KONAMI

# APOCALYPTICA



## MANUEL D'UTILISATION

# INFORMATIONS SUR LES RISQUES D'ÉPILEPSIE

À propos des risques de crises d'épilepsie liées à la photosensibilité. Pour une très faible proportion de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

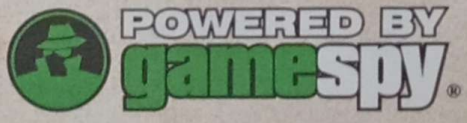
Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des membres (bras et jambes), une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute au sol ou à un choc avec des objets voisins.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes.

Il est vivement recommandé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les problèmes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus exposés à ce genre de crise que les personnes adultes.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de problèmes épileptiques, consultez un médecin avant de jouer.

**Pour minimiser le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de se tenir éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de faible taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer si vous ou votre enfant êtes fatigués.**




This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, ©1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

© 2003 KONAMI & Extreme FX. All rights reserved. "Apocalyptica" and "KONAMI" are either trademarks or registered trademarks of KONAMI CORPORATION. DirectSound, DirectX, Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. AMD and AMD Athlon are trademarks or registered trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Intel and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation and its subsidiaries in the United States and other countries. NVIDIA and GeForce are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. Sound Blaster and Live! are trademarks or registered trademarks of Creative Technology Ltd. Other company and product names may be trademarks or registered trademarks of the respective owners with which they are associated.

# Contenu


Histoire . . . . . 4
Matériel nécessaire . . . . . 6
Installation . . . . . 7

## I. Le Jeu

Jouer seul . . . . . 10
Options . . . . . 10
Vidéo . . . . . 10
Audio . . . . . 11
Commandes . . . . . 12
Jeu . . . . . 13
Equipement . . . . . 14
Combinaisons de mouvements corps à corps . . . . . 15
Menu d'ordres . . . . . 15
Choisir son personnage . . . . . 16
Vision du Jeu & HUD . . . . . 17
Jouer à plusieurs . . . . . 18

## II. Les Personnages

Les Nonnes . . . . . 22
LesTempliers . . . . . 24
Les Séraphins . . . . . 26
Les Gentils Robots . . . . . 28
L'Ennemi . . . . . 30
Les Chevaliers noirs . . . . . 30
Les Vamps . . . . . 32
Les Robots Maléfiques . . . . . 33
Les Spectres . . . . . 34
Autres personnages . . . . . 36

## III. Armes & Equipement

Armes à feu . . . . . 40
Armes de contact . . . . . 42
Pouvoirs de la Foi . . . . . 43
Indices, tuyaux & Techniques . . . . . 45
Credits . . . . . 46
Support technique . . . . . 47

# HISTOIRE

"Il était une fois une planète qu'on appelait la Terre. Ses habitants étaient corrompus par la cupidité, la luxure et la violence. Ils avaient tourné le dos à leur créateur, un grand nombre d'entre eux (nombre d'entre eux doutaient même de son existence) et ne vénéraient plus que la débauche et l'éphémère. Ils se complaisaient aveuglément dans leur propre fange, ils se croyaient importants et au dessus de tout reproche.



Puis vinrent la Foudre et les Anges. Leur monde vomit, se brisa et s'enflamma. Les démons, l'expression de leurs péchés, sortirent de leur trou en rampant et commencèrent à se nourrir. Les Anges les combattirent, et chaque coup se traduisit par un raz-de-marée, par une éruption volcanique, par un tremblement de terre dévastateur. C'est ainsi que Satan conquit la Terre.

"Qui va nous sauver ?" criait le peuple. "Nos appels resteront-ils sans espoir ?" Et bien sûr, leurs appels étaient en vain, car ceux qui pouvaient les sauver étaient partis. Ceux qui croyaient encore, les purs, les saints, ceux-là étaient tous partis. Le Seigneur les avaient avertis de l'approche de cette apocalypse, et avec l'aide des Anges, les Croyants construisirent de grandes arches d'argent pour voguer vers la terre promise.

La guerre ravagea la Terre. Le ciel était noir d'Anges, le sol était gorgé du sang noir des démons. Satan fut finalement vaincu, mais l'humanité avait également disparu.

Pendant ce temps, les Croyants voyageaient dans le néant à la recherche des terres promises. Les générations se succédèrent, et toutes jurèrent que l'humanité ne souffrirait plus jamais comme par le passé. Les siècles passèrent, et lentement, peu à peu, de nouvelles maisons furent bâties et de nouvelles colonies s'établirent.



Les Croyants se multiplièrent, chaque génération vouée à la paix et à la construction avec une détermination inébranlable; mais peu à peu des fissures commencèrent à apparaître. Les querelles et les rivalités firent bientôt place aux guerres et à la haine. Des guerres civiles éclatèrent et des civilisations entières se combattirent. Sur la Terre, quelque chose venait de renaître...

