

J'ai terminé le deal avec les humains en demandant encore plus de viande en échanges de ces objets. Note pour les prochains dirigeants – il faut vendre de ça.

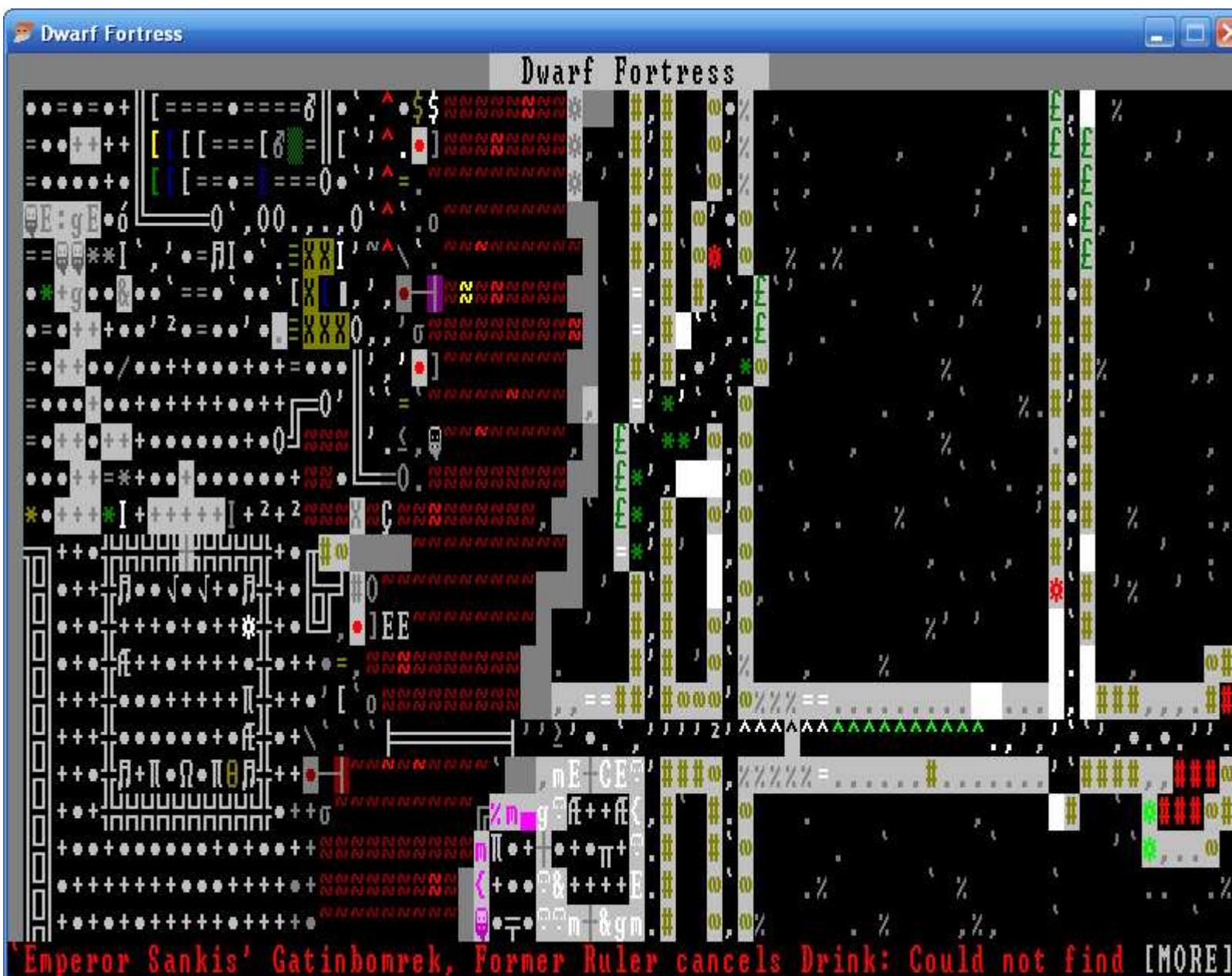


Okkkkk, ces nains ont des sérieux problèmes de COMPREHENSION. J'ai échangé 600 unités de viandes. J'ai demandé à 4 nains différents d'uniquement transporter de la nourriture. Et il y a ENCORE de la viande pourrie partout dans le dépôt. Il faut croire que ces gens ont un désir secret de mourir de faim...



4 de Galène - 1061

Bon, bien bien bien, l'ancien dirigeant Sankis a soudain décidé de boire à la rivière de lave. J'ai essayé de lui parler, pour le faire changer d'emploi et lui dire de rejoindre l'armée ou de le soulager, mais rien ne semble fonctionner. Je pense que tout ça va mal finir.... 😞



L'été est très calme. J'ai envoyé Sankis dans un programme de promotion de soi-même appelé « Soyez vous-même ! » Mais il continue de broyer du noir au bord de la lave. C'est tellement triste.

Les buts pour cet automne seront de continuer à grossir le stock de nourriture.

Dwarf Fortress

City Koganusân, "Boatmurdered" 1st Limestone, 1062, Early Autumn

Animals Kitchen Stocks Prices Justice

Created Wealth: 1772817* Population: 71

Weapons: 45173*

Armor and Garb: 95029*

Furniture: 190005*

Other Objects: 510864*

Architecture: 340459*

Displayed: 149851*

Held/Worn: 441436*

Imported Wealth: 481910*

Exported Wealth: 10975*

Food Stores: 2271

Meat 137 Seeds 599

Fish 3 Drink 73

Plant 88 Other 1371

Miners	5	Axe Lord	None
Carpenters	None	Swordswarves	2
Masons	6	Swordmasters	1
Trappers	2	Macedwarves	None
Metalsmiths	3	Mace Lords	None
Jewelers	1	Hammerwarves	None
Craftedwarves	3	Hammer Lords	None
Nobles	22	Speardwarves	None
Peasants	3	Spearmasters	None
Children	3	Marksdwarves	1
Fisherwarves	5	Elite Mrksdwrvs	None
Farmers	10	Wrestlers	1
Mechanics	2	Elite Wrestlers	None
Trained Animals	A 15	Recruits	1
Other Animals	A 210		

Partie 54: par Doctor Zero

Hiver - 1062

Bien, je devais avoir une mauvaise note pour ne pas tenir de journal en permanence, mais j'étais à l'école et, pour dire la vérité, je n'avais pas grand-chose à dire. L'hiver est terminé à présent, et je suis prêt à accueillir mon remplaçant. Je dois dire que les nains qui vivent ici sont un peu « spéciaux » 😊 J'ai aimé cette expérience. Je voudrais récapituler mes projets, mais d'abord faisons le point :

The screenshot shows the Dwarf Fortress interface for City Koganusân, "Boatmurdered" on the 6th Moonstone, 1062, Early Winter. The main menu includes Animals, Kitchen, Stocks, Prices, and Justice. The statistics are as follows:

Category	Value	Category	Count	Category	Count
Created Wealth:	1793000*	Population:	71	Broodwarves	None
Weapons:	45228*	Miners	5	Axe Lords	None
Armor and Garb:	95217*	Carpenters	None	Swordsdwarves	2
Furniture:	192135*	Masons	6	Swordmasters	1
Other Objects:	516301*	Trappers	2	Macedwarves	None
Architecture:	351913*	Metalsmiths	3	Mace Lords	None
Displayed:	150625*	Jewelers	1	Hammerdwarves	None
Held/Worn:	441581*	Craftedwarves	3	Hammer Lords	None
Imported Wealth:	474274*	Nobles	22	Speardwarves	None
Exported Wealth:	10975*	Peasants	3	Spearmasters	None
Food Stores:	2483	Children	3	Marksdwarves	1
Meat	202	Fisherdwarves	5	Elite Mrksdwrvs	None
Fish	1	Farmers	10	Wrestlers	1
Plant	144	Mechanics	2	Elite Wrestlers	None
Seeds	586	Trained Animals	A 13	Recruits	1
Drink	78	Other Animals	A 180		
Other	1472				

Nous avons eu quelques kobolds qui essayaient de voler des objets, mais les chiens n'en ont fait qu'une bouchée.

Dwarf Fortress

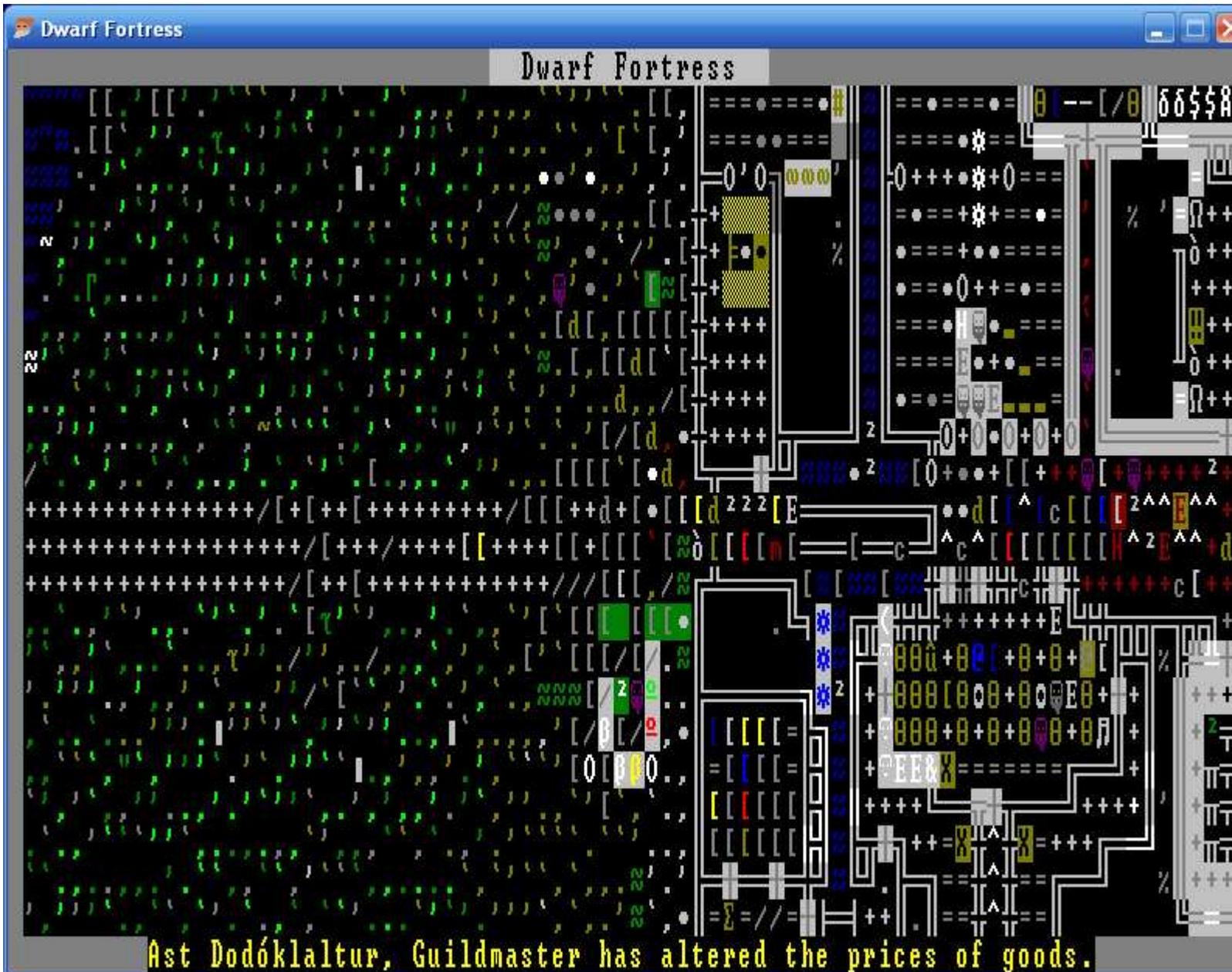


The Stray horse (Tame) has been struck down.

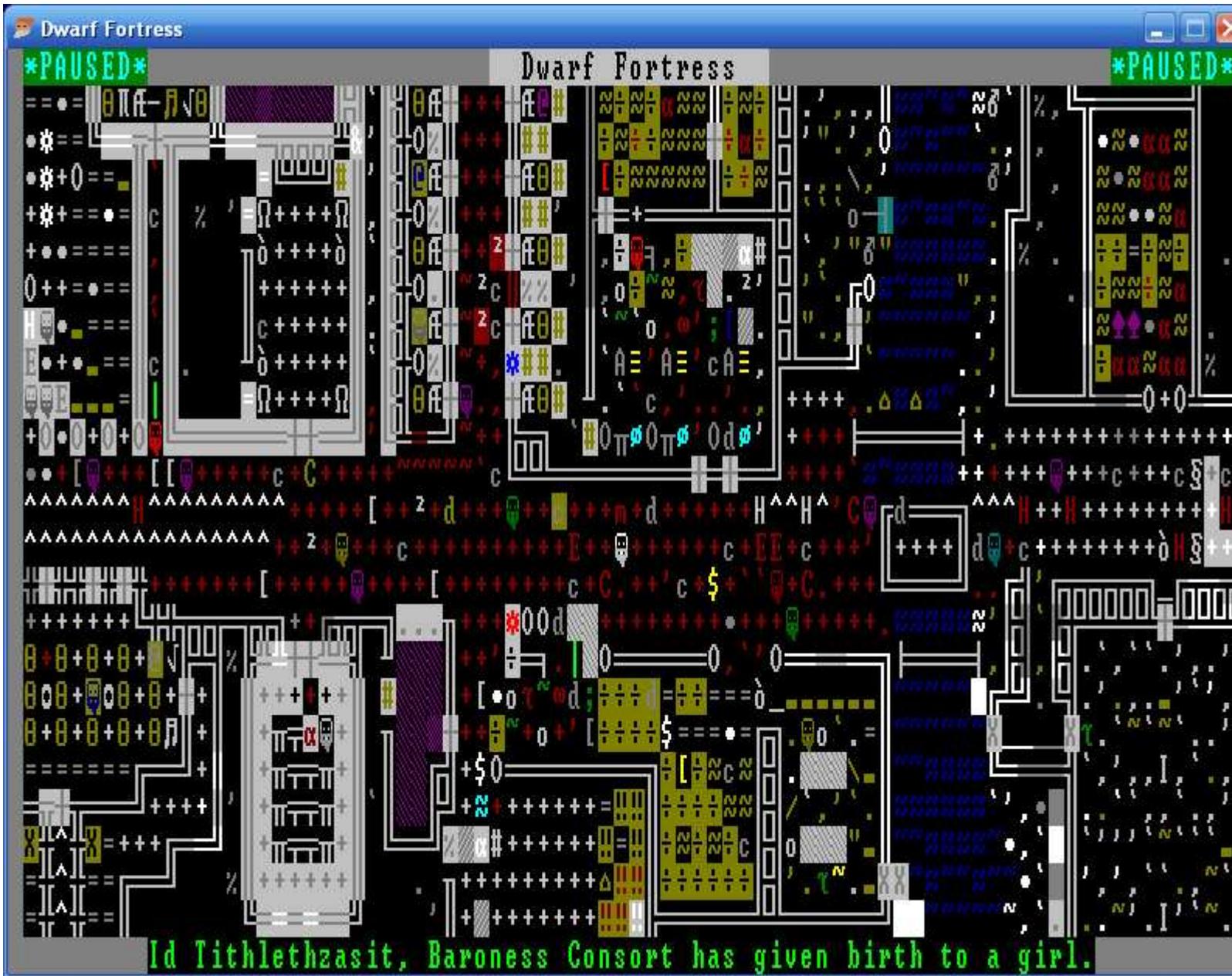
J'ai ordonné que la partie est de rivière soit détournée plus au nord le long de la montagne.
Cela devrait nous aider à récolter plus de baies et de plantes pour ce printemps.



