

RICHARD GARRIOTT'S  
**TABULA RASA™**



GUIDE DE CAMPAGNE DE L'AFS

RICHARD GARRIOTT'S

# TABULA RASA™



## SOMMAIRE

Bienvenue dans l'AFS	003
Conscription	010
L'affichage tête haute	014
Devoirs et procédures de terrain	020
Carrières et entraînement spécialisé	041
Armes et équipement standard	056

Armures réglementaires de l'AFS	072
Le Logos et les Elohs	079
L'Engeance	082
Informations sur Foréas	092
Informations sur Arieki	108





# **BIENVENUE DANS L'AFS**



**ALLIANCE DES  
FORCES SÉDITIEUSES  
MANUEL DE  
CAMPAGNE OFFICIEL**



# L'AFS A BESOIN DE VOUS !

L'Engence a pris nos villes... notre planète... notre terre. Elle a massacré nos familles et détruit tout ce qui nous était cher. Mais aujourd'hui, tout va changer, car il y a une chose qu'elle ne peut nous prendre ni détruire : c'est notre volonté.

Vous êtes désormais un soldat de l'Alliance des Forces Séditieuses. Ce sont les soldats comme vous qui font la différence dans cette guerre. Des soldats puissants, courageux et déterminés ! Des soldats prêts à tout donner pour éliminer l'Engence. Unie, l'AFS tiendra tête à l'opresseur et se battra jusqu'au bout pour reconquérir tout ce qui nous a été pris.

En tant que membre de l'AFS, vous suivrez le meilleur des entraînements et recevrez les armes les plus modernes. Et si vous êtes un réceptif, vous accéderez à un savoir ancestral si puissant que nos ennemis tomberont à vos pieds. Ce guide de campagne vous aidera à vous familiariser avec certains des outils que vous aurez à votre disposition et vous fournira de nombreuses informations sur l'Engence et ses forces. Essayez d'en tirer le maximum. Les créatures de l'Engence sont brutales et sans pitié, et plus vous en saurez, plus vous serez à même de les affronter.

Vous êtes l'avenir de l'AFS. Chaque créature de l'Engence tuée, chaque centimètre de terrain reconquis assurent un peu plus la survie de l'humanité. Nous comptons sur vous, soldat.

Rompez.

*Gen. F. Rottman*



## Histoire de l'AFS

Le document suivant est un compte-rendu sur la destruction de la Terre destiné aux recrues ayant des lacunes concernant cet événement.

Cet article a été rédigé par un journaliste à partir de différentes sources, un an après l'invasion de la planète. L'auteur travaillait vraisemblablement pour la presse nord-américaine, mais son nom ainsi que celui de son journal sont inconnus.

**Rien n'aurait pu annoncer l'attaque de la Terre par l'Engéance. Il n'y eut aucun message. Il n'y eut aucun ultimatum. Rien.**

Alors que régnait sur Terre une relative concorde, des scientifiques à travers le monde ont détecté un objet massif, doté d'un albédo inférieur à 4%, et se dirigeant droit vers la Terre. Parvenu à bonne distance, il a libéré des objets plus petits qui se sont aussitôt rangés en formation et ont accéléré jusqu'à une vitesse incroyable. Leur nature extraterrestre ne faisait aucun doute. Mais qu'en était-il de leur but ?

L'Engéance, une abominable armée d'extraterrestre hostiles venait de lancer une invasion à grande échelle. Le vaisseau, comme on l'a découvert plus tard, était un vaisseau-mère de l'Engéance. Construit à partir des fragments volés de mondes anéantis, il transportait sur de longues distances une quantité phénoménale d'armes, de vaisseaux de débarquement, de troupes et de matériel. Les gouvernements ont débattu entre eux et au sein de leurs propres structures nationales sur la réponse à donner à cette offensive. Plusieurs grandes puissances ont insisté pour mettre en alerte toutes les forces militaires. D'autres se sont réfugiées dans le silence, espérant une issue favorable.

Parmi la population, la panique était totale. Peu de pays étaient en mesure de faire face à pareille situation, et les forces de police locales peinaient à maintenir l'ordre civil alors que se multipliaient les émeutes et les pénuries de biens de première nécessité.

Certaines villes ont connu relativement peu de problèmes, alors que d'autres étaient ravagées par les émeutes, les affrontements et les incendies.

Ces difficultés n'ont pas aidé à préparer les populations à l'assaut. Au début du deuxième jour, les vaisseaux de débarquement sont arrivés. Des milliers d'unités de combat thrax et de l'Engéance ont assiégé les grandes





villes du globe. Aucune menace ou tentative d'intimidation n'a été relevée, le but de l'opération était la destruction totale. Les envahisseurs ont employé à grande échelle des technologies militaires incroyablement plus avancées, faisant des millions de victimes.

Malheureusement, aucun armement humain de forte puissance n'a été employé. Les armes nucléaires, chimiques ou bactériologiques n'ont pas été utilisées, limitant ainsi l'efficacité de notre défense. De petites communautés ont été presque totalement épargnées, dans le but de laisser la peur se répandre. Vers la fin du jour, alors que les heures s'écoulaient, la riposte de la Terre gagnait en puissance. Des armes légères étaient distribuées, souvent même sans l'accord des gouvernements, et les partisans militaires et civils contre-attaquaient avec une ténacité croissante. La rumeur s'est répandue selon laquelle l'ennemi tuait en toute impunité, ne faisant qu'occasionnellement des prisonniers, et semant une telle destruction que nul ne pouvait se sentir à l'abri.

Ce climat de terreur a incité de nombreux peuples à opposer une résistance farouche. L'envahisseur a alors subi à son tour d'énormes pertes. Malgré sa supériorité technologique, l'Engeance manquait de troupes pour briser localement les groupes de résistance. Cette guerre asymétrique empêchait l'Engeance d'exploiter au mieux ses atouts. Les combats se propageaient de maison en maison, au milieu d'explosions et d'incendies, et l'envahisseur était lentement repoussé. Du moins, c'est ce qu'il semblait.

PERSONNE VEUT  
ME CROIRE. MAIS  
JE VOUS JURE QUE  
J'AI VU UNE FILLE À  
FREDERICK BATTRE  
UN THRAX À MORT  
AVEC SA BINETTE.



Les survivants de l'Engeance sont repartis vers l'espace, mais le vaisseau-mère continuait son approche. Les puissances militaires de la Terre ont lancé des centaines de missiles, sans savoir si leurs armes pourraient infliger des dégâts au vaisseau extraterrestre. Pire encore, les chercheurs du SETI ont rapidement découvert que la fuite de l'Engeance n'était destinée qu'à protéger les troupes de la dernière phase de l'attaque. Le radiotélescope Allen suivait la progression du vaisseau-mère vers la Terre. L'étrange vaisseau n'était pas conçu uniquement pour le transport, c'était aussi une arme en lui-même. Il contenait les germes d'une infection extraterrestre, une multitude d'organismes mortels et de créatures agressives, récoltés à travers toute la galaxie sur les planètes précédemment anéanties.

Parmi les survivants, une poignée d'élus a été conduite dans différentes cachettes à travers le monde. Nombre d'entre eux avaient été sélectionnés par une organisation secrète connue seulement par les plus hautes instances des gouvernements du monde. Seuls les membres de cette organisation connaissaient l'existence des portails interstellaires. Et parmi eux, une poignée à peine connaissaient le secret de leur origine. Mais ils étaient le dernier espoir de survie de l'Humanité. L'exode s'est poursuivi jusqu'à l'impact final, et en quelques fractions de secondes, tout contact avec la Terre a été rompu. A ce jour, personne ne sait ce qui lui est arrivé.

Nous espérons qu'en recueillant tous les souvenirs de ces événements nous pourrons retracer approximativement l'histoire de cette époque et la transmettre, tout en nous adaptant à notre nouvelle terre. Dans notre prochaine publication, nous nous plongerons dans *les souvenirs des derniers jours : les récits de survivants*.





# ✂️ ⓘ 📄 CONSCRIPTION

Félicitations, vous avez fait le bon choix. Vous remplissez votre devoir envers l'humanité et l'Alliance ! Votre première mission consiste à vous enregistrer avec le système de suivi "Tabula Rasa" et à configurer l'ordinateur intégré de votre armure. Ce mode de fonctionnement date de la création de l'AFS. Nous demandons à toutes nos recrues de se connecter au système Tabula Rasa et d'y créer un profil. Ce processus permet au système de confirmer vos informations vitales. Commencez par saisir votre nom et votre prénom.

## NOMS

Faites très attention en déclarant votre nom. Il vous distingue des autres recrues et s'appliquera à tous les clones qui seront créés à partir de votre patrimoine génétique. C'est l'occasion de choisir un nom qui vous plaît. Si votre nom terrestre n'est plus approprié, déclarez un nouveau nom pour votre nouvelle vie au sein de l'AFS.

Ensuite, sélectionnez votre sexe. Remarque : l'AFS ne tolère pas les préjugés et les insultes en rapport avec l'espèce, la race ou le sexe. Ceci fait partie de notre politique interne. Et tout officier, sous-officier ou simple recrue qui transgresse cette règle s'expose à des sanctions disciplinaires.

Veuillez saisir vos statistiques vitales dans l'ordinateur intégré de votre armure. Ajustez le curseur à côté du type de corps pour enregistrer votre taille. Ensuite, consignez la forme de votre visage et le teint de votre peau. Les flèches situées sous la sélection du visage permettent de naviguer entre les modèles disponibles pour votre avatar.









Enfin, utilisez de la même manière le sélecteur de Coiffure jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre représentation numérique.

Au cours de cette phase d'enregistrement, chaque recrue reçoit un uniforme standard. Naviguez entre les équipements proposés, que ce soit des tenues intégrales via le bouton Armure complète, ou pour des éléments séparés.

Vous pouvez utiliser la palette de couleurs pour ajuster l'apparence de votre uniforme. Remarque : chaque recrue ne possède qu'un seul uniforme, mais il est adapté à toutes les situations et se révèle aussi confortable que fonctionnel.

## Clonage

-  Tout soldat réceptif de l'AFS peut être cloné lorsqu'il est promu au niveau supérieur. D'autres occasions d'être cloné peuvent aussi survenir lorsque la recrue dispose d'assez de crédits ou remplit certaines missions.
-  Le temps d'entraînement non alloué reste disponible pour le soldat et son clone.
-  Les nouveaux clones reçoivent un lot de munitions et de matériel médical, mais l'AFS n'a pas les moyens de leur fournir des armures perfectionnées, de l'argent ou des armes. Les soldats sont responsables de l'équipement de leurs clones.
-  Les recrues de l'AFS reçoivent une cantine pour ranger les crédits et le matériel destinés à leurs clones. Ces cantines sont codées génétiquement et leur contenu est donc partagé entre les clones et leur modèle.

Les progrès en manipulation et amélioration génétiques permettent d'aller au-delà du simple clonage et d'exploiter tout le potentiel du modèle. Ainsi, les nouvelles techniques permettent de recréer un individu tout en conservant ses connaissances, ses souvenirs et son expérience. Ce procédé peut même être adapté pour cloner un vétéran mâle ayant 20 ans d'expérience des combats et obtenir une jeune femme au physique très différent.

Bien que nous employions toujours le terme de "clone", nos résultats sont infiniment supérieurs à ce que permettent les techniques classiques de clonage. Notre technique est connue sous le nom de Scan quantique et reconstruction de la topographie neuro-fractale.

**J'AI PAS BESOIN DE SAVOIR ÇA ! JE PARIE QUE LES  
BIO-TECHNICIENS N'EN PIÈNT PAS LE QUART.**





# L’AFFICHAGE TÊTE HAUTE



L’interface visuelle intégrée de votre casque accroît la sensibilité à votre environnement immédiat. Elle fournit des informations importantes sous une forme concise pour améliorer votre efficacité au combat. La liaison entre les capteurs de l’armure et le réseau de satellites de l’AFS permet à chaque recrue de recevoir en temps réel sur son affichage tête haute (ATH) des données utiles comme le ciblage de l’ennemi, son identité ou le contrôle des signes vitaux.

Pour tirer le meilleur parti de ce système, le soldat doit en maîtriser le fonctionnement. Ce chapitre décrit les différentes fonctions de l’ATH et vous enseigne à en tirer profit au combat.



## Les fenêtres Combat et Discussion





 Les messages et les données de combat sont affichés en haut à gauche.


L'onglet Combat affiche les dégâts que vous avez reçus ou infligés, la capacité d'absorption de votre armure et de celles des cibles, et autres données importantes.

L'onglet Discussion vous aide à communiquer avec les membres de l'AFS. Les systèmes vocaux sont largement exploités, mais la bande passante n'est pas toujours suffisante pour tous les soldats. Les tests indiquent que la capacité à pratiquer la discussion vocale au coeur des combats varie d'un individu à l'autre. C'est pourquoi les systèmes écrits facilitent la communication entre les soldats, qu'ils soient côte à côte ou séparés par des milliers de kilomètres.

 Saisir **/local** [*corps du message*] pour envoyer un message aux troupes de l'AFS aux alentours.

 Saisir **/shout** [*corps du message*] pour communiquer avec toutes les troupes de l'AFS présentes dans la zone.

 Saisir **/#** [*corps du message*], le nombre correspondant à un canal de communication spécifique. Les canaux standard comprennent les canaux de groupes, les requête d'échange, etc.

 Le matériel fourni est compatible avec les échanges vocaux. Pour communiquer vocalement avec votre groupe, maintenez enfoncée la touche **V**.

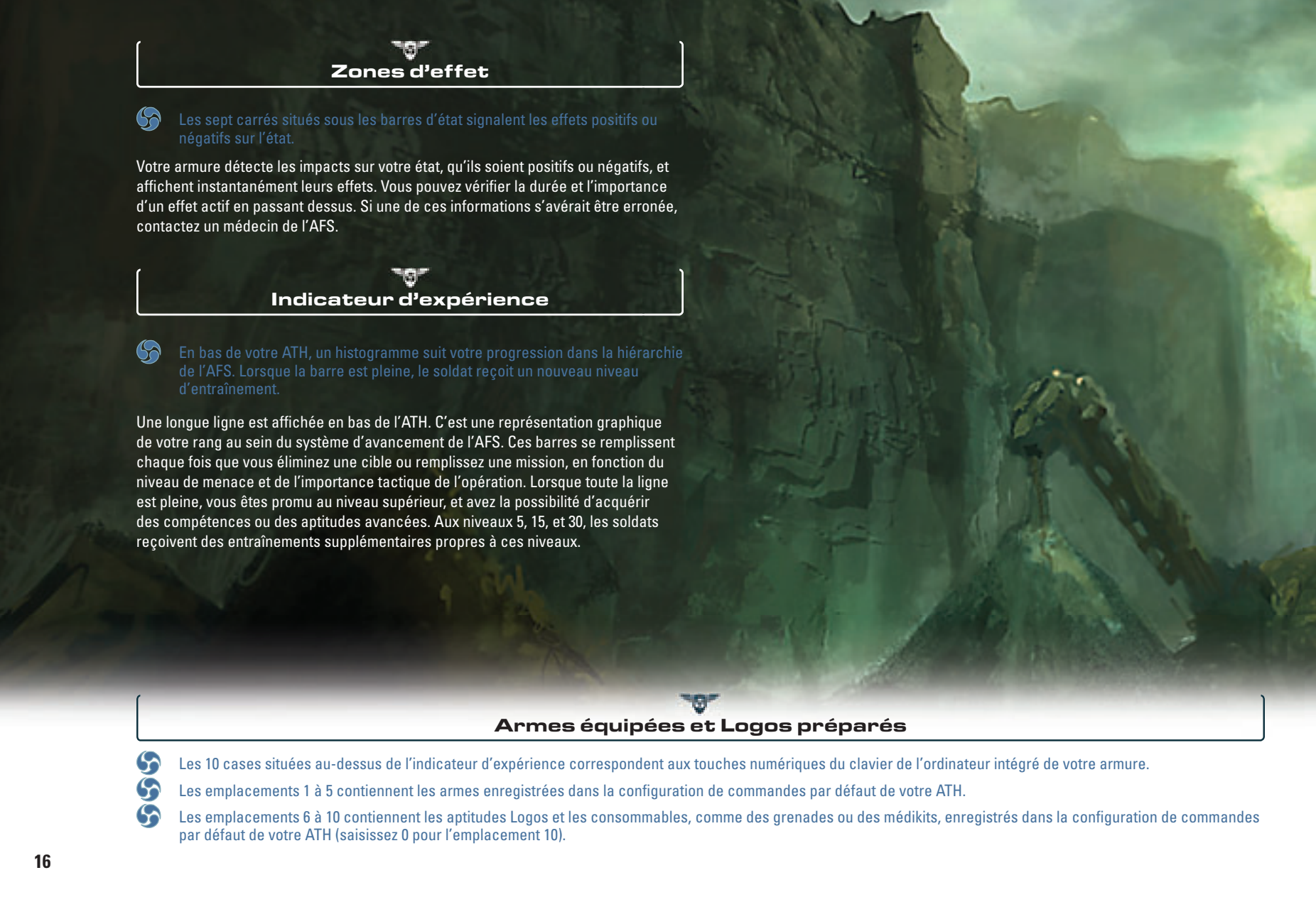
## Zone d'état

 Les rapports d'état en temps réel apparaissent en bas à gauche.

Cette zone de votre ATH affiche votre niveau d'avancement dans l'AFS, votre nom, l'état de votre armure, votre santé physique, votre énergie (si vous êtes un Réceptif Logos) et votre niveau d'adrénaline.

L'armure, la santé et l'énergie s'amenuisent au fil de leur utilisation ou de leur détérioration. Votre métabolisme produit de l'adrénaline durant les combats intenses.





## Zones d'effet

- Les sept carrés situés sous les barres d'état signalent les effets positifs ou négatifs sur l'état.

Votre armure détecte les impacts sur votre état, qu'ils soient positifs ou négatifs, et affiche instantanément leurs effets. Vous pouvez vérifier la durée et l'importance d'un effet actif en passant dessus. Si une de ces informations s'avérait être erronée, contactez un médecin de l'AFS.

## Indicateur d'expérience

- En bas de votre ATH, un histogramme suit votre progression dans la hiérarchie de l'AFS. Lorsque la barre est pleine, le soldat reçoit un nouveau niveau d'entraînement.

Une longue ligne est affichée en bas de l'ATH. C'est une représentation graphique de votre rang au sein du système d'avancement de l'AFS. Ces barres se remplissent chaque fois que vous éliminez une cible ou remplissez une mission, en fonction du niveau de menace et de l'importance tactique de l'opération. Lorsque toute la ligne est pleine, vous êtes promu au niveau supérieur, et avez la possibilité d'acquérir des compétences ou des aptitudes avancées. Aux niveaux 5, 15, et 30, les soldats reçoivent des entraînements supplémentaires propres à ces niveaux.

## Armes équipées et Logos préparés

- Les 10 cases situées au-dessus de l'indicateur d'expérience correspondent aux touches numériques du clavier de l'ordinateur intégré de votre armure.
- Les emplacements 1 à 5 contiennent les armes enregistrées dans la configuration de commandes par défaut de votre ATH.
- Les emplacements 6 à 10 contiennent les aptitudes Logos et les consommables, comme des grenades ou des médikits, enregistrés dans la configuration de commandes par défaut de votre ATH (saisissez 0 pour l'emplacement 10).



L'ordinateur embarqué des armures de l'AFS peut contrôler les munitions, le rechargement et le changement d'armes rapide. Ce système peut gérer cinq armes à la fois.

Pour assigner une arme à ce système, saisissez B sur le clavier intégré afin d'afficher votre inventaire sur l'ATH. Puis faites glisser l'arme désirée sur l'un des cinq premiers emplacements, en bas de l'écran. L'arme est alors enregistrée dans l'ordinateur : ceci améliore la visée et le rechargement et permet de surveiller la température de l'arme. Vous pouvez ensuite utiliser le clavier pour changer rapidement d'arme.

Les soldats Réceptifs Logos peuvent utiliser cette même interface pour enregistrer les aptitudes Logos qu'ils comptent employer. Appuyez sur K pour parcourir votre historique d'entraînement, et faites glisser l'aptitude et le rang que vous souhaitez équiper. Vous devez les assigner aux emplacements 6 à 10 de la configuration des commandes par défaut de votre ATH. Vous pouvez aussi y ajouter des consommables de votre sac à dos, comme des grenades ou des médikits.



## GPS de combat (carte)

Le cercle en bas à droite de votre ATH est le scanner GPS, aussi appelé carte.

Adaptée du secteur privé, la technologie de la carte GPS est une avancée majeure dans le domaine de la sensibilité à l'environnement sur le champ de bataille. Ce système scanne la topographie locale, et y intègre des données fondamentales : positions des alliés et des ennemis, objectifs de mission, cibles neutres, boutiques, hôpitaux et points d'acquisition de missions autorisées par l'AFS.

Sous le nom de la région (affiché au-dessus de la carte) se trouve un filtre qui vous permet de trier les informations que vous souhaitez afficher. En bas de la carte, vous trouverez une commande de zoom. Pour obtenir un complément d'informations sur un élément de la carte, sélectionnez-le.

### Légende carte

Couleur/ symbole	Signification
Blanc	Cible neutre (attaquable)
Rouge	Cible ennemie
Bleu	Cible alliée
Arme	Armurerie
Gilet	Magasin d'armures
Croix rouge	Hôpital
Outils	Station d'ingénierie
Triangle vert	Balise
Etoile	Site remarquable
Bouclier	Instructeur AFS
Orange	Objectif de mission

## Suivi de mission

Le suivi de mission apparaît en haut à droite. Il peut être configuré pour suivre des missions ou des kriegspiels spécifiques.

Le suivi de mission est crucial pour les troupes déployées sur le terrain. Ce système identifie les objectifs pour de multiples missions et affiche votre progression en temps réel.

Tapez **L** sur le clavier pour accéder au Journal de missions. Le suivi de chaque mission peut être activé indépendamment. Les soldats peuvent passer des missions standard aux kriegspiels grâce aux commandes en haut de l'écran.

## Suivi de l'état et matériel récupéré

La barre située à droite de l'ATH signale les modifications d'état importantes et les objets acquis récemment.

Les parties droite et centrale de l'ATH affichent les objets que vous avez pris sur les ennemis éliminés, les conseils tactiques et autres alertes.

## Centre du champ visuel

Le système de visée occupe la partie centrale de votre champ visuel.

Lorsqu'un soldat est touché, la couleur du compte-rendu de dégâts révèle l'étendue des dégâts neutralisés par la couverture.

Trois lignes convergentes tracent la ligne de visée.

L'ATH affiche la difficulté relative, la distance, et le niveau de santé de l'objet visé.

Lorsqu'une cible approche du centre de votre vue, votre ordinateur embarqué effectue un scan plus élaboré. Il affiche alors la santé et le nom de la cible, la difficulté estimée du combat et la portée en mètres. Le code couleur du nom de la cible permet une évaluation rapide de la menace. Le Haut Commandement accorde peu de points d'expérience aux soldats qui éliminent une cible indiquée en gris (menace insignifiante).

### Code couleur des ennemis

Couleur	Niveau de menace
Gris	Insignifiant
Vert	Très faible
Bleu	Faible
Blanc	Equivalent à votre niveau
Jaune	Modéré
Orange	Elevé
Rouge	Très élevé

# DEVOIRS ET PROCÉDURES DE TERRAIN



Durant votre entraînement, vous apprendrez les principes de la guerre contre l'Engence. Néanmoins, vos instructeurs ne pourront pas vous accompagner au combat et vous guider au cours des premières étapes de votre carrière. Compte tenu de nos ressources, vous devez considérer vos premiers combats contre l'Engence comme un prolongement de votre entraînement de survie.

C'est pourquoi chaque recrue reçoit un exemplaire de ce manuel. Que vous soyez complètement novice ou très expérimenté, les principes développés dans ce chapitre amélioreront votre efficacité en tant que soldat. Relisez régulièrement ce manuel, et entraînez-vous aux tactiques qui y sont décrites jusqu'à ce qu'elles deviennent naturelles.



## Santé

- Les armures modernes sont capables de surveiller votre santé. Des capteurs placés sur l'armure mesurent vos signes vitaux. La barre rouge affichée en bas à gauche de l'ATH est une représentation graphique de votre condition physique.
- Aucune armure ne peut fournir une protection totale contre toutes les attaques. Les coups qui pénètrent, endommagent ou contournent votre armure ; les chutes significatives peuvent vous blesser voire vous tuer.
- Toutes les armures de l'AFS sont dotées de micromécaniques pour soigner le soldat et s'auto-réparer. Néanmoins, au cours des combats, les systèmes d'auto-réparation sont réduits pour alimenter le système de protection du soldat. Si l'armure est très gravement endommagée, elle ne pourra s'auto-réparer que lors d'une longue période sans combat.
- Les Logos reconstituants, les Techniciens dotés de disques de soins, et les médikits peuvent accélérer votre guérison.

La tactique de survie la plus essentielle consiste à prendre soin de votre corps et à rester sur vos gardes en toutes situations. Vérifiez fréquemment l'indicateur de santé de votre ATH. Les systèmes de santé de votre armure associés à votre production naturelle d'adrénaline éliminent souvent la douleur au cours des combats. Ceci augmente votre capacité à neutraliser des menaces malgré d'éventuelles blessures. Cependant, cela peut conduire des soldats trop zélés à poursuivre le combat malgré leur état critique. Votre ATH est donc essentiel pour connaître la gravité de vos blessures et savoir quand vous retirer du combat.

Lorsque votre barre de santé décroît, votre bien-être physique diminue jusqu'à atteindre le point de rupture. Quand votre santé atteint un point critique, quittez le combat. Cela vous permettra de guérir sans recevoir de nouvelles blessures, et votre armure pourra commencer à s'auto-réparer. N'oubliez pas que celle-ci, une fois vidée, ne peut plus se régénérer durant les combats. En d'autres termes, une armure à pleine puissance est votre meilleure chance de survie.

## Energie



-  L'énergie apparaît dans l'ATH sous la forme d'une barre bleu foncé.
-  L'énergie est consommée lorsque le soldat Réceptif Logos utilise ses aptitudes Logos.
-  Elle se renouvelle progressivement, aussi bien pendant les combats qu'en dehors.
-  L'énergie peut être renouvelée très rapidement grâce à des aptitudes Logos spécifiques (et rares), souvent maîtrisées par certains Techniciens.

La dernière génération de recrues fait preuve d'une capacité stupéfiante à utiliser les Logos. Bien que cette forme d'énergie ne soit pas totalement comprise, l'AFS a réuni dans ce manuel suffisamment de données pour expliquer certains aspects des Logos et leur utilisation.

D'abord, la nouvelle génération d'armures, grâce à des capteurs neuronaux, peut afficher l'énergie Logos. La barre bleu foncé située sous l'indicateur de santé indique la quantité d'énergie Logos dont vous disposez. L'utilisation d'aptitudes Logos consomme cette énergie et la jauge de votre ATH décroît proportionnellement. Quand la barre est vide, vous devez attendre que l'énergie se régénère pour utiliser à nouveaux les Logos. Hormis cette incapacité provisoire à utiliser ces aptitudes spéciales, il n'y a aucun effet négatif connu au fait de vider l'énergie Logos.

**OUAIS, C'EST ÇA. PAS D'EFFETS NÉGATIFS... À PART UNE BALLE DE THRAX DANS LA CERVELLE.**





L'énergie Logos est renouvelée en permanence chez les soldats Réceptifs. Qu'ils se battent, se déplacent ou se reposent, l'énergie Logos retrouve son niveau maximal lorsqu'elle est inutilisée.

Certaines aptitudes Logos aident le Réceptif ou les alliés à proximité à régénérer leur énergie Logos. Les Spécialistes, notamment ceux qui maîtrisent l'Exobiologie ou la Médecine, sont les plus aptes à les utiliser.

Si vous pensez que vous ou quelqu'un de votre connaissance est Réceptif Logos, et tirerait bénéfice d'un entraînement spécifique, contactez les services de renseignement de l'AFS.

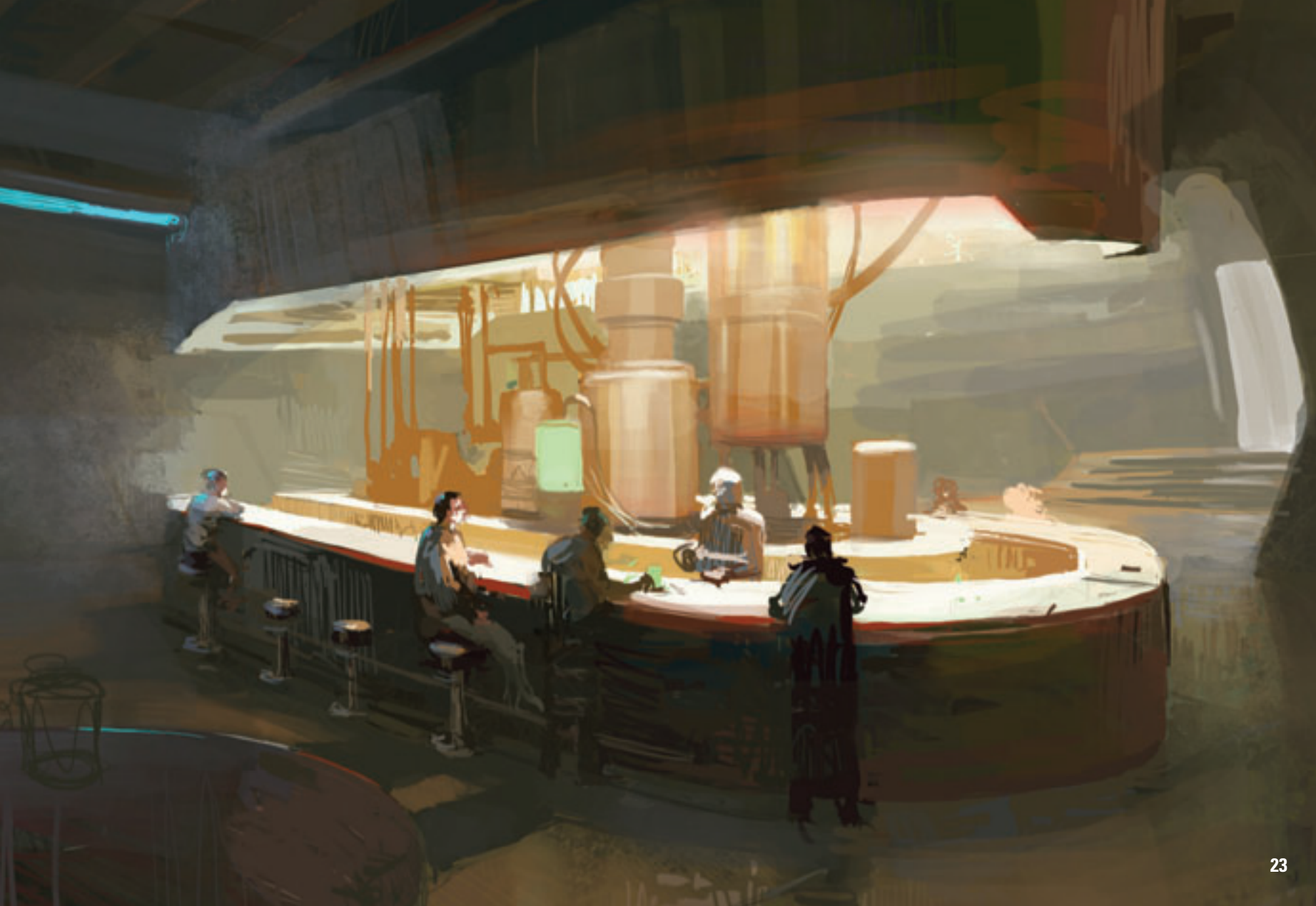
## Armure



-  L'armure apparaît sur votre ATH sous la forme de la barre bleu clair située au-dessus de l'indicateur de santé.
-  L'armure s'auto-répare rapidement en dehors des combats, mais cesse de se régénérer lorsqu'on vous tire dessus.
-  Certaines formes d'énergie et d'attaques peuvent traverser l'armure sans même l'endommager, et blesser le soldat.
-  Certaines armures ennemies ont des points faibles que vous pouvez exploiter grâce à certains types d'attaques.