Et ce qui devait arriver arriva. Les forces du mal se gorgèrent du sang et des âmes de centaines et de centaines de civilisations. Satan était de retour, ressuscité sous le nom de Néo-Satan, et il n'avait qu'une chose en tête: régner.



Et maintenant… maintenant nous sommes désespérés. Il ne reste plus que quelques mondes qui ne sont pas corrompus. Le monde capitale, Nehemiah Major, le dernier bastion de l'humanité, est assiégé, et s'il tombe nous sommes réellement perdus. Mais même en ces heures noires, il reste encore de l'espoir... Une nouvelle race de soldats vient d'être créée. Leur ADN provient de nos âmes les plus saintes, et ils disposent d'un armement ultra sophistiqué. En dépit des obstacles, en dépit de la situation, ils doivent trouver un moyen de renverser le cours de la guerre.

Et il y a peut-être un autre espoir. L'Archiduc Sarubac, l'un des démons les plus gradés et un élément clé de la stratégie ennemie, organise l'évacuation de ses troupes de Jérusalem V, un monde presque totalement inhabité qui vient d'être capturé, afin de faciliter l'attaque de Nehemiah Major. S'il était éliminé, l'effort de guerre de Néo-Satan subirait un sévère revers. Nous ne possédons pas assez de troupes pour porter un assaut frontal, mais un petit groupe habile pourrait s'infiltrer et l'assassiner pour nous permettre de gagner du temps et de rassembler nos troupes pour la défense de Nehemiah Major."



"ET IL SOUMIT LE DRAGON, CE VIEUX SERPENT,
QUI EST LE DIABLE ET SATAN ET IL L'ENCHAÎNA
POUR MILLE ANS"

RÉVÉLATION 20:2

# MATÉRIEL REQUIS

**Minimum:**

Intel® Pentium® III 800MHz

128 MB RAM

NVIDIA® GeForce™ 2 , ATI® RADEON™ 8500/9100 ou carte graphique supérieure

Microsoft® Carte Son Compatible DirectSound® 8

1.2 GB d'espace HD disponible

4x CD-ROM

Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP

**Conseillé :**

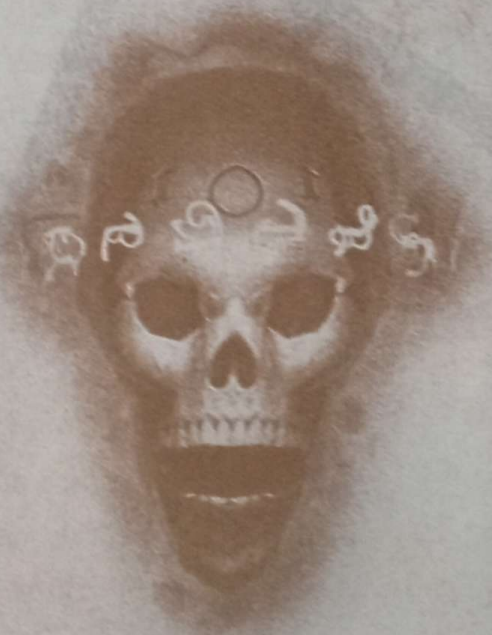
AMD Athlon™ 1.2Ghz ou Intel® Pentium® 4 1.3GHz ou supérieur

256 MB RAM

64 MB NVIDIA® GeForce™ 4 ou carte graphique supérieure

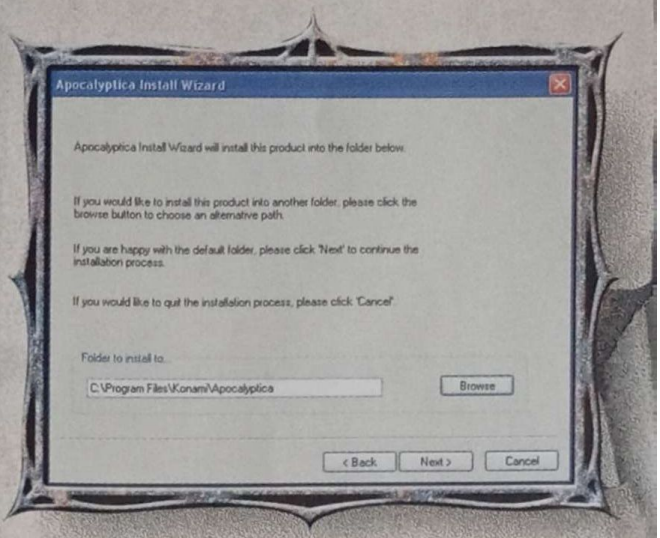
Creative™ SoundBlaster Live!™

Pour profiter pleinement du jeu en ligne à plusieurs joueurs, une connexion Internet haut débit est nécessaire