Même si les citoyens ont insisté pour enlever ce vomi séché qui accueille chaque visiteur,



Plutôt que nettoyer les bouts de kobolds, tout le monde va se prendre les pieds dans leurs orteils et en mettre partout. 🤪 Vous pouvez remarquer aussi que Id, la Baronne, vient d'avoir une AUTRE fille. 🤪 ☺️ Bon, au moins, elle est bonne à quelque chose. 🤪



Et voici les stocks à la fin de l'année

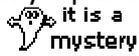
Animals		Kitchen		Stocks		Prices		Justice	
City Koganusân, "Boatmurdered" 1st Granite, 1063, Early Spring									
Created Wealth:	1802572*	Population:	72						
Weapons:	45166*	Miners	5	Axe Lords	None				
Armor and Garb:	95350*	Carpenters	None	Swordsdwarves	2				
Furniture:	194815*	Masons	6	Swordmasters	1				
Other Objects:	519711*	Trappers	2	Macedwarves	None				
Architecture:	353786*	Metalsmiths	3	Mace Lords	None				
Displayed:	151990*	Jewelers	1	Hammerdwarves	None				
Held/Worn:	441754*	Craftsdwarves	3	Hammer Lords	None				
Imported Wealth:	474104*	Nobles	22	Speardwarves	None				
Exported Wealth:	10975*	Peasants	3	Spearmasters	None				
Food Stores:	2725	Children	4	Marksdwarves	2				
Meat	351	Fisherdwarves	5	Elite Mrksdwrvs	None				
Fish	None	Farmers	10	Wrestlers	1				
Plant	93	Mechanics	2	Elite Wrestlers	None				
Seeds	603	Trained Animals	A 13	Recruits	None				
Drink	87	Other Animals	A 165						
Other	1591								

Tout bien réfléchi, j'ai passé un superbe moment. Je suis sûr que toutes ces histoires horribles ne sont rien d'autres que des légendes qu'on a construit pour impressionner ceux de la capitale. J'ai décidé de me la couler douce, maintenant, et j'ai pris des vacances, je vais me mettre à la pêche. Ca devrait être un moyen sympa de passer le temps. Enfin, jusqu'à ce que quelqu'un se décide à nettoyer le bordel dans le(s) hall(s).

Voilà, c'est tout, et puis quelques notes et des trucs que j'ai pas pu finir : Sankis est finalement revenu à la raison et a arrêté de tenter de boire la lave. Il est revenu à ses dessins bizarres et il s'occupe en fabriquant des meubles. Je dois dire qu'il est assez bon, même si les détails sur certaines tables sont...enfin...n'en parlons pas.

Il y a un mécaniste, Ast, il est marié à la maîtresse de la guilde (enfin, je crois) qui est blessée. Je ne sais pas pourquoi, mais Ast ne la quitte pas, jamais. C'est touchant, mais un peu frustrant.

J'ai ordonné qu'on dresse tous les éléphants, et je ne sais pas pourquoi les dresseurs refusent d'entraîner des chiens, je n'arrive pas à comprendre pourquoi. Ils n'arrêtent pas de dire qu'il n'y a pas de chiens à entraîner, mais pourtant je n'arrête pas de tomber sur des chiens.



Voilà, c'est tout. Oh, et j'ai aussi fait une petite chambre pour moi-même, mais les meubles ne sont pas encore arrivés. Si quelqu'un pouvait s'en occuper, ça serait sympa – c'est juste au nord du tout récent quartier « pas cher », à l'ouest de la rivière, et au sud de l'artère principale. Je pourrais le faire moi-même mais...je suis parti pêcher.

-Ce journal s'arrête ici-

Voici la forteresse principale.



http://lparchive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-12/local_map10639.jpg

Note: Pour ce que je peux en dire, j'ai eu de la chance. Rien de mauvais ne s'est produit. J'ai réussi à stabiliser la production de nourriture. Continuez de fabriquer de la graisse et cuisinez là ! Ca se mange ! J'ai réussi à miner une énorme section, ce qui devrait faciliter la recherche de gemmes et de minerais. Je suppose que c'était ma destinée de connaître un bref répit avant que la forteresse ne retombe dans le chaos à nouveau.

Partie 55: par mariguana

Extrait du Journal de Mariguana

1^{er} de Granit, 1063, début du Printemps :

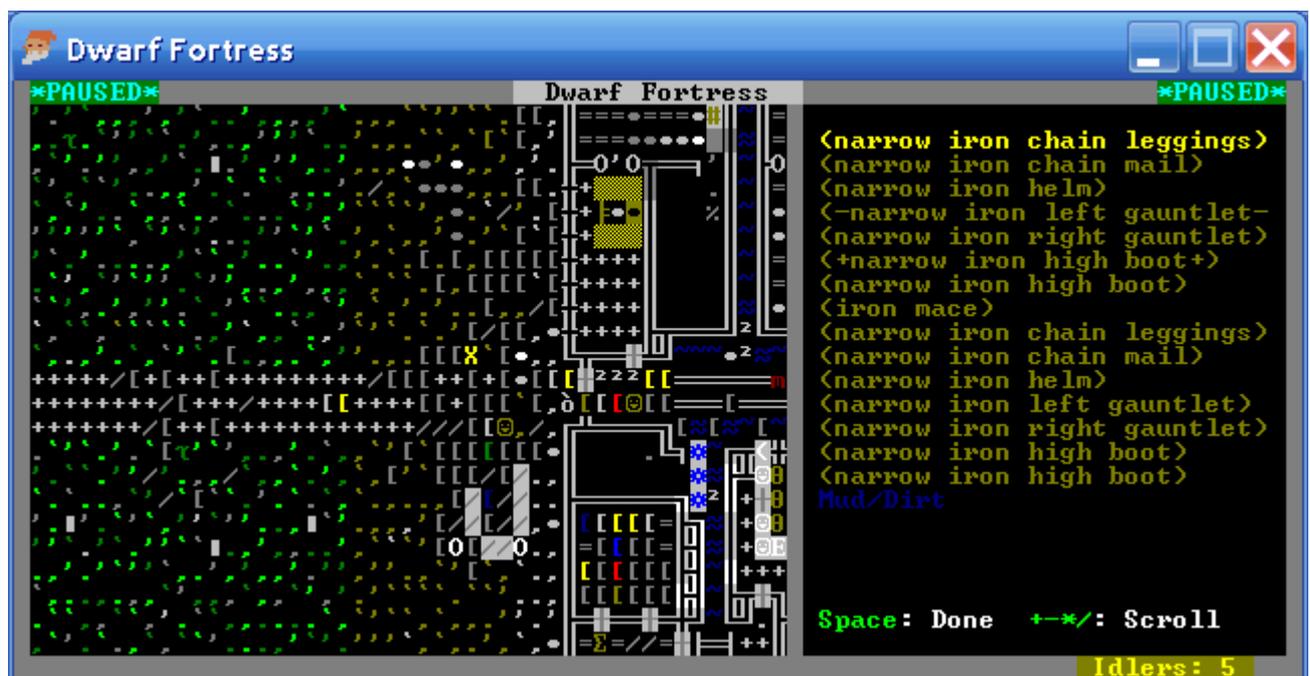
Je me suis présenté du peuple de Boatmurdered, aujourd'hui, et joué mon meilleur rôle de gros dur, du genre à menacer des gens de morts, ou demander une absolue obéissance. En vrai, je ne suis pas vraiment comment ça, mais je pense qu'ils ne m'écouteront jamais si je ne leur fais pas peur.

Et il vaut mieux être craint qu'aimé. C'est quelque chose que j'ai appris dans le livre de Nikoddo Momuziavelli « Le Seigneur ».

Il y a tellement de choses qui ne vont pas à Boatmurdered que je ne sais même pas comment inverser le cycle de détérioration. La première chose que j'ai remarqué, c'est l'odeur, et je ne sais pas quoi dire à son sujet. C'est...c'est comme mettre le nez dans le cul d'un éléphant. Puis j'ai vu les os, les morceaux pourrissants de viande avec lesquels les enfants jouaient dans les rues, les scènes de cauchemar sur les murs, de nains qui crient, d'animaux qui crient, de monstres qui découpent des enfants en morceaux, et...des choses dont je ne veux pas parler. C'est comme si les nains de Boatmurdered avaient perdu tout espoir.

Je ne sais pas quoi faire pour ces gens ou même si, honnêtement, quelque chose *peut* être fait. Pour le moment, j'ai ordonné qu'on déplace les monceaux d'objets gobelins dans la rivière de lave pour s'en débarrasser.

Par l'enfer. Combien de légions de gobelins sont morts devant les portes de Boatmurdered ?



5 de Granit, 1063, début du printemps :

Je me suis réveillé dans un tas d'ordure devant ma chambre. Je pense que j'ai trop bu, ou peut être que j'ai été assommé et placé là pour qu'on se débarrasse de moi. Je ne sais pas trop. Je suis énervé de constater que dans les 4 derniers jours, pas UNE SEULE armure de goblin n'a été déplacée dans la zone prévue à cet effet dans la forteresse. J'ai décidé d'enquêter et j'ai trouvé que sur les 72 nains vivant ici, 22 sont nobles, 4 sont des enfants, 6 sont des militaires (note : il va falloir augmenter ça), 5 sont handicapés et une 12aine fait la fête.

Il faut que ça cesse. Je regrette d'en avoir à arriver là, mais il n'y aura plus de fêtes à Boatmurdered. J'espère que personne ne sera fâché de ma décision.

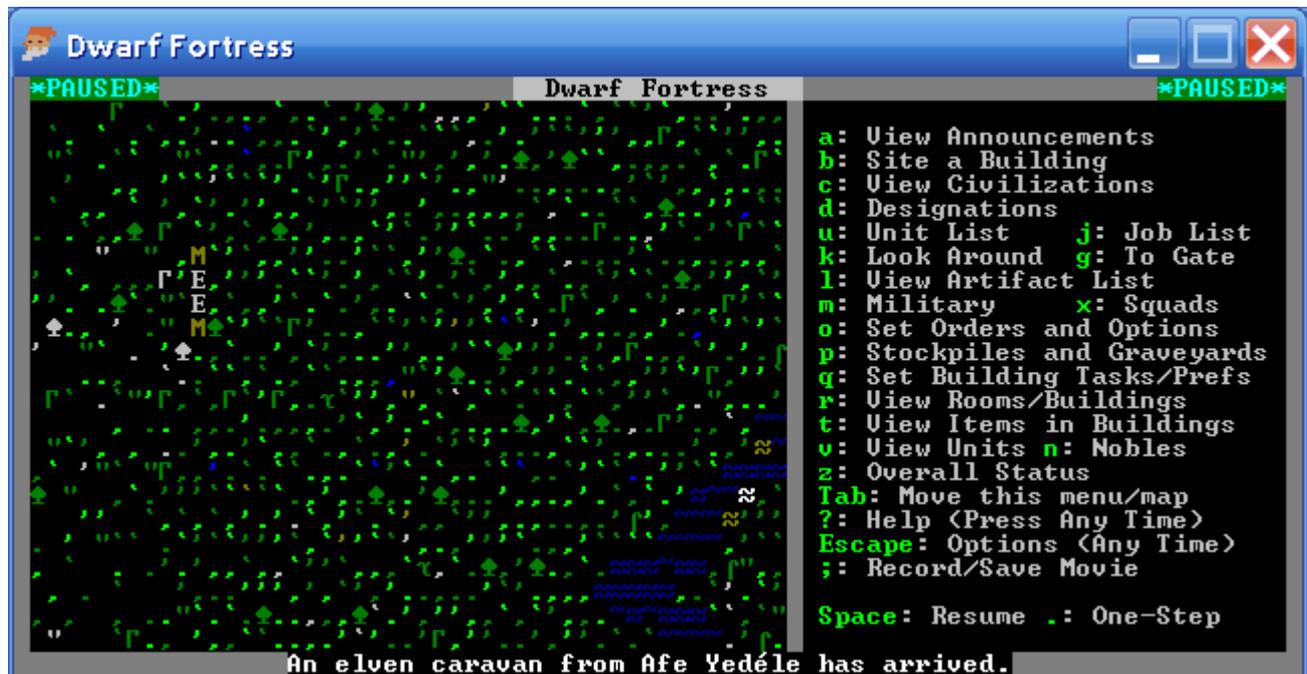


Aujourd'hui, j'ai également remarqué que la forteresse connaissait un manque cruel de coffres. Je ne veux pas avoir à envoyer ma faible main d'œuvre dans la nature pour couper des arbres, j'ai ordonné à la place de fabriquer des coffres en métal, et...j'ai alors appris avec horreur que le SEUL nain qui sait y faire avec une forge est en prison ! Je pense que je comprends mieux pourquoi mes prédécesseurs ont laissé cet endroit dans un tel état.



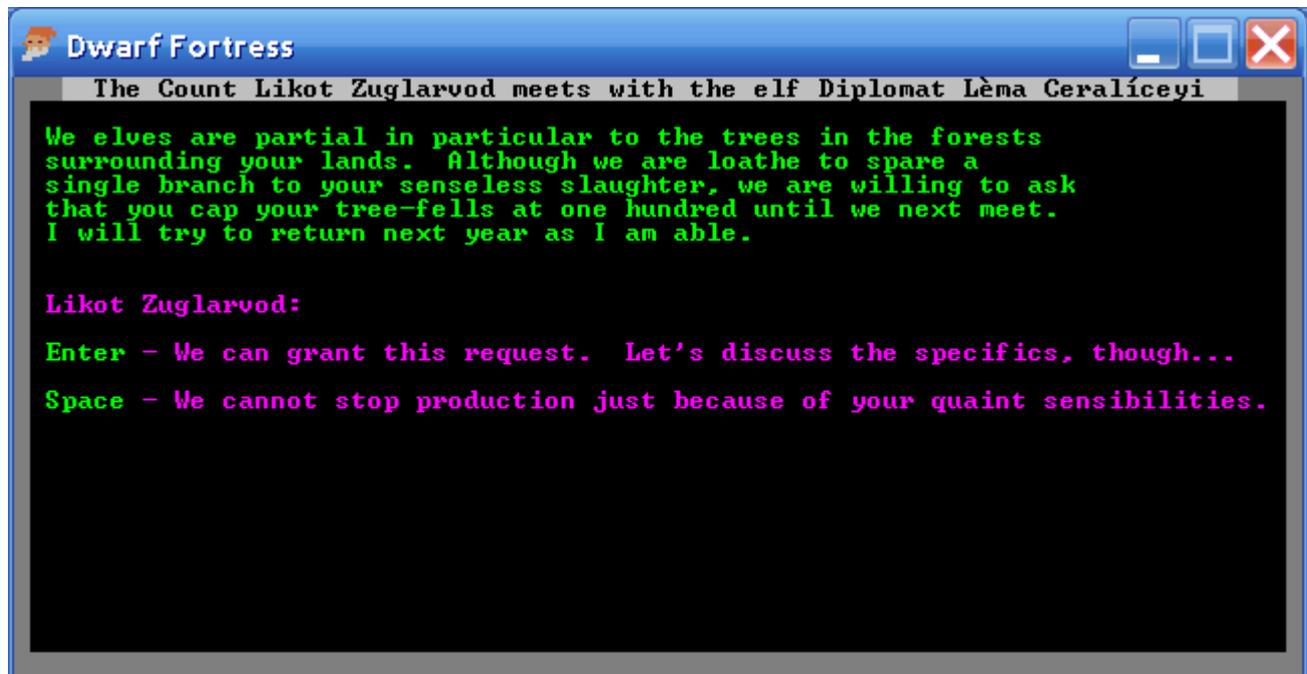
20 de Granit, 1063, début du printemps:

Les elfes sont arrivés. Leur intervention est la dernière chose dont cette pauvre Boatmurdered avait besoin. Pourquoi nous les aiderions ? Les elfes n'ont jamais rien fait pour les nains si ce n'est de nous faire perdre du temps avec leurs exigences débiles.