Sur le terrain, y compris dans les zones contrôlées par l'AFS, les soldats doivent porter une armure complète. De nombreuses zones sont susceptibles d'être attaquées par l'Engence à tout moment. Les recrues s'entraînent avec des armures servomotrices, mais l'achèvement du camp d'entraînement et certaines formations spécialisées permettent d'utiliser des armures plus avancées.

A tout moment, saisissez P sur votre ordinateur intégré pour connaître l'état de votre armure et autres informations. La barre bleu clair sur votre ATH représente la protection totale que vous fournit votre armure. Cette protection totale augmente lorsque vous ajoutez un élément d'armure, et diminue lorsqu'un élément est enlevé ou endommagé. L'armure est fréquemment endommagée au combat. Contactez un vendeur local pour la réparer.





Quand votre armure subit des dégâts, la barre bleu clair diminue, vous indiquant ainsi la puissance de l'attaque. Lorsque la barre est vide, votre armure ne fonctionne plus. Dans ces conditions, votre corps n'a plus de protection et subira la totalité des effets des attaques à venir. Cette situation catastrophique implique de cesser immédiatement le combat.

Votre ordinateur intégré doit couper la protection pour réparer l'armure, il est donc impossible de lancer ces réparations au cours des combats. Dès qu'il enregistrera un niveau de sécurité acceptable, votre ordinateur lancera l'auto-réparation de l'armure, mais pas avant. Si le combat reprend avant la fin de l'opération, la régénération de l'armure s'interrompra jusqu'à ce que le soldat cesse à nouveau le combat.

La valeur de la percée change selon le type de l'armure. La percée est la quantité de dégâts qui franchit la protection de l'armure lors d'une attaque donnée. Cela reste valable même quand l'armure n'est pas vide. L'AFS encourage les soldats à choisir une armure qui complète leur entraînement tout en disposant d'une percée minimale.

De plus, chaque type d'armure possède une propriété spéciale. Les armures servomotrices favorisent les mouvements rapides, les armures Graviton empêchent l'étourdissement ou l'évanouissement du soldat, ainsi de suite. Choisissez toujours l'armure qui correspond le mieux à vos objectifs lors d'une situation donnée.

Nombre d'ennemis portent aussi une armure. Étudiez les points faibles des armures de l'Engeance pour les exploiter. Par exemple, le matériel de l'Engeance est mal protégé contre les armes électromagnétiques. Ainsi, les attaques électromagnétiques détruisent nombre de créatures mécaniques ou cybernétiques de l'Engeance. Les cibles organiques, notamment la plupart des Thrax, sont souvent mal protégées contre les attaques incendiaires ou toxiques.




Lorsque vous rencontrez une cible inconnue, observez bien les forces et les faiblesses de son armure. Si l'ennemi semble particulièrement résistant à un type d'attaque, essayez-en d'autres. Savoir s'adapter en toutes circonstances, c'est l'une des principales vertus militaires.





## Adrénaline



-  Le niveau d'adrénaline est enregistré par votre armure et indiqué sur l'ATH par la barre orange.
-  L'adrénaline augmente naturellement lorsque vous engagez le combat contre des ennemis dangereux. Nos études prouvent que l'adrénaline augmente chaque fois que vous tuez un ennemi puissant.
-  Les soldats Combattants exploitent davantage l'adrénaline, mais tous les combattants de quatrième niveau ont une connaissance très poussée de l'adrénaline.

Remarque : le niveau d'adrénaline est moins affecté par les ennemis qui représentent une menace de faible niveau pour la survie du soldat. Le système de reconnaissance de votre ATH signale en gris ces menaces de faible niveau.

Les propriétés de l'adrénaline n'ont que peu d'impact pour les soldats qui n'ont pas suivi l'entraînement avancé à l'adrénaline. Mais ceux qui maîtrisent cet entraînement peuvent utiliser leur indicateur d'adrénaline pour savoir quand leurs compétences sont disponibles. Les soldats Réceptifs Logos peuvent utiliser leur adrénaline pour Courir, augmenter les dégâts du groupe avec la Rage, ou réaliser d'autres prouesses. Pour obtenir la certification de quatrième niveau, tous les soldats doivent être capables d'utiliser l'adrénaline pour produire un effet majeur. Ces pouvoirs de quatrième niveau sont appelés aptitudes spéciales.

## Alignement de cible



- ③ L'alignement consiste à viser une cible avec une arme à distance.
- ③ Avec la plupart des armes à distance, le tir standard (tirer sans avoir aligné la cible) conduit à gaspiller les munitions. De plus, les combats ont tendance à durer plus longtemps.
- ③ Observez le réticule de votre ATH converger sur les cibles qui pénètrent dans votre champ de vision, puis tirez quand le processus est terminé.
- ③ Les armes à zone d'effet, comme les fusils à pompe ou les fusils propulseurs, n'alignent pas et peuvent être utilisées directement sans perdre en précision.

Tirer sans attendre un alignement parfait peut réduire jusqu'à 90 % les dégâts infligés par votre arme. Les vétérans appellent cela la méthode de "l'arroiseur automatique", et la considèrent comme un gaspillage de munitions, de temps et de vies de l'AFS.





Dans la plupart des cas, il est préférable de bien aligner la cible avant de tirer, même lorsque votre position est attaquée. Pour réduire le temps d'alignement, accroupissez-vous. Il est utile d'avoir toujours une arme à zone d'effet à disposition, même face à un ennemi unique, pour pouvoir tirer rapidement.





## S'accroupir et se mettre à couvert



-  S'accroupir diminue considérablement le délai d'alignement.
-  S'accroupir est essentiel pour optimiser les dégâts d'un grand nombre de types d'armes.
-  De plus, s'accroupir derrière un abri est un excellent moyen de limiter les dégâts à distance de l'ennemi.
-  Les attaques de mêlée contre un adversaire accroupi infligent davantage de dégâts. A contrario, les attaques à distance sont moins meurtrières contre un ennemi accroupi.

Comme l'enseignent les instructeurs de l'AFS, il est important de s'accroupir pour éviter les tirs ennemis et viser toute cible ne se trouvant pas à bout portant. Cette tactique limite les coups reçus et augmente les dégâts infligés.

S'accroupir est particulièrement recommandé pour les armes nécessitant un temps d'alignement plus long (visée de précision). La précision et la vitesse d'alignement sont grandement améliorées lors du tir accroupi. Cet avantage ne s'applique pas aux armes à zone d'effet : les dégâts des fusils à pompe et des Lanceurs d'engins sont si étendus que la précision est moins importante.

Si vous vous accroupissez et que vous vous mettez à couvert derrière un abri, vous réduisez davantage la probabilité de subir des dégâts. Votre ATH évalue votre position en fonction des objets environnants et des attaques en cours. Ces données lui permettent d'afficher votre niveau de couverture, exprimé par un pourcentage et un code couleur : 0 %, 25 %, 50 %, ou 75 % (consultez le tableau ci-contre). Au combat, utilisez les troncs d'arbres, les sacs de sable, les murs et autres abris pour vous protéger.

### Codes couleur des dégâts dans l'ATH

Couleur	Efficacité de la couverture
---------	-----------------------------

Vert	75%
------	-----

Jaune	50%
-------	-----

Orange	25%
--------	-----

Rouge	0%
-------	----

Évitez de vous accroupir quand des ennemis viennent au contact. Dans cette situation, privilégiez les techniques dites de "tirez et tirez-toi".



## Munitions, rechargements et armes enrayées



- ⤿ Toutes les armes à distance ont besoin de munitions.
- ⤿ Le rechargement s'effectue automatiquement lorsque vous tentez de tirer avec un chargeur vide, mais vous pouvez aussi recharger manuellement à tout moment.
- ⤿ Les armes chauffent à l'usage. Maintenir un tir soutenu sans laisser refroidir l'arme peut conduire à sa surchauffe. Elle peut même s'enrayer.

Bien qu'il soit fréquent de récupérer des munitions sur le terrain (en pillant les cibles abattues), les soldats de l'AFS sont tenus de s'approvisionner auprès des marchands stationnés dans les bases. Bien qu'aucune monnaie terrestre ne soit encore en usage, l'AFS se doit d'économiser ses faibles ressources. Afin d'éviter un usage excessif de munitions sur le terrain, l'AFS a instauré un système monétaire. L'AFS transfère des crédits sur le compte du soldat pour chaque menace éliminée. Dès que vous en aurez les moyens, procurez-vous plusieurs milliers de munitions de chaque type et complétez vos réserves selon les besoins.

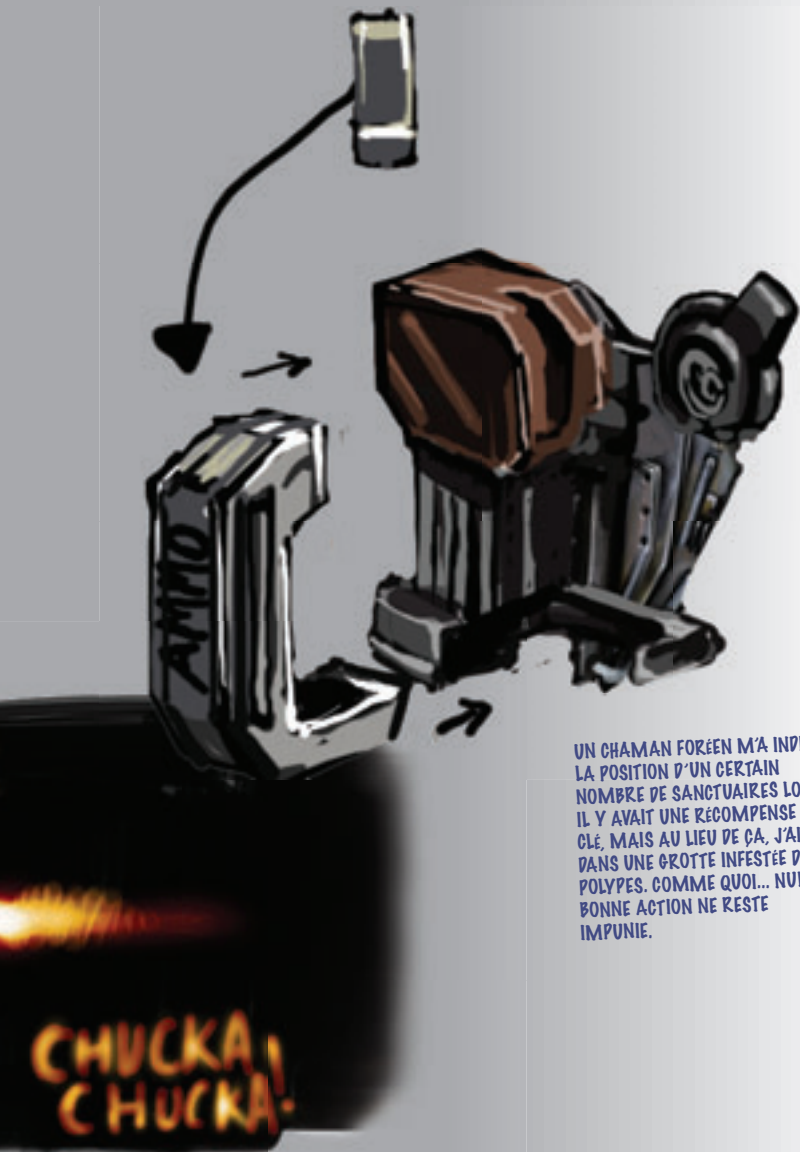
N'hésitez pas à recharger régulièrement pour conserver un chargeur plein. Plutôt que d'attendre d'avoir vidé votre chargeur, rechargez après chaque salve de tir, en prévision de votre prochaine attaque. Tous les soldats de l'AFS sont entraînés à recharger en avançant, sans ralentir leur allure.

Certaines armes surchauffent plus vite que d'autres lors d'une utilisation soutenue. L'icône de l'arme de votre ATH devient progressivement rouge lorsque l'arme chauffe. Un icône entièrement rouge indique que votre arme risque de s'enrayer.

Pour réparer un enrayage, vous devez recharger manuellement. Cependant, l'arme devra encore refroidir. Changez d'arme pour éliminer toutes les menaces immédiates. La plupart des soldats s'équipent de trois armes d'attaque et de deux spécialisées.

**LES ARMES EN MAUVAIS ÉTAT SURCHAUFFENT PLUS VITE.**





UN CHAMAN FORÉEN M'A INDIQUÉ LA POSITION D'UN CERTAIN NOMBRE DE SANCTUAIRES LOGOS. IL Y AVAIT UNE RÉCOMPENSE À LA CLÉ, MAIS AU LIEU DE ÇA, J'AI FINI DANS UNE GROTTE INFESTÉE DE POLYPES. COMME QUOI... NULLE BONNE ACTION NE RESTE IMPUNIE.

## Comprendre les Logos



- Les soldats Réceptifs Logos peuvent apprendre de nouveaux symboles en visitant les antiques sanctuaires Logos isolés sur Foréas et d'autres mondes.
- Pour utiliser des aptitudes Logos, un soldat doit maîtriser au moins un symbole Logos spécifique.
- Les Elohs ont laissé des énigmes dans certaines zones, incompréhensibles pour qui ne maîtrise pas les Logos.

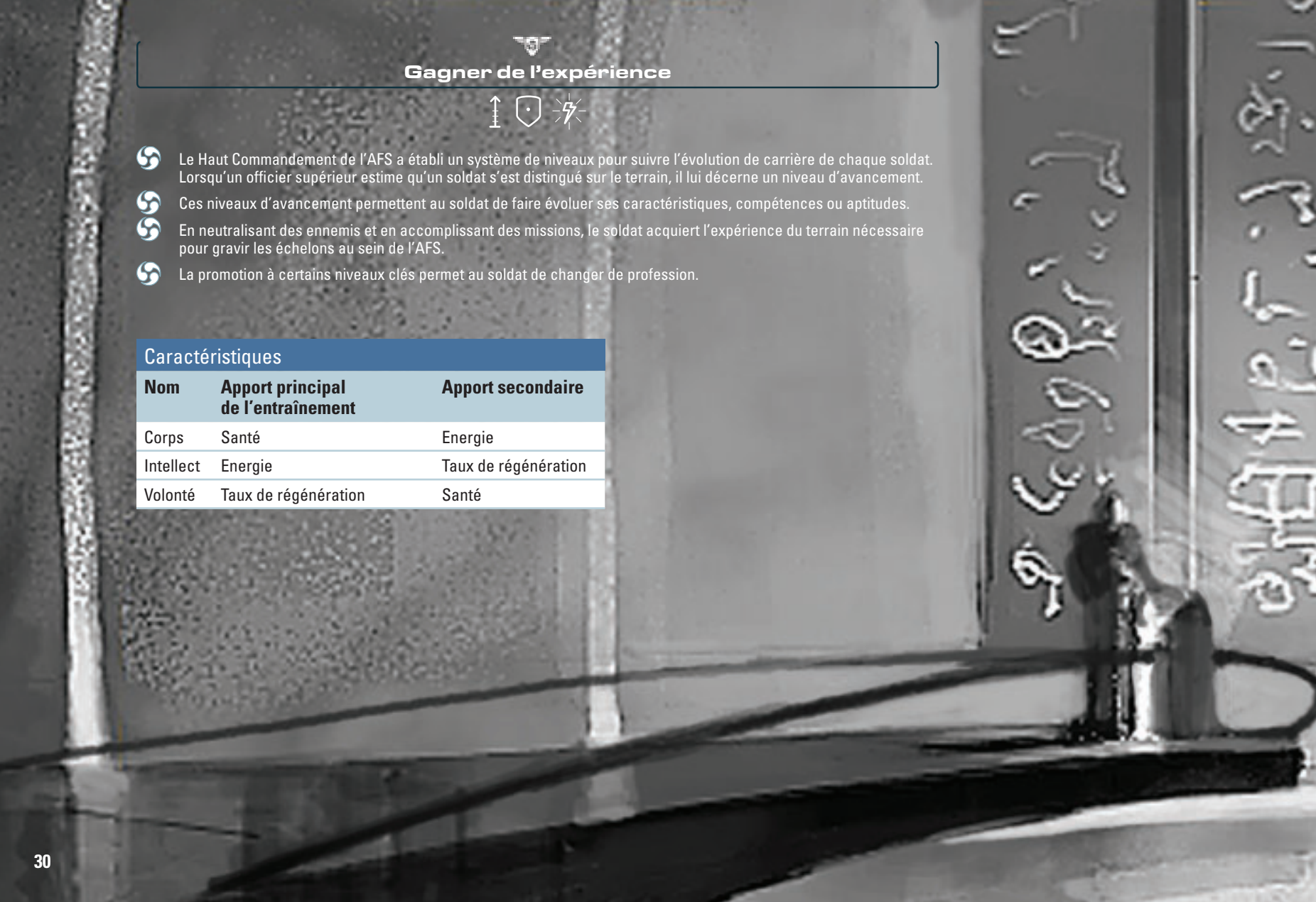
Les soldats qui ne sont pas Réceptifs ne tirent aucun profit des sanctuaires Logos, mais les Réceptifs devraient les rechercher. Chaque sanctuaire offre la connaissance d'un symbole Logos. Approchez-vous du sanctuaire et interagissez avec lui. Il ne faut que quelques secondes à la plupart des Réceptifs pour apprendre le symbole d'un sanctuaire. Remarquez que ce processus s'interrompt lors des combats. Dans ce cas, éliminez la menace, puis renouvelez l'opération.

La maîtrise de symboles Logos peut s'avérer nécessaire pour l'utilisation de certaines aptitudes Logos. Il peut

arriver qu'un soldat apprenne une aptitude sans avoir appris le symbole nécessaire à son exécution. Dans ce cas, nous l'encourageons à se renseigner auprès de ses camarades pour découvrir la position du sanctuaire correspondant.

L'AFS étudie les relations entre les symboles et les aptitudes Logos. Certains pensent que des pouvoirs restent à découvrir. L'AFS estime que ces symboles recèlent des milliers d'utilisations possibles. Par conséquent, nous demandons aux Réceptifs de visiter tous les sanctuaires Logos, même s'ils ne sont pas essentiels pour leurs aptitudes.

Certaines régions, comme le pont au centre du Plateau de Valverde, sont connues pour abriter des énigmes Logos. Il est possible que les Elohs aient ainsi protégé des zones importantes pour en réserver l'accès aux seules races suffisamment évoluées pour maîtriser les Logos.



## Gagner de l'expérience



- Le Haut Commandement de l'AFS a établi un système de niveaux pour suivre l'évolution de carrière de chaque soldat. Lorsqu'un officier supérieur estime qu'un soldat s'est distingué sur le terrain, il lui décerne un niveau d'avancement.
- Ces niveaux d'avancement permettent au soldat de faire évoluer ses caractéristiques, compétences ou aptitudes.
- En neutralisant des ennemis et en accomplissant des missions, le soldat acquiert l'expérience du terrain nécessaire pour gravir les échelons au sein de l'AFS.
- La promotion à certains niveaux clés permet au soldat de changer de profession.

### Caractéristiques

Nom	Apport principal de l'entraînement	Apport secondaire
Corps	Santé	Energie
Intellect	Energie	Taux de régénération
Volonté	Taux de régénération	Santé

LE RENSEIGNEMENT NE PARVENAIT PAS À GÉRER NOS PROBLÈMES QUOTIDIENS. DONNER D'AVANTAGE DE POUVOIR AUX OFFICIERS SUR LE CHAMP DE BATAILLE EST LA MEILLEURE DÉCISION QUE LE HAUT COMMANDANT AIT PRISE CES CINQ DERNIÈRES ANNÉES.

Toutes les victimes sont comptabilisées par l'AFS et valent au soldat un nombre de points d'expérience défini par la différence entre la puissance et le potentiel de la cible et les vôtres.

Lorsque la cible a plus de cinq niveaux de moins que le soldat, l'expérience accordée est réduite pour refléter sa relative faiblesse. Le but est d'encourager les soldats vétérans à affronter des cibles de haut niveau et à repousser les assauts les plus violents de l'Engeance, pour le plus grand bénéfice de notre cause.

De plus, nous récompensons l'accomplissement de missions par des gains d'expérience substantiels. Nous encourageons ainsi nos troupes à aider les populations locales humaines et foréennes, et à résoudre les problèmes de leur propre initiative, sans attendre l'intervention d'officiers supérieurs.

Lorsqu'il atteint les niveaux clés, le soldat accède à de nouvelles ressources afin d'approfondir sa maîtrise de compétences et d'aptitudes spécialisées. Votre progression vers ces niveaux clés est enregistrée en bas de votre ATH.

Quand vous atteignez un nouveau niveau, vous pouvez voir dans votre ATH comment ont été alloués vos points d'expérience. Appuyez sur **P** sur le clavier intégré pour voir vos points de caractéristiques, puis sur **K** pour voir le nombre de points attribués à l'apprentissage de compétences et d'aptitudes.

Vous pouvez utiliser ces points à tout moment, selon vos désirs. Vous pouvez aussi les garder pour les utiliser plus tard. Le tableau situé à gauche vous montre les atouts des différentes caractéristiques.

Les soldats de l'AFS qui utilisent fréquemment les aptitudes Logos ont besoin d'une énergie et d'un taux de régénération élevés. Les troupes d'attaque doivent avoir une santé exceptionnelle et un taux de régénération assez élevé. Les soldats amenés à travailler seuls chercheront plutôt l'équilibre entre les trois caractéristiques.



## Entraînement aux compétences et aptitudes

- L'AFS encourage vivement ses soldats à choisir avec soin leurs entraînements aux compétences et aptitudes.
- Chaque soldat reçoit deux points d'entraînement à chaque niveau d'avancement. Deux points supplémentaires (donc quatre au total) sont octroyés aux niveaux 5, 15 et 30, comme bonus de promotion de classe. Au niveau 50, le soldat reçoit six points.
- Dans les premiers rangs, les coûts d'entraînement aux compétences et aptitudes sont réduits. Plus l'entraînement est poussé, plus il coûte cher à l'AFS. C'est pourquoi le coût en points d'entraînement augmente de manière significative.

Le tableau suivant présente le coût en points des différents rangs d'aptitudes, ainsi que l'investissement total pour le soldat :

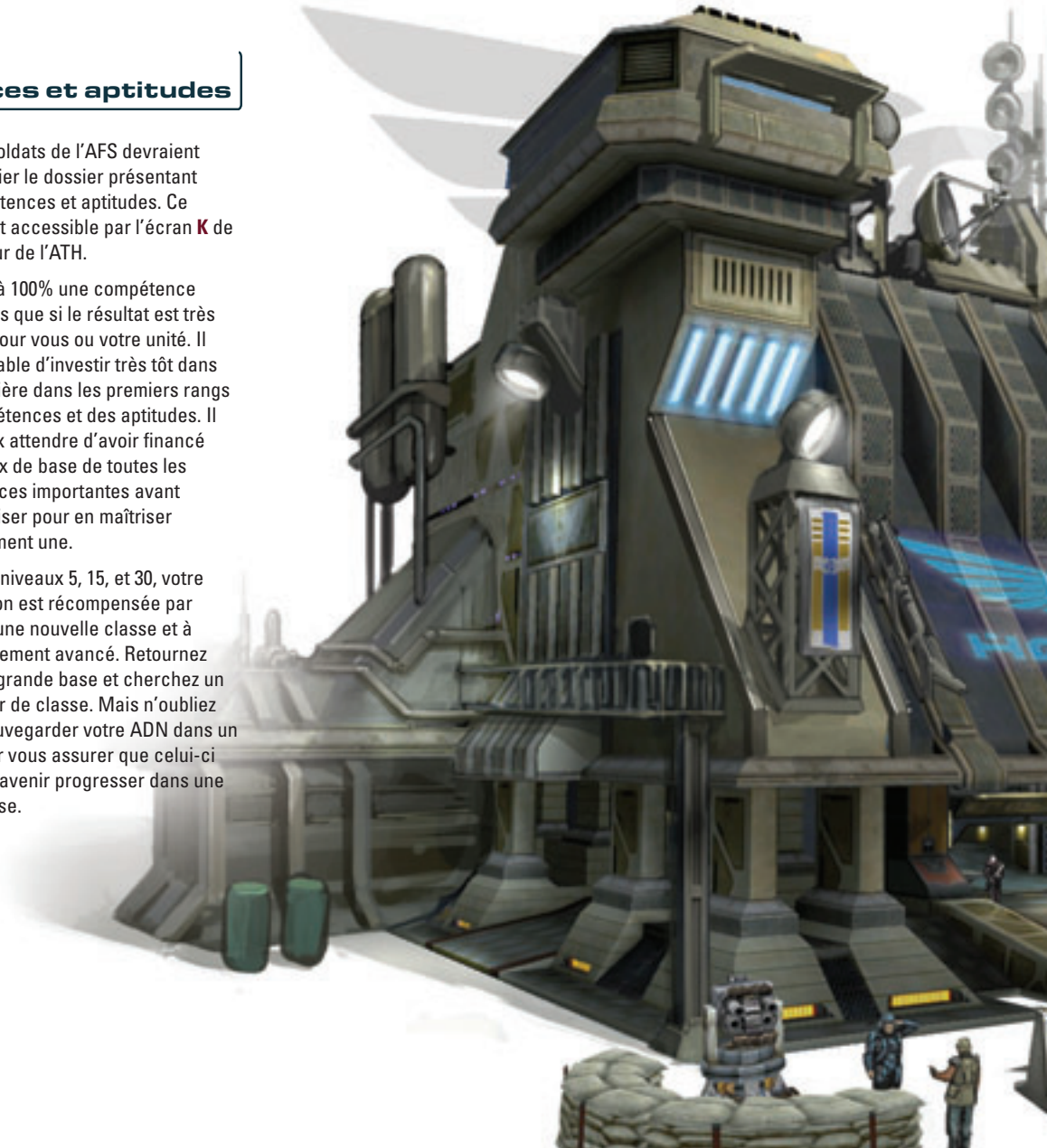
### Coût de l'entraînement aux compétences et aptitudes

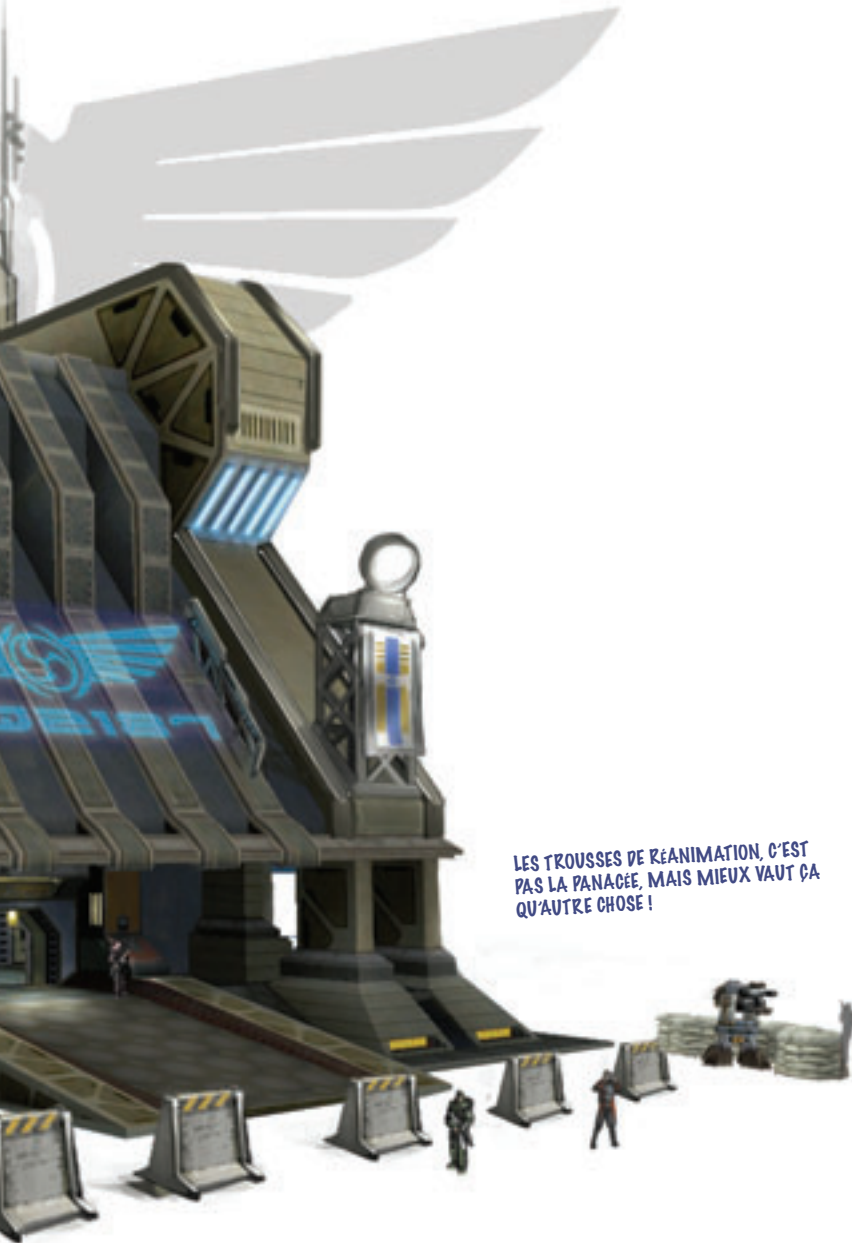
Rang	Coût	Investissement total
I	1	1
II	2	3
III	3	6
IV	4	10
V	5	15

Tous les soldats de l'AFS devraient donc étudier le dossier présentant les compétences et aptitudes. Ce dossier est accessible par l'écran **K** de l'ordinateur de l'ATH.