# INSTALLATION

1. Insérez CD-ROM du jeu Apocalyptica dans votre lecteur de CD-ROM
2. Une fenêtre apparaît, vous proposant l'option d'installation du jeu. Si le jeu a déjà été installé, le bouton 'Installer' sera en gris et vous pourrez cliquer sur 'Jouer' pour lancer le jeu. En cliquant sur 'Installer', vous lancez l'installation du programme. Rendez-vous à l'étape 5.
3. Si la fenêtre d'installation ne s'affiche pas ou si la commande de jeu automatique est désactivée, double-cliquez sur Poste de travail, puis sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM.
4. Trouvez et double-cliquez sur 'SETUP.EXE'
5. Suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.



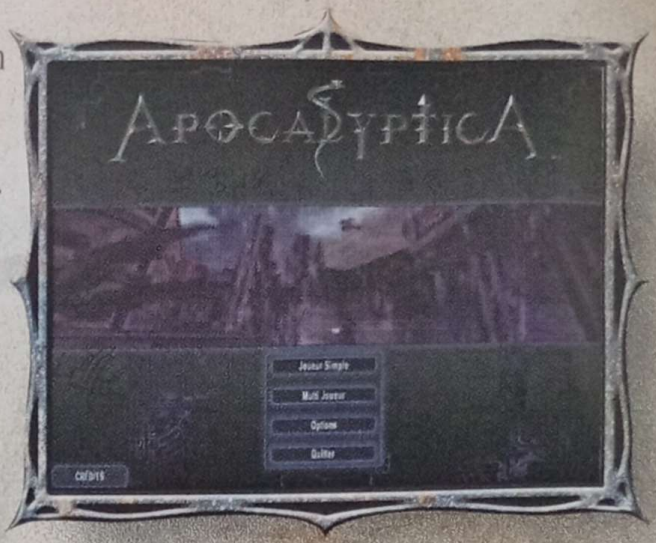





# I

# Le Jeu

## JOUER SEUL




Sélectionnez cette option pour lancer une campagne en solitaire et pénétrer dans le monde d'Apocalyptica.

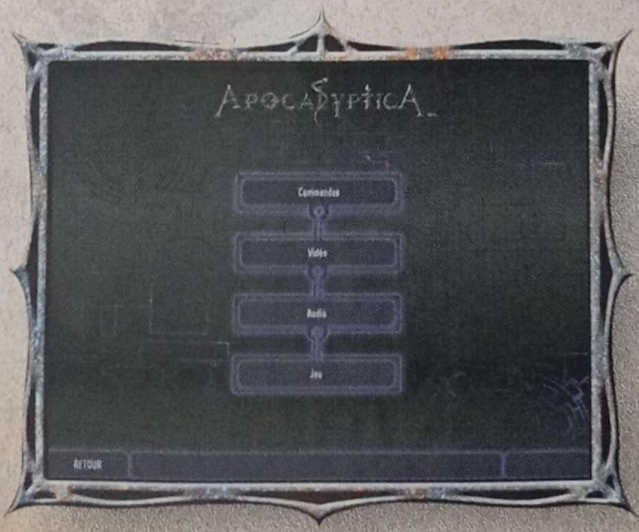
**Nouvelle partie** – Choisissez cette option pour créer une nouvelle partie. Cela vous donne accès à l'écran de sélection de personnage où vous pouvez choisir entre Nonne, Robot, Séraphin ou Templier, chacun étant doté de capacités, d'armes, de techniques et de styles de jeu différents (Se reporter à la section Personnages pour plus de détails).

**Charger une partie** – Votre progression est automatiquement enregistrée lorsque vous remplissez votre mission avec succès. Sélectionnez cette option pour continuer votre partie.

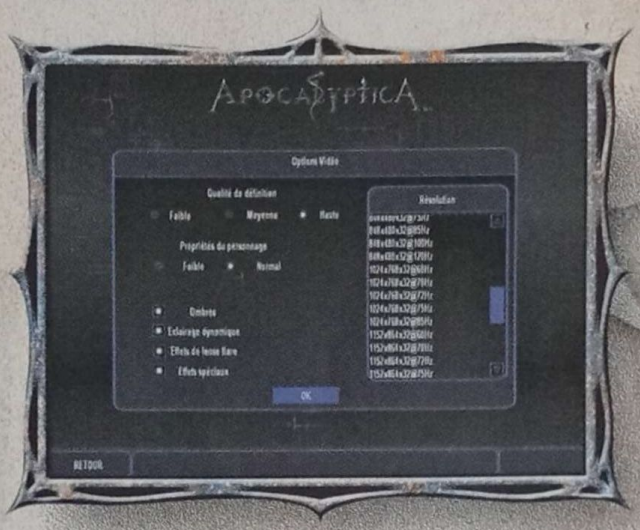
**Effacer une partie** - Cette option vous permet de supprimer toute partie indésirable de votre disque dur.