La diplomate elfe est là, et comme prévu elle pense qu'elle peut emmerder les nains. Pour qui elle se prend ? J'ai bien envie de la coincer sous un rocher et l'envoyer par delà l'horizon. Puis que je devrais couper tous les arbres de la forêt, et foutre le feu aux plantes et....Tout ce qui

vient d'elle me gonfle. Et bon, je reconnais qu'il faut quand même avoir de bonnes relations avec ces débiles. Qu'est ce que je devrais faire ?



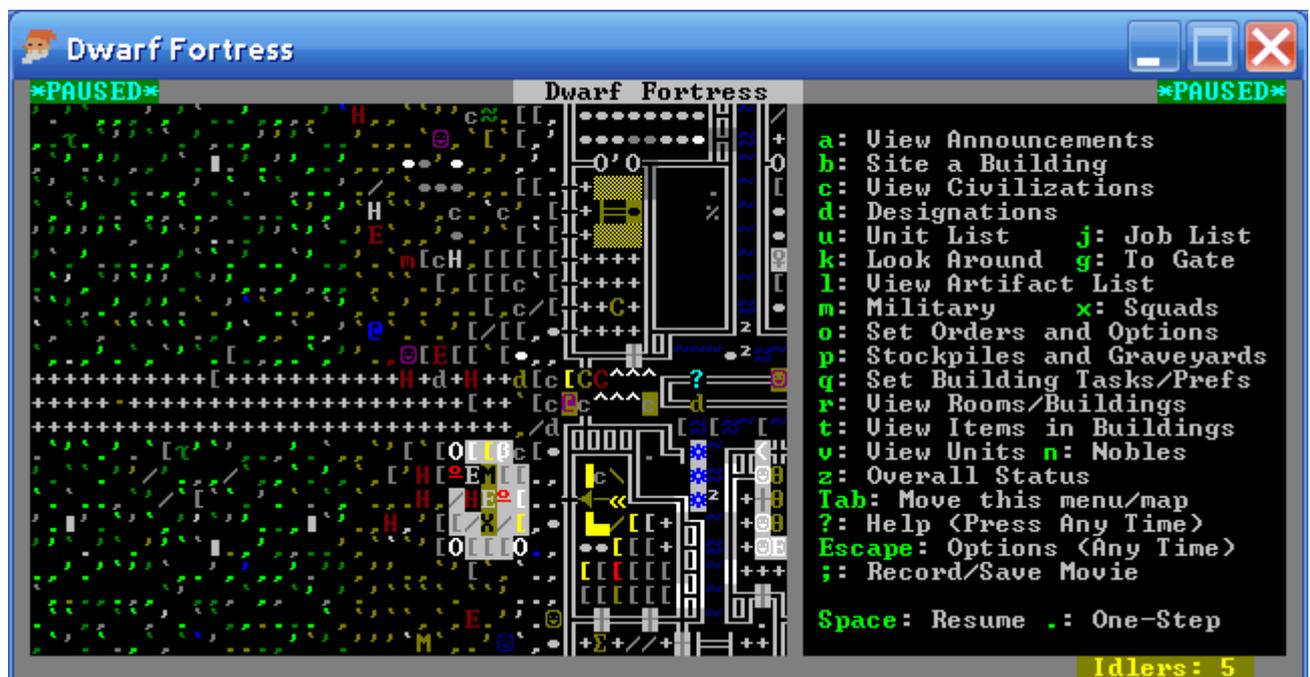
Partie 56: par mariguana

28 de Granite, 1063, début du printemps :

Je crains d'avoir fait une erreur terrible. Je lui ai dit que sa demande était raisonnable, et là elle s'est mise à nous insulter deux fois plus, puis elle est partie. Qu'est ce que mes ancêtres auraient fait ? Ils auraient massacré cette conne, oui c'est sûr. Il n'y a rien d'aussi agressif, arrogant et présomptueux qui ait le droit à la vie.

La diplomate est partie, échappant à ma colère, mais les marchands sont toujours là. Et aussi ces arbres.

Une tempête arrive, Lema Ceraliceyi.





Maintenant que j'ai disposé de ces marchands, je vais m'assurer qu'aucun arbre ou buisson ne va pousser autour de Boatmurdered.

25 d'Ardoise, 1063, mi-printemps

Il n'y a pas de mot pour « Pardon » en nain.



1^{er} de Felsite, 1063, fin du printemps :

Journal, je suis au regret d'écrire que nos bûcherons rencontrent quelques...difficultés. Certains sont

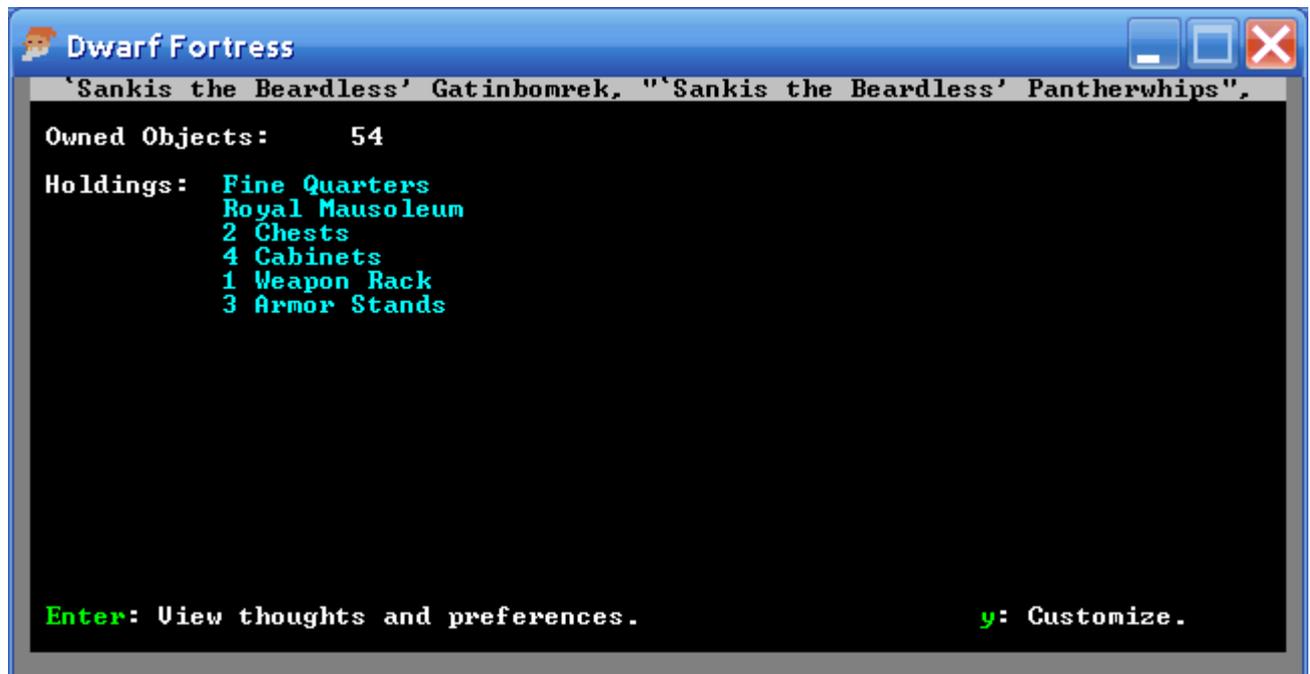
allergiques au soleil, et à peine s'éloignent ils qu'ils tombent malade et reviennent en rampant au fort, en vomissant tout du long. D'autres nains ont été attaqués par des éléphants dans la partie sud de la forêt, où le magma ne peut arriver. Il va sans dire que nous avons eu pas mal de morts. Deux nains, et d'autres qui ont été blessés et ramenés au camp.



J'ai ordonné qu'on laisse le Bosquet aux Eléphants tranquille, au moins pour le moment.

6 de Felsite, 1063, fin du printemps:

Il y a un nain ici qui se fait appeler « L'Empereur » Sankis. Quelle impudence ! Par mon pouvoir, je le renomme « Sankis l'Imberbe ». La tête que les autres vont faire quand ils vont entendre ça !



Guerilla Medic a posté:

Oh, mon dieu, tu as massacré les marchands ? 

Et tu vas me laisser gérer cette invasion ?

J'adore l'odeur de l'elfe qui brûle au petit matin...Même si je devrais les noyer, pour changer.

Si j'arrive à convaincre mes nains de ne pas devenir dingues et se massacrer les uns les autres pour changer.

Mariguana a posté:

Oh, grand dieu. Je vais poster une mise à jour plus tard ce soir. J'ai tenté de le faire plu tôt, mais à cause d'une connerie de ma part, je dois me démener pour sauver ma note en cours de génétique moléculaire.

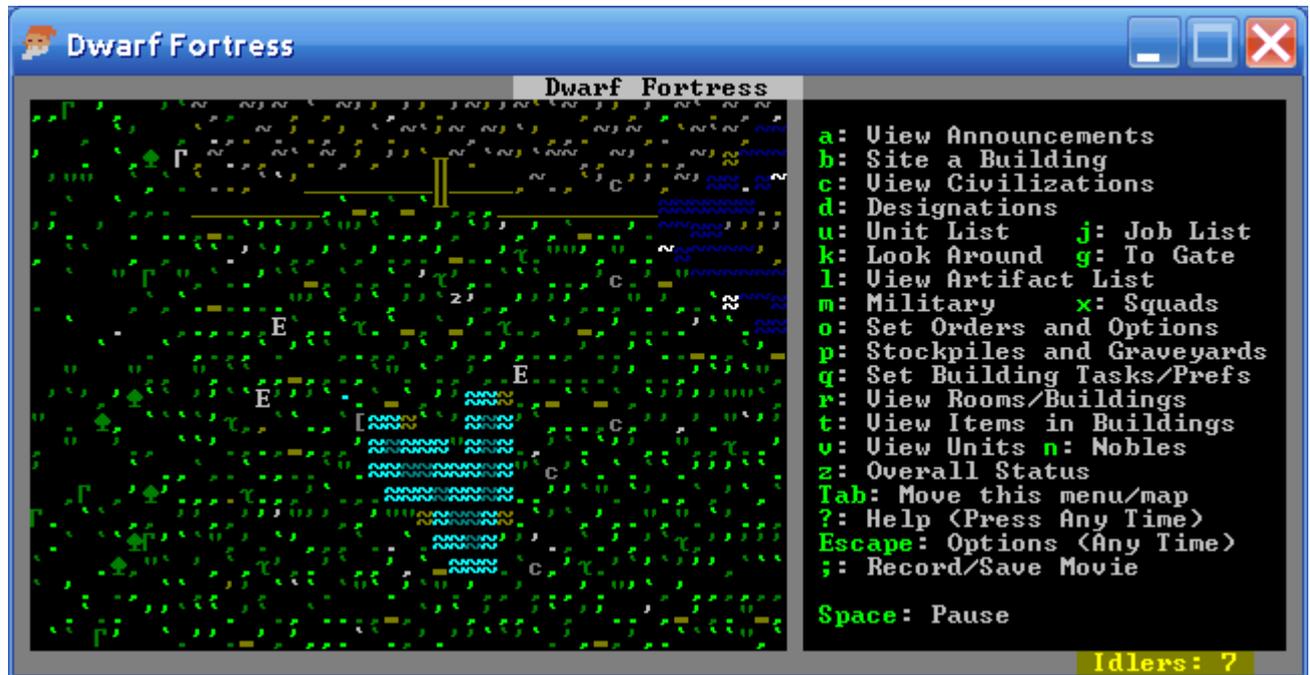
A mon examen, il y avait une question à la fin de la dernière page que je n'ai pas vue ; j'ai pensé que l'autre côté de la page était blanche, et je l'ai rendu tel quel. Je suis en train d'essayer de convaincre le prof de me donner une chance de le faire, mais il s'en fout. Je suis dans la merde. 🤔

Dès que j'en aurais marre d'essayer de sauver ma scolarité, je reviens directement à la prochaine mise à jour.

Partie 57: par mariguana

12 d'Hématite, 1063, début de l'été

Aujourd'hui, le pont pour les éléphants a été terminé. Oh, comme ils vont regretter ce jour où ils ont osé s'opposer à Boatmurdered !



Coule, mon doux Magma !



13 d'Hématite, 1063, début de l'été

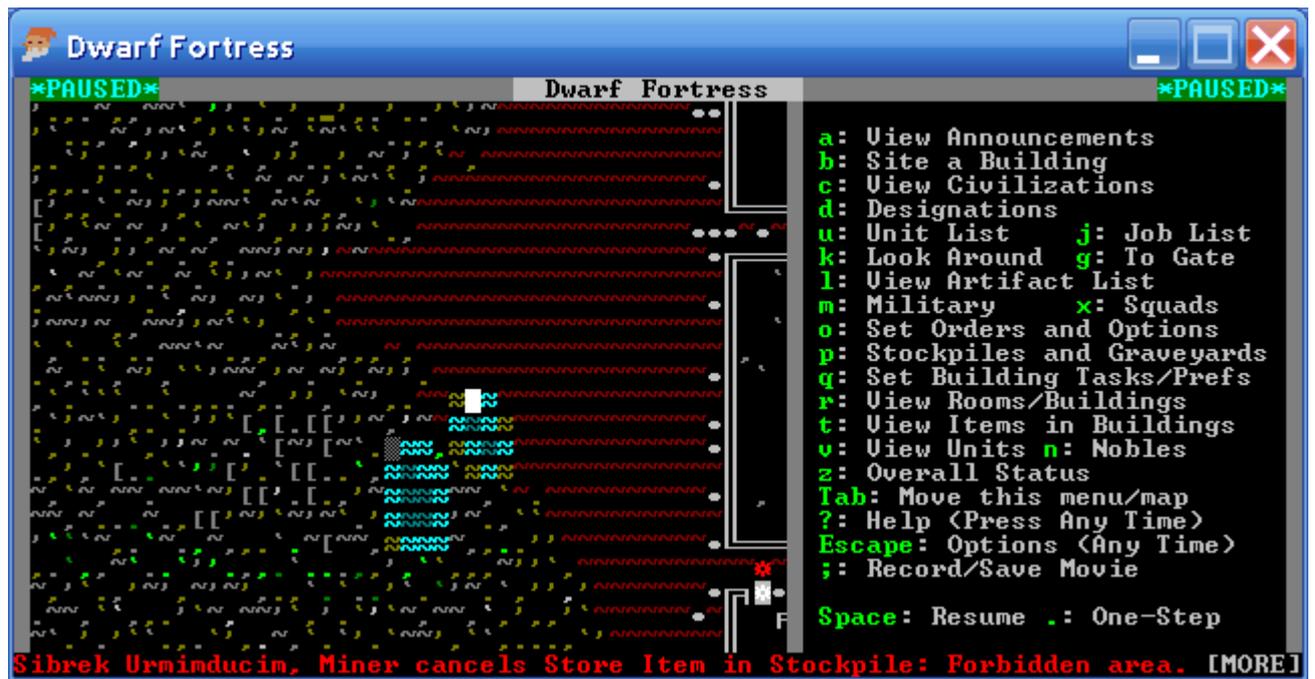
Oh mon dieu ! OH DIEU OH MON DIEU. Qu'est ce que j'ai fait ? Il est trop tard pour arrêter le magma, à présent.