Maîtriser à 100% une compétence n'a de sens que si le résultat est très rentable pour vous ou votre unité. Il est préférable d'investir très tôt dans votre carrière dans les premiers rangs des compétences et des aptitudes. Il vaut mieux attendre d'avoir financé les niveaux de base de toutes les compétences importantes avant d'économiser pour en maîtriser complètement une.

Enfin, aux niveaux 5, 15, et 30, votre progression est récompensée par l'accès à une nouvelle classe et à un entraînement avancé. Retournez dans une grande base et cherchez un instructeur de classe. Mais n'oubliez pas de sauvegarder votre ADN dans un clone pour vous assurer que celui-ci pourra à l'avenir progresser dans une autre classe.





## Guérison "post mortem"



- ⊗ Lorsque votre santé tombe à zéro, votre corps, cliniquement mort, s'effondre.
- ⊗ Votre corps est alors immédiatement rapatrié à la base. De là, vous serez réanimé sans perte d'expérience, de compétences ou de grade d'avancement.
- ⊗ Une courte période de faiblesse s'ensuit, appelée traumatisme de réanimation. Vous pouvez l'éviter en utilisant une Trousse de réanimation.
- ⊗ Le processus de rapatriement du corps endommage l'équipement du soldat. Faites-le réparer par un marchand avant de retourner au combat.

Dans une guerre de cette envergure, la mort est inévitable. Par chance, les progrès en biotechnologie ont limité la guerre d'usure aux seules ressources et non aux vies humaines.

Néanmoins, suite à une réanimation, les soldats subissent pour une courte période une perte de leur potentiel. Les études réalisées ont prouvé que les caractéristiques du soldat (santé, énergie, régénération) sont réduites de 20,4 % pendant environ cinq minutes. Durant cette période, tout combat est dangereux et peut aboutir à des morts à répétition.

Des morts répétées et rapprochées ont un effet cumulatif sur les performances du soldat : la période de faiblesse est prolongée de cinq minutes à chaque décès, et les pénalités de caractéristiques augmentent à chaque fois, pouvant atteindre 60 %. Toutes les classes connues de l'AFS subissent ce processus de la même façon.

Les chercheurs de l'AFS ont mis au point une parade contre le Traumatisme de réanimation. De nombreux hôpitaux vendent des Trousse de réanimation pour annuler les pénalités susmentionnées. Les substances actives contenues dans ces trousse sont puissantes. Ainsi, le Haut Commandement de l'AFS a interdit d'utiliser ces trousse plus d'une fois toutes les cinq minutes. Cette règle est nécessaire pour éviter la dépendance et les effets secondaires.

Les soldats qui ne peuvent s'offrir ces Trousse de réanimation, ou souhaitent éviter de les utiliser, sont autorisés à rester à l'abri ou à rejoindre prudemment le terrain durant la période de Traumatisme de réanimation.

De plus, le rapatriement des corps endommage l'équipement des soldats. Par conséquent, n'oubliez pas d'effectuer toutes les réparations nécessaires.





## Effectuer des missions

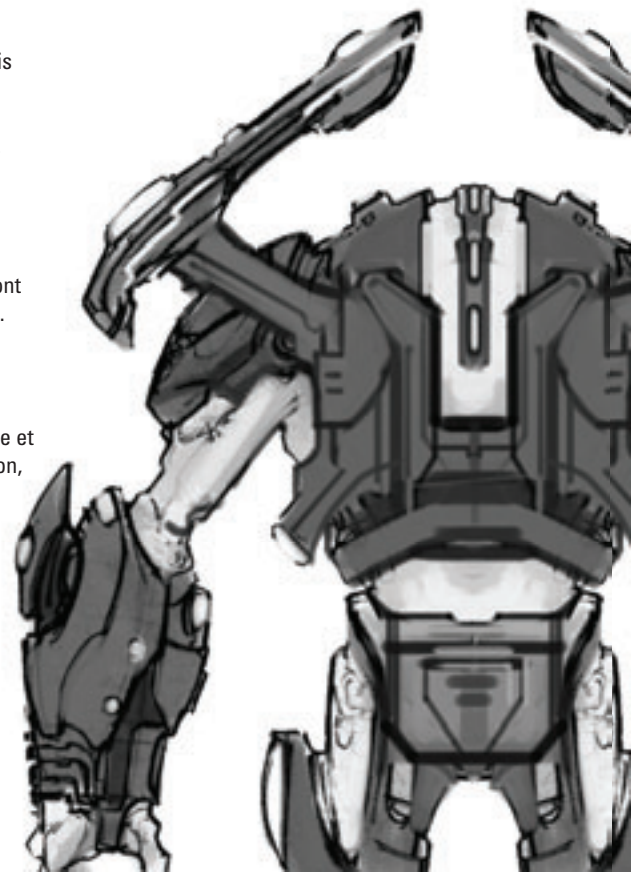


- Les balises radio orange sur la carte de votre ATH indiquent où vous pouvez recevoir de nouvelles missions approuvées par le Haut Commandement de l'AFS.
- Les experts en logistique de l'AFS recommandent aux soldats d'accepter plusieurs missions avant de partir les effectuer.
- Les missions sont l'occasion pour les soldats de découvrir de nouveaux lieux, de défendre les populations et d'obtenir des crédits, de l'avancement au sein de l'AFS, et du matériel plus perfectionné.

Les paramètres de mission sont transmis aux soldats par du personnel de l'AFS ou par des races non-combattantes reconnues par le Haut Commandement. Votre capacité à remplir les objectifs de mission est un paramètre important pour votre avancement au sein de l'AFS. Les soldats qui se distinguent en remplissant de nombreuses missions sont récompensés par une promotion rapide.

Vous pouvez accéder à tout moment à votre Journal de missions via le clavier de votre ATH en appuyant sur L. Vous pouvez sélectionner une mission donnée et l'assigner à la fenêtre de Suivi de mission, en haut à droite de votre ATH.

Les ordinateurs de l'AFS interdisent à une unité d'accepter trop de missions à la fois, tendance fréquente chez les soldats indisciplinés. Quand votre Journal de missions est plein, vous devez en accomplir ou en abandonner une avant d'en accepter une nouvelle.

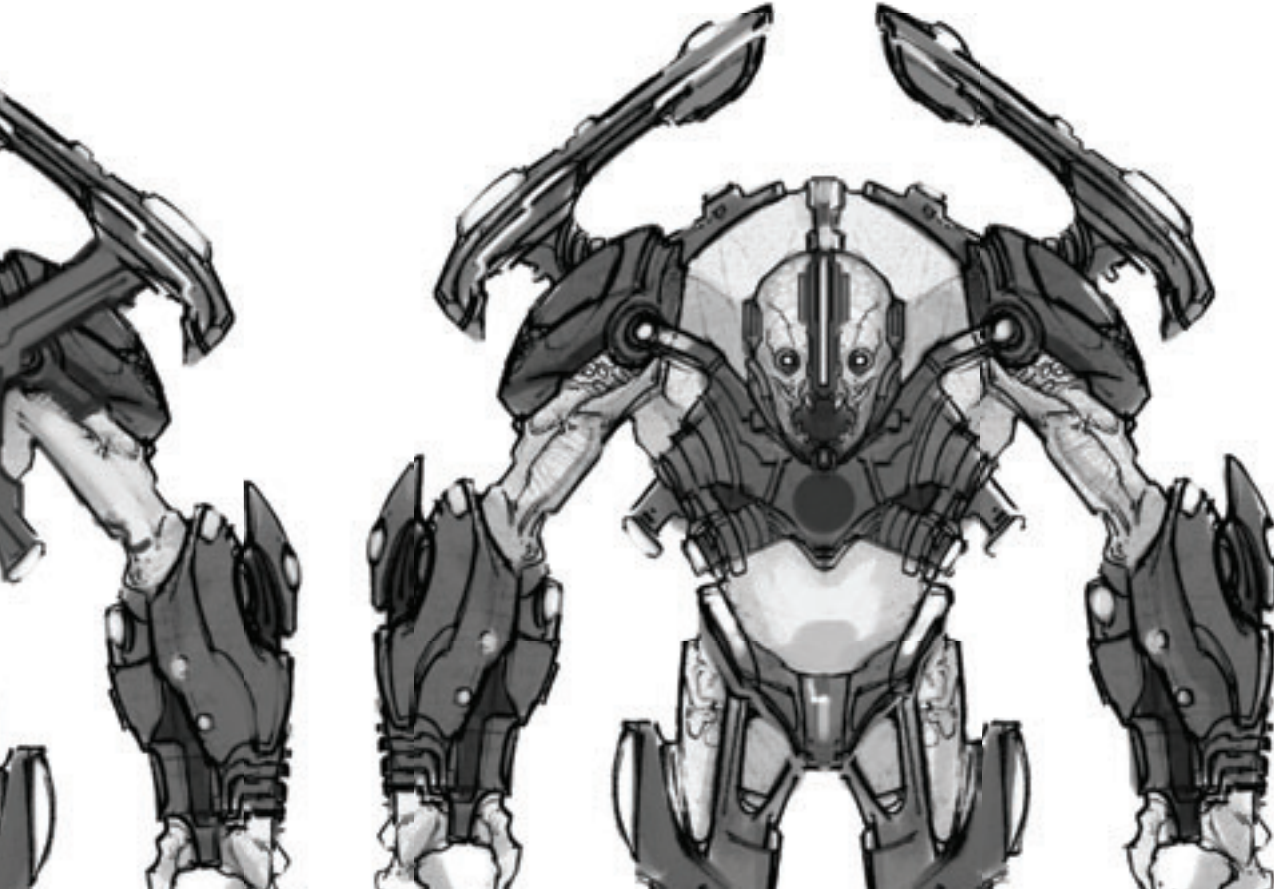




## Éliminer des ennemis



- ⦿ L'AFS récompense les soldats qui neutralisent des ennemis dangereux. Certains soldats s'engagent dans des campagnes contre des groupes d'ennemis importants sans avoir reçu des objectifs de mission officiels.
- ⦿ Ces phases de combat prolongées, notamment en groupe, peuvent rapporter des crédits et du matériel, et attirer l'attention du Haut Commandement de l'AFS.



L'AFS récompense le risque encouru lors de ces attaques de cibles multiples en augmentant le nombre de points d'expérience accordés pour chaque élimination successive. Lorsqu'un soldat enchaîne les éliminations, un multiplicateur apparaît sur son ATH. Ce multiplicateur va de x2 à une valeur maximale.

Pour conserver ce multiplicateur, le soldat doit attaquer une nouvelle cible dans les huit secondes qui suivent l'élimination de la cible précédente. Courez entre les groupes d'ennemis et ayez toujours sur vous une arme à longue portée pour augmenter vos chances d'attaquer rapidement une nouvelle cible. Les Médikits aident à maintenir votre bonne santé. Et agir en duo ou en petites escouades permet de maintenir une chaîne de multiplicateurs.

Le Haut Commandement exige des groupes qu'ils éliminent davantage d'ennemis qu'un soldat isolé pour obtenir un multiplicateur. Ce système compense la dépense accrue en ressources pour la région, ainsi que le risque réduit. Néanmoins, la valeur des victimes en termes de points d'expérience reste la même. Ainsi, un groupe qui parvient à obtenir des multiplicateurs élevés engrange plus vite de l'expérience qu'un soldat isolé, même extrêmement doué.





## Obtenir du matériel sur le terrain et auprès des vendeurs



- Les soldats peuvent se procurer du matériel en s'approchant des ennemis vaincus ou en fouillant leur corps.
- L'AFS encourage le commerce avec les marchands et les autres soldats. Le matériel excédentaire peut être échangé, vendu ou racheté selon les besoins.
- Les vendeurs certifiés de l'AFS ont pour charge la réparation du matériel usé par le temps ou endommagé par le rapatriement post mortem.

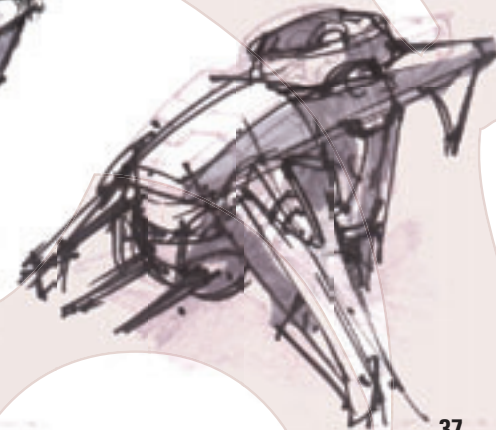
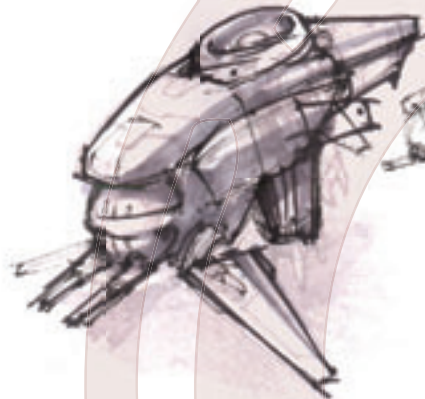
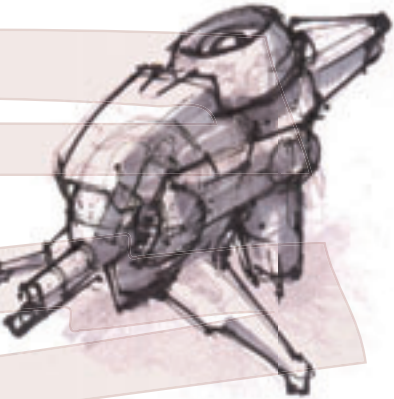
**JE CONNAIS UNE SENTINELLE QUI PASSE SON TEMPS À PEINDRE SON ARMURE AVEC TOUTES LES TEINTURES RARES ET COURANTES QU'ELLE TROUVE. UN JOUR, ON LA CONVAINCQUE DE TEINDRE SON ARMURE EN ROSE POUR UN RAID... QU'EST-CE QU'ON A RIÇOLÉ.**

Vous trouverez dans certaines bases de l'AFS des marchands signalés sur la carte de votre ATH par des icônes de magasins. N'oubliez pas dans ce cas de réparer et de vous réapprovisionner en munitions, disques de soins, armure, médikits, trousse de réanimation, etc.

Tout matériel se dégrade avec le temps. Un équipement non réparé fini par perdre son efficacité... Une armure absorbe moins de dégâts, une arme s'enraye plus vite, etc. Par conséquent, réparez votre équipement régulièrement. De plus, faites en sorte d'avoir toujours au moins 1 000 munitions pour vos armes préférées. Si possible, conservez 5 000 cartouches ou cellules d'énergie dans votre inventaire. Une longue bataille peut facilement nécessiter plusieurs milliers de munitions.

Le Haut Commandement de l'AFS ne s'oppose pas au pillage des ennemis vaincus. Cela fait partie intégrante des efforts de survie au combat et prouve l'ingéniosité du soldat. En fait, le matériel de l'AFS aide même à cataloguer le butin de guerre. En restant debout devant un ennemi vaincu, vous signalez à votre ordinateur embarqué que vous souhaitez récupérer son équipement. Il est alors enregistré comme étant votre propriété. Vous pouvez aussi fouiller manuellement les corps et prendre le matériel qui vous intéresse.





De retour à la base, certains objets pillés peuvent être utilisés pour l'ingénierie. D'autres n'ont aucune valeur pour le Combattant ou le Technicien, mais peuvent être vendus à des marchands ou à d'autres soldats. Celui qui recherche des armes et des armures de qualité s'attaquera en priorité aux unités de l'Engence, bien que toutes ne soient pas correctement équipées.





## Petits trajets et voyages interplanétaires



-  Les balises permettent de se déplacer rapidement au sein d'une région.
-  Les changements de régions se font généralement à pied, par le biais de tunnels sécurisés.
-  Les voyages intercontinentaux se font par barge.
-  Des portails sont entretenus pour le voyage interplanétaire.

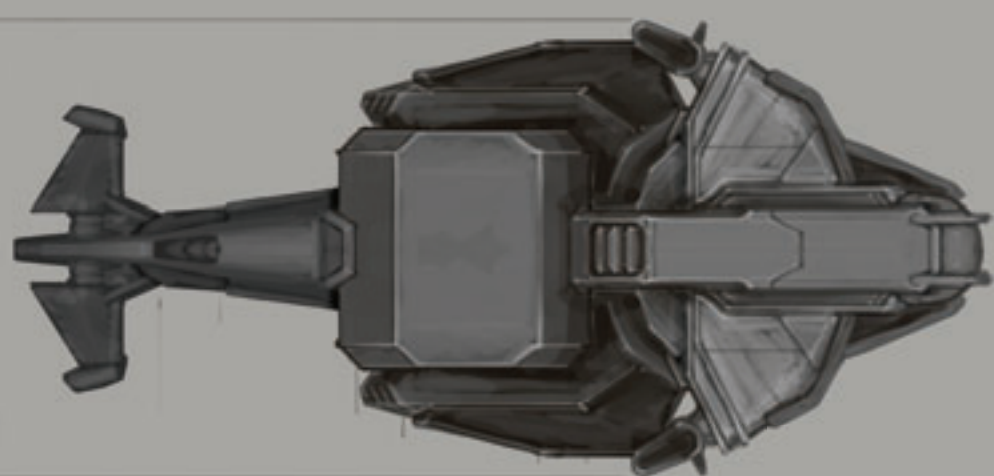


Plusieurs moyens de transport rapides sont disponibles dans les territoires contestés. Balises, barges et portails sont indispensables pour un déploiement efficace des troupes. Les membres de l'AFS sont responsables de leurs déplacements, mais le Haut Commandement de l'AFS assure la maintenance des moyens de transport.

L'armement de l'Engeance est beaucoup plus efficace contre les véhicules que contre les soldats eux-mêmes, et les pertes en véhicules ont atteint un niveau inacceptable. Par conséquent, les soldats de l'AFS se déplacent à pied dans les zones.

Pour augmenter votre vitesse de déplacement, vous pouvez utiliser une armure servomotrice. Cette armure améliore la vitesse de déplacement, mais au détriment des fonctions protectrices. Courir vous permet de parcourir rapidement de courtes distances.







Les balises permettent de se déplacer instantanément entre des zones relativement sûres d'une même région. Ces grands portails bleus sont visibles de loin. Néanmoins, pour utiliser les balises, le soldat doit avoir auparavant parcouru le trajet d'une balise à l'autre au moins une fois à pied. Ce procédé d'enregistrement obligatoire améliore la sécurité. Sans cette mesure, les insurgés de l'Engeance pourraient infiltrer le réseau de balises. Aucune exception n'est donc admise. Appuyez sur **M** sur le clavier de votre ATH pour consulter votre grande carte. Les balises y sont indiquées.

Si vous devez changer de région sur un même continent, rejoignez une des grottes protégées qui relient ces zones. Consultez votre carte pour les trouver. Vous pouvez ensuite courir jusqu'à votre destination. Pour changer de continent, les forces de l'AFS utilisent des barges. Elles se trouvent dans les bases principales, comme Fort Défiance. Si vous devez changer de monde, utilisez un portail. Vous trouverez ces portails à la base de Foréas (Vallée de Concordia), à Fort Défiance (Plateau de Valverde), et à la Colonie d'Irendas (Plaines de Torden).



# CARRIÈRE ET ENTRAÎNEMENT SPÉCIALISÉ

L'AFS se vante d'être une véritable méritocratie. Le Haut Commandement reconnaît votre progression lors de l'accomplissement de certaines missions ou combats clés. Lors de ces étapes de votre carrière, vous pouvez suivre des entraînements avancés pour acquérir de nouvelles méthodes de combat ou de survie.

Ce chapitre répertorie les carrières spécialisées qu'offre actuellement l'AFS. Les carrières sont divisées en quatre niveaux. En tant que nouvelle recrue, vous êtes classé comme soldat de niveau 1, votre solde est soumise au barème T1, et vos apports en santé et mort sont fixés par le formulaire T1 206.1b.

Les soldats sont promus aux niveaux supérieurs en neutralisant des menaces de l'Engeance ou autre. Les missions à travers les mondes contestés offrent aussi des possibilités de promotions.



## Niveau de carrière I

Les soldats du premier niveau reçoivent une formation de base au camp d'entraînement. Cet entraînement permet aux bonnes recrues de gravir les premiers échelons jusqu'au deuxième niveau de carrière. Notre terrain d'entraînement est situé près des Terrains d'essais des Chutes de la brèche. Vous y suivrez la meilleure formation que dispense l'AFS.

**N'IMPORTE QUOI. PERSONNE N'A JAMAIS CRAPAHUTÉ DU CÔTÉ DES CHUTES DE LA BRÈCHE ! APPAREMMENT, ILS ENVOIENT TOUTES LES RECRUES À L'AVANT-POSTE DESTINATION MAINTENANT.**



### Combat à mains nues

- Augmente les dégâts de toutes les attaques de mêlée ou à mains nues.
- Ajoute la projection aux attaques de mêlées ou de corps à corps.



### Armes à feu

- Réduit le temps de rechargement au pistolet.
- Augmente les chances de coups critiques au fusil.
- Ajoute la projection aux attaques au fusil à pompe.
- Augmente les dégâts infligés par les fusils à pompe, pistolets et fusils.



### Foudre

- Une attaque d'énergie à longue portée, à la fois puissante et efficace.
- L'entraînement avancé ajoute l'Étourdissement et une faible zone d'effet.



### Course

- Utile pour la reconnaissance, les déplacements rapides, et l'approche à courte portée pour certaines attaques.
- Consomme de l'adrénaline.



### Armure servomotrice

- Porter ce type d'armure augmente la vitesse de déplacement.
- L'entraînement avancé augmente la vitesse de déplacement pour chaque élément d'armure porté.

## RECRUE

Tous les soldats suivent une formation de base sur les armes à feu, les armures légères et les techniques de combat rapproché. Ceux qui sont sensibles aux Logos suivent un entraînement complémentaire.

Les recrues apprennent à utiliser un fusil à pompe pour le combat à zone d'effet, un pistolet pour abattre une cible unique à courte portée, et un fusil pour le tir de précision à distance. Les recrues Réceptives Logos peuvent aussi explorer rapidement de vastes zones, lancer des attaques rapides en courant, ou des frappes puissantes grâce à la Foudre.



## INGÉNIERIE

Pour tous vos besoins en ingénierie, consultez un marchand spécialisé.



### Ingénierie : champs de force

- Cette compétence permet de manipuler des générateurs de champ de force et les technologies qui s'y rapportent. Les niveaux supérieurs permettent de créer des objets ou des améliorations d'objets plus puissants.



### Ingénierie : explosifs

- Cette compétence permet de manipuler des explosifs, des accélérateurs et des agents détonants et de remanier les vecteurs à explosifs. Les niveaux supérieurs permettent de créer des objets ou des améliorations d'objets plus puissants.



## Niveau de carrière II (Niveau 5)


Après avoir acquis suffisamment de mérite pour accéder au niveau cinq, le soldat cesse de progresser le temps de suivre un entraînement avancé et de choisir la carrière qu'il souhaite poursuivre : Combattant ou Technicien. Cet entraînement se déroule généralement dans une de nos bases avancées, comme Alia Das dans les Etendues sauvages de Concordia.

### COMBATTANT


Les combattants entament leur entraînement au niveau cinq. Ils sont considérés comme les durs à cuire des forces du deuxième niveau de carrière. Leurs homologues Techniciens améliorent la capacité à survivre du groupe, alors que les Combattants se chargent des assauts directs contre l'ennemi.

Les points clés de l'entraînement du Combattant sont les armures lourdes, les mitrailleuses (amélioration des dégâts), et les chances à venir de s'entraîner à des techniques agressives.

#### Ingénierie : matériel médical

 Cette compétence permet de manipuler des produits pharmaceutiques et de retoucher des améliorations médicales et des technologies de soins. Les niveaux supérieurs permettent de créer des objets ou des améliorations d'objets plus puissants.



#### Ingénierie : optiques

 Cette compétence permet de manipuler des systèmes furtifs, des générateurs d'hologrammes, et autres appareils optiques. Les niveaux supérieurs permettent de créer des objets ou des améliorations d'objets plus puissants.




#### Shrapnel



-  Attaque à zone d'effet de puissance moyenne.
-  Consomme de l'énergie et de la ferraille.





#### Armure réfléchrice

-  Chaque élément d'armure réfléchrice réfléchit un certain pourcentage de dégâts physiques et soniques.






#### Rage



-  Augmente les dégâts de tous les membres du groupe jusqu'à 100%.
-  Consomme de l'énergie et de l'adrénaline, durée moyenne.



#### Mitrailleuses

-  Augmente les dégâts des mitrailleuses.
-  Un entraînement complémentaire permet d'accélérer le refroidissement de l'arme.
-  Les mitrailleuses coûtent cher à utiliser, sont puissantes contre des cibles isolées, et sont efficaces à courte portée.



## TECHNICIEN

Ces soldats peuvent rétablir la santé et l'armure des troupes sur le terrain. Ils ont également l'aptitude de réanimer les alliés tombés et d'aider les unités mécanisées endommagées.

Bien que les Techniciens soient moins à même de causer rapidement des dégâts, leur impact à long terme est plus qu'équivalent. Leur capacité de survie supérieure les rend plus résistants aux attaques ennemies, notamment lors d'une guerre d'usure, par opposition aux assauts rapides et puissants.



### Décomposition



- Inflige des dégâts mineurs progressifs.
- Nécessite peu d'énergie.



### Outils

- Permet d'utiliser des disques de soins, des nécessaires de réparation, des outils d'amélioration d'armure et des outils de décryptage.
- Augmente l'étendue des réparations, des soins et des améliorations d'armure que peuvent effectuer les Techniciens avec leurs outils.
- Un entraînement complémentaire permet aux Techniciens de ranimer leurs alliés.

**Disque de soins :** soigne les dégâts subis par des cibles vivantes.

**Outil d'amélioration d'armure :** recharge la capacité de défense des armures.

**Nécessaire de réparation :** répare les dégâts des cibles mécaniques.

**Outil de décryptage :** déverrouille les conteneurs, les portes et autres serrures.



### Armure NBC

- Chaque élément d'armure NBC augmente la résistance aux dégâts énergétiques, toxiques, incendiaires et cryogéniques.



### Fusil oxydoréducteur

- Augmente les dégâts infligés par les fusils oxydoréducteurs.
- Augmente la quantité de santé volée aux cibles.



### Décrypteur

- Permet au Technicien d'ouvrir des coffres ou des portes à verrouillage électronique.
- Un entraînement complémentaire est nécessaire pour les verrouillages complexes.





## Niveau de carrière III (Niveau 15)

Au niveau 15, les carrières se subdivisent à nouveau avec l'apparition des classes de troisième niveau.

Il y a des instructeurs de troisième niveau de carrière à différents endroits, mais vous vous trouverez sûrement à cette occasion dans la Vallée de Concordia. Nous encourageons les soldats à se rendre dans la base de Foréas pour acheter du nouveau matériel, s'entraîner et se détendre.

### COMMANDO

Les Commandos sont de la branche des Combattants. Ils sont formés aux techniques de combat les plus agressives et utilisent des missiles et des roquettes pour attaquer des groupes ennemis entiers. Ces armes associées aux puissantes armures Graviton en font les éléments de base des troupes de siège de l'AFS. Au niveau de carrière quatre, ils peuvent devenir Grenadiers et renforcer leurs attaques à zone d'effet, ou Sentinelles et développer leurs techniques défensives.



#### Lanceurs

- Améliore le bonus de dégâts des lance-missiles et lance-roquettes.
- Un entraînement complémentaire permet de réduire le temps de rechargement des lance-missiles, et les chances d'étourdir la cible au lance-roquettes.
- Les lance-missiles infligent d'énormes dégâts, mais ont une faible cadence de tir. Les lance-roquettes sont parfaits pour attaquer des groupes de moindre importance.

#### Projection de force



- Le Commando utilise des Logos pour infliger des dégâts directs à des cibles uniques.
- Consomme de l'adrénaline et de l'énergie.
- Effet instantané, avec un effet secondaire possible.



#### Armure Graviton

- Chaque élément d'armure Graviton augmente les chances du Commando de résister aux effets de projection et d'étourdissement.



#### Ruée sauvage



- Charge un ennemi en lui infligeant des dégâts importants, permet de venir au contact.
- Les rangs supérieurs augmentent la distance à laquelle la Ruée sauvage peut être exécutée.



#### Fléau



- Similaire au Shrapnel en termes de dégâts et de zone d'effet.
- Ne consomme pas de ferraille, mais coûte plus cher en termes d'énergie.



## ECLAIREUR

Bien que les Eclaireurs partagent avec les Commandos l'entraînement de Combattant et la capacité d'affronter directement l'ennemi, ils privilégient la reconnaissance et l'élimination de cibles uniques. Pour faciliter cette tâche, les Eclaireurs s'équipent d'armures plus légères et plus discrètes. Ils apprennent aussi à se servir de lance-filets pour immobiliser des ennemis uniques. Au niveau de carrière quatre, l'Eclaireur améliore encore sa capacité à abattre une cible, soit à courte portée (et devient ainsi Espion), soit à distance (et devient ainsi Tireur d'élite).



### Renforts



- Utilise le réseau de balises pour appeler des troupes de soutien de l'AFS.
- Différents types d'entraînements permettent d'appeler des alliés variés, Médecins, Grenadiers ou Soldats équipés de mitrailleuses.



### Champ de polarité



- L'Eclaireur peut, à grand renfort d'énergie, annuler la résistance de la cible contre un type de dégâts donné.
- Un entraînement avancé offre à l'Eclaireur un large choix de types de dégâts pour cette compétence (soniques, laser, cryogéniques, énergétiques, ou physiques).



### Bombardement intensif



- Une pluie d'explosifs s'abat sur la zone visée et inflige des dégâts importants multiples.
- Ce déploiement de force coûte très cher en énergie, et nécessite des micromécas à usage militaire.



### Armure furtive

- Réduit la distance à laquelle l'ennemi détecte l'Eclaireur. Chaque élément d'armure furtive, ainsi qu'un entraînement complémentaire, permet d'augmenter cet effet.



### Lance-filets

- Le lance-filets immobilise une cible unique tout en lui infligeant des dégâts immédiats et prolongés.
- Augmente les dégâts infligés par les lance-filets.

## SAPEUR

Les Sapeurs utilisent des aptitudes Logos et des machines pour optimiser le combat indirect. Ils disposent de nombreuses attaques à zone d'effet, et les frappes rapides sont facilitées par leurs armures Nanotech. Les Sapeurs sont nettement plus offensifs que les Bio-techniciens, mais ils comptent davantage sur leurs aptitudes Logos que les Commandos ou les Eclaireurs, et leur consommation d'énergie est élevée. Au quatrième niveau de carrière, les Sapeurs optimisent leurs frappes à zone d'effet en tant qu'Artificiers, ou deviennent Ingénieurs et se spécialisent dans les machines tout en conservant un potentiel offensif.