## OPTIONS

Ceci vous donne accès à l'écran de sélection des options à partir duquel vous pouvez rejoindre l'écran de sélection de personnage afin de modifier votre personnage, modifier les commandes, ajuster les paramètres d'image et de son.



## Vidéo




Grâce à cet écran, vous pouvez changer les paramètres de rendu. Pour un meilleur rendu, activez toutes les options et attribuez aux variables leur valeur maximum. Pour les ordinateurs plus modestes, modulez ces options à votre guise. En désactiver certaines permet une meilleur qualité et rapidité de jeu sur les cartes graphiques plus anciennes. Les options disponibles sont :

**Texture** – vous permet d'ajuster le niveau de détail de texture. Le niveau le plus élevé exige beaucoup de ram vidéo et ne peut être sélectionné qu'avec les cartees les plus récentes de 64MB ou plus. Un niveau moyen est conseillé pour les cartes graphiques moyennes de 32MB. Le niveau le plus bas convient aux cartes de moins de 32MB.

**Personnage** – correspond à la qualité de rendu du personnage durant le jeu, touchant des détails comme l'éclat métallique de l'armure du Templier. Il y a deux niveaux, "bas" et "normal". "Normal" ne convient qu'aux cartes graphiques NVIDIA® GeForce™ 3 ou supérieures. "Bas" convient aux cartes graphiques NVIDIA® GeForce™ 2 ou inférieures.

**Ombres** – permet de voir les ombres dans le jeu. Cette option est conseillée aux cartes graphiques de 32MB ou plus.

**Lumière dynamique** – cette option permet aux armes telles que les roquettes, les épées flamboyantes, etc., de projeter de la lumière sur les personnages et l'environnement.

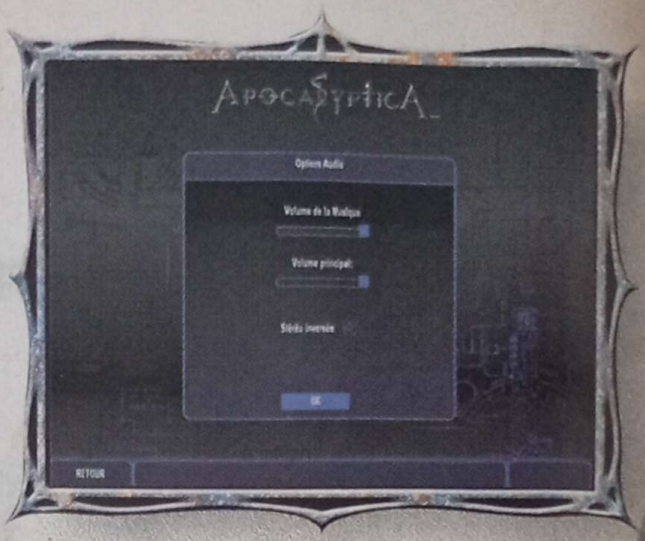
**Flamboiement** – cette option dote les sources lumineuses d'un halo pour plus de réalisme. Elle n'est pas conseillée aux processeurs lents.

**Stencil buffer** – activez cette option pour des effets du type traînées de sang au sol ou fumée sur les murs. Cette option convient à la plupart des cartes graphiques.

**Résolution** – vous permet de changer la résolution du jeu. Choisissez simplement l'un des modes vidéo proposés et la résolution passera automatiquement sous ce mode lorsque vous démarrez une partie. Sur leur lieu de stockage, ces modes se présentent sous la forme "1024x768x32". Cela signifie simplement que le mode est à 1024 horizontalement par 768 verticalement en couleurs 32-bit. Sur certaines cartes graphiques, les 16-bit sont les seuls modes disponibles tandis que d'autres permettent des modes couleurs 16 et 32-bit. Pour les machines récentes, la couleur 32-bit est conseillé car il offre une bien meilleure qualité que le 16-bit.

Notez que la résolution n'affecte que le jeu. La séquence d'introduction tourne avec sa propre résolution qui ne change pas.