Que mes ancêtres me viennent en aide !

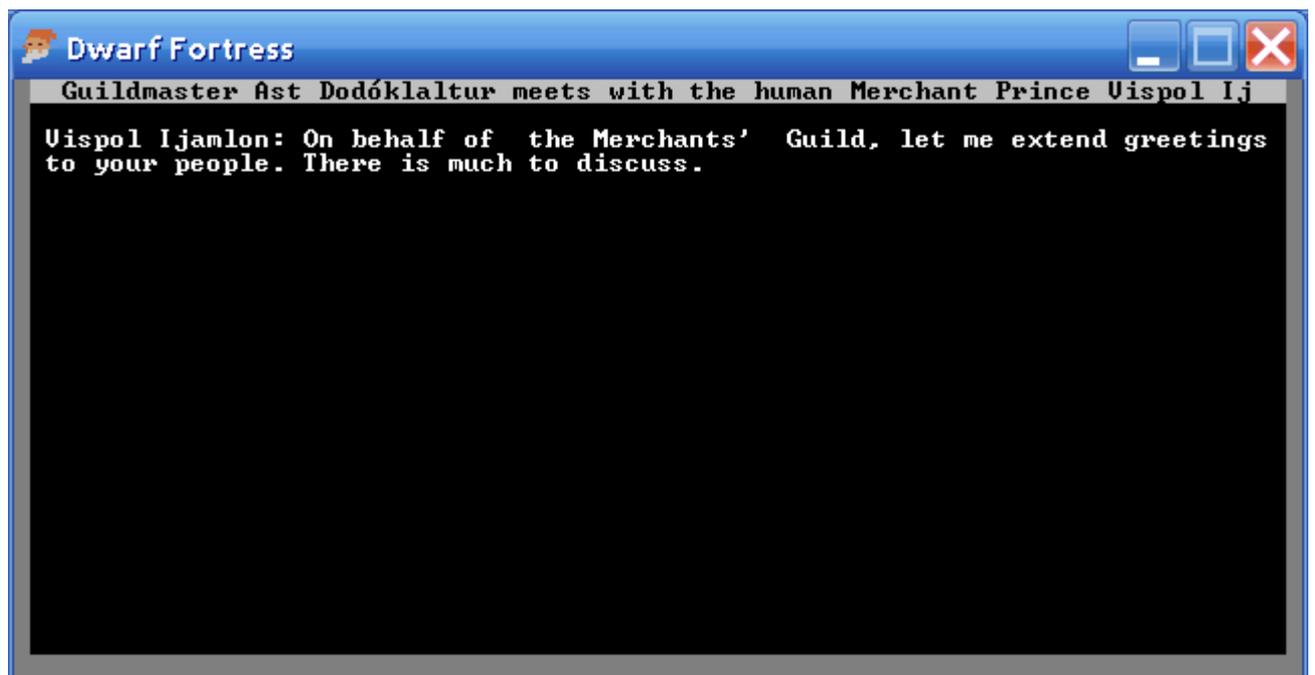


Ils sont si nombreux, si nombreux...leur sang sur mes mains. Et je ne peux rien faire pour les sauver.



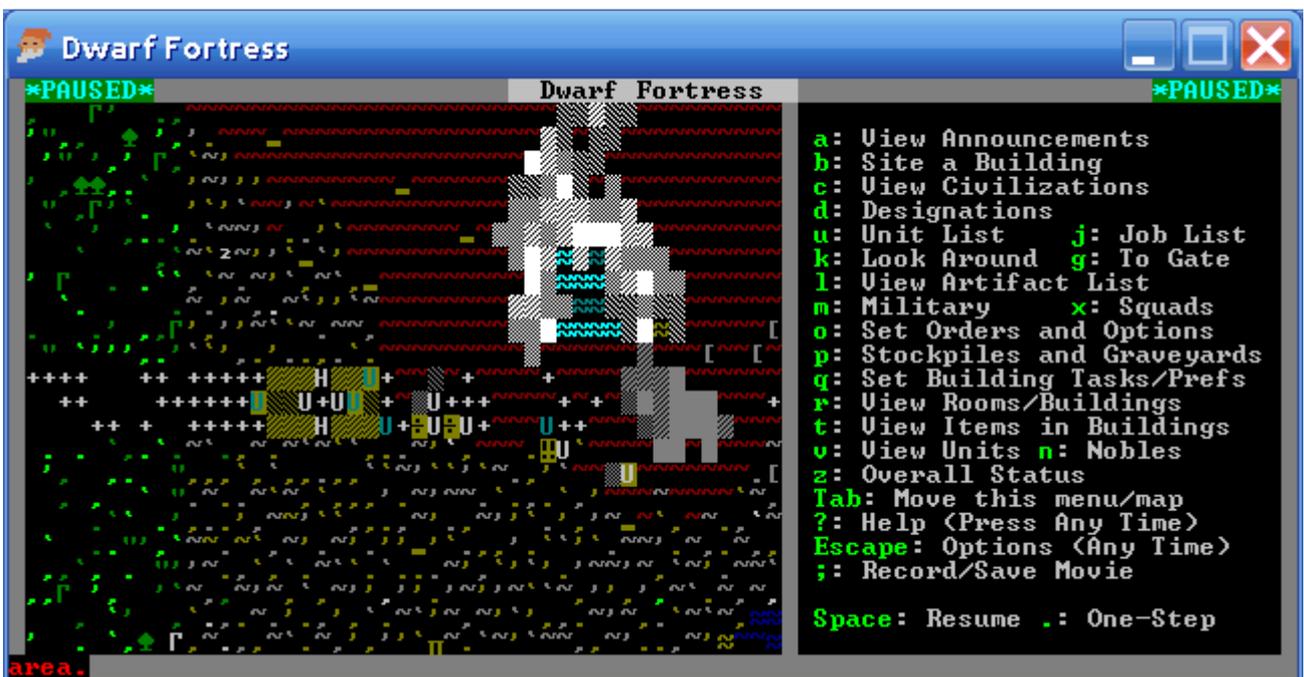
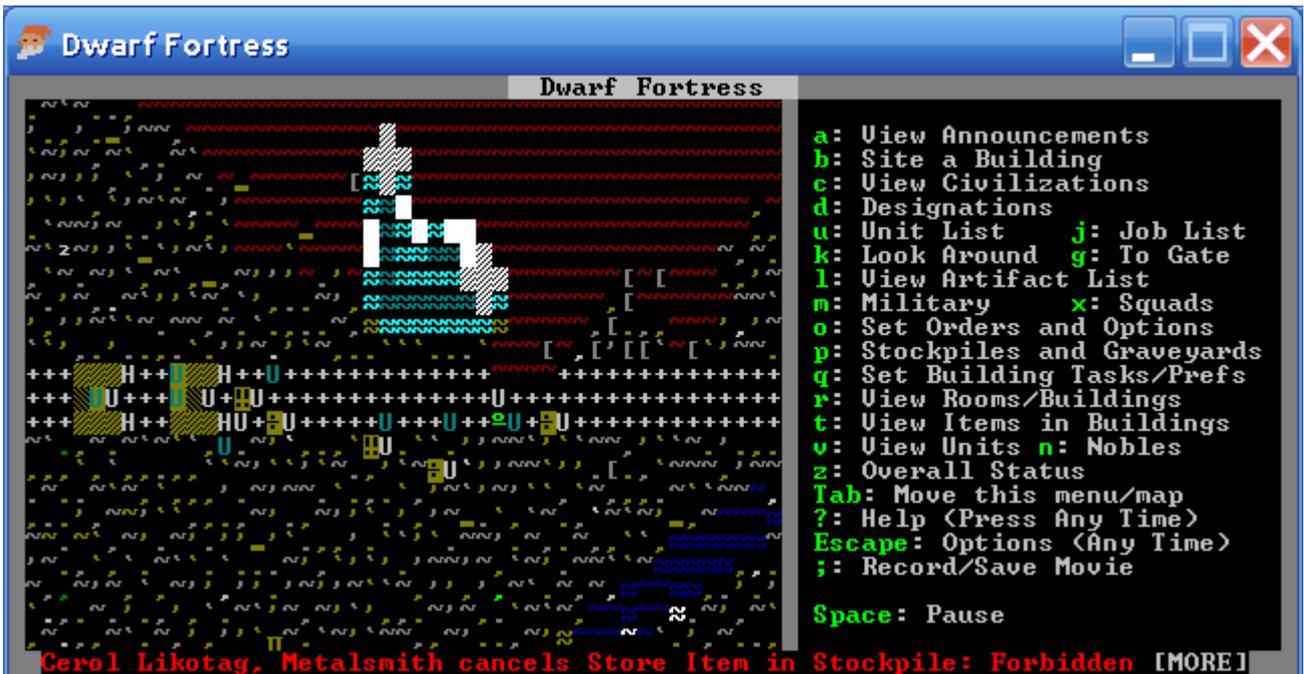


Ahahahaahah ! Oui, crétin, oui...tu n'as aucune idée à quel point tu as raison !



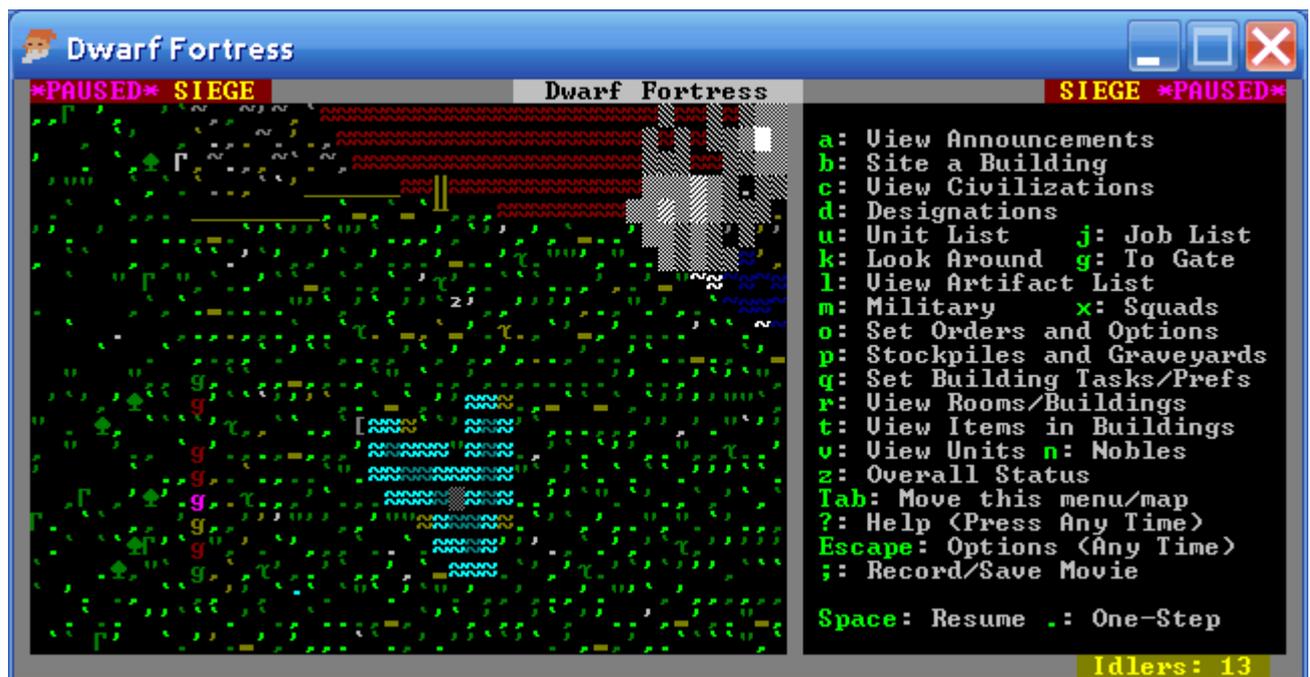
La voix de la Mort vous invite, humains !



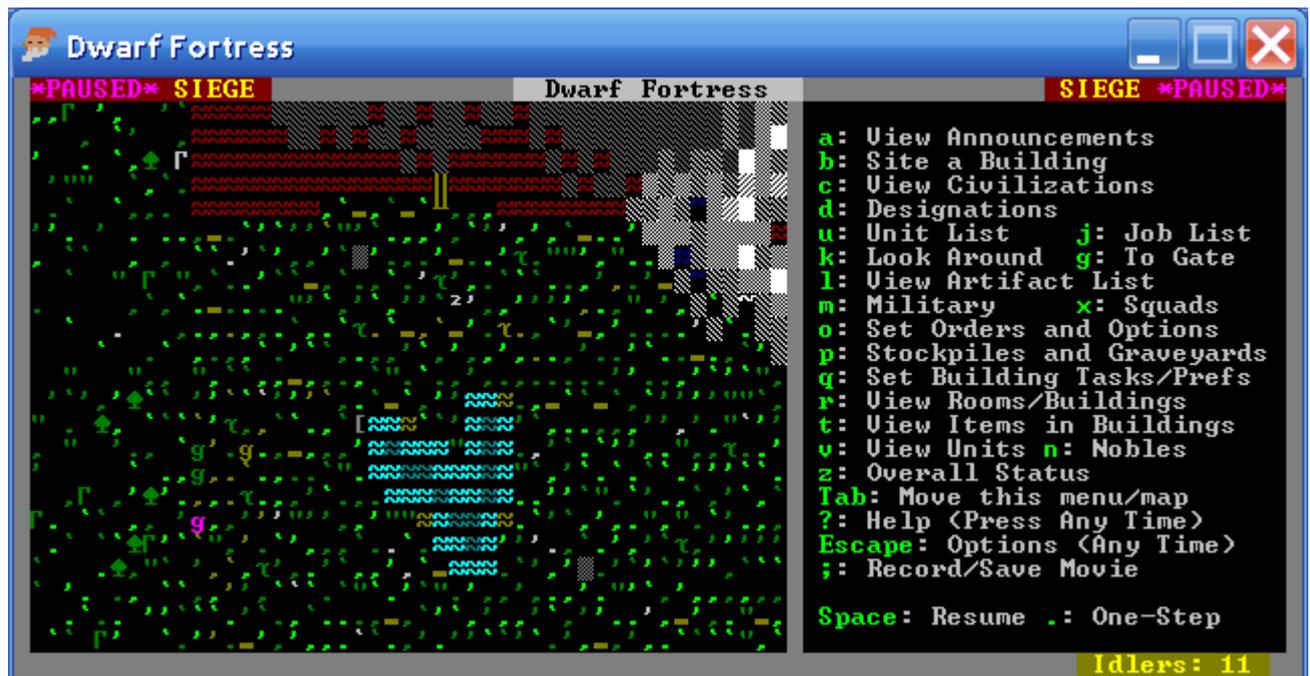




Des gobelins ? Maintenant ? ah ahahahahah !