### Piratage



- Perturbe les unités mécaniques ennemies et les fait attaquer leurs alliés pendant une période donnée.
- L'entraînement augmente la durée et la portée de l'effet.



### Mines Crabe



- Déploie plusieurs mines indépendantes qui cherchent une cible et explosent.
- Cette aptitude consomme peu d'énergie, mais l'utilisation des mines nécessite des micromécas à usage militaire.
- Un entraînement spécialisé permet de définir le type de dégâts infligé par ces mines (physiques, incendiaires, énergétiques, soniques ou laser).



### Extension de bouclier

- L'extension de bouclier applique à tout le groupe de soldats la protection dont bénéficie la cible.
- Consomme de l'énergie et des micromécas à usage civil.
- L'entraînement avancé augmente l'étendue des dégâts amortis par cette protection.



### Armure Nanotech

- Augmente considérablement la régénération d'énergie.
- Un entraînement avancé améliore cet effet (pour chaque élément d'armure Nanotech).



### Fusil polarisant

- Le fusil polarisant inflige des dégâts importants à une cible unique, surchauffe rapidement, et nécessite une grande maîtrise pour être utilisé de manière optimale.
- Augmente les dégâts infligés par les fusils polarisants.



## BIO-TECHNICIEN

Le Bio-technicien est issu de la branche des Techniciens. Ces soldats sont des spécialistes de la survie. Ils peuvent soigner ou améliorer la régénération de santé de tout un groupe, et représentent ainsi un atout pour les grandes équipes. Au quatrième niveau de carrière, le Bio-technicien peut atteindre le sommet de la carrière médicale en devenant Médecin. S'il choisit la carrière d'Exobiologiste, il bénéficiera d'aptitudes de soutien lourdes et de quelques options d'attaque supplémentaires.



### Effroi



- Plonge les ennemis à proximité dans dix secondes de chaos et de terreur.
- L'entraînement avancé augmente la portée de l'effet.



### Souffle de vie



- Après une courte période de préparation, soigne le Bio-technicien et tous les membres du groupe à proximité.
- Bien que chère en énergie, cette aptitude régénère une grande part de santé et est particulièrement efficace dans les groupes importants.



### Armure symbiotique

- S'entraîner avec cette armure augmente le taux de régénération de santé du Bio-technicien et des membres du groupe à proximité.



### Injecteurs

- Augmente les dégâts infligés par les armes à injection.
- L'entraînement avancé ajoute la capacité de contourner l'armure de l'ennemi avec ce type d'armes.
- Les armes à injection infligent des types de dégâts spécifiques. Les plus fréquentes sont les armes toxiques, mais les modèles électromagnétiques et incendiaires sont nettement plus efficaces.

### Bioamélioration

- Améliore le Corps, l'Intellect, la Volonté et la Santé en fonction du niveau d'entraînement.
- Nécessite de l'énergie et des micromécas à usage médical.





## Niveau de carrière IV (Niveau 30)

Les troupes d'élite atteignent, au niveau 30, le quatrième niveau de carrière. Seuls les soldats de ce niveau sont entraînés par nos meilleurs instructeurs. Le taux d'échec lors de ces certifications techniques est neuf fois supérieur à celui des programmes de niveau de carrière un et deux. Les carrières de quatrième niveau sont : Grenadier, Sentinelle, Tireur d'élite, Espion, Exobiologiste, Médecin, Artificier et Ingénieur.

Si vous atteignez ce niveau prestigieux, rendez-vous dans une grande base de l'AFS. Des instructeurs vous y formeront et vous y trouverez le matériel nécessaire.

### GRENADIER

Le Grenadier est l'unité offensive la plus agressive de la branche des Combattants. Les soldats de l'AFS ayant suivi l'entraînement de Grenadier utilisent de nombreuses armes lourdes, dont le puissant fusil disperser qui ravage les rangs de l'Engeance. Une armure lourde et une santé de fer sont essentielles aux Grenadiers.



#### Onde de choc



- Projette à terre tous les ennemis dans un vaste rayon ; inflige des dégâts modérés.
- Consomme la totalité de l'adrénaline.



#### Sacrifice



- Augmente considérablement les dégâts infligés par le Grenadier en puisant dans sa santé.
- Cette aptitude se prolonge jusqu'à ce que le Grenadier l'interrompe ou meure. Lorsque le Sacrifice est activé, le Grenadier ne peut plus régénérer sa santé de quelque façon que ce soit.



#### Bombes à fragmentation



- Produit de nombreuses bombes qui s'abattent sur tout le champ de bataille.
- L'entraînement avancé augmente le nombre de bombes.
- Cette aptitude consomme beaucoup d'énergie et le Grenadier doit disposer de microméca à usage civil.



#### Frappe tectonique



- Crée une onde de choc à courte portée devant le Grenadier.
- Les dégâts augmentent avec l'entraînement.
- Coût en énergie élevé ; nécessite des microméca à usage militaire.



#### Armes propulsives

- Augmente les dégâts infligés par les armes propulsives.
- L'entraînement avancé accélère le refroidissement de ces armes.
- Les armes propulsives coûtent cher à utiliser, infligent à courte portée des dégâts incroyables et peuvent toucher simultanément de nombreux ennemis.





## SENTINELLE

Les Sentinelles apprennent à soutenir et protéger des équipes entières. Elles forment ainsi l'épine dorsale des grandes équipes. L'association de quelques Médecins, d'une Sentinelle et de plusieurs unités d'attaque est redoutable dans la plupart des situations.



**Onde de résilience**



- Protège la Sentinelle et tous les membres du groupe durant une minute, sauf si un des boucliers franchit un seuil de dégâts défini.
- Consomme la totalité de l'adrénaline.



**Refllet**



- Consomme très peu d'énergie et dresse un bouclier réfléchissant autour de la cible (la Sentinelle elle-même ou un membre du groupe).
- Ces boucliers peuvent bloquer un type spécifique de dégâts, en fonction de l'entraînement de la Sentinelle (laser, soniques, physiques, énergétiques ou incendiaires).



**Vortex**



- Attire les ennemis environnants vers la Sentinelle.
- Cet effet concentre l'attention de l'ennemi sur la Sentinelle, dégageant ainsi les autres membres du groupe.
- Les entraînements complémentaires augmentent le rayon d'action du Vortex.



**Conversion**



- Cette aptitude complexe permet à la Sentinelle de soigner ses compagnons en puisant dans sa propre santé. Chaque attaque qui frappe la Sentinelle inflige des dégâts croissants, mais soigne les alliés à proximité.
- Un entraînement supplémentaire augmente l'effet de soins et le rayon d'action de l'aptitude.



**Bâton**

- Augmente les dégâts infligés par les bâtons.
- Les bâtons sont des armes de contact lentes infligeant à une cible unique des dégâts modérés à élevés.
- Les bâtons peuvent aussi lancer des attaques à distance.

**L'AVANTAGE AVEC LES BÂTONS C'EST QU'ILS NE NÉCESSITENT PAS DE MUNITIONS.**

## TIREUR D'ÉLITE

Le Tireur d'élite est une évolution de l'Eclaireur. Son entraînement est basé sur l'attaque à distance. Il est rare que les Tireurs d'élite infligent autant de dégâts que les Espions, mais en évitant tout contact direct avec l'ennemi, ils augmentent leurs chances de survie. De plus, le Tireur d'élite apprend certaines aptitudes de soutien de groupe, augmentant les chances de ses alliés de porter un coup critique ou réduisant les dégâts et les chances de survie de l'ennemi.



### Onde critique

- Augmente de 400 % les chances du Tireur d'élite et des autres membres du groupe de porter un coup critique ; l'effet dure une minute.
- Consomme la totalité de l'adrénaline.



### Marquage de cible

- Utilisé contre des cibles puissantes pour saper ses techniques de défense et de survie. Le Marquage est doublement efficace au sein d'un groupe.
- Il limite la protection du terrain, augmente le temps de visée et peut même ralentir les déplacements et la régénération de l'armure de la cible.
- Coût en énergie modéré ; dure 15 secondes.



### Munitions spécialisées

- Intègre un Logos spécial à chaque coup tiré, qui ajoute un deuxième type de dégâts aux munitions du Tireur d'élite.
- L'entraînement avancé augmente les types de dégâts disponibles (physiques, électromagnétiques, soniques, énergétiques et laser).
- L'effet ne dure que 20 secondes et le coût en énergie est assez élevé.



### Tir précis

- Permet au Tireur d'élite d'effectuer un tir précis sur ses ennemis ; l'attaque doit être lancée dans les 20 secondes après activation.
- Les effets possibles sont une perte de vitesse d'attaque pour l'ennemi, des dégâts prolongés ou le doublement des dégâts du tir.
- Le coût est très faible, ce qui permet un usage fréquent de cette aptitude.



### Fusils magnétiques



- Augmente les dégâts infligés par les armes magnétiques.
- L'entraînement avancé permet d'améliorer la force de pénétration de ces armes.
- Les armes magnétiques ont une longue portée ; leurs propriétés sont similaires à celles des fusils et des pistolets.





## ESPION

Les Espions font appel à leurs compétences d'Eclairer pour se faufiler derrière les lignes ennemies. Ils se jettent par surprise sur leurs cibles et les frappent avec des épées de haute technologie. Peu de soldats de l'AFS se montrent aussi efficaces que les Espions face à des cibles uniques. Les Espions sont souvent intégrés à des groupes pour leur potentiel destructeur.



### Onde dissimulatrice

-  Augmente la furtivité de l'Espion et des alliés à proximité pendant une minute.
-  Consomme la totalité de l'adrénaline.




### Flash

-  Aveugle les ennemis dans un rayon défini.
-  La zone d'effet et la durée augmentent avec l'entraînement.



### Traîtrise

-  Fait passer la cible pour un traître aux yeux de ses alliés ; la cible risque de subir des tirs amis.
-  Certains ennemis sont immunisés contre cet effet.

### Epée

-  Augmente les dégâts infligés par les attaques de mêlée des épées.
-  L'entraînement avancé ajoute un multiplicateur de dégâts aux attaques portées dans le dos de l'adversaire (jusqu'à x3).
-  Les épées infligent des dégâts considérables à des cibles uniques.



### Polymorphie

-  L'Espion peut prendre diverses apparences en fonction de son niveau d'entraînement.
-  L'Espion peut alors pendant un temps limité reconnaître les positions ennemies sans être attaqué.



## ARTIFICIER

L'arsenal de l'Artificier est assez vaste pour affronter n'importe quelle unité de l'Engeance. Les vastes champs de bataille conviennent parfaitement à ces soldats dont les tactiques de combat comportent souvent un temps de préparation et une prise de risque. L'Artificier peut regrouper les unités ennemies avant de les faire exploser, mais cela implique beaucoup d'entraînement et de précision.


### Onde explosive

-  Inflige de lourds dégâts énergétiques sur une zone importante, et projette les ennemis au sol.
-  Consomme la totalité de l'adrénaline.

### Nanoexplosifs

-  Couvre une cible unique de nanoexplosifs ; ils infligent alors des dégâts supplémentaires chaque fois que la cible est touchée.
-  Consomme beaucoup d'énergie et des micromécas bruts.

### Puits de gravité

-  Déploie une bombe qui, si elle explose avant d'être détruite, attire les ennemis près d'elle.
-  Nécessite l'emploi de micromécas à usage militaire.



### Autodestruction



- Une fois l'autodestruction activée, l'Artificier court au milieu d'un groupe d'ennemis, explose (subissant aussi des dégâts), et est téléporté sur sa position initiale.
- L'explosion a une zone d'effet supérieure à la plupart des attaques de groupe de l'AFS.
- Consommation d'énergie importante ; nécessite des micromécas à usage militaire.



### Fission contrôlée



- Provoque au bout de dix secondes une explosion qui inflige des dégâts énormes à tout ce qui se trouve dans la vaste zone d'effet (extrêmement puissant).
- Ne nécessite que peu d'énergie et des micromécas bruts.

## INGÉNIEUR

L'Ingénieur diffère de son homologue Artificier en déployant des machines qui infligent à sa place une partie de ses dégâts. Ce mode opératoire permet d'affronter avec efficacité des cibles variées ou des petits groupes, mais est beaucoup moins pertinent face à des groupes d'ennemis importants.



### Onde protectrice



- Soutient les alliés à proximité en améliorant pendant une minute le rechargement de leur armure et leur résistance aux dégâts.
- Consomme la totalité de l'adrénaline.



### Tourelle



- Déploie une tourelle qui tire sur toutes les cibles avoisinantes ; les cibles peuvent attaquer et détruire la tourelle.
- L'entraînement avancé permet de créer des tourelles variées utilisant différents types d'attaques (physiques, soniques, électromagnétiques, lasers, toxiques).



### Téléporteur



- Crée une balise temporaire sur le champ de bataille.
- Nécessite des micromécas à usage civil.



### Piège



- Ces engins imitent le déploiement d'une tourelle, mais sont conçus pour exploser violemment lorsqu'on les attaque.
- Les types de dégâts infligés varient selon le modèle de tourelle imité.

### Construction de robot

- Construit des robots ayant différentes fonctions sur le champ de bataille.
- Ces robots ont une courte durée de vie.
- L'entraînement avancé donne accès à différents types de robots.
- Nécessite de l'énergie et des micromécas à usage militaire.







## MÉDECIN

Les Médecins sont des techniciens qui soutiennent le groupe. Ces officiers infatigables sont toujours prêts à soigner et à renouveler l'énergie de leurs compagnons. Plus le groupe est important, plus le Médecin devient puissant. Ce sont probablement les soldats les moins aptes à agir seuls.



**Onde régénératrice**

- Augmente massivement la régénération de santé et d'énergie de tous les membres du groupe pendant une minute.
- Consomme la totalité de l'adrénaline.



**Résurrection**

- Redonne vie à un allié tué ; la cible retrouve un haut niveau de santé.
- Nécessite énormément d'énergie et des produits pharmaceutiques.



**Démence**

- Tente de désorienter une cible et de l'encourager à attaquer ses compagnons.



### Résilience



- Offre au Médecin ou à l'un de ses alliés une immunité de 30 secondes à un certain type de dégâts (toxiques, soniques, cryogéniques, électriques ou physiques).



### Vampirisme



- Blesse une cible tout en augmentant la santé et l'énergie des alliés du Médecin.



## EXOBIOLISTE

L'Exobiologiste étend ses compétences de Bio-technicien sur un nouveau domaine d'études. Plutôt que de développer ses aptitudes de soutien de groupe, il retourne ses ennemis contre eux-mêmes. Aucune autre unité de l'AFS ne dispose d'autant de moyens pour créer ses propres alliés. L'Exobiologiste peut invoquer des assistants, créer des alliés à partir des cadavres ennemis ou même s'auto-cloner.



### Onde réanimatrice



- Réanime pour une minute tous les cadavres ennemis à proximité.
- Consomme la totalité de l'adrénaline.



### Clonage



- Créé un clone temporaire de l'Exobiologiste, capable de se battre.



### Immolation de cadavre



- Fait exploser le cadavre d'un ennemi en infligeant des dégâts importants aux ennemis proches.
- Nécessite une quantité importante d'énergie et des produits pharmaceutiques.



### Hortimonculus



- Créé une plante médicinale fixe qui offre aussi un bonus de résistance à différents types de dégâts.
- Un cadavre biologique doit être visé et la santé de l'Hortimonculus est proportionnelle à la santé maximale de ce cadavre.
- Consomme des produits pharmaceutiques.
- Le type de dégâts donnant lieu au bonus de résistance dépend des résistances du corps de l'hôte.



### Réanimation



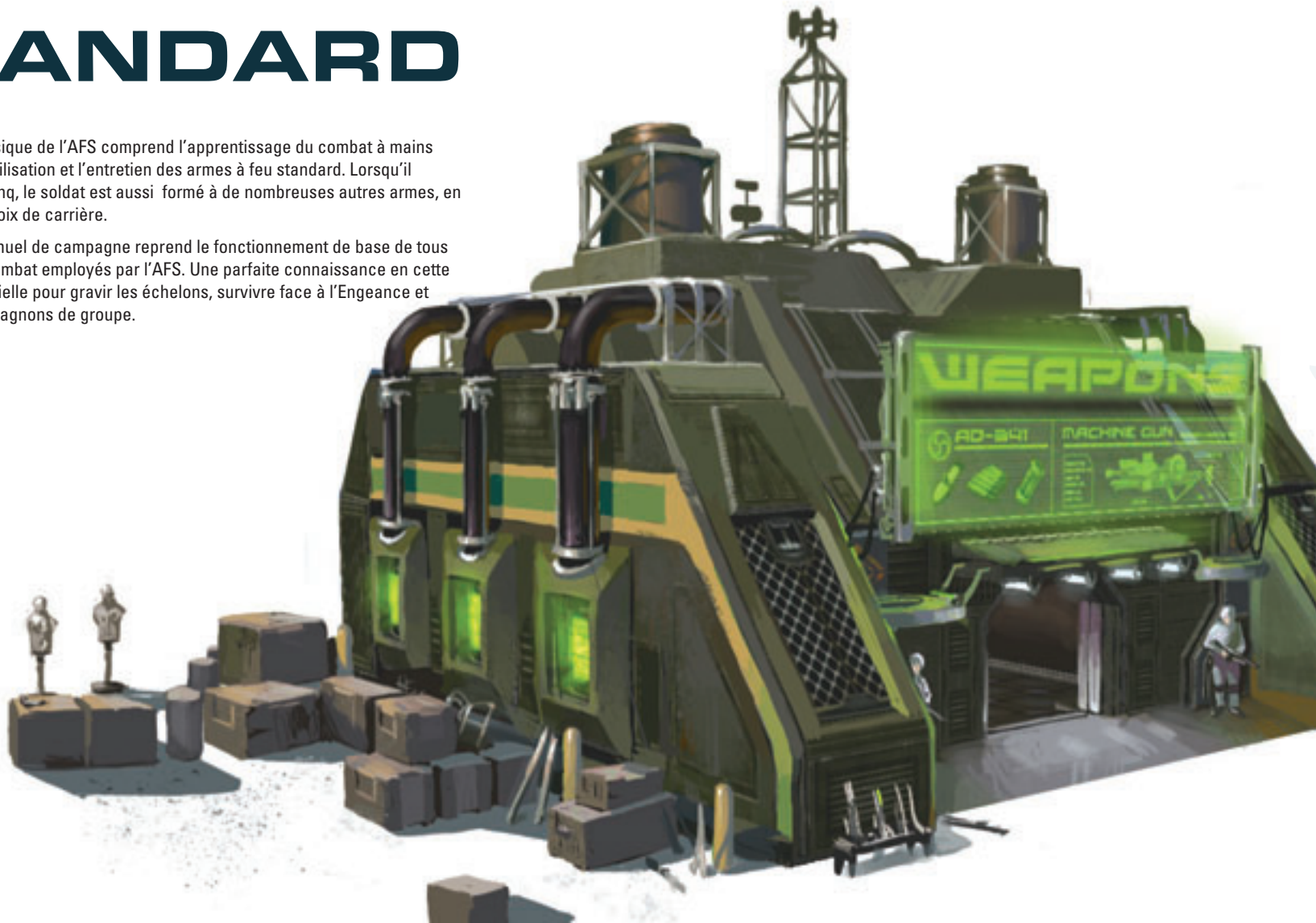
- Transforme un cadavre en allié temporaire.
- Nécessite beaucoup d'énergie et des micromécas à usage médical.



# ARMES ET ÉQUIPEMENTS STANDARD

L'entraînement basique de l'AFS comprend l'apprentissage du combat à mains nues, ainsi que l'utilisation et l'entretien des armes à feu standard. Lorsqu'il atteint le niveau cinq, le soldat est aussi formé à de nombreuses autres armes, en fonction de ses choix de carrière.

Ce chapitre du manuel de campagne reprend le fonctionnement de base de tous les matériels de combat employés par l'AFS. Une parfaite connaissance en cette matière est essentielle pour gravir les échelons, survivre face à l'Engence et protéger vos compagnons de groupe.





## Combat rapproché et à mains nues

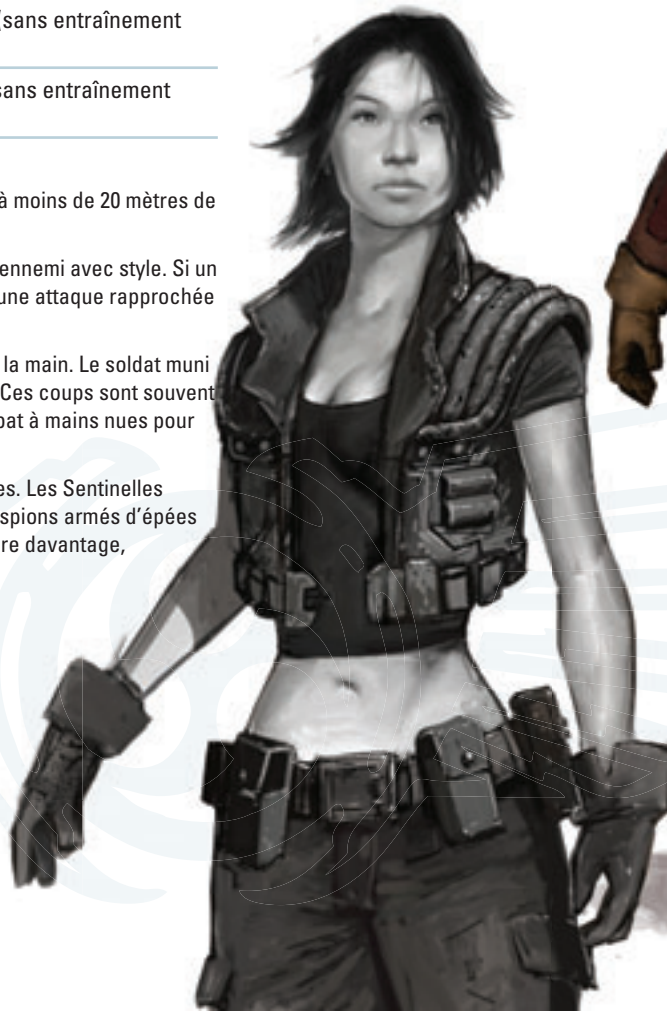
Le combat à mains nues et les attaques rapprochées sont souvent un dernier recours. Il s'agit d'assommer un ennemi alors qu'on n'a plus de munitions ou que l'arme est enrayée. Les soldats n'étant pas formés au combat rapproché doivent éviter autant que possible ce genre de situation. Utilisez plutôt des armes à courte portée pour abattre les ennemis qui viennent à moins de 20 mètres de votre position.

Cependant, les coups critiques offrent souvent l'occasion d'achever un ennemi avec style. Si un crâne rouge apparaît au-dessus de la tête d'un ennemi, achevez-le par une attaque rapprochée pour obtenir un bonus d'expérience.

Les attaques rapprochées peuvent être exécutées avec ou sans arme à la main. Le soldat muni d'une arme la brandit pour frapper son adversaire de toutes ses forces. Ces coups sont souvent lents à exécuter et nécessitent un entraînement spécialisé dans le combat à mains nues pour être vraiment efficaces.

Mais un soldat entraîné peut porter des attaques rapprochées puissantes. Les Sentinelles munies de bâtons et entraînées au combat à mains nues, ainsi que les Espions armés d'épées, sont capables de réels prodiges en combat rapproché. Pour en apprendre davantage, consultez les chapitres concernant les bâtons et les épées.

Restrictions de classe	Aucune
Portée	Contact
Dégâts	Très faibles (sans entraînement spécialisé)
Efficacité	Très faible (sans entraînement spécialisé)





## Pistolets

Après une certaine distance, la précision des pistolets diminue beaucoup. Ils n'ont pas non plus de zone d'effet pour affronter des groupes entiers. Ils ont néanmoins leur place dans l'arsenal de tout bon soldat.

Ces armes sont légères et faciles à entretenir, elle se rechargent et tirent vite. On peut aisément se mettre à couvert et abattre des cibles à courte portée. Tous les pistolets semi-automatiques de l'AFS ont une cadence de tir rapide, et à courte portée, un ennemi ne tiendra pas longtemps.

Nous encourageons toutes les recrues à s'entraîner aux armes à feu. Pour atteindre le rang cinq de la certification aux armes à feu, le soldat doit être capable de recharger et de tirer en moins d'une seconde.

Restrictions de classe	Aucune
Portée	Variée (moins de 20 mètres pour efficacité optimale)
Dégâts	Modérés
Efficacité	Utile contre des cibles uniques, surtout si elles sont faibles ou attaquent par vagues

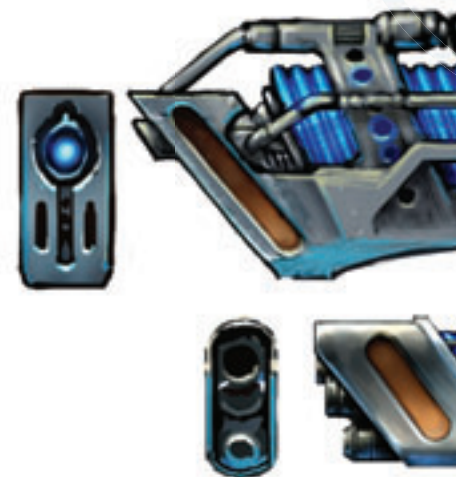


## Fusils

Le fusil offre un taux élevé de coups critiques au soldat bien entraîné et cette arme inflige des dégâts importants.

Pour une utilisation optimale du fusil, le soldat doit tirer à longue portée (minimum 40 mètres) et s'accroupir pour raccourcir au minimum le temps d'alignement. Il ne doit ouvrir le feu qu'une fois sa cible parfaitement alignée. Il doit relâcher après chaque tir pour obtenir de chaque balle l'impact maximum. Il doit constamment rester accroupi. Un soldat entraîné aux Logos utilisera ses aptitudes pour étourdir sa cible. Si la cible se rapproche, le soldat passe à une arme de courte ou moyenne portée. N'utilisez pas le fusil à courte portée. Sa faible cadence de tir vous rendrait vulnérable aux attaques rapprochées. Préférez-lui plutôt le pistolet pour ses dégâts répétés et croissants.

Restrictions de classe	Aucune
Portée	Variée (40 à 50 mètres pour efficacité optimale)
Dégâts	Moyens
Efficacité	Arme de précision moyenne







## Fusils à pompe

Le fusil à pompe est le modèle de base des armes à zone d'effet. Un entraînement complémentaire aux armes à feu permet au soldat de projeter ses cibles à chaque tir, repoussant ainsi l'ennemi et l'empêchant de venir au contact.

Cette arme efficace ne sera délaissée que par des soldats entraînés à des armes à zone d'effet plus sophistiquées, comme le lance-roquettes, le lance-missiles ou les armes propulsives.

Bien que totalement inefficace à moyenne et longue portée, le fusil à pompe est dévastateur à moins de 20 mètres, contre des cibles isolées ou groupées. Si vous repérez un groupe compact d'ennemis, prenez votre fusil à pompe et foncez vous mettre à portée de tir, en courant si nécessaire. Complétez vos attaques au fusil à pompe par des frappes Logos à zone d'effet.

Notez qu'il est inutile d'aligner une cible avec un fusil à pompe. C'est pourquoi cette arme inflige davantage de dégâts lors d'un tir en mouvement que les pistolets, fusils, ou autre arme de poing. Néanmoins, chaque tir de fusil à pompe consomme trois munitions.

Restrictions de classe	Aucune
Portée	Moins de 20 mètres, zone d'effet
Dégâts	Elevés
Efficacité	Très bonne face à des ennemis groupés



## Mitrailleuses

S'il est vrai que les mitrailleuses surchauffent rapidement et consomment les munitions à une très grande vitesse, elles n'en offrent pas moins des avantages substantiels. Face à un ennemi disposant d'une armure lourde ou d'une santé abondante, une arme puissante à la cadence de tir élevée est un atout.

Les mitrailleuses infligeant des dégâts électromagnétiques sont assez efficaces contre les Tripodes, Prédateurs et autres armes de siège lourdes de l'Engeance. Face à ces cibles, le temps perdu à venir à portée et à cadrer le tir est compensé par le tir soutenu sans rechargement.

Restrictions de classe	Combattants
Portée	Environ 20 mètres (pour dégâts optimaux)
Dégâts	Elevés
Efficacité	Importante face à des cibles lourdes, mais consomme de grandes quantités de munitions







## Fusil oxydoréducteur

A chaque coup porté, le fusil oxydoréducteur blesse la cible tout en restaurant la santé du tireur. Cette arme étonnante convient très bien aux Médecins et aux Techniciens.

L'intérêt double du fusil oxydoréducteur (blesser l'ennemi et soigner le tireur) est particulièrement adapté aux situations de combats intenses, le soldat n'ayant plus à se préoccuper de sa santé. Il peut dès lors se concentrer davantage sur le combat et moins sur ses techniques et son matériel de soins.

Restrictions de classe	Techniciens
Portée	Longue
Dégâts	Moyens
Efficacité	Blesse la cible et soigne le tireur. Utile quand son utilisateur est blessé.



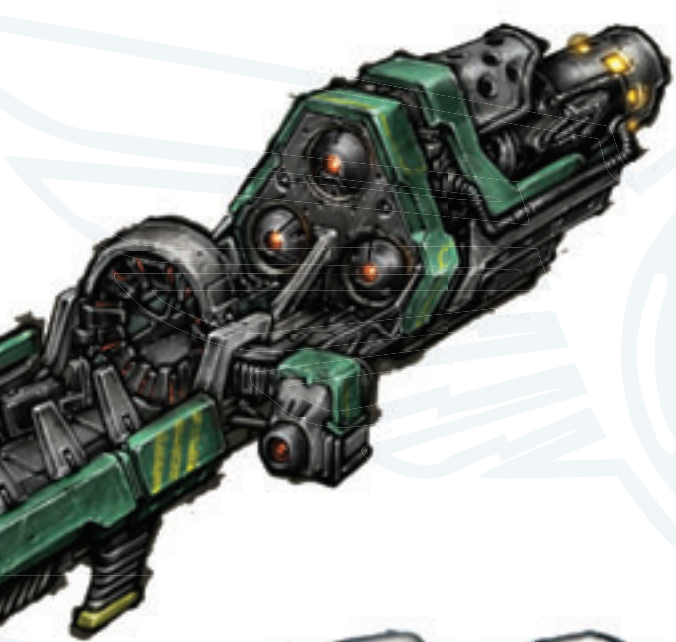
## Lance-missiles

Les Commandos apprécient d'être entraînés à manipuler les lance-missiles. Ces armes lourdes peuvent tailler en pièces des groupes d'ennemis. Les Commandos pulvérisent fréquemment des Bipodes, des Tripodes, des Faucheurs et autres cibles importantes de l'Engeance. Cette tâche est encore plus facile pour les soldats Réceptifs Logos qui peuvent associer la Rage et les attaques au missile pour détruire leurs cibles.