## AUDIO



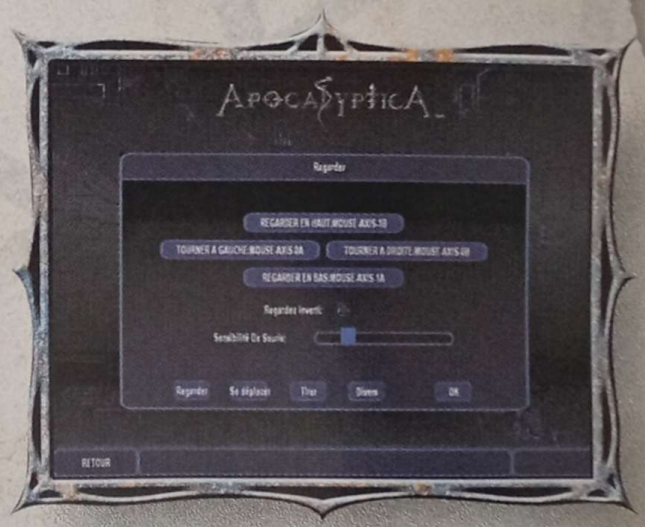

Grâce à cet écran, vous pouvez changer le volume de la musique et des effets sonores. Pour tous les paramètres, faire glisser le bouton vers la gauche baisse le volume. Si vous le faites glisser jusqu'au bout, vous coupez ce son. Faire glisser le bouton vers la droite augmente le volume. Si vous le faites glisser jusqu'au bout, vous atteignez le niveau maximum. Les options disponibles sont :

**Volume de la musique** – vous permet de moduler le volume de la musique du jeu.

**Volume principal** – vous permet de moduler le volume des effets du jeu, tels que les coups de feu, le bruit métallique des épées, etc.

**Stéréo Inversée** – cette option vous permet d'inverser les sorties de son de vos enceintes.

## COMMANDES




En bas de l'écran, vous trouverez six boutons :

**Regarder** – Vous donne accès à l'écran de configuration des commandes pour regarder autour de vous. Le regard de la souris peut être inversé ici et la sensibilité du mouvement de la souris peut aussi être ajusté.

**Bouger** – Vous donne accès à l'écran de configuration des commandes pour vous déplacer : marcher, aller à gauche ou à droite, avancer, reculer, se baisser, sauter et s'allonger.

**Tirer** – Vous donne accès à l'écran de configuration des commandes pour tirer. Comme tirer à gauche, à droite, sélectionner l'arme à feu précédente, sélectionner l'arme à feu suivante, l'épée précédente, l'épée suivante, le sort précédent, le sort suivant, verrouiller la cible.

**Divers** – Vous donne accès à l'écran de configuration des commandes pour diverses commandes telles qu'invoquer la séquence d'introduction et l'espace discussion. Ici, le bouton "commandes par défaut" ramène tous les réglages des commandes à leur configuration originale.

**Appliquer** – Cliquez sur ce bouton pour valider les changements apportés à l'attribution des commandes. Vous pouvez à tout moment apporter des modifications à votre configuration.

**Quitter** – Ce bouton permet de quitter l'écran de configuration. Si vous ne validez pas d'abord vos changements en cliquant sur "Appliquer", ils ne seront pas enregistrés.

**Commandes par défaut**

Les commandes par défaut d'Apocalyptica sont les suivantes. Elles peuvent être modifiées sur l'écran de configuration des commandes.

| | |
|---|---|
| Avant | Flèche du haut |
| Arrière | Flèche du bas |
| Gauche | Flèche gauche |
| Droite | Flèche droite |
| Sauter | Pavé numérique 0 |
| S'accroupir | Touche Ctrl droite |
| Marcher | Touche majuscule droite |
| Tirer | Bouton gauche de la souris |
| Coup d'épée | Bouton droit de la souris |
| Parer avec l'épée | Pavé numérique 1 |
| Epée suivante | Fin |
| Epée précédente | Début |
| Fusil suivant | Supprimer |
| Fusil précédent | Insérer |
| Sort suivant | Page du bas |
| Sort précédent | Page du haut |
| Verrouiller une cible | Retour |
| Déverrouiller une cible | Pavé numérique 4 |
| Team Chat | Y |
| Normal Chat | T |
| Pause/ Menu de jeu | Echap |
| Résumé de la mission | F6 |
| Statistiques | F4 |
| Suicide | Pavé numérique 9 |
| Changement de joueur | C |
| Capture d'écran | F9 |
| Sélectionner une arme | Maintenez votre pression sur la touche tabulation et utilisez le curseur pour sélectionner l'arme. |
| Menu de Commandes | Appuyez sur F7 puis sur le chiffre correspondant pour donner des ordres. |

## JEU

Mémoire cache d'images et sons – Masquer ses options améliorera le chargement dans un jeu à plusieurs joueurs, mais peut provoquer occasionnellement des baisses de performance.