Damnation ! Le flot ne passe pas le pont. Je dois vérifier ça avec mes ingénieurs.



Mystic Mongol a posté:

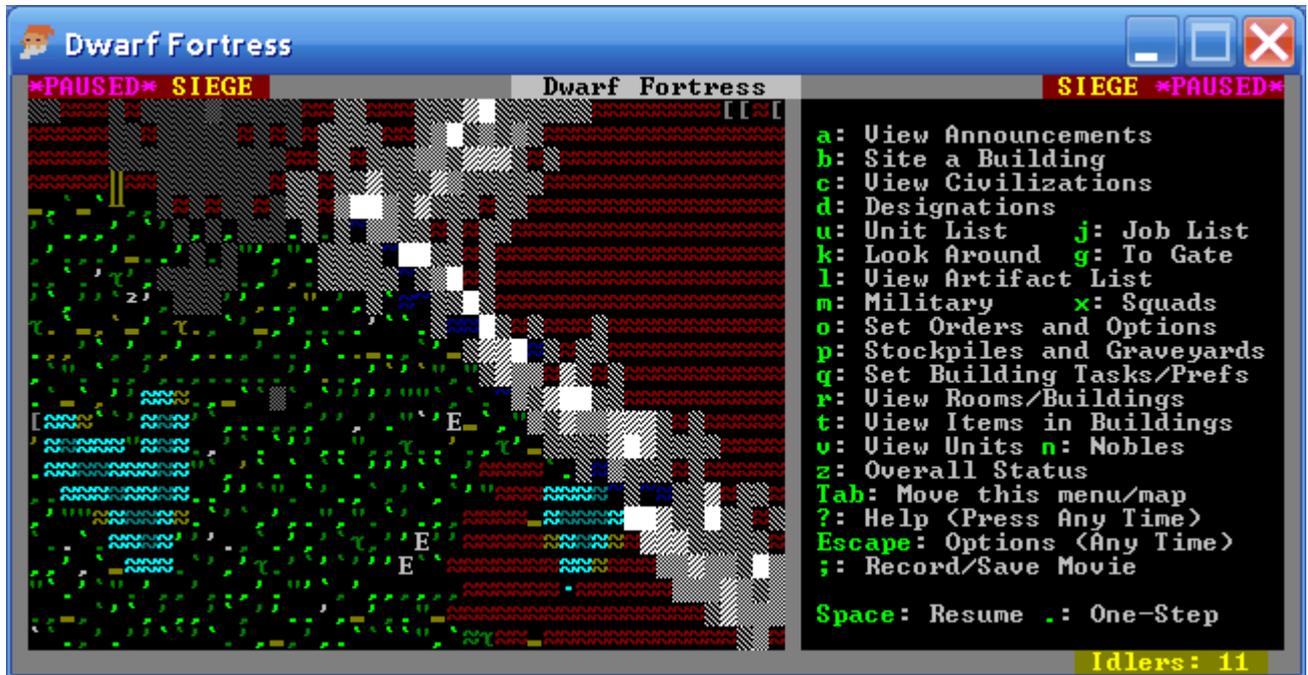
Tu as besoin d'un aqueduc. Et cet aqueduc doit être fait en bois.

Tu viens juste de massacrer des dizaines de NOS MEILLEURS PARTENAIRES COMMERCIAUX, CRETIN !

Il faudrait aussi construire un nouveau canal au sud, comme ça nous pourrions inonder les deux hémisphères, au choix.

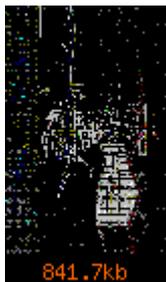
24 d'Hématite, 1063, début de l'été

Je peux t'avoir, maintenant !



4 de Malachite, 1063, mi-été

Notre revanche est accomplie. Maintenant, laissons les elfes venir, et goûter notre acier.



<http://lparcive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-15/revengeb.png>

Doctor Zero a posté:

Ahahahahaha!

😊 "Enfin, Samuel, nous sommes enfin à Boatmurdered"

😬 "D'où vient ce nom ?"

😊 "Ca a un sens en Nain. Ne t'inquiète pas. Ils ne sont ennemis que des gobelins. Ils nous ont toujours traités avec respect. »

😬 "Regarde ! Des éléphants ! Ummm...mais pourquoi les éléphants fuient ? »

😊"Oui...c'est étrange..."

👁️"Oh, et il y a des nains ! Ils nous font des signes !"

😊"Hmmm. Ils ont l'air agités, ils crient et nous montrent quelque chose, mais je n'arrive pas à voir quoi... "

👁️"Pourquoi viennent ils de fermer la porte et de la barricader ! Que se passe-t-il ? "

😊"Hmmm. D'où vient cette odeur ? On dirait...du soufre..."

😱"OH GRANDS DIEUX ! DE LA LAVE ! COURS COURS ! FAIS FAIRE DEMI-TOUR AU WAGON ! AUGGGGGGHHH!!!!CA BRULE!!!!!!!"

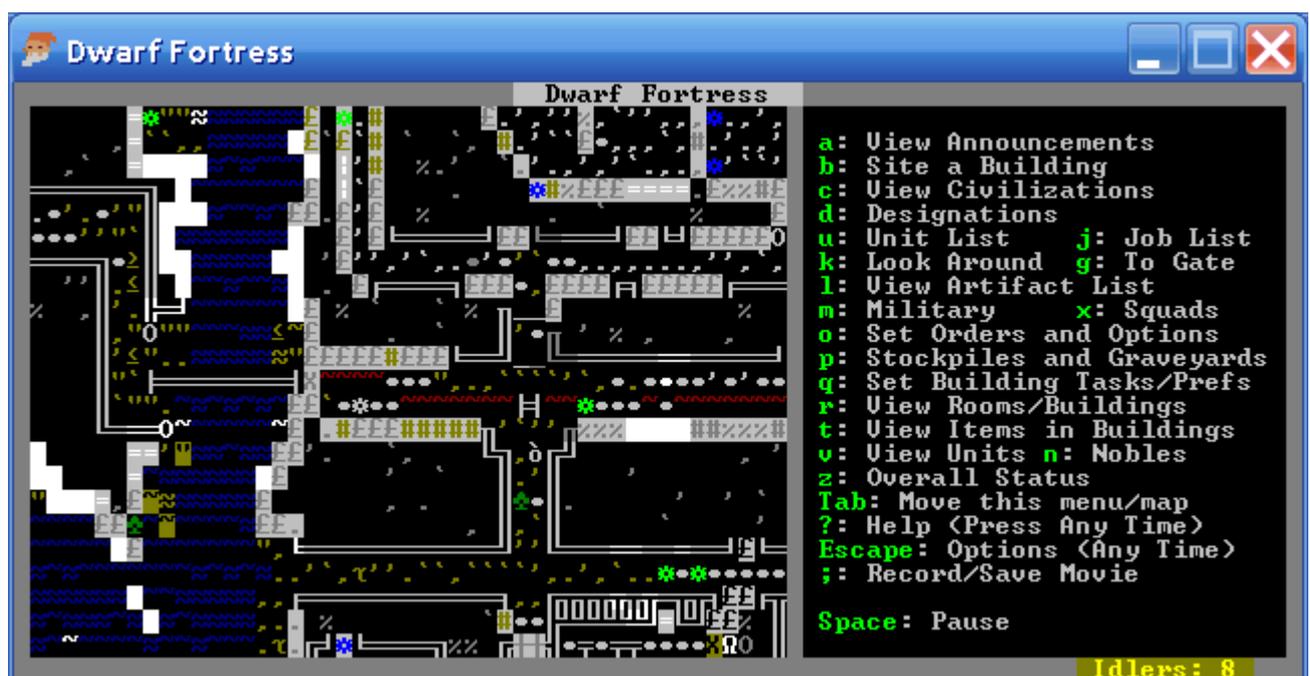
Partie 58: par mariguana

9 de Grès, 1063, Mi-Automne

Oh, mon dieu, le magma est déjà en train de couler...mes frères de sang vont mourir! 🤔



Non, je déconne. C'était une bonne blague, hein, mon journal ?



Les nains de Kinmelbil nous ont amené beaucoup de viande, et ils ont pris en échange du vieil équipement goblin.

Dwarf Fortress Merchants from Kinmelbil, Mountain-folk

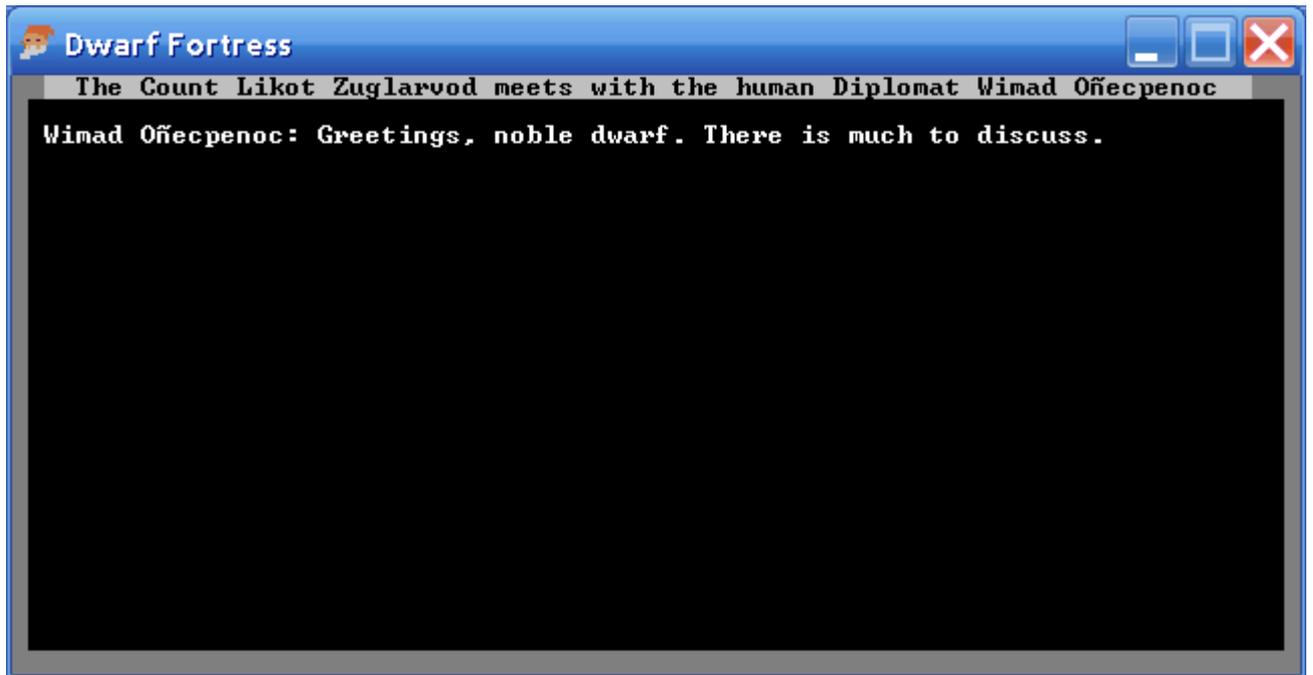
Inod Thaklikot, Merchant: Greetings from the Mountainhomes. Your efforts are legend there. Let us trade!

Kinmelbil			Koganusân		
cave spider silk rop	60*	6Γ	≡Armor Bin (Mahogany	3095*	482Γ
-Gneiss mini-forge-	20*	5Γ	<narrow iron right g	150*	25Γ
Flint toy boat	10*	5Γ	<narrow jaguar leath	45*	7Γ
-Gneiss puzzlebox-	20*	5Γ	<narrow iron left ga	150*	25Γ
cow leather dress	20*	5Γ	<narrow iron chain m	600*	75Γ
-cave spider silk dr	80*	1Γ	<iron shield>	150*	50Γ
-mandrill leather dr	20*	5Γ	<narrow iron low boo	150*	15Γ
-mandrill leather dr	20*	5Γ	<narrow iron high bo	150*	20Γ
-horse leather dress	20*	5Γ	<narrow iron chain l	150*	40Γ
mandrill leather dre	10*	5Γ	<narrow iron left ga	150*	25Γ
<narrow iron chain m	600*	75Γ	<*narrow iron left g	600*	25Γ
-jaguar leather dres	60*	5Γ	<iron shield>	150*	50Γ
<narrow giant bat le	75*	7Γ	<narrow iron chain m	600*	75Γ

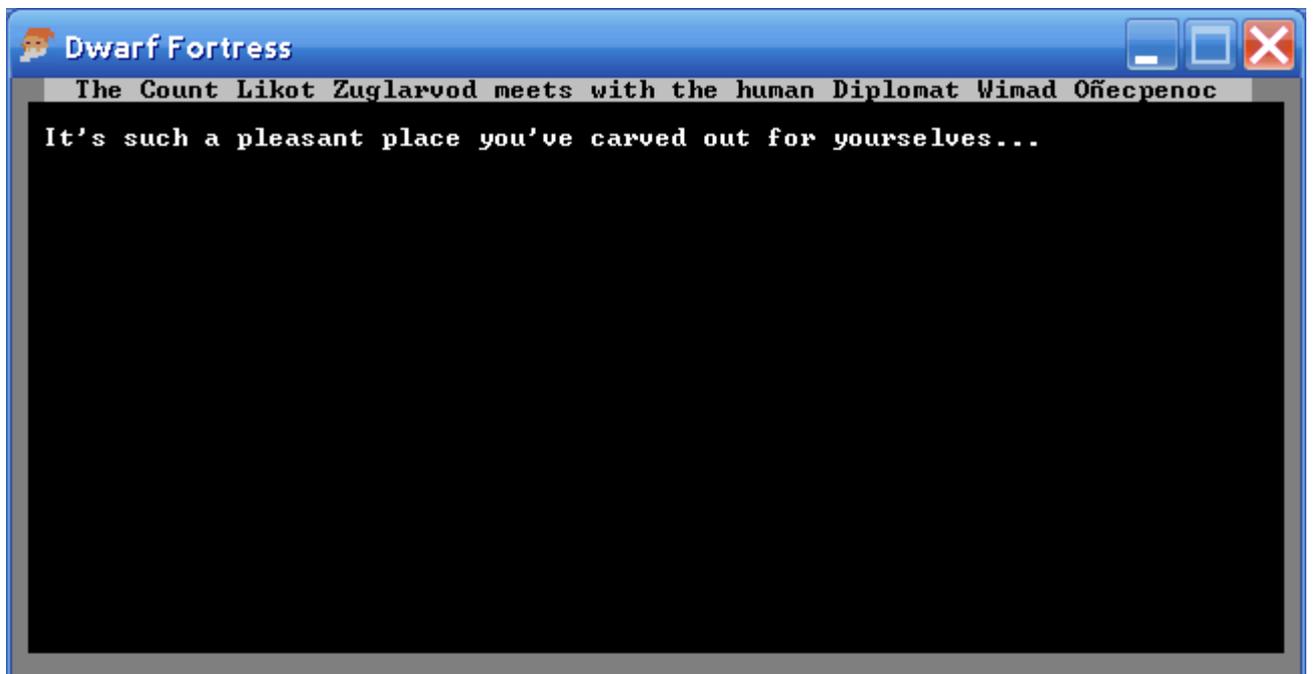
v: View good, Enter: Mark for trade
 s: Seize marked, t: Trade