L'inconvénient du lance-missiles est qu'un groupe d'ennemis rapide peut encercler et massacrer le Commando. En effet, le lance-missiles est lent à recharger. De plus, si le missile explose trop près, les retombées blessent le commando. Faites donc bien attention à n'utiliser ces armes que lorsque les conditions s'y prêtent.

Restrictions de classe	Commandos
Portée	60 mètres
Dégâts	Enormes
Efficacité	Très élevée face à des groupes ou des individus très résistants







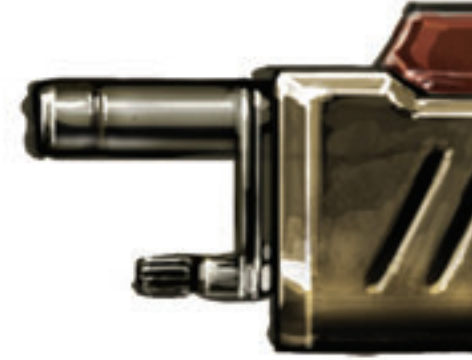


## Lance-roquettes/missiles

L'entraînement au lance-missiles inclut aussi l'utilisation de lance-roquettes. Bien que ces armes aient une portée inférieure et infligent beaucoup moins de dégâts, elles sont plus efficaces contre les ennemis plus faibles ou groupés. Le rechargement est plus rapide et moins fréquent : huit tirs avant de recharger. Ainsi, il est possible, en un temps limité, de toucher davantage de cibles différentes.

Utilisez ces armes pour éliminer les groupes de Thrax, et réservez le lance-missiles aux cibles plus importantes.

Restrictions de classe	Commandos
Portée	40 mètres
Dégâts	Très élevés
Efficacité	Très élevée pour le combat à zone d'effet contre des groupes d'ennemis



## Lance-filets

Ces armes sont utilisées par les Eclaireurs. Bien qu'à cible unique, le lance-filets a l'avantage d'immobiliser un ennemi dangereux tout en le blessant. Les cibles rapides attaquant au contact peuvent ainsi être éliminées sans risques. Face à des groupes d'ennemis, l'arme n'est plus aussi efficace.

L'attaque initiale du lance-filets inflige des dégâts modérés. Mais le champ créé par l'arme fait subir à la cible des dégâts répétés.

Restrictions de classe	Eclaireurs
Portée	40 mètres
Dégâts	Elevés
Efficacité	Fiable face à des cibles uniques, surtout contre des adversaires se battant au contact







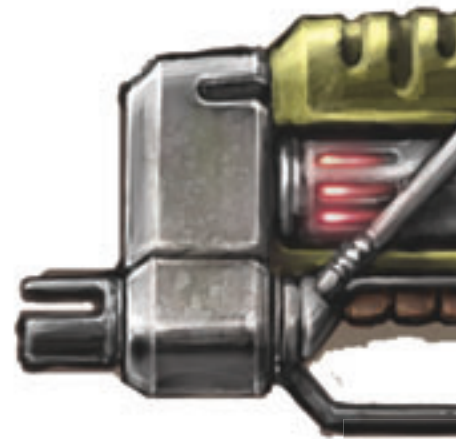
## Fusils polarisants

Le fusil polarisant est comparable à une mitrailleuse par sa cadence de tir élevée et sa consommation importante de munitions. C'est par nature une arme mono-cible, mais elle inflige des dégâts appréciables une fois que le Sapeur s'est habitué à sa portée et à son utilisation.

Avant d'ouvrir le feu, accroupissez-vous et alignez la cible. Une fois que l'ennemi a perdu la moitié de sa santé, relâchez la gâchette et laissez l'arme équilibrer le flot d'énergie. Cela permet d'infliger des dégâts considérables, et souvent de tuer net la cible. Travaillez votre timing pour améliorer l'efficacité de l'arme.

Cette arme chauffe rapidement. Les experts de l'AFS conseillent aux Sapeurs de porter deux armes et d'en alterner l'utilisation pour leur permettre de refroidir.

Restrictions de classe	Sapeur
Portée	40 mètres
Dégâts	Elevés
Efficacité	Difficile à maîtriser et assez cher, mais inflige des dégâts importants dans des conditions idéales

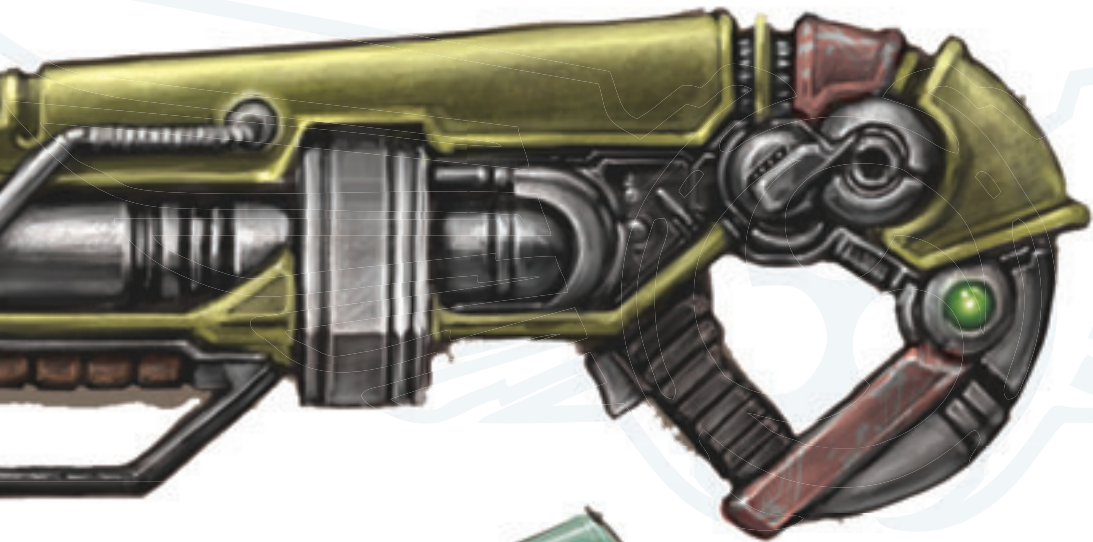


## Injecteurs

De nombreux injecteurs lancent des attaques toxiques. Les autres modèles sont rares mais très recherchés. Les Bio-techniciens utilisent les injecteurs pour contourner l'armure des cibles biologiques et leur infliger des dégâts directs. C'est pourquoi les injecteurs non toxiques sont si demandés : leur capacité à contourner les armures est extrêmement appréciable avec ces modèles plus puissants.

Attention au type de munitions des injecteurs. Chaque modèle utilise des munitions différentes. Quel que soit le modèle, la cadence de tir élevée de cette arme coûte assez cher en munitions.

Restrictions de classe	Bio-techniciens
Portée	20 mètres
Dégâts	Faible
Efficacité	Contourne les armures ennemies, mortel contre de nombreuses cibles biologiques





## Fusils disperseurs

Peu d'armes rivalisent avec les fusils disperseurs en termes de puissance de feu et d'efficacité. Le modèle le plus courant est le lance-flammes, mais il existe des versions cryogéniques et toxiques. Avec cette arme, le Grenadier peut courir jusqu'à un groupe compact d'ennemis et l'anéantir. L'attaque est si brutale que seuls les ennemis se trouvant hors de son rayon d'action peuvent réagir.

Restrictions de classe	Grenadiers
Portée	20 mètres, en cône
Dégâts	Extrêmes
Efficacité	Inégalée pour éliminer des groupes d'ennemis à courte portée

Les fusils disperseurs ont une portée maximale de 20 mètres. Par conséquent, tout tir prématuré est totalement inefficace. Une course rapide à couvert est souvent la meilleure approche. Dès que les cibles sont à portée, ouvrez le feu et détruisez le groupe ennemi avant de préparer votre attaque suivante.

Les fusils disperseurs chauffent vite, mais de courtes rafales limitent le problème. De plus, les attaques courtes ne sont pas moins efficaces que les tirs prolongés. Elles ont aussi l'avantage d'économiser les munitions.



## Bâtons

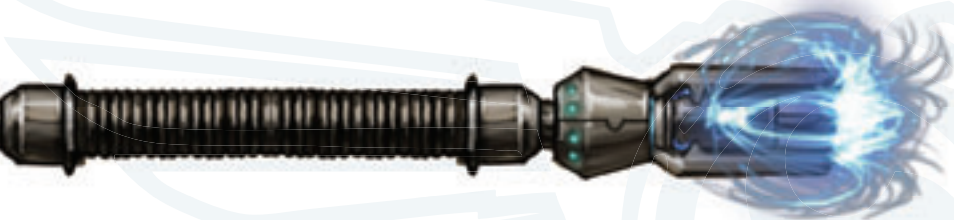
Les bâtons sont utilisés pour le combat rapproché ou pour lancer des attaques à courte portée. Ils infligent des dégâts importants, et peuvent rapidement venir à bout d'un ennemi. Les Sentinelles, souvent attachées à leur apparence, apprécient la valeur esthétique des bâtons.

Un des avantages non négligeables des bâtons est qu'ils ne consomment pas de munitions. En combat rapproché, ils sont beaucoup plus efficaces que les techniques de combat à mains nues.

Restrictions de classe	Sentinelles
Portée	Contact ou 20 mètres
Dégâts	Modérés
Efficacité	Convient pour tuer des cibles uniques

**VOUS POUVEZ ACHEVER UN ENNEMI EN FUITE GRÂCE AUX ATTAQUES À DISTANCE DES BÂTONS.**







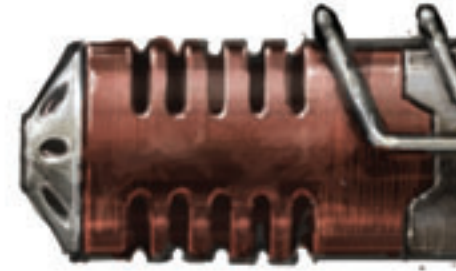
## Fusils magnétiques

Les fusils magnétiques coûtent plus cher à utiliser que les pistolets classiques, mais ont une portée supérieure. Cela donne au Tireur d'élite davantage de latitude pour éliminer rapidement une cible sans combattre tout un groupe d'ennemis.

A moins de 20 mètres de distance, il est préférable d'utiliser d'autres armes. Les mitrailleuses, les fusils à pompe et même les pistolets sont supérieurs pour le combat à courte portée.

Le pistolet magnétique est une arme de portée intermédiaire entre le fusil et les armes de courte portée. Le fusil magnétique permet au Tireur d'élite de remplir sa fonction à longue distance.

Restrictions de classe	Tireurs d'élite
Portée	<b>Pistolet</b> : 30 mètres <b>Fusil</b> : 70 mètres
Dégâts	Faibles
Efficacité	<b>Pistolet</b> : efficace à moyenne portée contre des cibles isolées <b>Fusil</b> : efficace à longue portée contre des cibles isolées



## Epées

L'épée est une arme souvent négligée dans la guerre moderne, car elle paraît archaïque. Pourtant, les progrès technologiques ont permis de créer des épées capables de transpercer de nombreuses armures, des obstacles naturels, etc. La maîtrise du combat à l'épée implique un entraînement très poussé, mais les Espions peuvent tous suivre une formation préliminaire au maniement de cette arme.

L'épée est une arme de combat rapproché : l'attaque s'effectue à moins d'un mètre ou deux de la cible. Le port d'une armure furtive est presque obligatoire pour ce genre de manœuvre, et permet souvent de surprendre l'ennemi et de le tuer sans avoir à lutter.

Avec un entraînement avancé, l'Espion peut porter dans le dos de l'ennemi des attaques dévastatrices, infligeant jusqu'à trois fois plus de dégâts que la normale. Pour tirer parti de cet avantage, les Espions s'associent souvent à des compagnons chargés d'attirer l'attention de la cible. Autrement, l'Espion a la possibilité de demander des renforts, comme il a appris à le faire durant sa formation d'Éclaireur. L'arrivée de ces renforts détourne l'attention de la cible et permet à l'Espion de la contourner.

Restrictions de classe	Espions
Portée	Contact
Dégâts	Elevés
Efficacité	Correctement maîtrisée, inflige des dégâts impressionnants contre des cibles isolées





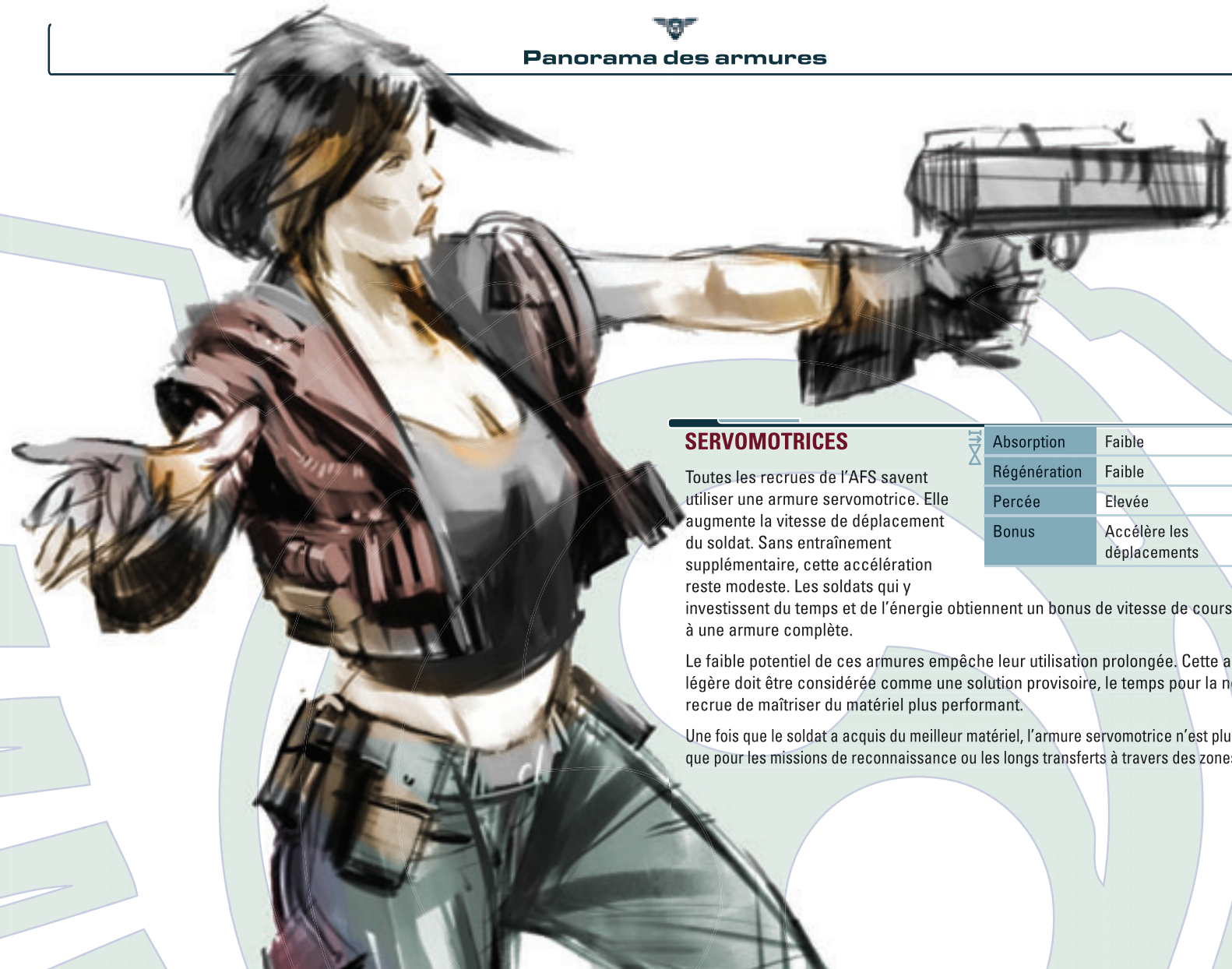
# ARMURES RÉGLEMENTAIRES DE L'AFS

Les compétences, l'entraînement et les armes ne mènent à rien sans une protection efficace. Il y a longtemps que nous disposons d'armures de qualité, mais les récentes avancées technologiques de l'AFS ont mis la barre encore plus haut. Les troupes de l'AFS emploient actuellement sept types d'armures individuelles, et ce chapitre vous les présentera toutes.





## Panorama des armures



### SERVOMOTRICES

Toutes les recrues de l'AFS savent utiliser une armure servomotrice. Elle augmente la vitesse de déplacement du soldat. Sans entraînement supplémentaire, cette accélération reste modeste. Les soldats qui y investissent du temps et de l'énergie obtiennent un bonus de vitesse de course grâce à une armure complète.

Le faible potentiel de ces armures empêche leur utilisation prolongée. Cette armure légère doit être considérée comme une solution provisoire, le temps pour la nouvelle recrue de maîtriser du matériel plus performant.

Une fois que le soldat a acquis du meilleur matériel, l'armure servomotrice n'est plus utilisée que pour les missions de reconnaissance ou les longs transferts à travers des zones sûres.

INX

Absorption	Faible
Régénération	Faible
Percée	Elevée
Bonus	Accélère les déplacements

## RÉFLECTRICES

Absorption	Moyenne
Régénération	Faible
Percée	Elevée
Bonus	Réfléchit un pourcentage de dégâts physiques et soniques

L'armure réfléchrice représente un vrai progrès en termes d'absorption, bien que ses autres caractéristiques soient comparables à celles de l'armure servomotrice. Les soldats qui l'adoptent perdent le bonus de vitesse de l'armure servomotrice, mais y gagnent en protection contre les dégâts physiques et soniques.

Une fois promu au troisième niveau de carrière, beaucoup de soldats changent à nouveau et optent pour une armure plus adaptée à leurs besoins : Graviton ou furtive.





## NBC



Absorption	Faible
Régénération	Moyenne
Percée	Moyenne
Bonus	Résistance aux dégâts électriques, toxiques, du feu et du froid

Les Techniciens portent des armures NBC pour se protéger des risques naturels et des armes non conventionnelles. La NBC est légèrement supérieure à l'armure servomotrice en termes de protection, mais les Combattants, qui utilisent des armures réfléchissantes, ont de meilleures chances de survie.

Beaucoup de Techniciens adoptent cette armure pour leur deuxième niveau de carrière, mais la remplacent ensuite par une armure Nanotech ou Symbiotique. Ces deux dernières sont plus efficaces et offrent des bonus pratiques. Malgré leurs niveaux de résistance corrects, les NBC sont plus adaptées au Kriegspiel qu'aux attaques ennemies ; les troupes de l'AFS emploient davantage ces types de dégâts que l'Engenceance.



## GRAVITON



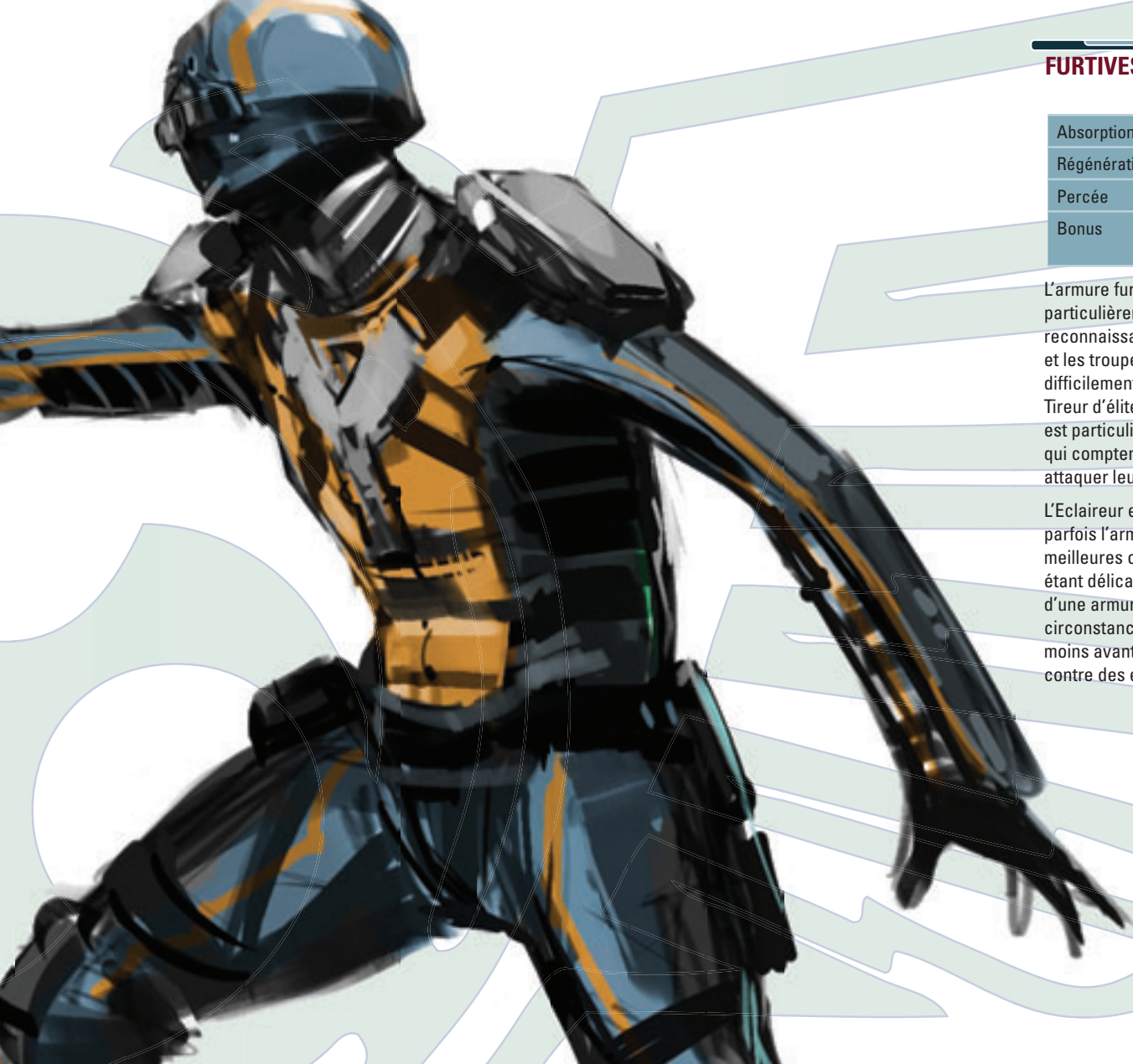
Absorption	Très élevée
Régénération	Faible
Percée	Moyenne
Bonus	Résistance à l'étourdissement et à la projection

L'armure Graviton est composée de matériaux extrêmement résistants. Les Commandos, les Grenadiers et les Sentinelles apprécient particulièrement son apport en termes de capacités de survie. Les Grenadiers, souvent amenés à traverser des groupes importants d'ennemis, ont besoin d'une absorption élevée. Quant aux Sentinelles, qui attirent l'attention de l'ennemi, elles ne peuvent pas se permettre d'être assommées ou repoussées au cours d'un combat. Cette armure répond parfaitement à ces deux besoins.

Malgré une percée quelconque et un taux de régénération plutôt faible, la Graviton reste très intéressante pour les soldats formés à l'utiliser.

**TOUT SOLDAT ÉQUIPÉ D'UNE ARMURE GRAVITON POURRAIT RÉSI-  
STER À L'APOCALYPSE. LES COMMANDOS EN RAFFOLENT.**





## FURTIVES



Absorption	Faible
Régénération	Moyenne
Percée	Moyenne
Bonus	Réduit la portée à laquelle l'ennemi détecte l'Eclaireur

L'armure furtive est relativement récente et particulièrement adaptée aux missions de reconnaissance et d'assassinat. Les animaux et les troupes de l'Engence repèrent difficilement un Eclaireur, un Espion ou un Tireur d'élite portant une armure furtive. Ceci est particulièrement utile pour les Espions, qui comptent sur l'effet de surprise pour attaquer leurs cibles par derrière.

L'Eclaireur et le Tireur d'élite préféreront parfois l'armure réfléchive, qui offre de meilleures chances de survie. Le choix étant délicat, certains soldats passent d'une armure à l'autre en fonction des circonstances. L'armure furtive peut être moins avantageuse lors d'un Kriegspiel ou contre des ennemis très vigilants.

## SYMBIOTIQUES



Absorption	Faible
Régénération	Moyenne
Percée	Faible
Bonus	Améliore la régénération de santé de tous les membres du groupe

Bien que l'armure symbiotique ne puisse résister à des assauts directs répétés, elle protège le Bio-technicien qui la porte. De toutes les armures, c'est celle qui offre la percée la plus faible, et ajoute à cela une augmentation de la régénération de santé. Ceci est souvent associé à l'aptitude du porteur à se soigner et à soigner ses compagnons.

L'armure symbiotique supporte mal les dégâts répétés, qui la submergent rapidement et blessent le soldat avant que les Logos ou la régénération de santé entrent en action.

**LES BIO-TECHNICIENS APPORTENT BEAUCOUP À UNE ESCOUADE. RÈGLE D'OR : QUAND ON S'ADRESSE À QUELQU'UN QUI ASSURE NOTRE SURVIE, ON LUI DIT "S'IL VOUS PLAÎT" ET "MERCI" !**

## NANOTECH



Absorption	Moyenne
Régénération	Très élevée
Percée	Élevée
Bonus	Régénération d'énergie extrêmement rapide

L'armure Nanotech équipe les Sapeurs, les Artificiers et les Ingénieurs. Son principal atout est la régénération très rapide de l'énergie.

Comme beaucoup d'armures spécialisées, elle supporte mal les dégâts importants. Elle est en revanche très bien adaptée à la survie à long terme.

Les Combattants font face à des dégâts importants ; l'armure Nanotech, elle, est conçue pour les Techniciens qui subissent peu de dégâts et récupèrent entre deux affrontements.



# LOGOS ET ELOHS

L'AFS manque d'informations pour reconstituer convenablement l'histoire des Elohs et de l'Engeance, mais les recherches se poursuivent, et suite à de récentes décisions, des informations classées secret-défense ont été déclassifiées.



## Les Elohs, nos Bienfaiteurs

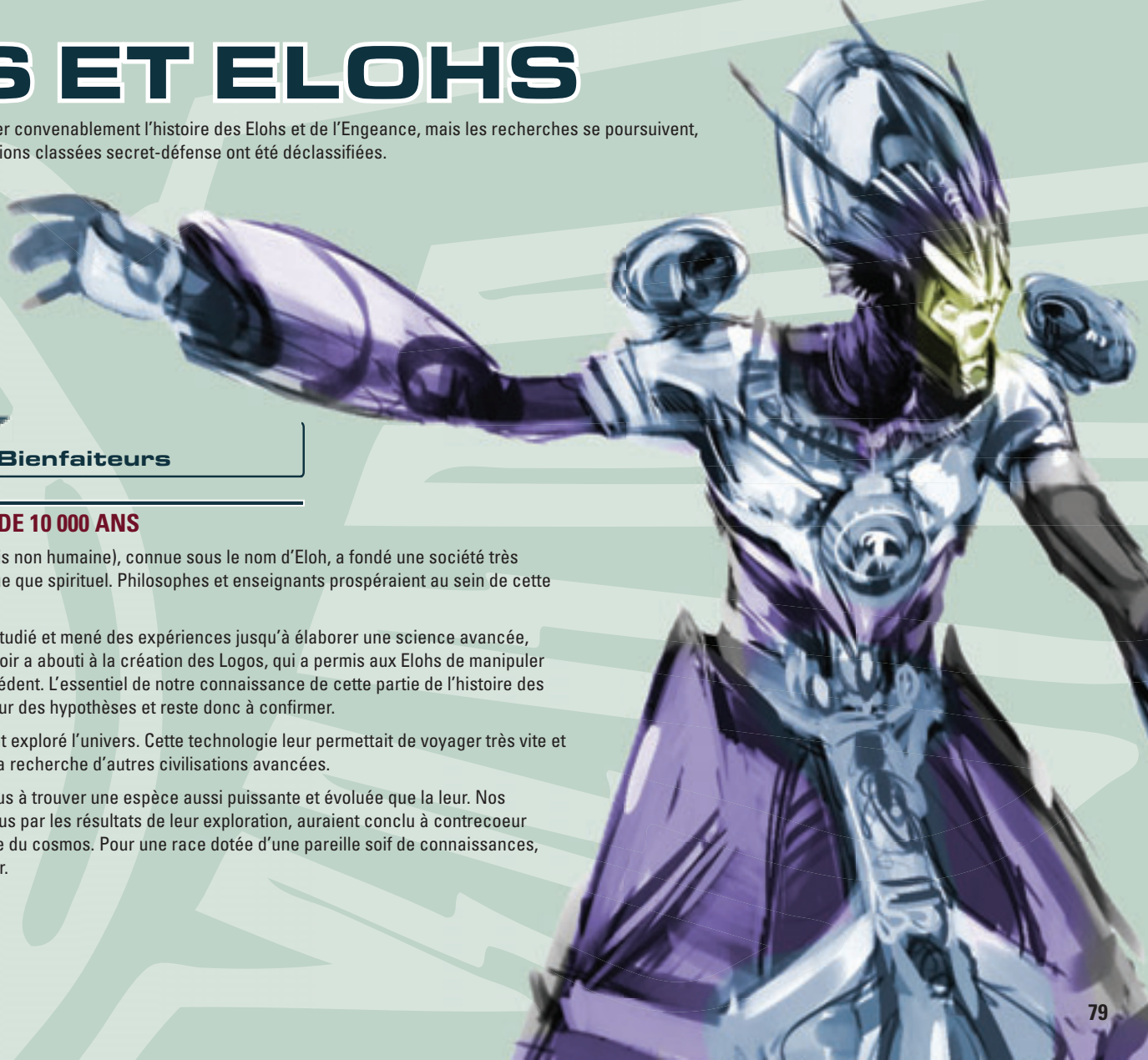
### LE PASSÉ LOINTAIN : IL Y A PLUS DE 10 000 ANS

Il y a 10 000 ans, une espèce humanoïde (mais non humaine), connue sous le nom d'Eloh, a fondé une société très avancée, tant d'un point de vue technologique que spirituel. Philosophes et enseignants prospéraient au sein de cette culture profondément pacifique.

Pendant des milliers d'années, ce peuple a étudié et mené des expériences jusqu'à élaborer une science avancée, unifiant toutes les lois de la physique. Ce savoir a abouti à la création des Logos, qui a permis aux Elohs de manipuler la matière et l'énergie à un niveau sans précédent. L'essentiel de notre connaissance de cette partie de l'histoire des Elohs et de la création des Logos est fondé sur des hypothèses et reste donc à confirmer.

Grâce à la puissance des Logos, les Elohs ont exploré l'univers. Cette technologie leur permettait de voyager très vite et ils ont pu explorer des galaxies éloignées à la recherche d'autres civilisations avancées.

Nous ne savons pas si les Elohs sont parvenus à trouver une espèce aussi puissante et évoluée que la leur. Nos connaissances suggèrent que les Elohs, déçus par les résultats de leur exploration, auraient conclu à contrecœur qu'ils formaient la civilisation la plus avancée du cosmos. Pour une race dotée d'une pareille soif de connaissances, cette conclusion a dû être difficile à accepter.