# EQUIPEMENT

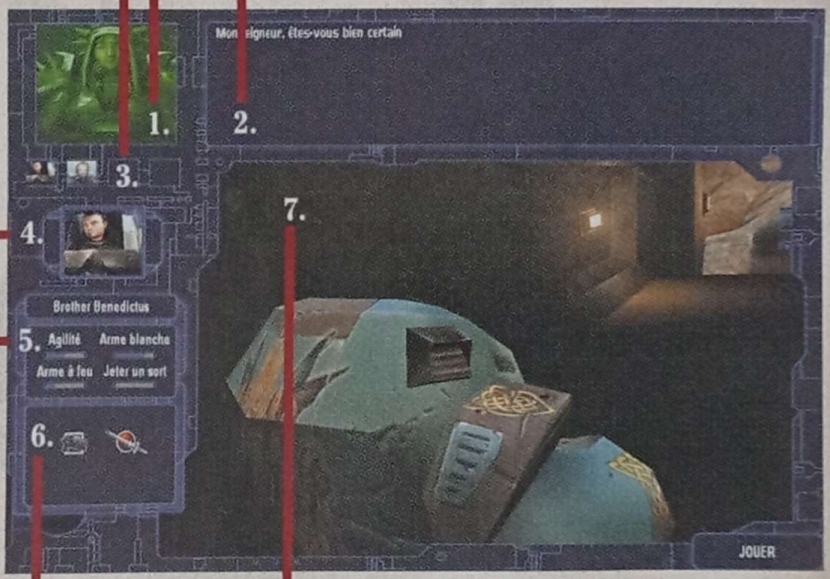
Au début d'une mission en solitaire, lorsque vous recevez votre ordre de mission, vous avez accès à un équipement sur écran. C'est là que vous sélectionnez vos équipiers, ainsi que les armes dont vous allez tous disposer. Vous commencerez avec l'armement minimum jusqu'à ce que vous trouviez d'autres armes en cours de mission – soyez à l'affût des armes cachées.

**3.** Icônes de classe : chacune représentent une classe d'équipier possible : Templier, Nonne, Robot et Séraphin. Vous avez même votre icône. Cliquez dessus pour afficher les équipiers disponibles dans cette classe, ou pour accéder à vos propres options d'équipement.

**1.** Ecran d'ordre de mission : c'est là que l'Archi Templier Samech et la Matrone Hiérophante Asher vous expliqueront votre mission.

**2.** Texte d'ordre de mission : le texte de votre ordre de mission s'affiche ici.

**4.** Equipiers sélectionnés : cette icône correspond aux équipiers déjà sélectionnés. En cliquant dessus, vous pouvez les passez en revue.




**5.** Caractéristiques du personnage : ce sont les traits de caractère et les capacités du personnage que vous avez sélectionné.

**7.** C'est votre personnage.

**6.** Equipement : affiche l'équipement du personnage sélectionné. Cliquez sur cette icône pour passer en revue les équipements possibles dans cette classe de personnage. Ils ne seront disponibles que lorsque vous aurez trouvé des armes dans le jeu. Certaines sont cachées et nécessitent quelques recherches…

# CORPS À CORPS

Vous pouvez effectuer diverses combinaisons de mouvements en combinant les clics et double-clics utilisés pour frapper avec votre arme de contact, suivant la façon dont vous avez lancé votre attaque. Voici quelques exemples de combinaisons de mouvements – vous pourrez en découvrir d'autres par vous même:

**Attaque de Base:**

Clic sur le bouton droit de la souris,
Clic sur le bouton droit de la souris,
Clic sur le bouton droit de la souris ..... une série d'attaques simple mais rapide et efficace.

Clic sur le bouton droit de la souris,
Double Clic sur le bouton droit de la souris,
Double Clic sur le bouton droit de la souris ..... une série d'attaques légèrement plus lente mais plus dévastatrice.

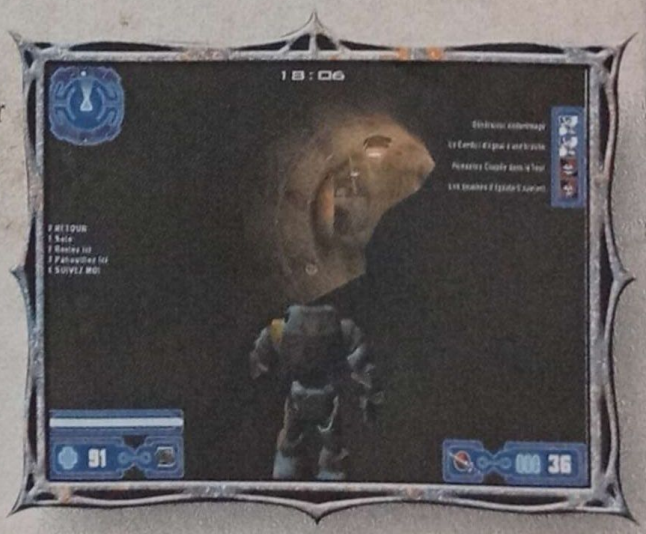
Parade – Clic sur le bouton droit de la souris ..... parade suivie d'une contre-attaque rapide.