Trader Profit: 0* Value: 0* Value: 0* Allowed Weight: 36Γ

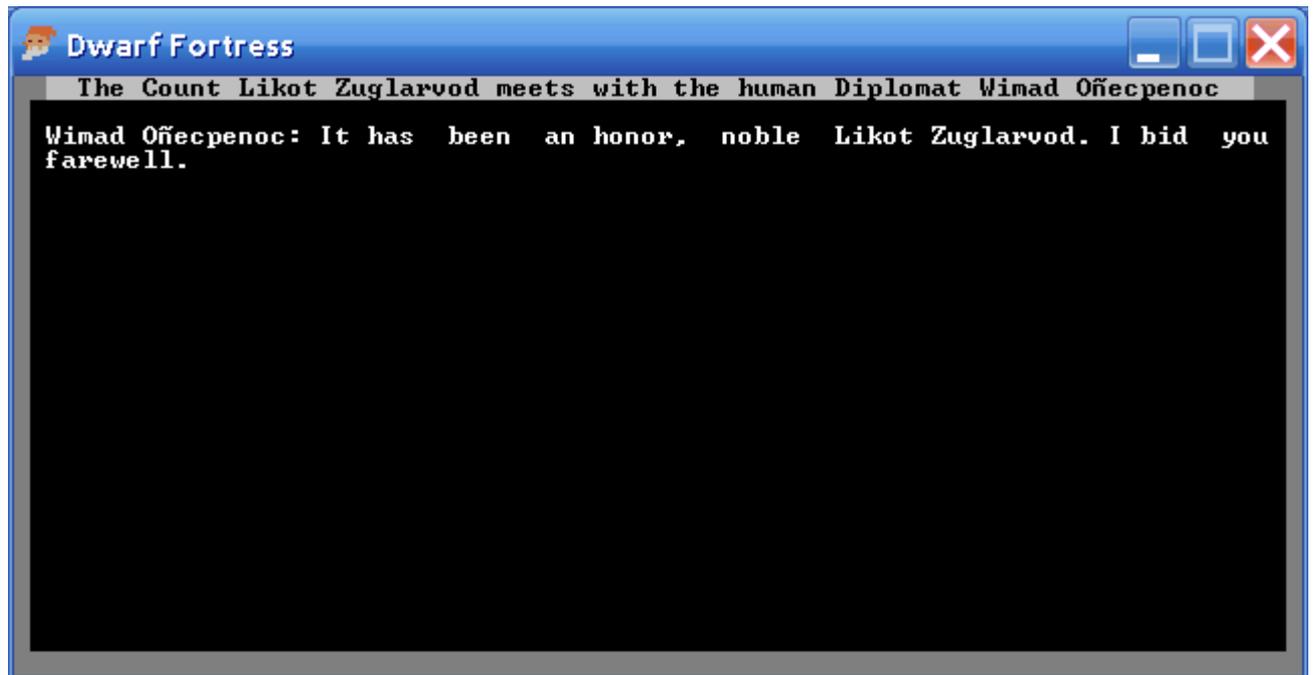
Ohoh...un diplomate humain vient d'arriver. Je me demande pour parler de quoi ?



Mais merci. Ne regardez pas les murs, par contre



Quoi ? Il part déjà ? Ouille...quel que soit le problème que nous allons avoir avec les humains, ce sera pour le prochain chef de Boatmurdered !



15 de Gré, 1063, Mi-Automne

Même si rien d'important ne s'est produit depuis la venue du diplomate humain, il y a eu quelques évènements secondaires qui valent le coup d'être notés, journal.
Un paysan blessé se traîne dans la forteresse et refuse de s'alimenter. Je pense que tout le monde est d'accord pour dire que c'est tant mieux.



Un trappeur crétin a tenté d'assommer un léopard avec son arbalète, et le résultat fut...prévisible.



Le chien du trappeur mort a attaqué le léopard, cherchant une revanche à la mort de son maître. Son corps a été presque instantanément brisé par le gros chat.



Même si j'ai considéré le chien comme mort, il a réussi son comeback !



Le chien de guerre a mordu l'estomac du léopard, et l'a secoué, jusqu'à couper la bête en deux !

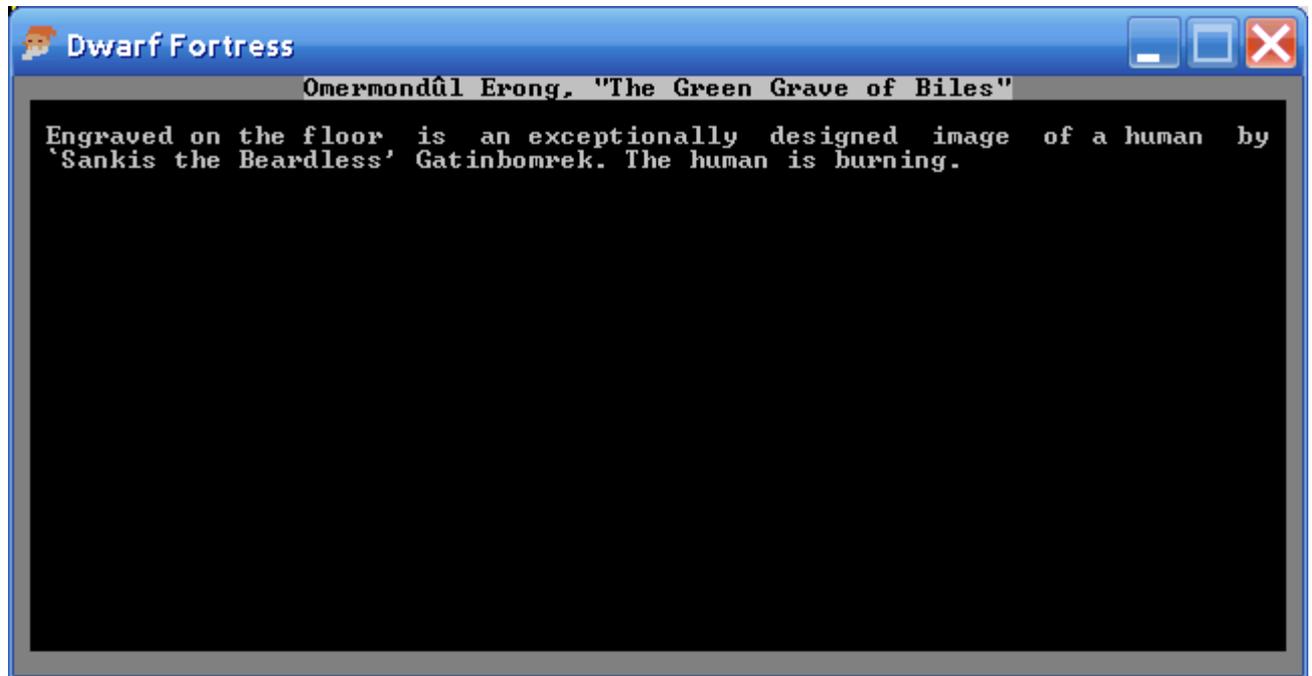


Les nains de la forteresse ont été inspiré par cette victoire héroïque, et ils l'ont surnommé LizardCudgel [NdT : Massue du Lézard] ! Je ne sais pas trop pourquoi un lézard ou une massue, mais je suis néanmoins fier d'avoir un animal aussi courageux parmi les habitants de ma forteresse.



16 de Gré, 1063, Mi-Automne

Sankis!!!! Oh, fallait il que tu nommes ça «la tombe verte de bile » en plus ? 🤡



Partie 59: par mariguana

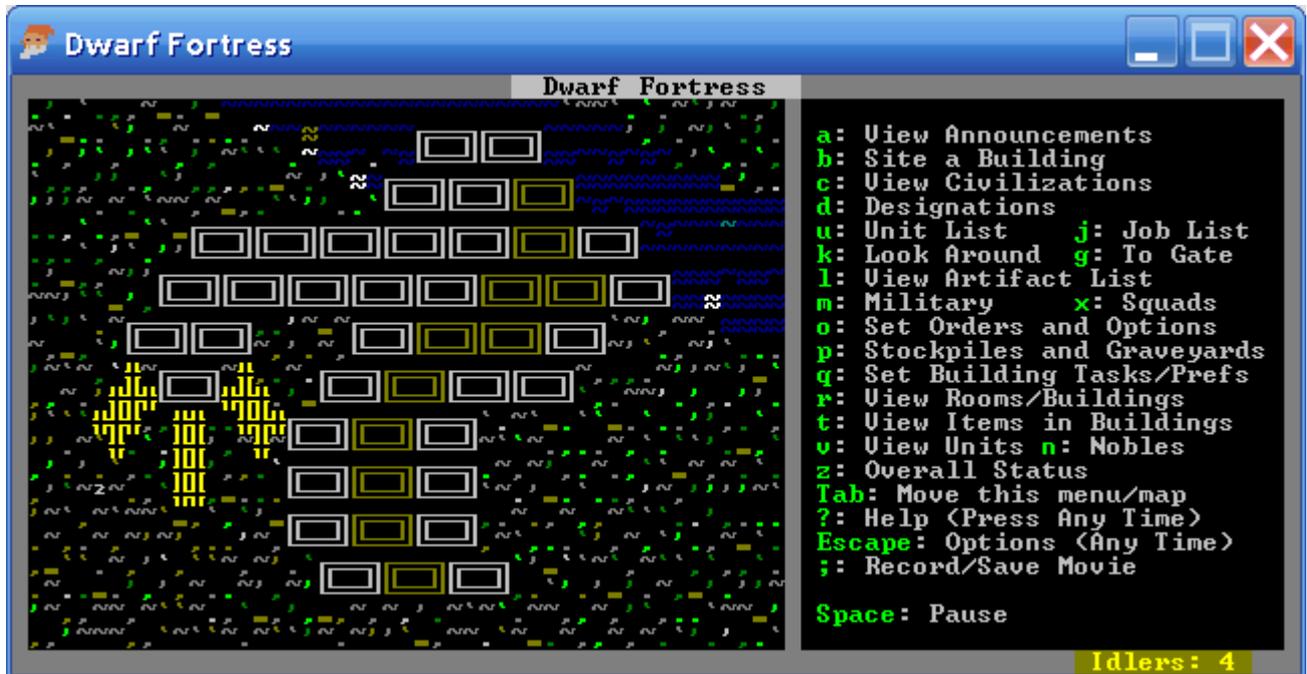
20 de Gré, 1063, Mi-Automne

J'ai entamé la construction d'un monument, pour que mon peuple ait quelque chose de moi à se souvenir.



7 de Pierre de Lune, 1063, début de l'hiver

Les travaux sur le monument ne progresse pas assez vite ; pourtant j'ai mis presque tous les nains de la forteresse dessus. Je crains que le monument ne soit pas terminé dans les temps.



19 de Pierre de Lune, 1063, Début de l'Hiver

DAMNATION. J'ai à faire rentrer les nains dehors et brûler le monde. Les travaux sur le monument vont prendre beaucoup de retard.



20 de Pierre de Lune, 1063, début de l'hiver

Uh oh.



Sankis, ça va ? Je suis désolé à propos de ma blague sur ta barbe. Tu peux te calmer un peu ? 🙄



=====

Kire a posté:

Je parie que si Sankis meurt, il va exploser dans une énorme détonation qui enlèvera une grande partie de la montagne avec lui. L'eau tombera dans le cratère dans les années qui suivront, et cet endroit sera nommé « Le cratère de la tombe aquatique de Sankis ».

Guerilla Medic a posté:

En ce moment, en cet état, et armé avec une hache, il pourrait tuer toute la forteresse.

Je voudrais voir le combat « éléphants contre Sankis ». Engage-le ! 🙏
Oh, et est ce que j'ai ton soutien si je commence à tuer quelques nobles inutiles ? Je veux dire tous les « Maison quelque chose » qui ne font rien si ce n'est demander des choses inutiles ?

Sankis a posté:

Exactement!

Quelle meilleure fin pour une forteresse qu'un empereur dieu qui se déchaîne ?

Comme ça, le prochain joueur, s'il veut, pourra la récupérer.

Partie 60: par mariguana

24 de Pierre de Lune, 1063, début de l'hiver

Le flot de magma de l'hiver dernier a fait flamber une catapulte contre le rempart de la forteresse ; cela a créé un nuage de fumée, qui a duré pendant des semaines, faisant s'étouffer les nains et les rendant dingues.



25 de Pierre de Lune, 1063, début de l'hiver

OH MON DIEU. SANKIS EST EN TRAIN DE FAIRE UN PUTAIN DE CARNAGE ! Il a mutilé un bébé et une vache, et en ce moment, il est en train de frapper Kadol Lokumad un archer d'élite, jusqu'à la mort !

AI-JE PRECISE QU'IL EST EN FLAMME ?



Oh, grand dieu, Sankis, laisse le mourir ! Tu n'a spas besoin de briser chacun de ses os ! 🤔



Oh lalala...Sankis a frappé l'archer d'élite, jusqu'à ce qu'il meure des flammes. En fait, il l'a battu si longtemps que l'archer s'est EGALEMENT enflammé et est mort peu après. 🤔

```
Dwarf Fortress
Dwarf Fortress
Building: Too injured.
The dwarves suspended the construction of Rough rock Bridge.
Libash Eshtânemuth, Mason cancels Drink: Could not find path.
Ilral Okangthikut, Child cancels Drink: Could not find path.
'Sankis the Beardless' Gatinbomrek, Former Ruler is throwing a tantrum!
Sibrek Urminducin, Miner cancels Store Item in Bin: Job item misplaced.
Libash Eshtânemuth, Mason cancels Drink: Could not find path.
Ilral Okangthikut, Child cancels Drink: Could not find path.
Mörul Alâthdolush, Mason cancels Store Item in Bin: Job item misplaced.
Libash Eshtânemuth, Mason cancels Drink: Could not find path.
Ilral Okangthikut, Child cancels Drink: Could not find path.
Libash Eshtânemuth, Mason cancels Drink: Could not find path.
Ilral Okangthikut, Child cancels Drink: Could not find path.
Mörul Alâthdolush, Mason cancels Store Item in Bin: Job item misplaced.
'Sankis the Beardless' Gatinbomrek, Former Ruler has bled to death.
Libash Eshtânemuth, Mason cancels Drink: Could not find path.
Ilral Okangthikut, Child cancels Drink: Could not find path.
Libash Eshtânemuth, Mason cancels Drink: Could not find path.
Ilral Okangthikut, Child cancels Drink: Could not find path.
Kadol Lokumad, Elite Marksddwarf has bled to death.
Squad "The Systemic Pale Nets" has been annihilated!
```

=====

Zoe a posté:

IL EST EN FLAMME ?! 🤔 Tant pis s'il est pas content!