Cependant, les Elohs ont, semble-t-il, assumé un rôle de guide pour les races qu'ils ont rencontrées. Plusieurs sources sérieuses attestent de la présence sur Terre d'anciennes reliques élohs, et il est donc envisageable que les progrès de l'humanité aient été influencés par les Elohs. De plus, nous avons découvert que les espèces foréennes ne sont pas originaires de cette planète. C'est pour eux un nom et un monde d'adoption. Leur histoire est en grande partie oubliée, si ce n'est quelques vagues anecdotes faisant référence aux Elohs sauvant la race foréenne d'un désastre écologique majeur. Les Elohs doivent leur réputation de "Bienfaiteurs" à une kyrielle de légendes similaires.

---

## LA GUERRE THRAX

La rencontre entre les explorateurs élohs et les Thrax est relativement récente. On estime qu'elle remonte à environ 1 000 ans.

Les Thrax formaient une espèce insectoïde intelligente et secrètement xénophobe. Au début, les Bienfaiteurs ont cru qu'ils avaient enfin trouvé une civilisation à la fois capable et digne d'apprendre les Logos. Malheureusement, les Elohs ont partagé ce puissant savoir avec les Thrax, rendant ainsi ces créatures encore plus dangereuses qu'elles ne l'étaient déjà.

Les Thrax ont appris tout ce qu'ils ont pu, et se sont préparés en secret à attaquer les Bienfaiteurs. Pris par surprise, les Elohs ont d'abord été submergés. Mais grâce à leur maîtrise supérieure des Logos, les résistants ont pu finalement chasser les Thrax.

La suite demeure assez floue. Est-ce que des débats internes ont creusé un fossé au sein de la société éloh ? A moins que la guerre, le sentiment de culpabilité et autres ressentiments n'aient prélevé leur tribut... Il n'en reste pas moins que la société éloh s'est divisée.

Un chef dissident est apparu. Les érudits le présentent indifféremment sous le nom de Saumhail, Samhain, ou Samael, cette dernière dénomination étant retenue pour cet ouvrage.

La situation a tourné à l'affrontement entre les partisans de Samael, réunis sous le nom du Neph, et ceux qui voulaient rester fidèles à la tradition des Bienfaiteurs. Le camp de Samael s'est allié aux Thrax, et a chassé les Bienfaiteurs de leur monde.



## ACTUELLEMENT

Malheureusement, les Bienfaiteurs sont toujours en exil. Minoritaires et éparpillés à travers la galaxie, ces Elohs ont besoin de notre aide comme nous avons besoin de la leur. Le personnel de l'AFS a ordre de protéger tous les Elohs qu'il rencontre et de les conduire auprès du Haut Commandement.

Au cours des derniers siècles, les fidèles de Samael se sont lancés dans une croisade contre les espèces autrefois soutenues par les Bienfaiteurs. Les Thrax et le Neph ont formé une alliance, baptisée l'Engéance, dont le but est d'éradiquer tous ceux qui pourraient un jour représenter pour eux une menace.

L'AFS est entrée en résistance. Notre connaissance des Logos ainsi que nos technologies s'améliorent, et bien que nous soyons moins nombreux que nous ne le souhaiterions, nos victoires, elles, se multiplient. L'issue de cette guerre reste incertaine ; seul le courage l'emportera.



LE HAUT COMMANDEMENT NE VEUT PAS L'ADMETTRE, MAIS LES ELOHS ESSAIENT ENCORE DE NOUS AIDER... ILS NOUS SOUTIENNENT EN SILENCE. C'EST POUR CETTE RAISON QU'ON VOIT DE PLUS EN PLUS D'HUMAINS MAÎTRISER L'INCROYABLE POUVOIR DU LOGOS.



# L'ENGEANCE

Bien que l'Engeance ne soit pas la seule force qui menace la défense et l'extension du territoire de l'AFS, elle demeure la cible principale de toutes nos opérations de combat.

Étudiez ce chapitre avec soin pour maîtriser les aspects tactiques de tout affrontement contre l'infanterie ou les unités mécanisées de l'Engeance. Nos services de renseignement ne cessent d'améliorer nos connaissances des forces adverses, mais rien ne remplace l'expérience du terrain.



## Unités d'infanterie

### NEPH

Tactique Inconnue

Les Elohs qui ont intégré l'Engeance forment le Neph. Peu d'entre eux ont été repérés, et jamais de façon catégorique. On connaît donc très mal le potentiel des guerriers du Neph.

Compte tenu de la réputation des Elohs, on les soupçonne d'être des experts dans la maîtrise du Logos, et de mêler techniques de survie et Logos de combat pour vaincre leurs adversaires. La simple rumeur d'une présence du Neph doit être prise avec le plus grand sérieux et faire l'objet de l'envoi immédiat d'une équipe complète, et lourdement armée.



## THRAX



Tactique	Les Thrax se déploient en groupe par téléporteur ou barge.
Attaques	Ils sont entraînés au combat rapproché et à distance.
Vulnérabilités	Armes incendiaires et toxiques.

Les troupes thrax sont variées et se déplacent presque toujours en groupe. Les Thrax peuvent être soldats, techniciens, officiers, ou lieutenants. Les unités thrax sont souvent accompagnées d'Archiatres chargés des soins et des résurrections. En terrain découvert, des Lurailleurs peuvent aussi être présents, avec des armes à longue portée.

Les Veneurs thrax disposent d'armes de combat rapproché et sont souvent accompagnés de Hurlleurs. Ils immobilisent leurs victimes avec des lance-filets avant de les achever. Neutralisez-les avant qu'ils n'approchent de votre position. A bout portant, un Veneur peut tuer en un instant un soldat portant l'armure la plus puissante.

Les officiers thrax, aussi appelés Grenadiers thrax, pratiquent le combat à distance. Lorsque vous les affrontez, veillez à rester à couvert. Dans les zones peu contestées, la présence d'officiers est sporadique. Mais des concentrations importantes ont été signalées dans des zones comme les Marécages de Valverde. Lorsque vous les affrontez, accroupissez-vous derrière des sacs de sable et utilisez vos aptitudes spéciales pour limiter les dégâts. Parmi les tactiques efficaces : se soigner, aveugler l'ennemi, détourner son attention avec des tourelles ou autres cibles périphériques. Les vétérans des troisième et quatrième niveaux de carrière sont essentiels pour l'emporter lors de ces affrontements. Leurs aptitudes Logos avancées sont indispensables pour empêcher l'Engence d'utiliser tout son potentiel.

## ARCHIATRE



Tactique	L'Archiatre soigne les Thrax blessés pour les renvoyer au combat
Attaques	Ils utilisent leurs aptitudes naturelles pour blesser les ennemis à proximité (même sans ligne de visée directe)
Vulnérabilités	Peuvent être abattus sans difficulté à distance.

L'AFS suggère aux groupes qui attaquent des unités thrax, d'éliminer d'abord les Archiatres. Privés de leurs guérisseurs, les soldats thrax, qui maîtrisent mal ou approximativement les Logos reconstituants, deviennent vulnérables.

**CES MECS  
RESSUSCITENT LES  
MORTS ! LE HAUT  
COMMANDEMENT  
SE GARDE BIEN DE LE  
DIRE POUR NE PAS  
EFFRAIER LES  
RECRUES.**

## LURAILLEUR



Tactique	Les Lurailleurs sont associés à des troupes thrax. Souvent présents en petits groupes.
Attaques	Ils utilisent des armes à longue portée très efficaces.
Défense	Extrêmement résistants aux dégâts laser.
Vulnérabilités	Santé faible.

Les Lurailleurs sont les tireurs d'élite des compagnies de l'Engence. Ils sont plus difficiles à repérer que les autres soldats de l'Engence, ce qui les rend dangereux. Parfois commandés par un lieutenant ou un capitaine lurailleur, ces tireurs d'élite représentent une menace majeure.

Si vous en repérez un, ne restez pas immobile. Les Lurailleurs, comme les Archiatres, doivent être traités comme des cibles prioritaires. Les Lurailleurs résistent mal aux coups directs, à moins que vous n'utilisiez des armes lasers. Une frappe de Foudre, un ou deux tirs de fusil à pompe, ou à peu près n'importe quelle attaque majeure suffit à terrasser un Lurailleur.

## Unités mécanisées

Face aux unités mécanisées de l'Engence, L'AFS recommande l'utilisation d'armes électromagnétiques. Ces armes transpercent à grande vitesse les machines de l'Engence, économisant ainsi du temps et des munitions.

Le soldat doit connaître la portée de chaque machine pour tirer parti de ses faiblesses et minimiser l'efficacité de sa puissance de feu.

### TRIPODE

Tactique	Le Tripode accompagne les grandes formations de l'Engence lors des attaques majeures. Ils sont rarement isolés.
Attaques	Extrêmement dangereux à courte portée, ils infligent aussi de lourds dégâts à longue portée.
Vulnérabilités	Peu résistants aux dégâts électromagnétiques ; incapables d'attaquer dans leur dos.

Les Tripodes sont des armes de siège massives souvent déployées pour l'attaque des bases ou la défense de zones étendues. Les unités de l'AFS se trouvant près d'un Tripode sont frappées par des vagues répétées de dégâts de plasma. Attaquer les Tripodes au contact est inefficace.

Il est préférable de maintenir une distance de sécurité et de les attaquer avec un fusil électromagnétique ou des Lanceurs. Les soldats Réceptifs Logos peuvent aussi utiliser la Foudre. Ces attaques ont beaucoup plus de chances de percer la puissante protection des Tripodes.

**LE GRINCEMENT STRIDENT DU SYSTÈME LOCOMOTIF DES TRIPODES ME FAIT FROID DANS LE DOS ET J'EN AI VU TROIS RÉDUITS EN PIÈCES. SI VOUS ENTENDEZ CE SON, ESSAYEZ DE REPÉRER LE TRIPODE AVANT QU'IL NE VOUS REMARQUE.**



## BIPODE

Tactique	Les Bipodes sont utilisés pour les sièges et la défense anti-siège. Souvent seuls ou à deux, mais accompagnés de troupes d'infanterie.
Attaques	Barrages de missiles à longue portée et armes énergétiques.
Vulnérabilités	Armes électromagnétiques, attaquants rapides.

Le Bipode n'a pas la résistance des autres unités de siège, mais compense cette faiblesse par la puissance de feu. Il lance des attaques de missiles puissantes et dispose d'un canon avant capable d'anéantir d'un seul tir la plupart des cibles.

Les frappes rapides sont étonnamment efficaces contre les Bipodes. Ne vous arrêtez pas, utilisez votre vitesse pour rester sur le flanc ou l'arrière du Bipode, où son canon ne peut vous atteindre. Tirez des salves de Foudre ou de fusil électromagnétique, et déplacez-vous lorsque le Bipode se tourne vers vous.

Méfiez-vous du rayon d'attraction du Bipode ; il peut attirer vers lui les soldats de l'AFS. Eloignez-vous de lui le plus vite possible pour échapper à ses puissantes attaques.



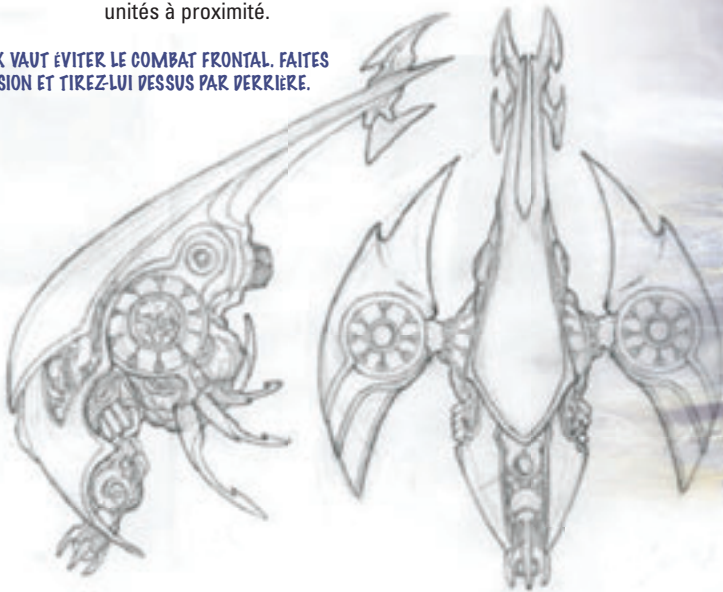
## PRÉDATEUR

Tactique	Les Prédateurs se déplacent en groupe, pour patrouiller sur de vastes zones ou soutenir une attaque.
Attaques	Leurs armes à cible unique infligent des dégâts élevés, et ils sont dotés d'un système d'autodestruction.
Vulnérabilités	Armes électromagnétiques.

Les Prédateurs se déplacent généralement par petits groupes, et parfois seuls. Leur zone de patrouille peut être immense, et ils attaquent tout ce qui s'approche de leur position. Ils disposent d'armes à longue portée, pouvant infliger des dégâts modérés à lourds.

Ripostez avec des armes électromagnétiques. La distance importe peu, les Prédateurs ne sont pas plus dangereux à courte qu'à longue portée. Néanmoins, si un Prédateur tombe du ciel près de votre position, repliez-vous. Ces machines explosent lorsqu'elles sont fortement endommagées. Cette séquence d'autodestruction peut infliger des dégâts considérables aux unités à proximité.

**MIEUX VAUT ÉVITER LE COMBAT FRONTAL. FAITES DIVERSION ET TIREZ-LUI DESSUS PAR DERRIÈRE.**



## FAUCHEUR

Tactique	Les Faucheurs, bien que souvent accompagnés de troupes d'infanterie, agissent indépendamment.
Attaques	Ils disposent d'une tourelle plasma à tir rapide, d'une attaque à effet de zone circulaire, et d'une boule de plasma à zone d'effet dévastatrice
Vulnérabilités	Armes électromagnétiques.



Ces grosses machines restent méconnues. Selon certaines sources, elles peuvent creuser un tunnel et émerger au beau milieu du champ de bataille pour attaquer. D'autres indiquent qu'elles peuvent passer du mode tétrapode pour lancer des attaques de zone puissantes, au mode bipode pour les déplacements rapides.

Au combat (en bipode ou tétrapode), les Faucheurs disposent de tourelles plasma pour le tir direct, et d'attaques de zone pour repousser l'adversaire. A court terme, aucune de ces attaques n'est mortelle pour un soldat bien protégé, mais prolonger l'affrontement est dangereux.

En mode d'attaque (tétrapode), le Faucheur peut tirer par son oeil de grosses boules de plasma. L'explosion a une zone d'effet importante. Anticipez ces attaques en courant aussi vite que possible vers les flancs du Faucheur pour éviter les retombées de l'explosion.

## DRONE PROTECTEUR

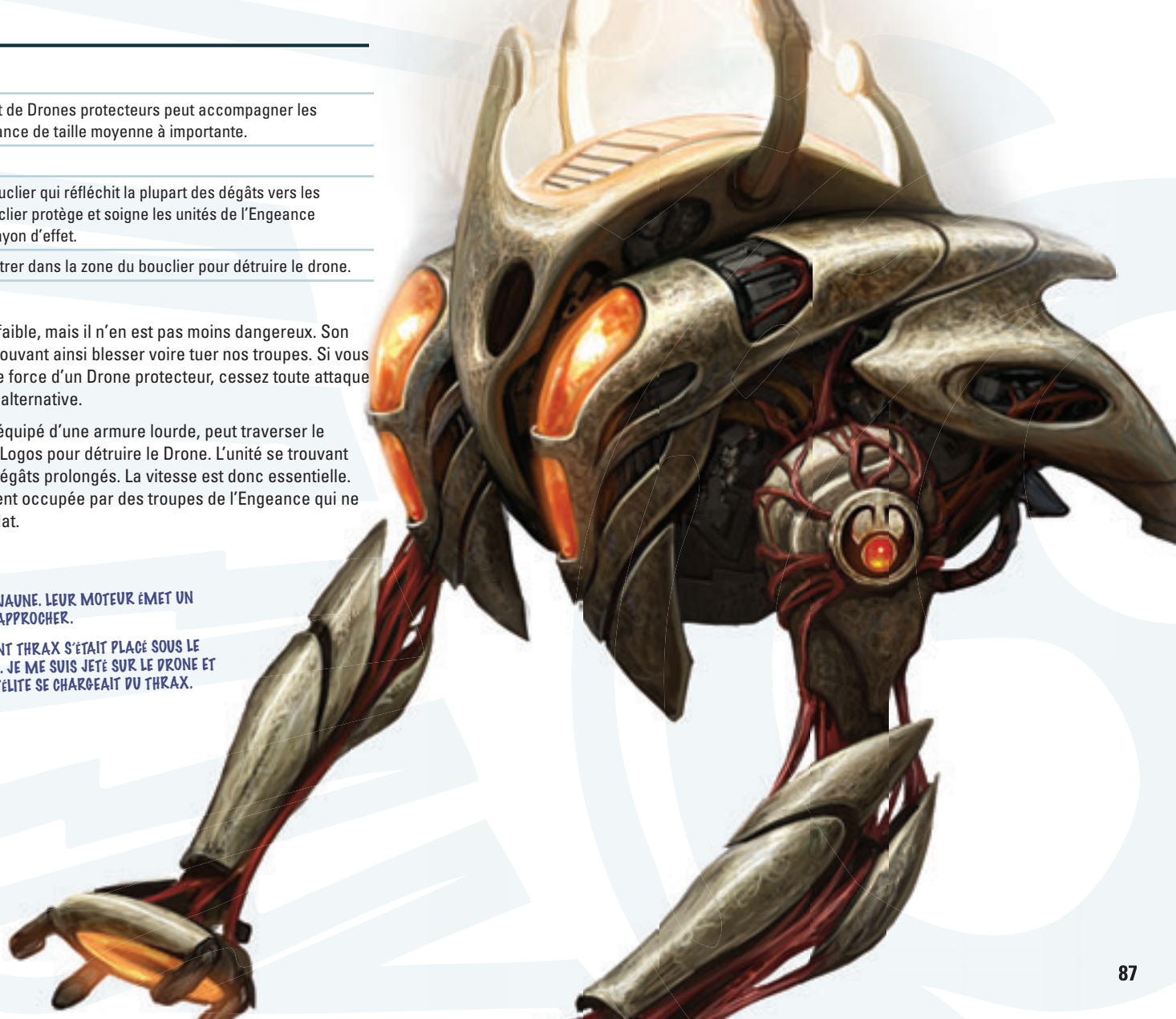
Tactique	Un petit contingent de Drones protecteurs peut accompagner les groupes de l'Engence de taille moyenne à importante.
Attaques	Aucune
Défense	Ils projettent un bouclier qui réfléchit la plupart des dégâts vers les assaillants. Ce bouclier protège et soigne les unités de l'Engence situées dans son rayon d'effet.
Vulnérabilités	Il est possible d'entrer dans la zone du bouclier pour détruire le drone.

Le Drone protecteur peut paraître faible, mais il n'en est pas moins dangereux. Son bouclier renvoie les tirs de l'AFS, pouvant ainsi blesser voire tuer nos troupes. Si vous repérez l'éclat jaune du bouclier de force d'un Drone protecteur, cessez toute attaque à distance et préparez une riposte alternative.

Un soldat de l'AFS, de préférence équipé d'une armure lourde, peut traverser le bouclier et utiliser son arme ou un Logos pour détruire le Drone. L'unité se trouvant à l'intérieur du bouclier subit des dégâts prolongés. La vitesse est donc essentielle. De plus, cette zone est généralement occupée par des troupes de l'Engence qui ne manqueront pas de tirer sur le soldat.

**LEURS BOUCLIERS SONT NIMBÉS D'UNE AURA JAUNE. LEUR MOTEUR ÉMET UN VROMBISSEMENT ET VOUS LES ENTENDREZ S'APPROCHER.**

**UN JOUR, LORS D'UNE ATTAQUE, UN LIEUTENANT THRAX S'ÉTAIT PLACÉ SOUS LE BOUCLIER. ON A FAILLI PERDRE UN TECHNICIEN. JE ME SUIS JÉTÉ SUR LE DRONE ET JE L'AI DÉMOLI PENDANT QUE NOTRE TIREUR D'ÉLITE SE CHARGEAIT DU THRAX. TOUTE DÉFENSE A SON POINT FAIBLE.**





## Armes biologiques

### KAEL

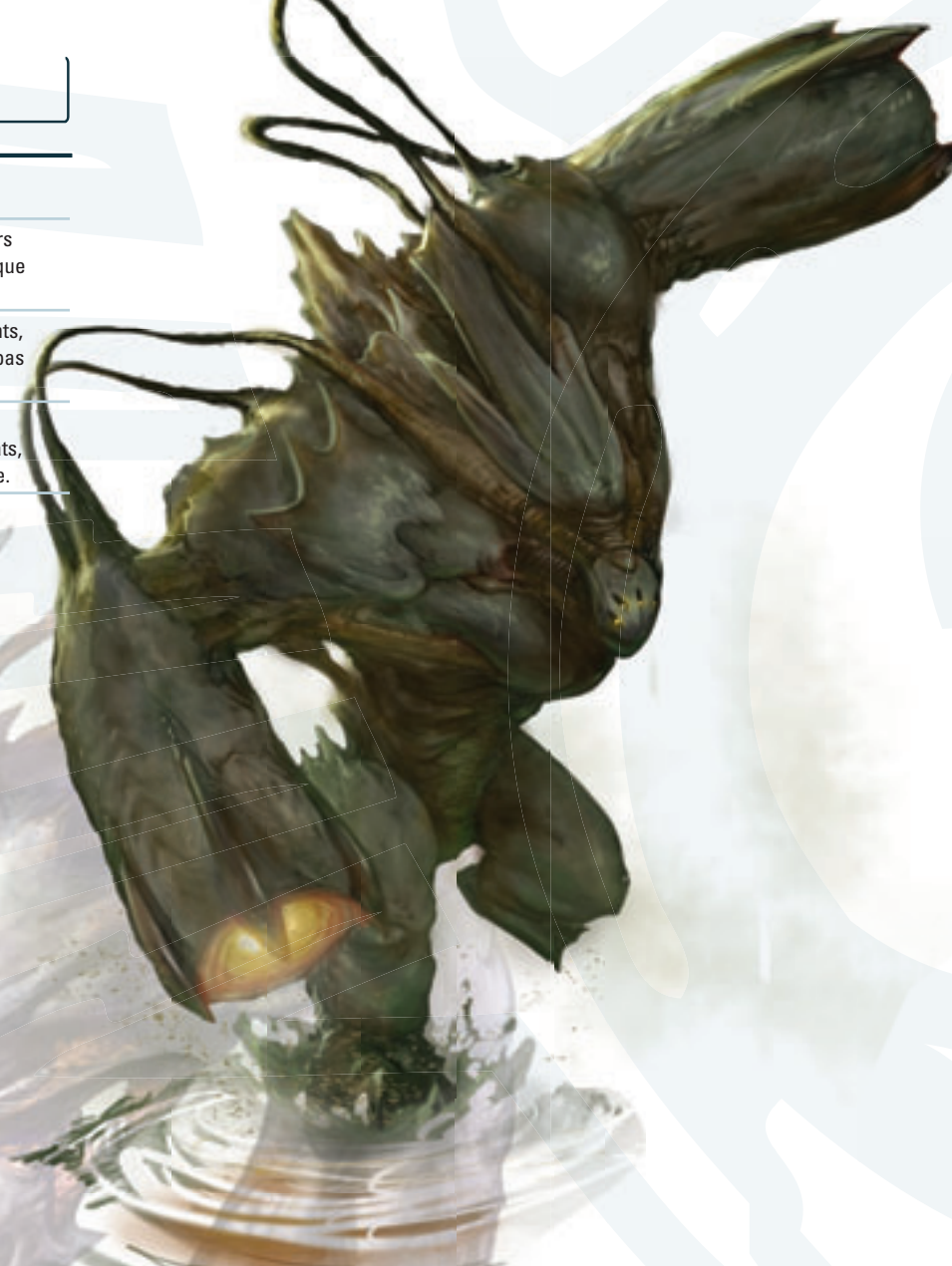
Ces gros animaux sont rares. Heureusement, car ils sont extrêmement dangereux. Le Kael attaque seul et ne s'enfuit jamais. Il peut transpercer presque toutes les armures standard.

Si vous repérez un de ces gorilles, accroupissez-vous immédiatement et préparez-vous à l'attaque. Aucun type de dégâts n'est particulièrement efficace, mais privilégiez néanmoins les attaques toxiques.

Tirez jusqu'à ce que le Kael soit mort ; se replier n'est possible que si vous pouvez courir et que vous disposez de Logos améliorant votre vitesse.

Tactique	Le Kael court vers sa cible et l'attaque sauvagement.
Attaques	Rapides, puissants, ne connaissent pas la peur.
Défense	Résistants à la plupart des dégâts, santé très élevée.

**ET ATTENTION À NE PAS VOUS FAIRE PIÉTINER !**



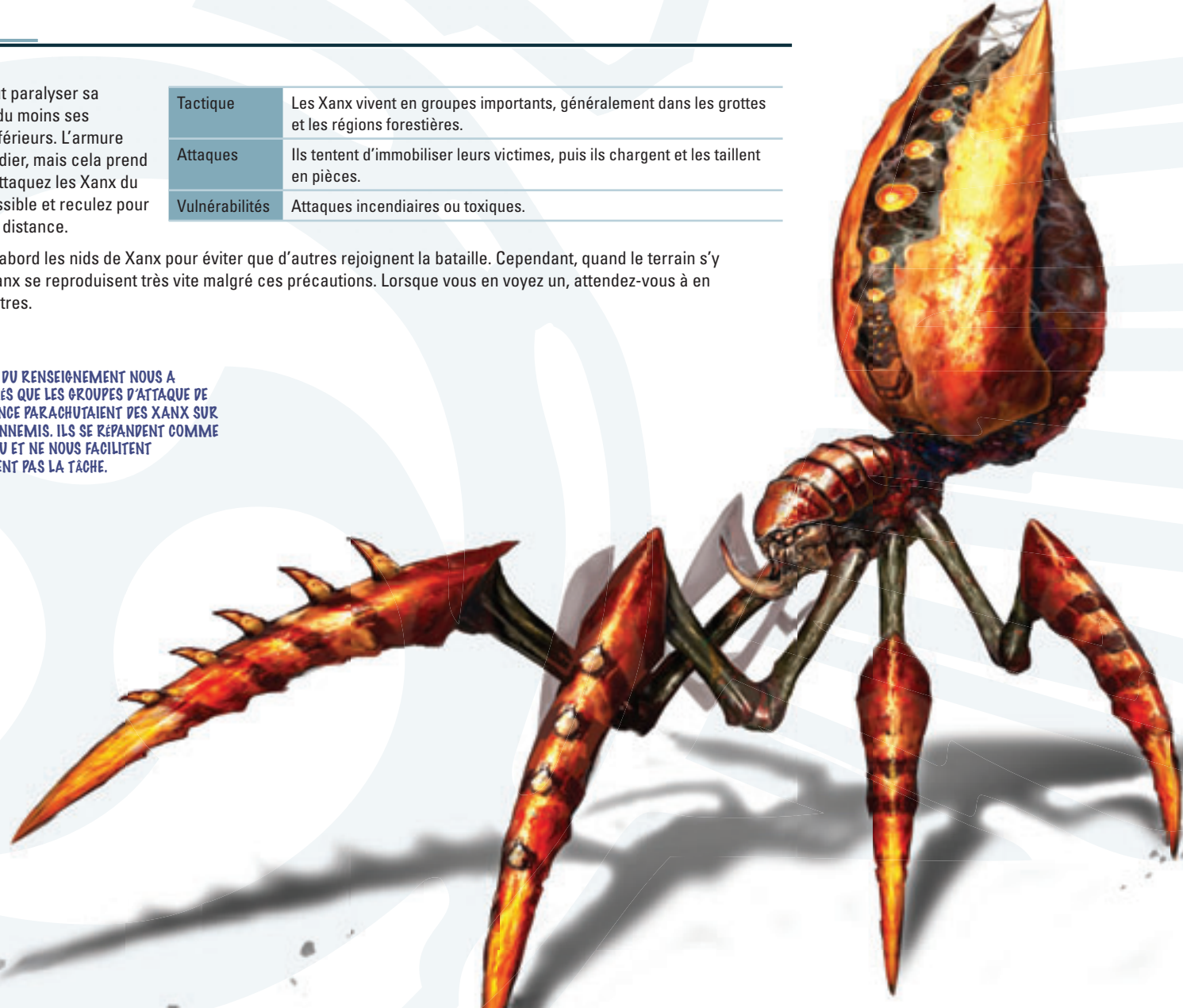
## XANX

Le Xanx peut paralyser sa victime, ou du moins ses membres inférieurs. L'armure peut y remédier, mais cela prend du temps. Attaquez les Xanx du plus loin possible et reculez pour maintenir la distance.

Tactique	Les Xanx vivent en groupes importants, généralement dans les grottes et les régions forestières.
Attaques	Ils tentent d'immobiliser leurs victimes, puis ils chargent et les taillent en pièces.
Vulnérabilités	Attaques incendiaires ou toxiques.

Détruisez d'abord les nids de Xanx pour éviter que d'autres rejoignent la bataille. Cependant, quand le terrain s'y prête, les Xanx se reproduisent très vite malgré ces précautions. Lorsque vous en voyez un, attendez-vous à en trouver d'autres.

LIANNA DU RENSEIGNEMENT NOUS A INFORMÉS QUE LES GROUPES D'ATTAQUE DE L'ENGEANCE PARACHUTAIENT DES XANX SUR LEURS ENNEMIS. ILS SE RÉPANDENT COMME UN FLÉAU ET NE NOUS FACILITENT VRAIMENT PAS LA TÂCHE.



## BOLDEUR

Tactique	Les Bouldeurs opèrent souvent en groupe. Ils attaquent en venant à courte portée et en crachant une sorte de substance baveuse.
Attaques	Le Bouldeur peut infliger des dégâts très élevés à courte portée, mais sa mobilité est limitée.
Vulnérabilités	Les attaques incendiaires et cryogènes sont très efficaces.

Les Bouldeurs sont des organismes étranges qui diffèrent largement les uns des autres. Néanmoins, ils sont tous agressifs, toxiques et dangereux. Ils ont en commun une peau vert foncé et une queue musclée.

Au combat, les Bouldeurs chargent sur leurs larges pattes, même en terrain marécageux. Bien qu'ils soient un peu lents, il est difficile de les arrêter ou de les ralentir, à moins d'établir une attaque concertée. Tirez, repliez-vous, accroupissez-vous, tirez et repliez-vous : c'est la meilleure méthode pour abattre un Bouldeur sans subir de pertes. Surveillez votre carte pour éviter de reculer par mégarde vers un autre groupe de Bouldeurs. Les armes incendiaires sont particulièrement efficaces.