Parade – Double Clic sur le bouton droit de la souris ..... parade suivie d'une contre-attaque plus lente mais plus dévastatrice.

## MENU D'ORDRES

Ce menu vous permet de donner des ordres et des informations utiles à votre combat contre Néo-Satan. Vos équipiers sont bien sûr là pour vous assister, et un ordre judicieusement donné peut changer le cours d'une bataille !

**Structure du Menu d'ordres :**




Le menu suit toujours le même schéma mais varie légèrement selon les objectifs du moment. Appuyez sur la touche d'ordre (F7 par défaut) puis sur le chiffre correspondant à l'ordre que vous souhaitez donner à toute votre équipe ou à l'un de vos équipiers en particulier, comme de partir en solo ou de vous suivre. Vous pouvez donner les ordres suivants:

Solo ..... pour ordonner à l'un des équipiers de tenter d'atteindre l'objectif seul lorsqu'il en est proche.

Restez ici ..... pour ordonner à l'équipe de rester à un endroit sans en bouger.

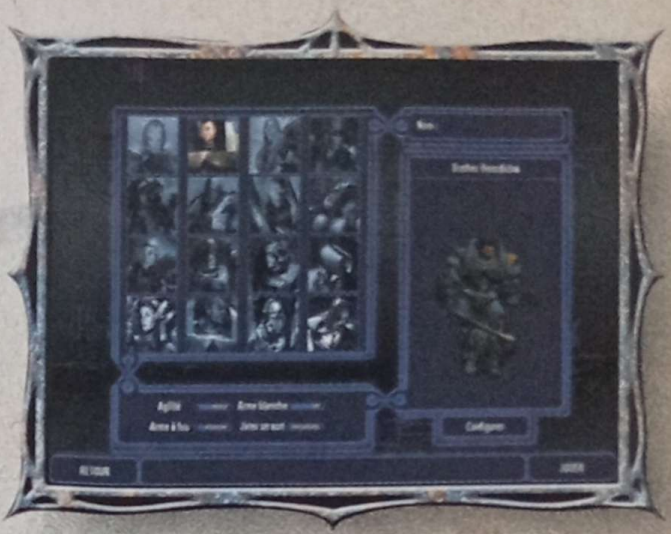
Patrouillez ici ..... pour ordonner à l'équipe de patrouiller une zone.

Suivez-moi ..... pour ordonner à l'équipe de vous suivre où que vous alliez.

# PLAYER SET-UP

**Choisir son personnage**

C'est ici que vous sélectionnez quel personnage vous allez incarner. Chaque classe de personnages a ses points forts et ses points faibles, ses avantages et désavantages. Pour une description plus détaillée de chaque classe, reportez-vous au chapitre "Personnages".



**Quitter**

Cette fonction vous permet de quitter le jeu.



# Vision du Jeu et HUD




**1.** Indice de vie : quantité de vie dont le joueur dispose – quand l'indice l'indice zéro est atteint, le personnage meurt. ? permet au joueur de le régénérer .

**2.** Le Compas : indique la direction de divers éléments, dont le plus important est l'emplacement des objectifs de niveau.

**3.** Icônes des armes sélectionnées : montrent les armes qui ont été sélectionnées par le joueur. Les armes à feu manipulables d'une seule main se tiennent dans la main gauche, les armes de contact manipulables d'une seule main dans la main droite. Certaines armes exigent une prise à deux mains, telles que l'Epée de Régénération : les deux ? le montrent. Certains pouvoirs de la Foi se pratiquent à une main, d'autres à deux main.

**4.** Réserve de munition : indique la quantité de munitions dont dispose le joueur pour l'arme à feu sélectionnée.

**5.** Indice de Foi (uniquement pour les Séraphins et Squelettes) : indique la quantité d'énergie dont le personnage dispose. Il faut y puiser pour utiliser un pouvoir de la Foi, parfois toute l'énergie disponible est nécessaire. Il faut un certain temps pour la récupérer.

**6.** Chronomètre de Mission : le temps imparti pour accomplir une mission est parfois limité. Ce chrono vous indique le temps qu'il vous reste.

**7.** Marqueurs d'objectifs : vous indiquent quels objectifs ont été atteint et par quelle équipe. Les marqueurs rouge et noir indiquent que l'objectif n'a pas été atteint ou qu'il est au mains de l'ennemi. Les bleu et blanc indiquent que l'objectif a été atteint par les forces de l'Ecclésiarchie.