La seule question, qui va prendre sur lui la charge de graver ces évènements fantastiques sur les murs pour la postérité ?

EDIT: Ohhhh, il est mort à présent. Adieu, Sankis, la forteresse ne sera jamais plus la même sans toi. 🇺🇸 😊

Ladderface a posté:

C'est l'un des moments qui fait de Boatmurdered ce qu'il est. Extermination d'armées, gravures macabres, et nains-magiques superpuissants qui massacrent tout en étant en flamme.

CECI EST BOATMURDERED! 🗡️

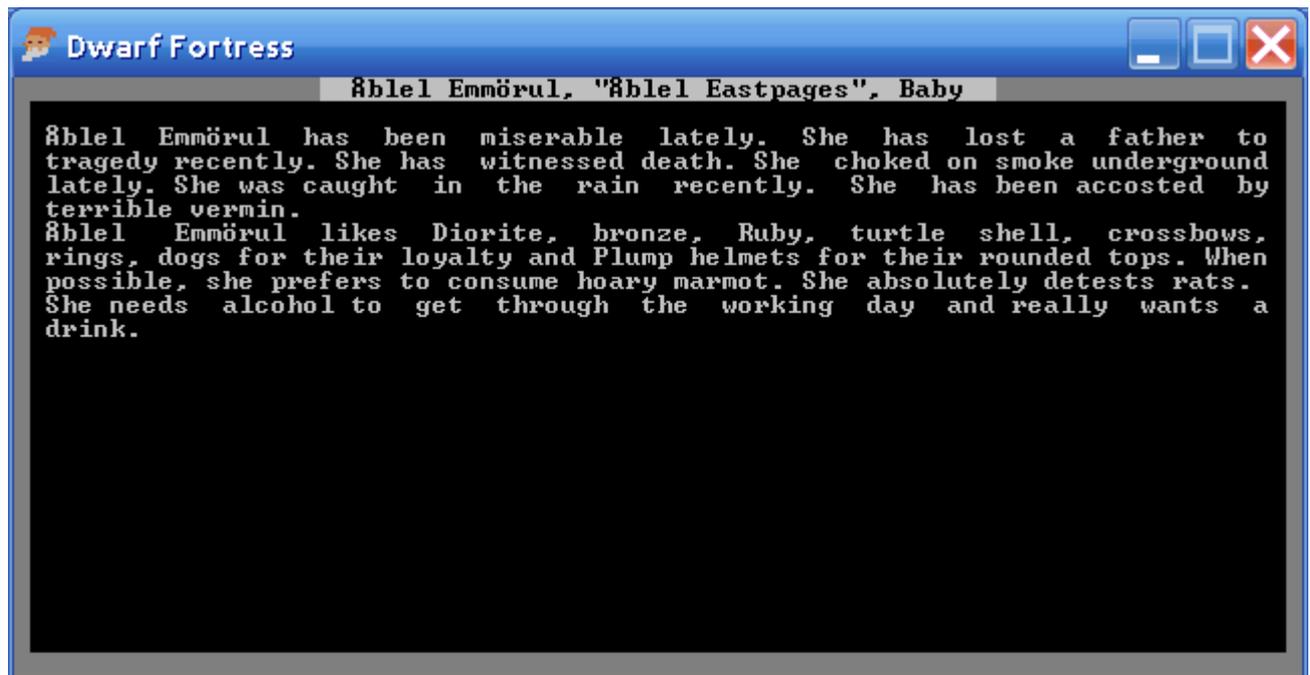
Partie 61: par mariguana

1^{er} d'Opale, 1063, Milieu de l'hiver

Le carnage ne s'est pas arrêté à la mort de Sankis ; de plus en plus de nains sont en train de péter un plomb, et les combats sont incessants dans les rues. Il n'y a plus que 5 nobles vivants. Pourquoi ? Parce que les nobles sont faibles. Si vous avez le choix entre 10 nobles disjonctés et un putain d'épéiste, le choix est clair.



Oh mon dieu, je n'ai jamais vu un enfant aussi misérable.



4 d'Opale, 1063, Milieu de l'hiver

DES MANDRILLS! ILS ATTAQUENT ! ILS VIENNENT DE SORTIR DE LA FUMEE !



14 d'Opale, 1063, milieu de l'hiver

Quoique je fasse, ils n'arrêtent pas de mourir. Il n'y a plus que 39 nains dans Boatmurdered, dont 10 sont blessés, 2 en prisons, et plusieurs fous.

Au moins, la fumée et les miasmes empêchent de voir les mares de sang et de vomi, et les corps encore fumants.

=====

Sankis a posté:

Mais, alors, qu'est ce qui a débuté tout ce soulèvement ? Est-ce Sankis, ou alors n'était-ce qu'un effet collatéral d'une cause plus important ? La dernière inondation de magma ?

Mariguana a posté:

C'est la fumée ; il y a un nuage permanent de fumée, qui rend tout le monde fou. Cela rend tout le monde à deux doigts de péter un câble, du coup au moindre évènement, quelqu'un devient berserk.

Et alors, le nain berserk tue le bébé d'un autre nain, le père devient berserk, et tue un taureau. Et la vache devient folle et brise un puits. Et etc. et jusqu'à ce que tout le monde devienne fou.

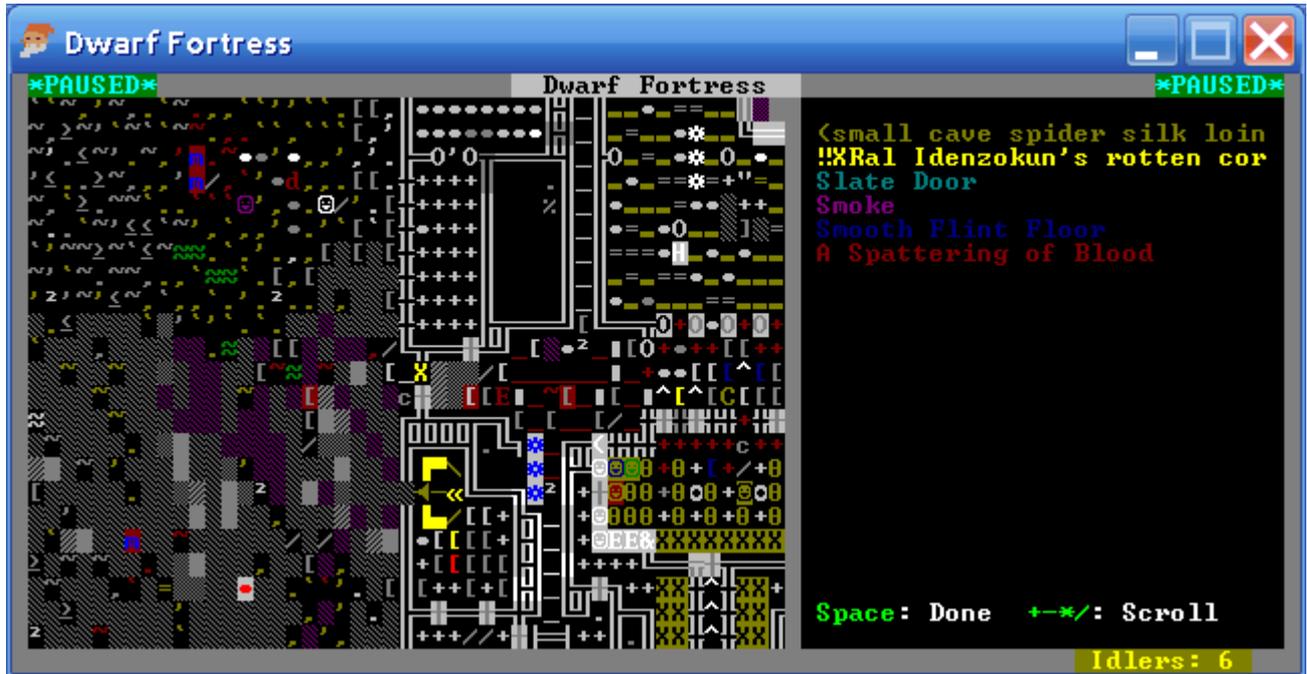
A présent, même les nains blessés dans les baraquements commencent à s'entretuer !



Partie 62: par mariguana

21 d'Opale, 1063, milieu de l'hiver

J'ai tenté d'ordonner aux nains de fermer les portes, pour stopper l'arrivée de la fumée et du feu, mais il y a un CORPS EN FEU sur la voie, ce qui laisse la porte au nord grande ouverte. Aucun nain ne semble vouloir le déplacer, ceci dit.



28 d'Opale, 1063, milieu de l'hiver

Plus que 29 nains vivants. Je ne vais pas laisser mon règne passer à la postérité comme étant un échec total. Chaque nain qui peut rester debout travaillera sur mon monument. JE VAIS LE TERMINER.



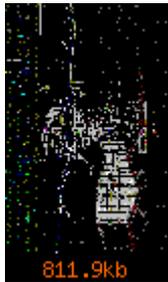
23 d'Obsidienne, 1063, fin de l'hiver

Enfin, la fumée a cessé, et le cycle des morts à Boatmurdered est arrivé à son terme. La population semble stabilisée à 27 nains, et le dernier mort date d'il y a 2 semaines.

BONNE ANNEE, BATARDS !

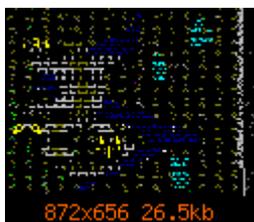
Presque tout le monde est mort à Boatmurdered. Ceux qui ne sont pas morts sont soit fous, soit surchargés de travail. Mes condoléances à celui qui va arriver après moi, car il y a du pain sur la planche.

A quel point Boatmurdered va mal ? Jetez un œil



http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-20/bigmap_1b.png

Et mon monument ? Oui, je l'ai terminé. Je voulais faire la moitié d'un lézard et il vaut mieux pour vous que vous ne disiez pas le contraire !



http://lparhive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-20/almostlizard_1b.png

xarph a posté:

Voilà, à présent, nous avons réussi à créer « LA » racine du mal dans l'univers nain. Voilà à quoi ça doit ressembler vu de la capitale.

- 1) Des nains sont allés à Boatmurdered et ont disparu.
- 2) La lave sort de Boatmurdered et détruit l'environnement proche au moins 3 fois par an.
- 3) Un super méchant nain arrive à Boatmurdered et massacre tout le monde.

Merde, il y a sûrement des putains d'entières sagas chantées à propos de cette forteresse maléfique et damnée, connue sous le nom de Boatmurdered.

Amused Frog a posté:

Des immigrants arrivent là, en tant qu'aventuriers. Ils ont été enrôlés juste en arrivant à l'horizon de la ville.

« Quoi, vous vivez vraiment ici ? Nous pensions qu'il y avait des démons. »

« De quoi tu parles, le forgeron qui vient d'arriver? Va à ta forge ! »

« Mais...je suis un aventurier. »

« Encore un taré. Allez mettez le dehors, et fermez les portes ! »

« Hé, lâchez-moi ! Connards...de toute façon...OHHHHHH MON DIEU JE BRULE ! »

Partie 63: par Sankis

PENDANT CE TEMPS, DANS UN TEMPS ALTERNATIF

Le jeune Sankis Izegnomal, fils perdu de l'empereur Sankis Gatinbomrek, cherche son père. Après un long voyage il finit enfant par le retrouver, dans la forteresse abandonnée qu'il a un jour dominée.



Dans une pièce proche, les mercenaires d'Izegnomal se battent pour défendre l'entrée de la tombe.

La bataille est perdue, mais Sankis sort de la tombe de son père pour se battre.

You hack at The antman in the first right hand with your iron battle axe!

It is mangled!

The troglodyte vomits.

The troll strikes at You but the shot is blocked!

You counterstrike!

You hack at The troll in the lower body with your iron battle axe!

It is broken!

The troll's entrails shoot out through the wound!

The troll's left kidney has been broken!

The troll is propelled away by the force of the blow!

The troll slams into an obstacle!

The antman is no longer stunned.

The antman regains consciousness.

The troll vomits.

The troglodyte is no longer stunned.

The antman strikes at You but the shot is blocked!

You counterstrike!

You hack at The antman in the second left lower arm with your iron battle axe!

It is mangled!

The naked mole dog strikes at You but the shot is blocked!

The antman strikes at You but the shot is blocked!

You counterstrike! [MORE]

Sankis Izegnomal

Tired

W: iron batt

Speed: 223

Koganusân

Thir

A: iron chai

On Ground

Sankis le barbu est dépassé par ses ennemis.



Heureux d'avoir pu enfin rencontrer son père après tant d'année, il se laisse aller à la douleur et se prépare à être réuni avec son père dans l'au-delà.

Hey, Mariguana. Peux tu me dire où se trouve la gravure « Green graves of biles », « tombe verte de bile » ? Je veux voir la gravure en mode aventure.

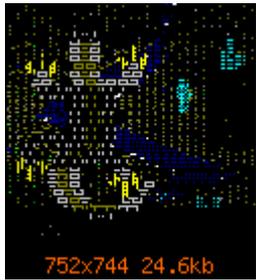
mariguana a posté:

Bien sûr ! 😊



<http://lparcive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-21/greenbileb.png>

Edit: si quelqu'un veut voir où mon monument devait être, voici.



<http://lparcive.org/Dwarf-Fortress-Boatmurdered/Update%202-21/iguanumentb.png>

Sankis a posté:

Bordel ; oublie la tombe verte.

Comment as-tu pu rater le bordel magique sanglant ?

Árothnashonostësh, "The Magical Bloody Mess"

Engraved on the floor is an exceptionally designed image of Astesh Orbsearth the dwarf by 'Sankis the Beardless' Gatinbonrek. Astesh Orbsearth is burning. The artwork relates to the burning of Astesh Orbsearth in Boatmurdered in the midspring of 1063.

(C'est le même que la bile, juste un autre nom)

Edit : Il n'y a presque pas de cadavres dans le fort. Je n'ai vu qu'un nom pour le moment. Un noble du nom de Datan Morulrakust.

Vous pourriez aussi regarder ça...



Dans mes vapeurs alcooliques, je portais deux couches d'armures différentes, et j'ai ajouté une 2^{ème} épée à mon arsenal. Elles m'ont permis de rester en vie toutes ces années, je ne vois aucune raison de changer.



Le chaton enchanté qui continue à brûler indéfiniment devant la porte n'était PAS une hallucination. L'odeur est horrible. J'envisage d'inonder la vallée pour le faire partir.



J'ai ordonné aux fermiers d'inonder les fermes de la cave, mais pour une raison inconnue un arbre a poussé, qui bloque les écluses. Bizarre.

3^{ème} de Granit, 1064



J'ai fini par comprendre où étaient les gens lorsque je ne les surveillais pas. Le dernier dirigeant avait ordonné la construction d'un gecko long de 100m comme décoration. Bien qu'il soit joli, j'ai ordonné qu'on arrête la construction, sous menace de les jeter dessus la première.