**ATTENTION ! LA BAVE DE BOLDEUR ENRAYERA VOTRE ARME !**

## HURLEUR

Tactique	Les Hurleurs accompagnent des Veneurs thrax. Ils tentent d'assommer leurs victimes en combat rapproché pour leur maître.
Attaques	Le cri du Hurleur peut paralyser brièvement sa proie.
Vulnérabilités	Ils sont vulnérables après avoir poussé leur cri. Ils ont aussi une santé faible.

Cette espèce est puissante, rapide et féroce. Relativement fidèles envers leurs maîtres thrax, ils attaquent toute cible se trouvant à leur portée. Le Hurleur s'approche de sa cible et use de son cri assourdissant pour la ralentir et l'exposer. Il la lacère ensuite avec ses griffes le temps que le Veneur thrax vienne porter le coup fatal.

Comme souvent face à des ennemis utilisant des attaques rapprochées, il est préférable de le repérer de loin, de reculer et de l'abattre avec son Veneur, avant qu'ils n'attaquent vos compagnons. Éliminez d'abord le plus proche des deux, généralement le Hurleur, puis attaquez l'autre.



# INFORMATIONS SUR FORÉAS

De nombreux survivants de la Terre ont été transportés sur la planète Foréas, qui est aujourd'hui un de nos territoires les mieux défendus. La majorité des membres de l'AFS connaissent plus ou moins Foréas, et le but de ce rapport est de veiller à ce que des informations précises et cohérentes concernant cette zone soient largement diffusées.



## Environnement

Foréas est assez proche de la Terre. L'atmosphère est riche en oxygène et en azote, les températures sont supportables dans de nombreuses zones et la nourriture est abondante.

Concordia est couverte de forêts et de voies navigables, et on y trouve de nombreux villages foréens. C'est peut-être l'endroit idéal pour s'implanter durablement. Si nous parvenons à éradiquer l'Engeance de ce territoire, c'est probablement là que l'humanité se développera.

De nombreuses régions de Valverde sont plus chaudes et plus humides. La végétation y est donc épaisse, ce qui rendrait difficile leur colonisation par l'homme. Le niveau d'eau élevé, l'acidité des sols, les infestations d'insectes et autres problèmes logistiques rendent Valverde beaucoup moins habitable, à l'exception des hauts plateaux.

L'étoile autour de laquelle tourne Foréas est similaire au soleil qui réchauffait autrefois la Terre. Cette ressemblance diminue les risques de dépression au sein des troupes de l'AFS. Les soldats se remettant de troubles psychiques sont souvent envoyés sur Concordia.

Sur Foréas, l'eau est généralement propre et saine, et il est possible de se baigner à condition, bien sûr, que la région ne soit pas en état d'alerte. Même lorsqu'ils sont en permission, les soldats doivent rester vigilants et garder leurs armes et armures à portée de main.



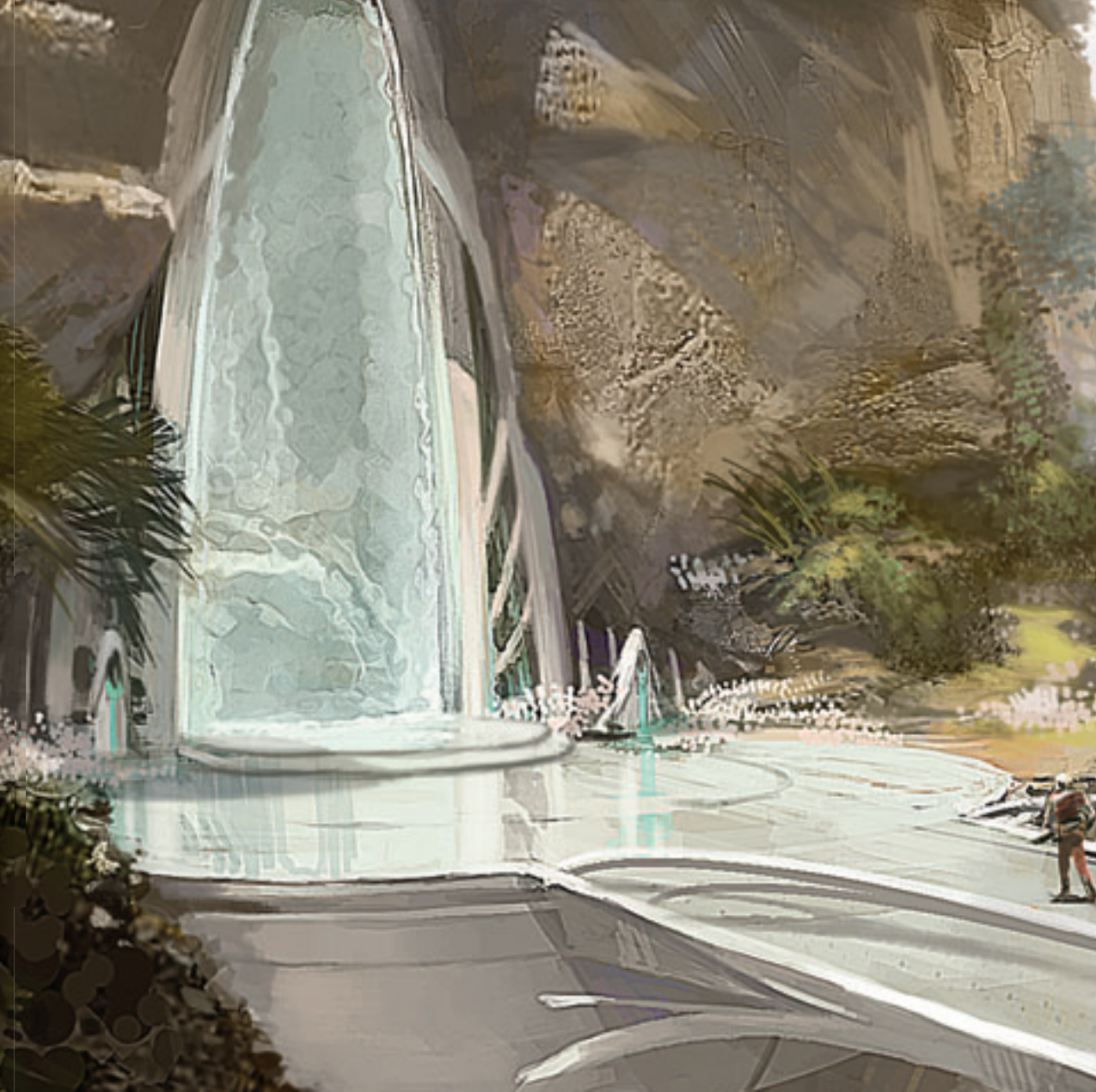


## Régions

Les deux principaux continents de Foréas sont Concordia et Valverde. Le Haut Commandement de l'AFS considère Foréas comme notre principale zone d'implantation.

Les jeunes recrues y sont donc prioritairement affectées. Elles peuvent y développer, dans un cadre relativement sûr, leurs compétences et leurs aptitudes militaires.

A l'opposé, Valverde est un endroit dangereux. L'Engeance y mène régulièrement des opérations d'envergure avec l'élite de son infanterie et de ses troupes mécanisées. Des forces spéciales sont chargées de repousser ces incursions ennemies. Les soldats de niveau de carrière un à trois peuvent visiter Valverde, mais seul le personnel de niveau quatre peut y être déployé.



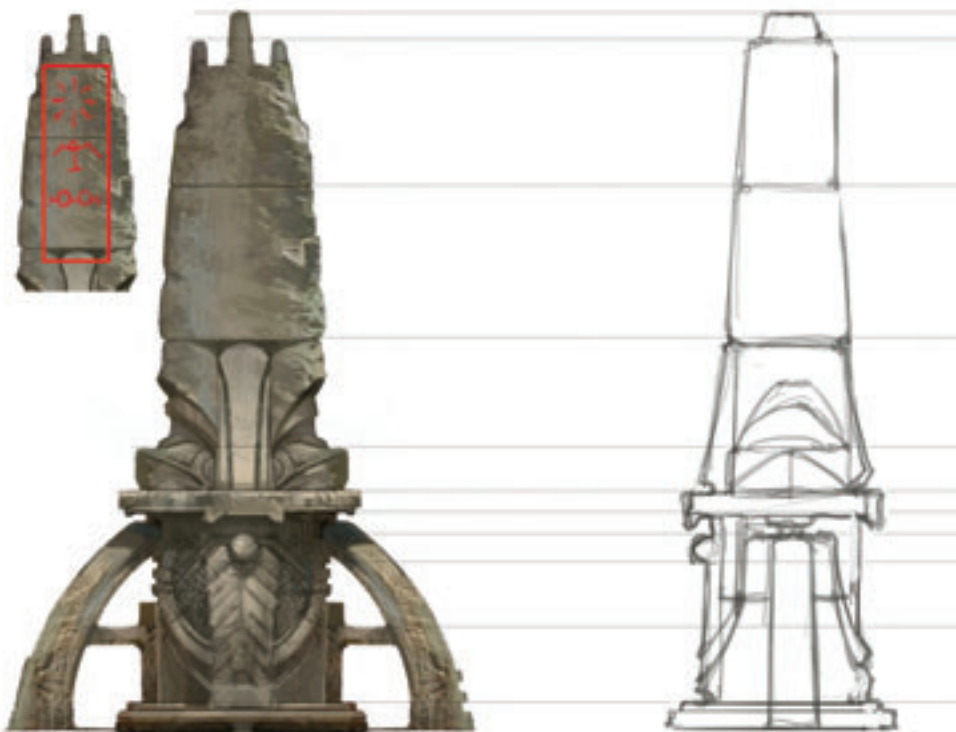




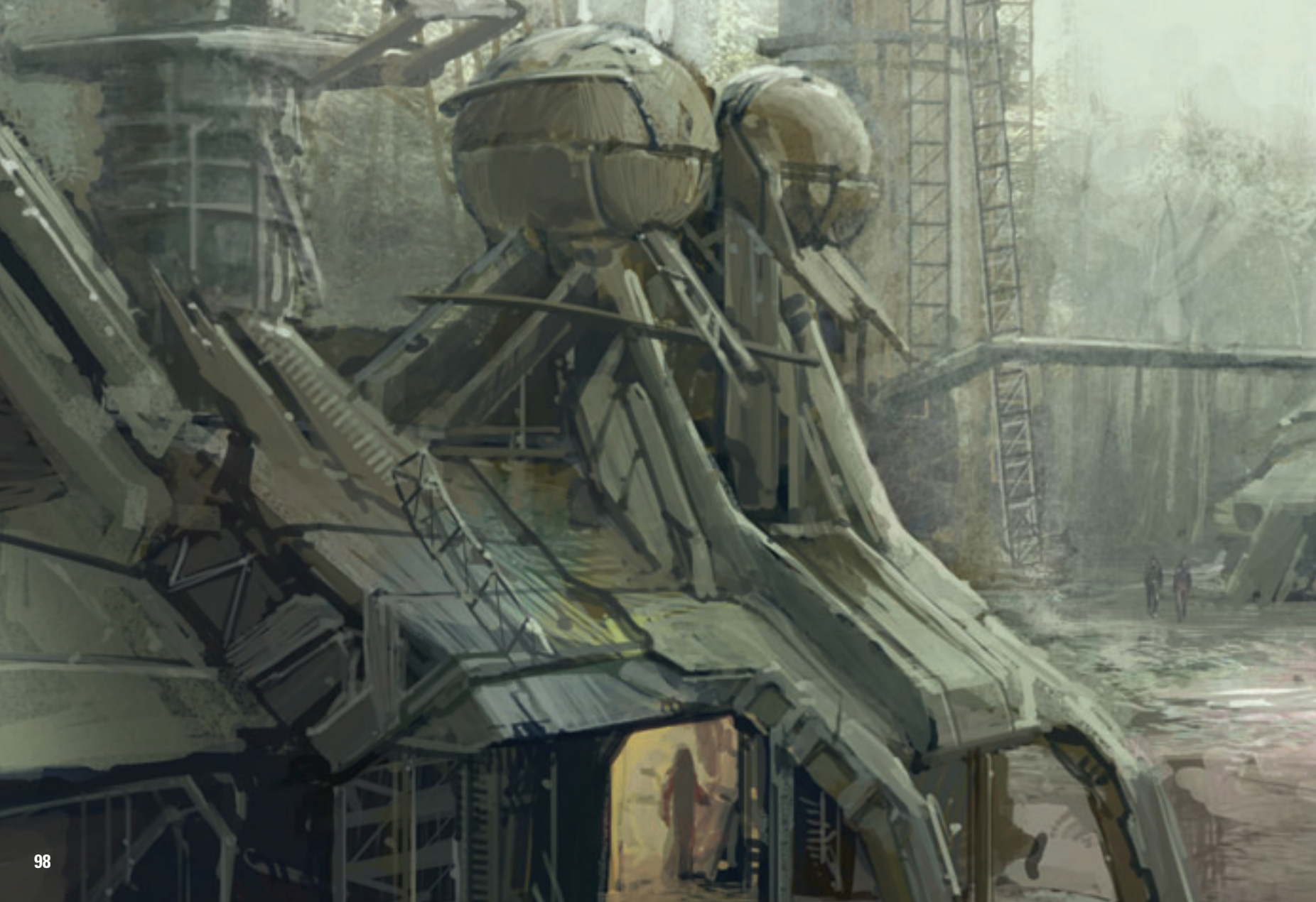
## CONCORDIA

Trois territoires majeurs de Concordia sont contestés par l'Engence. Les recrues fraîchement entraînées sont généralement envoyées sur les Etendues sauvages. Cette région est bordée à l'est par la Vallée de Concordia. Les Falaises sont situées à l'extrémité orientale de Concordia.

L'Engence attaque Concordia par l'est et le niveau de menace progresse régulièrement lorsqu'on avance des Etendues sauvages vers la Vallée, puis vers les Falaises.







## VALVERDE

Le transfert vers Valverde s'effectue par des portails situés à la Base de Foréas, dans la Vallée, ou à la Colonie d'Irendas, dans les Plaines de Torden. Ces deux portails mènent à Fort Défiance, sur le Plateau de Valverde. C'est une zone d'entraînement classique pour les troupes de l'AFS passant au niveau quatre de carrière. C'est aussi un lieu de passage obligé pour les vétérans de niveau 30 cherchant du matériel approprié (suivant les services de certification du matériel de l'AFS).

Les troupes de combat quittent le Plateau de Valverde vers l'est en remontant un vaste canyon. Il conduit dans la zone humide, baptisée Marécages de Valverde. Ces Marécages abritent de nombreuses troupes de l'Engeance ainsi que des prédateurs naturels, comme les Verchidéés et les Crysteurs.

Au sud des marécages, se trouvent les Etangs de Valverde. L'accès à cette zone est réservé aux opérations de haut niveau menées par des soldats du quatrième niveau de carrière.

On sait peu de choses des régions se trouvant au-delà de cette zone, et les services de l'AFS continuent de rassembler des données.





## Formes de vie indigènes

L'AFS poursuit le recensement des formes de vie foréennes. Toute découverte ou correction doit être communiquée au service de renseignement de l'AFS : Code FORbio111.

### PHACOCHÉUR

 Vulnérable aux armes soniques

Le Phacocheur doit son nom à sa ressemblance avec le phacochère de la Terre. Il est néanmoins plus lent, plus robuste et est étonnamment sensible aux vibrations sonores. Les Foréens apprécient la chair du Phacocheur. Ces animaux peu agressifs ne s'énervent que lorsqu'on s'en approche de trop près, ce qui facilite considérablement le travail du chasseur.

Néanmoins, un Phacocheur blessé n'hésitera pas à charger son agresseur. Pour plus de sécurité, attaquez le Phacocheur à distance et maintenez le tir jusqu'à ce qu'il soit visiblement mort. Nulle armure n'empêchera un Phacocheur de vous réduire en bouillie s'il vient au contact.

**ILS DÉTESTENT LES ÉMUSQUEURS ET SE JETTENT SUR EUX À LA PREMIÈRE OCCASION.**



### SAUROPTÈRE

 Relativement inoffensif

 Vole le matériel sur les champs de bataille

Les Sauroptères ont tendance à se regrouper près des zones de combat. Ils sont peut-être attirés par les objets brillants fréquemment abandonnés après une bataille.

Les Sauroptères fondent sur le sol, s'emparent de l'objet convoité et s'envolent avec. Les troupes de l'AFS sont autorisées à abattre ces animaux et à revendre le butin ainsi récolté.

## MACHINA

 Vulnérable aux armes électromagnétiques

Les Foréens subissent régulièrement des pertes dans le conflit qui nous oppose à l'Engéance. D'après certaines rumeurs, des Foréens brisés par la guerre sont passés dans le camp de l'Engéance, et ont subi des implantations mécaniques et cybernétiques. Si la rumeur se révèle exacte et que vous rencontrez un de ces traîtres, éliminez-le à l'aide d'armes électromagnétiques.



**C'EST L'HORREUR... L'ENGÉANCE IMPLANTE DES PUCES SUR DES CADAVRES DE FORÉENS ET S'EN SERT DE MACHINES DE GUERRE SUR LE CHAMP DE BATAILLE. J'ESPERE QU'ILS NE DÉCOUVRIENT JAMAIS UN MOYEN DE FAIRE LA MÊME CHOSE SUR NOUS.**

**LES PHOTOS PRISES PAR LE RENSEIGNEMENT SONT COMPLÈTEMENT ERRONÉES. LES FORÉA MACHINAS RESSEMBLENT PLUS À DES UNITÉS MÉCANISÉES QU'À DES FORÉENS, ELLES SONT FACILEMENT DIFFÉRENCIABLES. ILS FERAIENT MIEUX DE CHANGER CETTE IMAGE.**

## VERCHIDÉE

 Extrêmement dangereuse à courte portée

Les Verchidées sont de gros vers qui circulent dans la terre et remontent pour attaquer toute créature qui s'aventure trop près de leur territoire. Une espèce de Verchidées particulièrement résistante a été signalée. Seule une équipe complète peut les neutraliser.

La tactique classique pour neutraliser une Verchidée consiste à venir à distance de tir (jamais moins de 10 mètres), à s'accroupir, à bien viser et à tirer jusqu'à élimination.



## POLYPE

 Généralement rencontré dans les grottes profondes

 Certaines espèces s'aventurent à l'extérieur

 Lorsqu'ils sont blessés, les Polypes adoptent une posture défensive. Utilisez des attaques puissantes à dégâts uniques pour les éliminer rapidement. Cessez de tirer quand ils se terrent.

 Les armes incendiaires sont très efficaces.

 En groupe ou à courte portée, ils infligent des dégâts très lourds.

La grotte située en dessous des Chutes de la brèche abrite nombre de ces créatures octopodes. Le Polype a une réputation redoutable due à sa grande taille et à sa capacité à percer rapidement les armures à courte portée. En fait, peu de soldats survivent ne serait-ce qu'à une seule attaque au contact. Alors restez à distance de ces créatures.

Tirez sur le Polype pour le ralentir. Il réagit en se repliant sur lui-même. Dans cette posture, il est vulnérable et ne peut ni attaquer ni avancer pendant une courte durée. Reculez-vous et préparez une nouvelle attaque.

Il est préférable d'utiliser contre les Polypes des armes puissantes. Roquettes, missiles, fusil à pompe, fusil et autres attaques infligeant de gros dégâts sont parfaites. Évitez les pistolets ou les mitrailleuses.



## CRYTEUR

- Évitez d'affronter un Crysteur en combat rapproché, son attaque au contact est puissante
- Immunisé contre les attaques électriques et énergétiques

Le Crysteur peut paraître inoffensif, mais c'est une créature dangereuse des marécages de Valverde. A distance, ces animaux attaquent leur proie avec des éclairs. Cette attaque inflige peu de dégâts, mais peut étourdir brièvement la victime.

Au contact, le Crysteur utilise sa queue pour transpercer sa cible, qu'elle porte une armure ou non. Il est agressif, attaque souvent en groupe, et tout contact à moins de dix mètres de distance doit être évité. Reculez et attaquez jusqu'à ce que le Crysteur soit neutralisé.



## PROBOSCIDNAIRE

- Résistant à de nombreux types de dégâts, dont les incendiaires, physiques, soniques et lasers
- Inoffensif tant qu'on ne l'attaque pas
- Relativement lent et facile à abattre à distance

Les Proboscidnaires sont connus pour manger de nombreuses espèces nuisibles, y compris des Pterreurs. Pour cette raison, l'AFS recommande à ses soldats de laisser les Proboscidnaires se reproduire en paix. Néanmoins, les soldats ne seront pas réprimandés si les circonstances les obligent à en abattre pour se défendre.

D'abord, restez à distance. Les Proboscidnaires sont peu dangereux dans ces conditions. Privilégiez les armes cryogéniques ou toxiques.



## EMBUSQUEUR

- Très résistant à la Peur et autres aptitudes mentales
- Difficile à repérer à distance. Possède peut-être des aptitudes en camouflage
- Éliminez-les avec des armes incendiaires ou à tir rapide, comme des mitrailleuses

Les Embusqueurs ont une sinistre réputation parmi les natifs de Foréas. Leur grande furtivité les rend difficile à chasser.

Débusquez et éliminez tous les groupes d'Embusqueurs que vous rencontrez. Cherchez-les près des grands arbres. Les guerriers foréens peuvent vous aider à trouver les spécimens locaux.

Pour les tuer, utilisez des Logos et des armes d'attaque directe. Les attaques incendiaires sont les plus efficaces, mais les armes et les Logos à tir rapide sont aussi adaptés face à ces créatures expertes dans l'art de l'esquive.



## PHYTODONTE

- ☯ Créature nonchalante qui n'attaque que lorsqu'elle est menacée
- ☯ Évitez d'affronter un Phytodonte en combat rapproché
- ☯ Si un Phytodonte charge, courez pour lui échapper. Mais en général, les soldats peuvent les approcher sans risque

Les Phytodontes sont de grandes créatures forestières. Les Foréens les perçoivent comme une force positive qui entretient les forêts en semant la végétation sur leur passage. Ces créatures sont généralement amicales et n'attaquent que si un membre de leur groupe est directement menacé.

Malheureusement, l'Engeance tente d'utiliser des Phytodontes pour défendre ses bases. Des cas de Phytodontes ayant reçu des implants mécaniques ont été rapportés, mais l'AFS n'a pu confirmer ces rumeurs. Toute personne remarquant un comportement inhabituel chez un Phytodonte doit immédiatement le signaler à ses supérieurs.

Si un Phytodonte venait à s'en prendre à vous, méfiez-vous de ses attaques meurtrières et de sa capacité à immobiliser ses victimes avec ses racines enchevêtrées. Ne vous arrêtez pas, gardez vos distances, et tenez de l'étourdir avant qu'il n'atteigne votre position.



## PTERREUR

- ☯ Presque inoffensif pour un vétéran de l'AFS, mais dangereux pour les jeunes recrues
- ☯ Capable d'assommer à distance ses victimes
- ☯ Les Pterreurs contrôlent la zone forestière autour de leur ruche. Détruisez ces ruches pour réduire leur nombre

Les Pterreurs vivent en colonies importantes autour de plusieurs ruches. Du fait de leur ressemblance avec les abeilles terrestres, beaucoup de soldats pensent qu'elles n'attaquent qu'au contact. C'est une erreur. Les Pterreurs tirent des charges d'énergie pour assommer et vaincre leurs ennemis à distance. Les troupes stationnées sur Concordia doivent impérativement apprendre à les affronter.

Les Commandos, de par leur résistance aux attaques étourdissantes, sont les unités les plus adaptées pour attaquer les ruches. Si votre groupe ne compte pas de Commandos, attaquez à très longue portée pour éviter d'en attirer trop à la fois.

Les reines Pterreurs sont très dangereuses. Leurs attaques à zone d'effet peuvent menacer une équipe entière. Si une reine apparaît, concentrez vos tirs sur elle.





  
**Alliés**

Sur Foréas, l'AFS entretient de bonnes relations avec deux groupes principaux. Les Foréens qui n'ont pas intégré l'AFS n'en sont pas moins considérés comme des alliés et des partenaires commerciaux potentiels. Ils doivent être traités avec respect. Le second groupe est une communauté d'Humains pacifistes, connus sous le nom de Cormans. Leur rejet de la violence en fait des combattants peu fiables, mais ils sont disposés à rendre des services, à commercer et à entretenir toutes sortes de relations avec l'AFS. De nombreux Foréens sont des Réceptifs Logos, ce qui fait d'eux des alliés de poids sur le champ de bataille.



## FORÉENS

Les Foréens n'ont pas atteint un haut niveau de développement technologique. Néanmoins, ils ont beaucoup de facilités à comprendre et à utiliser nos technologies. Malgré leur retard technologique, les Foréens savent se défendre contre l'Engeance, et ils accompagnent régulièrement nos soldats lors de missions de patrouille, de reconnaissance, et même d'attaque.

Il est important de comprendre que les Foréens sont un peuple sincère. Lorsque vous traitez avec eux, ayez une attitude franche et honnête. Ecoutez-les attentivement et, dans la mesure du possible, répondez à leurs requêtes. En retour, vous gagnerez leur confiance, passage obligé pour interagir avec eux.





## CORMANS

Nos services ont rédigé ce rapport afin de bien expliquer l'attitude des Cormans face à la guerre :

Alan Corman, ingénieur fortuné et inventeur excentrique, achète une antique plaque de pierre, prétendument d'origine extraterrestre, dans un souk marocain. Cela se passe à la fin des années 1970, bien avant la destruction de la Terre.

Toute sa vie, Corman sera obsédé par la découverte de l'origine mystérieuse de cet objet. Corman amasse la plus grande collection mondiale d'artefacts élohs, et fonde un institut voué à leur étude.

Il découvre alors qu'un vaisseau extraterrestre est caché près de Groom Lake. Accompagné de quelques hommes de confiance, il profite du transfert du vaisseau vers une base éloignée du Montana pour tenter de le dérober. Le plan du groupe de Corman doit permettre d'éviter toute effusion de sang, mais c'est un échec total, et trois agents du gouvernement sont tués.

Le groupe de Corman transporte le vaisseau vers une installation secrète et découvre vite qu'il est encore opérationnel. Mais les forces gouvernementales suivent la signature énergétique du vaisseau et lancent un assaut sur le complexe.

Ne maîtrisant pas le fonctionnement du vaisseau, Corman teste les commandes et finit par activer une destination pré-enregistrée. Le vaisseau décolle, et quitte la Terre avant que le petit groupe ne soit arrêté ou abattu.

Le système de pilotage automatique conduit Corman et son groupe jusqu'à sa destination programmée, la planète Foréas. Aidés par les Foréens, Corman et ses amis décident de poursuivre leurs recherches pacifiques et adoptent certaines coutumes foréennes. Les Cormans, comme tous les membres du groupe se font désormais appeler, rejettent la violence, se consacrent à la recherche et se méfient davantage des troupes de l'AFS que de leurs alliés foréens.

Lorsque vous traitez avec des Cormans, enlevez votre armure et rangez vos armes. Ne niez pas que vous faites partie de l'AFS, mais concentrez-vous sur l'interaction individuelle entre vous et votre voisin Corman.

# INFORMATIONS SUR ARIEKI

Arieki est un monde austère et beau, qui reste largement à découvrir. La planète est peuplée de criminels, probablement issus d'une colonie pénitentiaire, et l'environnement rend la vie difficile. Ce territoire est dominé par les coulées de lave, les montagnes escarpées, les terres arides et la faune hostile.

Mais la planète est peuplée et ces gens peuvent nous aider dans notre lutte contre l'Engeance. Les Branns qui peuplent ce monde sont originaires d'une planète jumelle du même système solaire. Cette planète jumelle semblait être beaucoup plus développée, mais a été ravagée par la guerre contre l'Engeance.

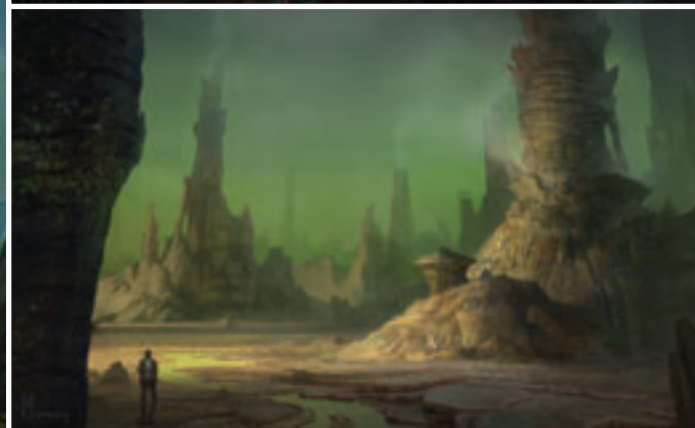


## Environnement

Toute la planète est rocailleuse et désertique, et parsemée de volcans. Dans les zones de plat, un vent incessant balaye les hautes dunes. Le terrain est entrecoupé de volcans, et de crevasses.

De nombreuses zones ont cette couleur jaune, caractéristique du soufre brut. Il n'y a pas de grandes chaînes montagneuses, mais de très hauts sommets de volcans ou de montagnes. Les pluies acides ont aussi creusé de larges sillons, comme des canyons ou des dépressions irrégulières. Depuis la surface, on perçoit les signes des coulées de lave souterraines.

Un autre élément distinctif est la formation de "cheminées de geysers." Ces élévations ont été formées au cours des siècles par les dépôts minéraux autour des fissures volcaniques. Certaines sont gigantesques, mesurant plusieurs dizaines de mètres, et libèrent des flots de vapeur.



Dans ces zones de cheminées et de fissures, on entend un grondement continu et puissant, ce qui renforce l'aspect inhospitalier du paysage. Circuler dans ces régions est très dangereux et nécessite la plus grande prudence.

Dans certaines zones, le soufre et le méthane qui émergent des fissures du terrain se sont mélangés, formant des sortes de flaques de boue enflammées. Ce sont essentiellement des puits de goudron.

Une comète a creusé il y a longtemps un cratère sur Arieki. C'est un événement crucial dans le développement de la planète, car il a provoqué l'évolution des formes de vie d'Arieki.

Les pôles sont pris dans la glace, et la zone de fonte qui les borde est la principale source d'eau potable d'Arieki.



## Régions

Torden et Ligo sont les deux principaux continents d'Arieki. Les deux sont très dangereux, et seuls les soldats ayant une grande expérience des combats peuvent s'y risquer.

Torden est considéré comme une zone de troisième niveau de carrière, et ses plus grandes bases offrent un minimum de protection. A Ligo, c'est le chaos total et seuls les soldats de quatrième niveau de carrière y sont envoyés.

Il semble y avoir un fossé politique entre les groupes de Branns qui contrôlent Torden et Ligo. Cela tient probablement des raisons de leur placement initial sur deux continents séparés d'Arieki.

Il semble en effet que les prisonniers de Torden ont été condamnés pour des crimes mineurs, généralement sans violence. Ligo, en revanche, recevait les criminels jugés violents et dangereux.









## **TORDEN**

Les Plaines de Torden abritent le portail qu'utilise l'AFS pour rejoindre Arieki. Ce portail est situé dans la Colonie d'Irendas, tenue par les Branns avec le soutien de nos troupes. Les grandes prairies qui entourent la Colonie d'Irendas sont moins disputées que les régions du nord, mais l'environnement est extrêmement dangereux ; prenez garde aux orages électriques.

Au nord et légèrement à l'ouest de la Colonie d'Irendas se trouve l'entrée de la Déclivité de Torden. Les combats y sont intenses et nos bases subissent parfois des sièges prolongés. Un soldat de troisième niveau de carrière souhaitant se distinguer pour obtenir une promotion doit se rendre là-bas.

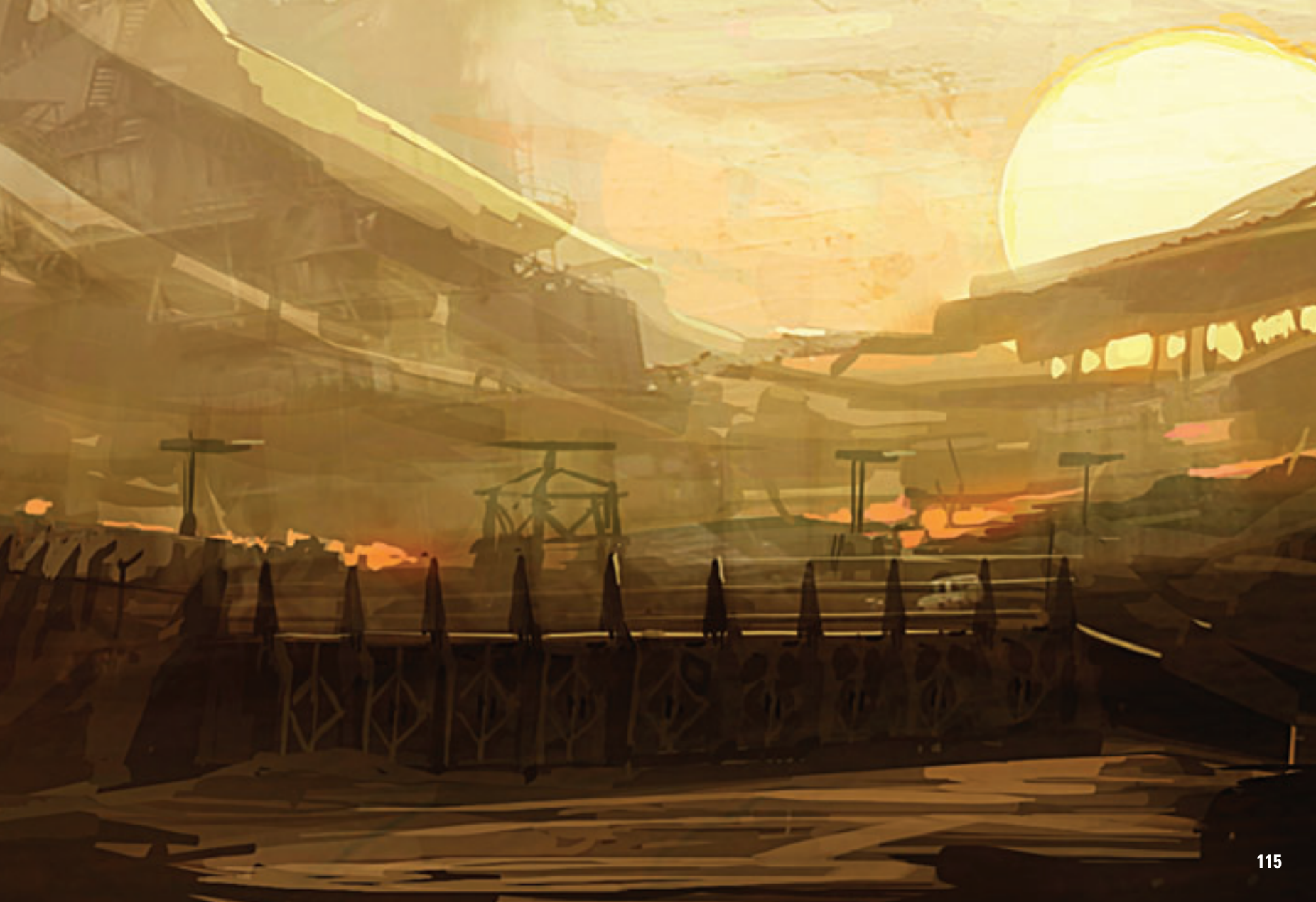
Les Plaines de Torden sont bordées à l'ouest par les Bourbiers, et à l'est par l'Abyse. Les conditions de vie dans ces deux zones inhospitalières sont épouvantables.



## LIGO

Si l'AFS connaît l'existence de Ligo, les informations le concernant sont rares et essentiellement fondées sur des rumeurs et des hypothèses. Cette région a peut-être accueilli des criminels violents ; en effet, les habitants de la Colonie d'Irendas ne parlent pas en bien de ceux de Ligo et n'encouragent pas l'AFS à mener des opérations d'envergure dans cette région.

Ce n'est évidemment pas une raison suffisante pour mettre un terme à l'exploration d'Arieki. A la recherche de nouveaux alliés, nous poursuivons l'exploration de Ligo.





## Formes de vie

L'AFS poursuit le recensement des formes de vie d'Arieki. Toute découverte ou correction doit être communiquée au service de renseignement de l'AFS : Code AR1bio117.

### ATTA

 Dangereux à courte portée. Les affronter en reculant

L'Atta est une sorte d'insecte dont le niveau d'intelligence fait débat. Il fait souvent preuve d'une agressivité aveugle, mais la forme de ses attaques laisse penser que c'est plus qu'un simple animal. La population d'Attas est importante sur Arieki. Sans la présence des Branns, de l'Engeance et de l'AFS, l'Atta serait vraisemblablement l'espèce dominante.

Beaucoup d'Attas chargent sans hésiter, il est donc essentiel d'utiliser la carte GPS pour les repérer avant qu'ils ne soient trop près. Si vous repérez un Atta, faites-lui face et reculez en préparant une arme à tir rapide. Accroupissez-vous, visez et ouvrez le feu. Si la créature reste debout, reculez et répétez l'opération.

Si vous repérez plusieurs spécimens, éloignez-vous d'eux en courant pour qu'ils vous pourchassent en rang serré. Vous pouvez alors utiliser une arme à zone d'effet pour les éliminer tous sans risquer d'être pris à revers. Les fusils à pompe, les armes propulsives et les Lanceurs sont à privilégier. Certaines aptitudes Logos peuvent aussi s'avérer efficaces.



## PRUCERON

Les Prucerons sont un problème permanent pour ceux qui, connaissant bien Arieki, savent les éviter, et une menace extrême pour les autres. Un soldat peut pénétrer sans s'en rendre compte dans un champ de Prucerons.

Pour éviter ce piège, consultez régulièrement votre carte. Si l'ordinateur détecte un grand nombre de cibles hostiles, scannez le terrain autour de votre groupe. Quittez le champ de Prucerons pour éviter l'encerclement. Utilisez des armes à zone d'effet (fusil à pompe et autres) pour éliminer le groupe d'assaillants. Les attaques physiques sont efficaces contre les Prucerons.

De récents rapports indiquent que des Electraies chassent régulièrement au côté de Prucerons. Ils mèneraient des attaques concertées et partageraient leur gibier. Ce n'est pas confirmé.



## ELECTRAIE

Les Electraies sont moins courantes que les Prucerons, avec qui elles partagent les mêmes territoires et les mêmes préférences alimentaires.

Évitez à tout prix d'affronter ces deux espèces ensemble. Les Prucerons rendent leurs ennemis très vulnérables aux attaques énergétiques des Electraies. De plus, les rapides Prucerons seront difficiles à neutraliser si une autre menace pèse sur vous.

Si une Electraie vous attaque, éloignez-vous vite d'elle pour l'abattre en toute sécurité tout en scannant la zone à la recherche d'autres cibles.



Tactique	On trouve les Prucerons dans les champs dégagés et près des affleurements rocheux. Ils vivent en colonies importantes et attaquent souvent ensemble.
Attaques	Ils utilisent des attaques rapprochées qui infligent des dégâts importants à des cibles uniques.
Défense	Adversaire très petit, difficile à repérer de loin, très résistant aux dégâts incendiaires et énergétiques.
Vulnérabilités	Santé faible.

Tactique	Les Electraies vivent près des colonies de Prucerons et attaquent les mêmes cibles.
Attaques	Elles lancent des attaques de foudre.
Vulnérabilités	Les armes cryogènes sont efficaces contre ces créatures.

## PYROSAURE

Le Pyrosaure est l'un des nombreux dangers des régions rocheuses d'Arieki.

Ces animaux lancent des attaques de feu à distance. Ils poussent un cri qui endommage gravement les


surfaces dures, comme les armures de l'AFS, neutralisant temporairement l'ordinateur intégré. Durant cette période de vulnérabilité, évitez tout combat rapproché.

Au contact, le Pyrosaure lance des attaques paralysantes pour achever leur cible. Eloignez-vous en courant des Pyrosaires et utilisez une arme cryogénique ou laser pour protéger votre groupe.

Tactique	Les Pyrosaires vivent et chassent près des affleurements rocheux.
Attaques	A distance, ils crachent du feu, puis approchent pour lancer des attaques de contact plus puissantes.
Défense	Ils sont résistants aux dégâts incendiaires, énergétiques, et dans une moindre mesure, physiques.
Vulnérabilités	Les armes cryogènes et lasers sont les plus efficaces pour tuer un Pyrosaure.



## SAUTE-GEYSERS

 Créature non-violente. Peut être utilisée pour récolter des matériaux

Le Saute-geysers n'a pas de tendance agressive et ne possède aucune aptitude au combat. Ces créatures semblent tirer leur alimentation des geysers et sont chassées par d'autres animaux.

Un curieux système d'échanges gazeux à l'intérieur du corps du Saute-geysers lui permet de léviter. Il pourrait être basé sur l'hydrogène. Des tests sont effectués pour déterminer si ces créatures peuvent être utiles aux opérations de l'AFS.





## FOUETTEUR

Le Fouetteur est un prédateur naturel d'Arieki. Des Eclaireurs de l'AFS ont vu des Fouetteurs chasser des Saute-geysers et même des Magmonix. Étonnamment peureux, le Fouetteur se cache la plupart du temps, mais attaque subitement s'il se sent menacé ou repère une proie.

N'approchez pas des Fouetteurs. Utilisez des armes incendiaires à distance et rabattez-vous sur d'autres types d'armes si nécessaire.

### Tactique

Le Fouetteur lance des attaques rapides sur la faune locale. Il peut se montrer agressif envers les troupes de l'AFS

### Attaques

Leurs longs tentacules injectent une substance toxique à leurs victimes. Elle provoque la paralysie ou la mort.

### Vulnérabilités

Ils sont étonnamment vulnérables aux attaques incendiaires.





## MAGMONIX

Tactique	Les Magmonix vivent près des coulées de lave. Ce sont des créatures sédentaires
Attaques	Une chaleur épouvantable entoure ces créatures, et elle charge avec une vitesse redoutable tout ce qui menace leur territoire
Défense	Immunisées contre les armes incendiaires, et presque insensibles aux dégâts physiques et énergétiques
Vulnérabilités	Les attaques cryogéniques et toxiques sont les plus efficaces

La Magmonix est un animal grégaire de grande taille. Il est rare que ces créatures s'éloignent de leur habitat, même pour attaquer une cible. Il est néanmoins dangereux de s'approcher d'un troupeau. La Magmonix chargera l'intrus avec une vitesse redoutable, augmentant encore la chaleur de son corps. Méfiez-vous d'elles si vous traversez une coulée de lave.

Si vous ne disposez pas d'armes cryogéniques ou toxiques, évitez tout affrontement. Les autres types de dégâts sont si peu efficaces qu'il est préférable de contourner leur territoire.

## ROBOMATON

On trouve les

Robomaton et leurs Robâtisseurs partout sur Arieki. Tous deux ont été amenés sur ce monde pour assurer la maintenance des installations pénitentiaires.

Les robots de Torden sont modérément dangereux. S'ils tentent de neutraliser les Branns et les soldats de l'AFS, ils vont rarement jusqu'à les tuer. La rumeur prétend que les robots de Ligo sont beaucoup plus agressifs et dangereux.

Les Robâtisseurs ont pour fonction de réparer les bâtiments endommagés, de rassembler des matériaux et d'entretenir les Robomaton. S'ils sont présents, détruisez-les en premier avant d'attaquer les Robomaton. Les armes physiques sont efficaces face à ces deux types de robots, mais les armes électromagnétiques le sont encore plus. Les attaques incendiaires et énergétiques sont inopérantes.



Tactique	Les Robomaton opèrent en groupe près des zones peuplées.
Attaques	Ils attaquent tous ceux qu'ils perçoivent comme des prisonniers évadés. Ils utilisent des décharges électriques pour assommer ou tuer
Défense	Ils sont réparés par des Robâtisseurs, et sont bien protégés contre les attaques incendiaires et énergétiques.
Vulnérabilités	Faciles à détruire avec une arme électromagnétique.



Hormis les Humains et l'Engeance, les Branns sont la seule espèce d'Arieki douée de sensation. Ces êtres sont natifs d'une autre planète de ce système stellaire, mais ont été envoyés sur Arieki pour purger une peine. Ce ne sont probablement pas les membres de leur espèce les plus dignes de confiance, mais ils sont organisés, physiquement en forme et astucieux. Avec beaucoup d'attention, l'AFS et les Branns pourraient tirer parti de ces caractéristiques, mais avec une méfiance légitime.

## BRANN

Afin de fournir toute la documentation nécessaire à ses troupes de terrain, l'AFS a décidé de déclassifier ce rapport. Ce document vise à présenter aussi bien que possible les Branns d'Arieki.

La race humanoïde appelée Brann est originaire de la luxuriante et idyllique planète Erdas. Il y a longtemps, les Branns d'Erdas ont reçu la visite des Elohs, qui leur ont enseigné le pouvoir des Logos. Les Branns ont fait preuve d'une grande aptitude à maîtriser ce pouvoir.

S'inspirant des Elohs, les Branns se sont efforcés de bâtir une société utopique, exploitant au mieux les bénéfices de cette coopération scientifique et spirituelle. Cependant, les plus velléitaires d'entre eux ont perçu le Logos comme un outil utile pour commettre leurs crimes.

Pour protéger la pureté de leur société, les Branns ont appréhendé et envoyé ces criminels dans des colonies de rééducation situées sur la planète voisine Arieki. Ces colonies pénitentiaires étaient conçues pour obliger les prisonniers à fonder des sociétés autosuffisantes sur une planète où la survie implique un effort collectif.



Quand l'Engeance a découvert l'existence des Branns d'Erdas, elle a considéré leur maîtrise du Logos comme une menace. Les troupes de l'Engeance ont anéanti la population d'Erdas, qui avait mis tant de zèle à chasser ses criminels et ses éléments subversifs.

Les Branns que nous connaissons sont issus de ces "indésirables". Aujourd'hui, la survie de leur espèce repose entièrement sur leur capacité à coopérer sur Arieiki.

Après la destruction d'Erdas, les prisonniers du centre pénitentiaire de Staal se sont révoltés et ont formé des syndicats. Staal est aujourd'hui plongé dans l'anarchie la plus totale. Dans le même temps, privée du contrôle d'Erdas, la colonie d'Irendas a abandonné son statut pénitentiaire et tente de sauver ce qu'il reste de la société brann.

Irendas a une structure sociale similaire à celle des Humains, fondée sur la maîtrise des Logos. Dans cette société, les "professeurs" ont un statut supérieur aux autres Branns. Ils doivent ce statut à leurs grandes aptitudes Logos.

A Staal, le pouvoir tourne autour de quatre syndicats, chacun contrôlant un des aspects de la vie quotidienne de la ville. A l'instar des familles du crime organisé, ces syndicats sont composés de chefs, d'exécutants et de fidèles.



# CRÉDITS



## Destination Games

### PRODUCTION

**Producteur exécutif /  
Directeur de la création**  
Richard Garriott

**Producteur**  
Starr Long

**Producteur associé /  
Chef de projet**  
Andy Bruncke

**Producteur assistant**  
Scott Green

**Coordinateur de projet**  
Bridgett Wagner

**Relations communauté en  
ligne / Producteur associé**  
April Burba

### CONCEPTION

**Concepteur en chef**  
Paul Sage

**Systèmes**  
Michael Moore

**Fonctionnalité et  
Interface utilisateur**  
Christofer Strasz

**Conception missions**

Susan Kath  
Todd Bailey  
Philip Cimoch  
Beregner Fish  
Damien Foletto  
Jason Ford  
Brian Hudson  
Wynne McLaughlin

Christofer Strasz  
Rebekah Tran  
Joel White

**Conception environnement**  
James Parkman

Michael Hutchison  
Tom Potter  
Will Harris  
Travis Koleski  
Adam Reynolds  
Lee Ridout  
Rand Van Fossen  
David Vargo  
**Coordination audio**  
Rebekah Tran

### GRAPHISMES

**AUSTIN**  
**Directeur de la  
production artistique**  
Victor Meinert

**Directeur artistique**  
John Mueller

**Responsable de la  
production artistique**  
Beverly Garland

**Animation**  
Jorma Auburn

Kiel Figgins  
Chris Mead  
Bren Wilson

**Environnements**  
Thomas Spampinato  
David Fernandez  
Chip Patterson

**Illustrations**  
Erik Ehoff  
Justin Albers  
Same Gebhardt  
Chris Anderson

**Créatures / Personnages**  
Joe Rabbitt  
Eric Spittler

**Interface utilisateur**  
Geoff Taylor

**Effets visuels**  
James Mestemaker  
Sam Gage

Jonathan Price  
Chris Yao

**Technologie artistique**  
Dale homburg  
Kevin Daugherty

**Cinématiques**  
**Cinématique d'introduction**  
Blur Studio

**Cinématique en jeu**  
Leah Bowers

**Remerciements**  
Young Park  
Greg Bahm

JooSang Han  
Abigail Kim  
JiHoon Kim  
Soonja Kim

### NCSOFT SANTA MONICA

**Chef de studio**  
Gail Oda  
Sung Jun Ahn

**Directeur artistique**  
Philip Straub  
JP Targete

**Illustrations**  
John Donahue  
Doug Gregory  
Jerad Marantz  
Jung Park  
Tyler West

**Coordinateurs de production**  
Albert Choi  
Cristin Cox

**Directeur des services  
administratifs**  
JeeYeon Lee

**Services informatiques**  
Chris Gray

### NCSOFT BEIJING

**Chef de studio**  
Kim Ki Yong

**Coordinateurs de production**  
Bokki Chae  
Chen Yun

**Responsable artistique**  
Lee Yong Jin

**Graphismes environnement**

Che Hong Yuan  
Zhang Xiao Hua  
Zheng Zhi Yu  
Zhao Cheng Kai  
Lu Guang Ping  
Liang Long Fei  
Lu Jia Yi  
Gao Shao Ran  
Li Yun Zhi  
Peng Quan  
Sui Wan Tong  
Sun Ya Lan  
Sang Yi Bo  
Zhang Shuang  
Hu Lei

**Graphismes personnages /  
créatures**

Xue Bai Xing  
Bao Zhi Cheng  
Yin Lei  
Zhang Yan Fei  
Chu Yang  
Li Bo  
Chen Jie  
Wan Zhi Feng  
He Li Hua  
Liu Zhen Dong  
Shi Jiang  
Gu Xiao Dan

**Equipe d'assistance**  
Yang Min Yong  
Jeon Nam Yun  
Kim Hyoung Gon

**Autres contenus graphiques**  
Massive Black Inc.

Howard Lyon  
Dan Milligan  
House of Moves  
Critical Mass Interactive  
Hotcross Studio

### NCSOFT CORÉE

**Directeur artistique en chef**  
Joonsoo Chang

**Directeur studio images**  
Sung Jun Ahn

**Directeur de la production  
artistique**  
Yonk-ki Yoon

**Graphismes**  
Bong Sub Cha  
Jae Gil Lim  
Jong Wook Oh  
Hyun Yi Rho  
Jung Won Park  
Dong Uk Kim  
Dae Youn Cho  
Jung Hoon Park

**Equipe production et contrôle**

Sang Hoon Kim  
Jun Wan Park  
Eui Sun Ahn  
Do In Kim

**Equipe artistique**

JooSang Han  
Abigail Kim  
JiHoon Kim  
Soonja Kim

**Equipe GRS**

Il Hwan Kim  
Byoung Seong Kim  
Yun Joo Lee  
Sook Young Lee  
Ji Yun Yun

---

## PROGRAMMATION

**Responsable programmation**  
Matthew Walker

**Responsable programmation associé**

Chris Spears

**Graphismes**

Rusty Koonce

John Styes

**Serveur**

Andy Arizpe

Jacob Repp

Jason Yenawine

**Systèmes du jeu**

Steven Bannister

Sean Barton

Jeff Lafitte

Shuai Liu

John Prior

Raven Sherman

Keith Spencer

**Outils**

Guthrie Adams

Rick Holtrop

Denzil Long

---

## CONTRÔLE QUALITÉ

**Responsable contrôle qualité**  
Dane Caruthers

**Testeurs contrôle qualité**

Scott Green

Casey Thorp

Neal Johnson

Nickolaus Dekay

Matthew Doss

Jeremy Garrett

Aaron Kelly

Michael O'Keefe

Patrick Ryan

Jon Savinelli

Dwight Spaulding

Charles Way

Jolene Ziegler

---

## AUDIO

**Directeur audio**  
Tracy W. Bush

**Producteur associé**  
Rebekah Tran

**Responsable audio**  
Andy Brock

**Sons**

Andy Brock

Tracy W. Bush

Jeremy Robins

**Musique**

Chris Vrenna

Clint Walsh

Curse Mackey

Tracy W. Bush

---

## LES ENFANTS DE TR

Josephine Celes Barton

Gavin Aubrey Homburg

Kate Marie Hutchison

Cooper James Jen

Ezekial Glen Koleski

Eva Renée Lafitte

Riley Qiong Bi Long

Jackson David Mead

Stefaan Martzell Meinert

Pascal Antonio Meinert

Drew Torin Mestemaker

James Edward Parkman

Duncan Jameson Price

Maddox Edward Ridout

Phoenix Connor Ryan

Falon Brooke Van Fossen



## NCsoft Europe

### Direction

Geoff Heath  
TJ Kim

### Développement commercial

Mark Heath

### Développement

Thomas Bidaux  
Ricky Ahn  
Diane Lagrange

### Equipe Core

Adam Martin  
Ken Malcolm  
Andy Butcher  
John Marshall  
Kan Muftic  
Jeff Sim

### Développement tiers

Mike Merren  
Alys Elwick  
Rene Reichert

### Développement et stratégies

Sean Kang

### Ventes

Max Brown  
Duncan Hamilton  
Sarah Mason  
Sarah Rogers

Becky Rose  
Marcus Whitney

### Marketing

Dirk Metzger  
Véronique Lallier  
Mirko Gozzo  
Agnes Kwiecien  
Paha Schulz  
Angela Sewell  
Kevin Taylor

### Relations publiques

David Blundell

### Production

Allan Fowler  
David Clements

### Edition

Sébastien Vidal  
Stephen Reid  
James Spafford

### Business en ligne

Eric Emanuel  
Robert Walsh

### Localisation

David Bonin  
Anna André  
Tomasz Ankudowicz

Cinzia Barrella  
Foucauld Escaillet  
Ismael Fernández  
Fabio Gurini  
Angelika Hell  
Karine Humbert  
Cintia Izquierdo  
Camille Kaczmarek  
Nick Schäfer  
Jie Zhou

### Contrôle qualité

Sam Watts  
William Pellett  
Daniel Schmelzer

### Communauté

Jen Bolton  
Tia Paraurahi  
Loic Claveau  
Julien Crevits  
Martin Kerstein  
Jörg Koonen  
Martin Rabl  
Sebastian Streiffert

### Services créatifs

Aegir Hallmundur  
Kieran Weir  
Mat Keller

Tom Kiss  
Marek Lenik  
**Comptabilité**  
Paul Bone  
Sophey Lucas  
Roni Sou

### Ressources humaines

Jane Heath-Brown  
Nathalie Dutel  
Jo Penly

### Administration

Jett Tattersall  
Will Renville

### Développement web

Jez Nicholson  
Tom Dallaway  
Alex Glover

### Services informatiques

Stuart Wright  
Eugene Lee  
Jenny O'Neill

### Opérations

Niall Callaghan  
Alastair Dodd  
Toby Wilcox

### Expérience client

Jean-Marc Rouchouse

Markus Fried

### Service clientèle

Xavier Lambert  
Alvaro Fernandez Alvarez  
Volker Boenigk  
Karl Buckley  
Ken Charlton  
Aurélia Dondo  
Jaouen Dusausoit  
Alexander Ebel  
Marjorie Guillen-Lemaire  
Ediz Güler  
Julia Irlar

Caroline Jany  
Scott Longley  
Gordon Maaß  
Luisa Mari

Sam Maxted

Didier Montaron  
Manuel Prüter  
Paloma Cores Rodriguez  
Tim Saxon

Dennis Schütte  
Emmanuel Servais  
Nick Walker

### Remerciements :

Around The Word



## Remerciements

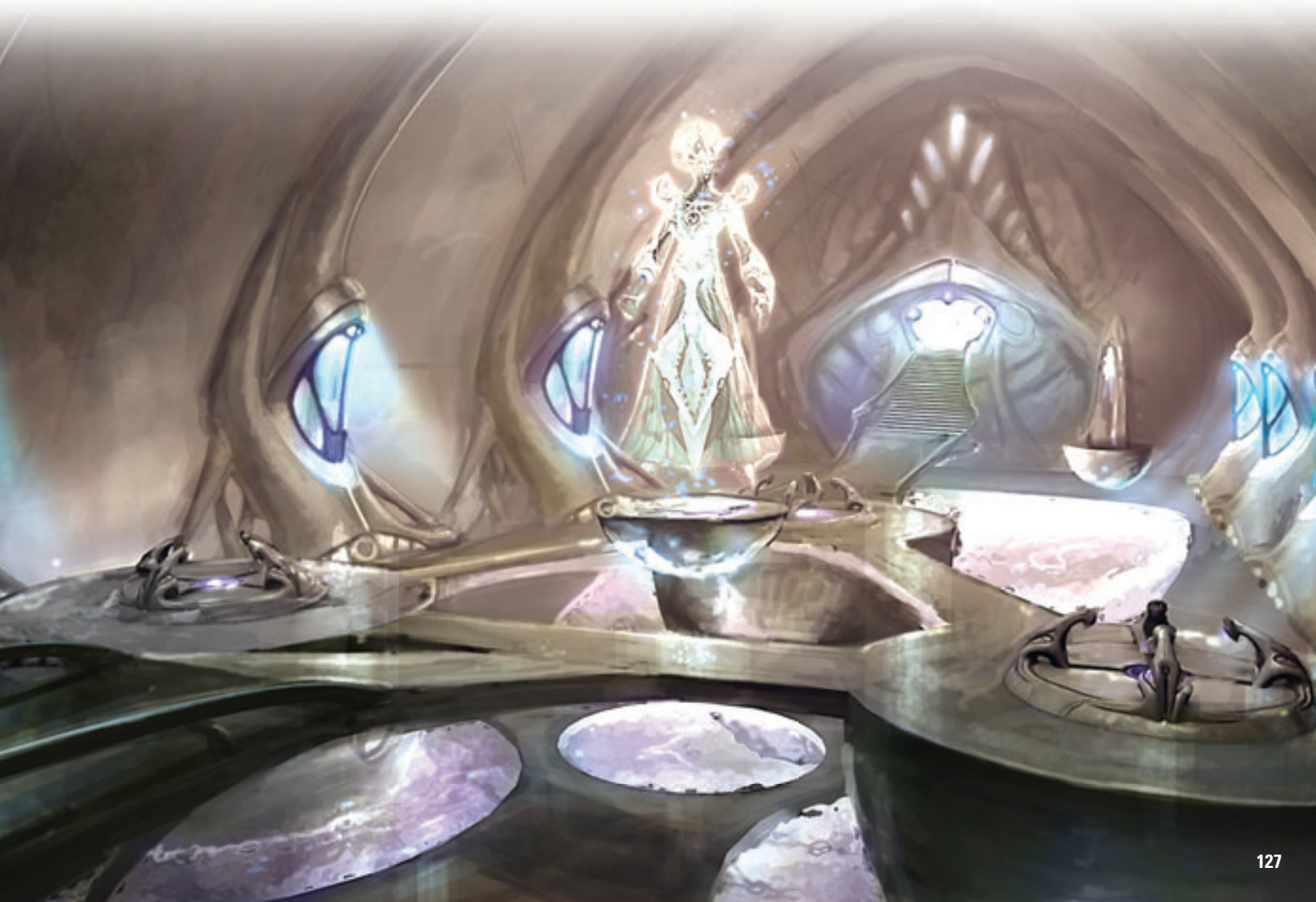
Dan Beaulieu  
Jim Daly  
Jennifer Davis  
Brad Jeansonne  
Scott Jones  
Jaeyong Suh  
Pio Ravago

Chris Wood  
Clint Young  
Jeremy Albert  
Kirk Black  
Clay Hoffman  
Artie Rogers  
Jake Song

Young Park  
Greg Bahm  
Mary Bae  
Joel Chang  
Kevin Chen  
Alyssa Cho  
Paul Christopher

Anthony Francisco  
Khang Le  
Hong Ly  
Steven Messing  
Stephen Schirle  
Maria Falvey  
Carly Staehlin

Jeremy Gaffney  
Art Min  
Dave Aldridge  
Jason Beardsley  
Jay Lee  
Jason Maltzen





© 2007 NCsoft Europe Ltd. Tous droits réservés. NCsoft, le logo NC, le logo DG, le logo Destination Games, Destination Games, Tabula Rasa, Character Cloning System ainsi que les logos et dessins associés sont des marques commerciales et/ou déposées de NCsoft Corporation. Toutes les autres marques commerciales et/ou déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, qu'il soit électronique ou mécanique, comprenant sans limitation la photocopie et l'enregistrement, ou par le biais de stockage ou de récupération d'informations sans le consentement écrit de NCsoft Europe, Ltd, est interdite.

## SERVICE CLIENTELE

Si vous avez besoin d'assistance clientèle, pour des problèmes de compte ou techniques, rendez-vous sur <http://fr.support.plaync.com>

Vous y trouverez une base de connaissances contenant de nombreuses réponses aux questions les plus fréquemment posées. Vous pourrez aussi contacter le service clientèle si vous ne trouvez pas de solution au problème que vous rencontrez.

## LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO

### I - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, IL FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

### ATTENTION II - PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

1. Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
2. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
3. Jouez sur l'écran le plus petit possible.
4. Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