PAR LES DIEUX ! « Megor Grendel » a essayé de retirer le chaton en feu, mais il a pris lui-même feu et est mort. Pourquoi, mais POURQUOI ?



Les elfes sont arrivés. Ils m'ont rappelé que nous avons promis de ne pas couper d'arbres l'année dernière...je crois qu'ils ne sont pas contents du tout de la campagne de déforestation massive qui a eu lieu l'année dernière.

Ils n'ont rien dit. Ils ont juste échangé leur wagon de tissus contre une des armes roussies qui traînaient devant la porte. Je crois que le tas d'os jaunissants et le cadavre encore fumant de Grendel les a un peu calmés.

Je ne sais pas si je peux continuer encore. Je ne sais pas si j'en ai la force. 🤔
La vague d'immigrants la plus inutile jamais vue. 20 nobles. Rien d'autre. Ils vont finir par me tuer.



Comment puis-je les retenir dehors suffisamment longtemps pour pouvoir TIRER CE LEVIER

Que puis-je faire ? 🤔

Edit : Non mais sérieusement, tous les entrepôts sont en flamme, les nobles deviennent fous parce qu'ils veulent des godes en talc ou des trucs comme ça. J'ai 16 nains non nobles.

Je vais aller creuser l'adamantine. 🛠️

Ah ah ah, le représentant de la guilde des mineurs a eu envie de récupérer quelques vêtements, et maintenant il court partout, en feu.

Partie 65: par Guerilla Medic

8 de felsiste 1046

Tout est en flamme. Les enfants brûlent plus vite. Moins de graisse. J'ai enfermé plein de nobles dans le jardin aux statues.



Ils ne bougeront pas jusqu'à ce qu'ils cessent tous de bouger. Et de bruler. Certains se sont échappés. Ca brûle encore.



Tout brûle.

EDIT:

ahahahah je viens juste de trouver l'ultime œuvre de Sankis.

Dizeshodrozögred Dostust, "The Trim Fatal Swamp of Torments"

Engraved on the wall is an exceptionally designed image of a elephant by 'Sankis the Beardless' Gatinbomrek. The elephant is in a fetal position.

Pauvre chose...la boucle est bouclée, à présent. 🤔

=====

Bon, j'ai besoin d'un vote là. J'essaye de survivre l'Incendie, ou je creuse l'adamantium ?

Je pourrais faire des putains d'arbres avant que tout ne brûle.

Ces nobles sont vraiment tarés 🤪

Selon ma connaissance du « trop tard », il commence lorsqu'on mine entre 10 et 99 d'adamantium. Et je n'ai rien pris pour le moment.

Doctor Zero a posté:

Mon vote est de continuer à jouer jusqu'à ce que tous les nains soient morts. N'abandonne jamais ! NE TE REND JAMAIS. 🗡️

Puis, retourne y.

StarkRavingMad a posté:



T'as complètement raison. Je suis content d'être parti de chez ces enculés alors que je le pouvais encore. Qu'Armok ait pitié de leurs pauvres âmes.

Sérieux, il ne peut pas y avoir une fin plus appropriée à la saga Boatmurdered qu'une apocalypse de feu sans raison.

Partie 66: par Guerilla Medic

Les pierres elles-mêmes semblent être en feu. Rien ne survit à cette chaleur.

Les flammes ont pris possession du 2^{ème} hall. Nous ne sommes plus que 5 à présent, et Unib Berog tourne en rond, portant inutilement des objets, sans rien comprendre.



Les légendes étaient vraies...l'adamantine est maudite. Nous n'avons rien fait que trouver la veine, et la malédiction nous a frappés. Cerol Likotag me dit « il faut que nous remplissions la mare », et puis se précipita dans les flammes. Pauvre créature. Berog a ensuite déclaré qu'il voulait un nouveau – Pantalon en cuir de Bonobo-



Je répète, nous n'avons pas miné d'adamantine. Pas encore. Les marchands humains sont arrivés. 🤖
Qu'on les brûle !

Edit:

AHAHAHAHAHA

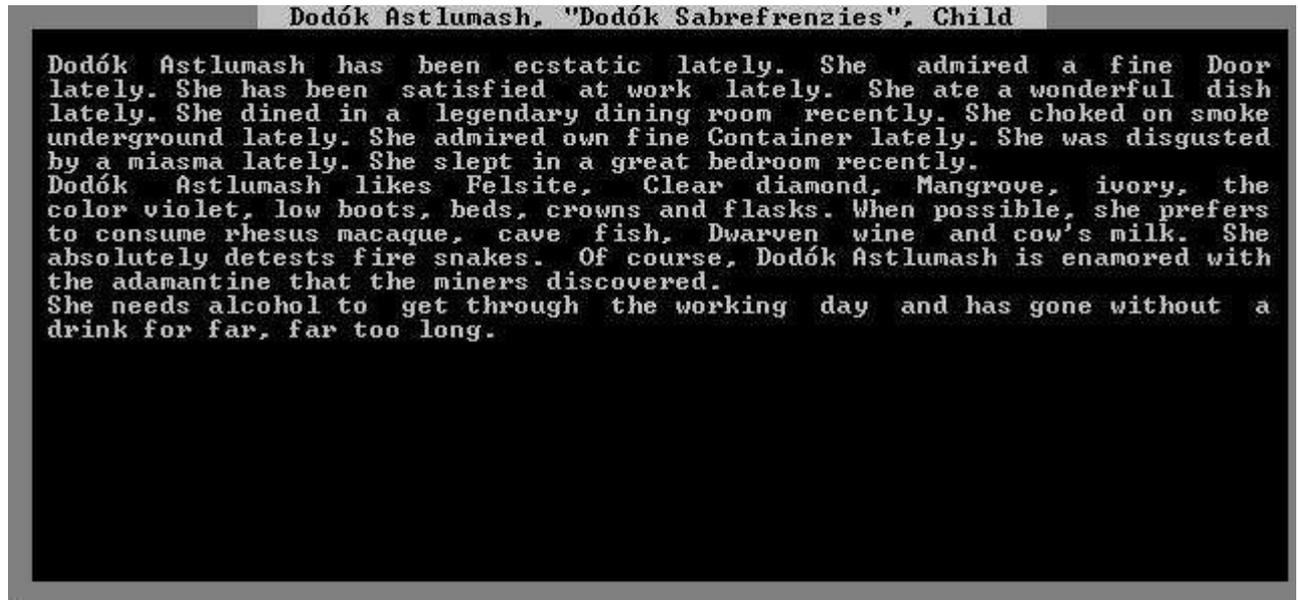


3 de Malachite, 1064.

Rakust Ulterolin est devenu fou et a tué 2 nains, avant de lui-même se donner aux flammes.



Je suis à présent le dernier. Un enfant est là, sauvage et fou, jouant dans un tas d'ossements. Elle paraît heureuse, alors, je l'ai laissée là.



Je vais partir, couper ma barbe, et chercher la mort ailleurs. Il n'y a rien pour moi, ici. Cet enfant sera désormais la souveraine de Boatmurdered.



=====

Désolé, les gars 😞

Je ne pouvais pas y arriver, toute la forteresse était plein de !!Xx Cadavres de Chats pourris xX !! et de miasmes putrides. Je ne pouvais même pas tirer le levier de la mort lorsque les derniers marchands sont arrivés. Le seul gars qui était encore sain et qui ne se précipitait pas sur les flammes était le garde de la forteresse qui portait une cotte de maille ET une armure de plaque, et une épée dans chaque main.

=====

=====

Evilslug a posté:

Et la forteresse de Boatmurdered brûlait, dedans comme dehors. Tout n'était que fumée et flammes. Tous sont morts, exceptés deux. (Je vous demande de dessiner l'image d'un enfant abandonné et un fou si renommé, Guerilla Burialgears à l'extérieur d'une montagne richement décorée).

L'enfant jouait au pied d'une montagne d'ossements, simplement, heureuse. Elle semblait oublieuse de la mort et la pourriture omniprésente. Un temps célébré comme un héros, Guerilla Burialgears ne pu trouver quoi faire pour aider cet enfant imbécile. Celui qui aurait pu devenir régent pleura silencieusement pour cet enfant sans futur, tout en se préparant à la trahir et l'abandonner ici. Alors qu'il préparait son sac et commence sa route, l'enfant, soudain, lui cria « TRESOR ! » tout en lui tendant un caillou. Guerilla se pencha, prit la pierre lisse et la fit tourner entre ses doigts, un sourire sans vie animant ses traits. La fille retourna alors rapidement à ses os et il en profita pour partir.

C'est la seule chose qu'il pouvait faire. La tuer ? Son épée lui semblait trop lourde pour un telle tâche, toute salutaire fut-elle. Ou était-ce son cœur ?...Il fit tourner à nouveau la pierre entre ses doigts puis décida qu'il devait en être ainsi ; il ne pouvait pas tuer l'enfant. Un des plus grands guerriers nains vivant, incapable de tuer un enfant. Il se trouvait pathétique et risible mais il resterait sain d'esprit.

Hélas, son âme elle-même était brisée ; tout comme son corps. Celui qui fut un grand guerrier se trouvait maintenant trop las ; seul son corps s'avavançait tel un automate vers un autre lieu ou pour une mort pitoyable et anonyme. Après quelques temps de recherche, Burialgears trouva enfin la route principale qui l'amenait vers la civilisation. Tout en répétant son seul mantra et désormais unique raison de vivre : « tout endroit est meilleur. Je dois continuer »

Soudain, il se retourna. Dans la lumière crépusculaire du soleil couchant, il vit une dernière fois la bouche infernale de l'entrée de la forteresse, fumante. A ce moment précis, il vit ce qu'était Boatmurdered ; un fléau maléfique et menaçant les environs. Les paysages calcinés et battus par les vents lui ôtèrent toutes les larmes qu'il aurait pu produire. Tout était mort, désormais, à Boatmurdered. Tous les nains qu'il connut...parti. Dans son esprit, le sang de ces innocents lui tacherait éternellement les mains. Dans sa tête, pour toujours, résonneront les hurlements de ces morts alors qu'ils s'éventraient et rôtissaient dans ces derniers jours de cette forteresse autrefois somptueuse.

Guerilla Burialgears glissa négligemment le caillou de l'enfant dans son sac, puis se retourna pour de bon. Il était vaincu. Les mots le poursuivirent, alors que lui disparaissait derrière les rochers. C'est un murmure qui hante, qui vole, dans le vent : « tout brûle... ».

C'est ainsi qu'il disparu.

Plus haut sur la falaise, un enfant solitaire lui faisait des gestes d'adieu d'un air joyeux tel que

seule l'enfance peut produire. Elle retourna alors à son jeu et ses cailloux, oubliant presque immédiatement ce joli nain avec son habit brillant. Cette enfant infortunée restera dans la légende comme « Dodok Sabrefrnzies, dernière survivante de Boatmurdered ». Dans toutes les cultures, ce nom et ce lieu feront baisser le ton et deviendront synonyme de la malédiction elle-même.

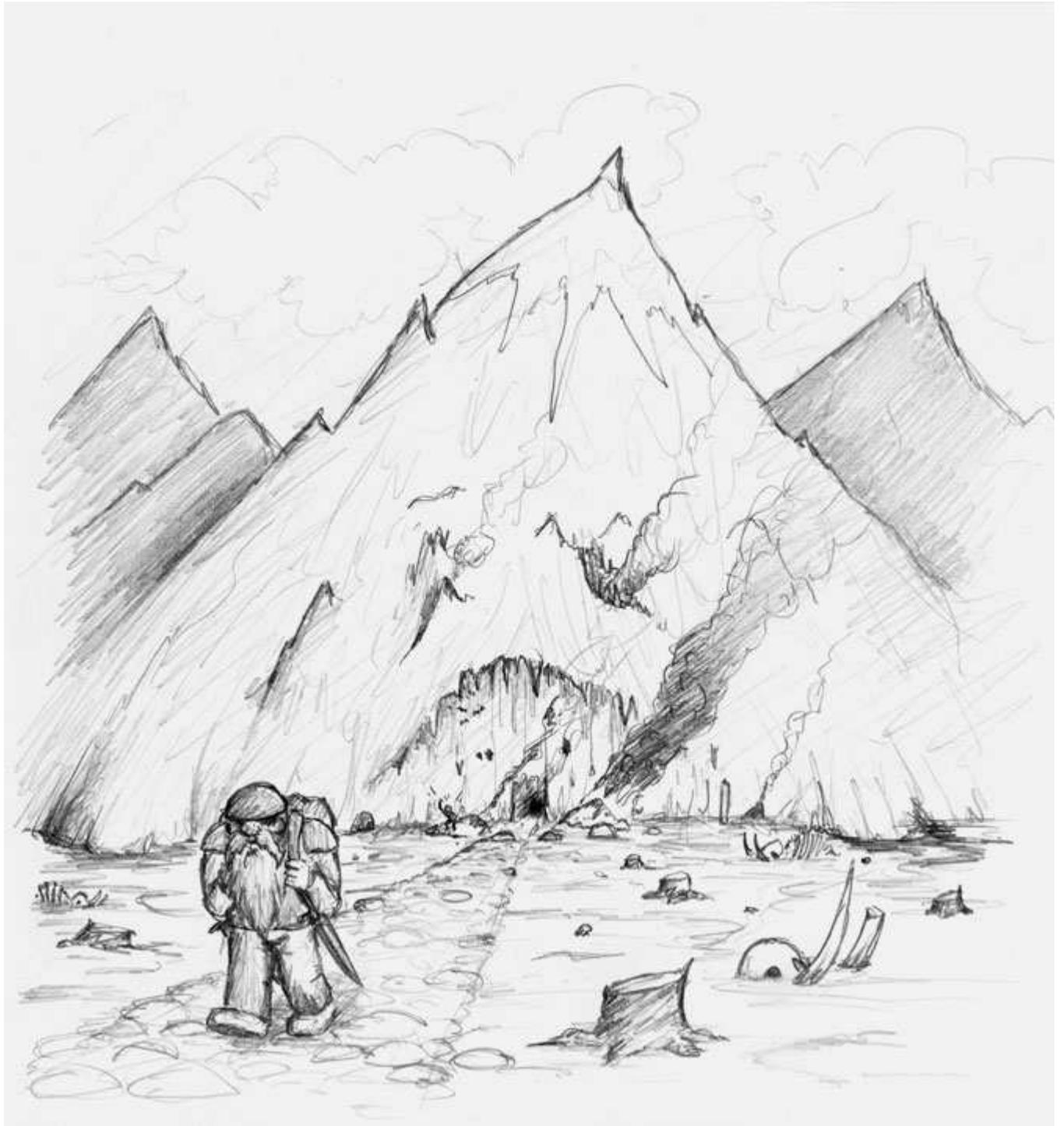
Locus a posté

En honneur de la Chute de Boatmurdered :



Shanty a posté:

Bon, j'étais en train de faire un dessin pour moi-même pour accompagner une histoire de Evilslug, mais bon dieu quelle histoire !



Note de l'éditeur : Voici la fin de l'histoire officielle de la forteresse connue sous le nom de Boatmurdered. Que leurs âmes torturées reposent enfin en paix.