**8.** Indice d'endurance : indique le niveau d'endurance du personnage. Les sauts et les parades en consomment beaucoup mais elle se récupère vite.

# JOUER À PLUSIEURS

Cette option vous ouvre l'écran concerné. C'est là que vous pouvez changer vos options de jeu à plusieurs, vous joindre à un serveur ou créer le vôtre. Vous avez droit à plusieurs options dont :

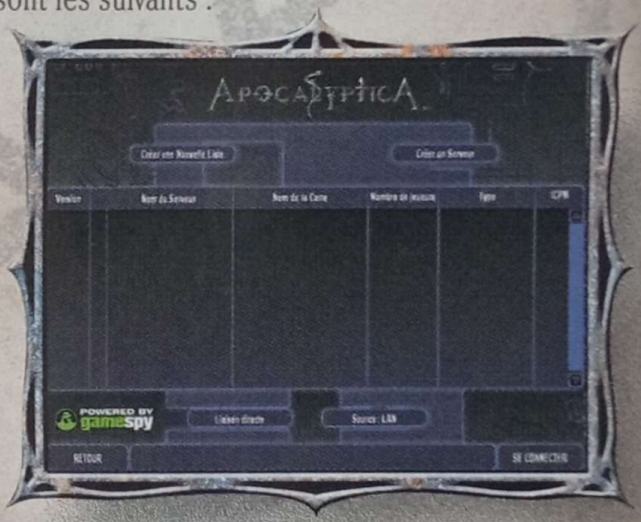
Nouvelle Liste .....pour obtenir une liste des serveurs disponibles et voir quels aps sont en cours d'utilisation, le nombre de joueurs, etc.

Source .....Demande une connexion en réseau ou en ligne pour activation des jeux

Connexion directe .....se connecte directement à un serveur de jeu actif par l'intermédiaire d'une adresse IP et d'un mot de passe spécifiés par l'utilisateur.

Raccordement .....se connecte à un serveur de jeu actif sélectionné dans la liste.

Cliquer sur "Créer un serveur" vous ouvre l'écran où vous pouvez choisir le niveau de jeu et le type de jeu auquel vous vous voulez jouer. Les types de jeu sont les suivants :




**Prendre l'étendard** – deux bases s'affrontent, l'une occupée par les forces de Néo-satan, l'autre par celle de l'Ecclésiarchie. L'équipe du Bien doit rapporter l'étendard du Mal à sa base pour marquer et vice versa. Mais attention, vous ne pouvez marquer que si votre propre étendard est toujours à sa place. La première équipe à atteindre le périmètre de prise a gagné.

**Combat à mort** – chacun pour soi. Tuez-les, tuez-les tous.

**Combat à mort en équipe** – l'équipe du Bien contre l'équipe du Mal de la façon la plus basique – tuez le plus grand nombre d'ennemis possible grâce à un vrai travail d'équipe.

**Campagne** – ces parties se jouent, d'une certaine manière, comme on joue les parties en solitaires - les niveaux suivent un ordre séquentiel, dépendant de l'histoire. La seule différence réside dans le fait que les slots? peuvent être alloués à des joueurs humains.

**Impératif** – ce type de jeu propose les mêmes missions que les autres, mais ne peut se jouer qu'à plusieurs en équipe. Une équipe de joueurs incarne l'équipe du Bien cherchant à accomplir une mission, une autre équipe de joueurs joue celle du Mal cherchant à l'en empêcher.

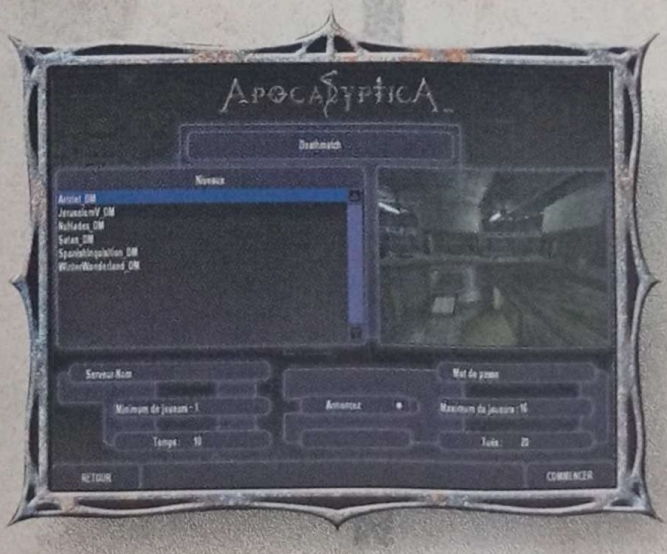
**Autres options pour créer un serveur :**

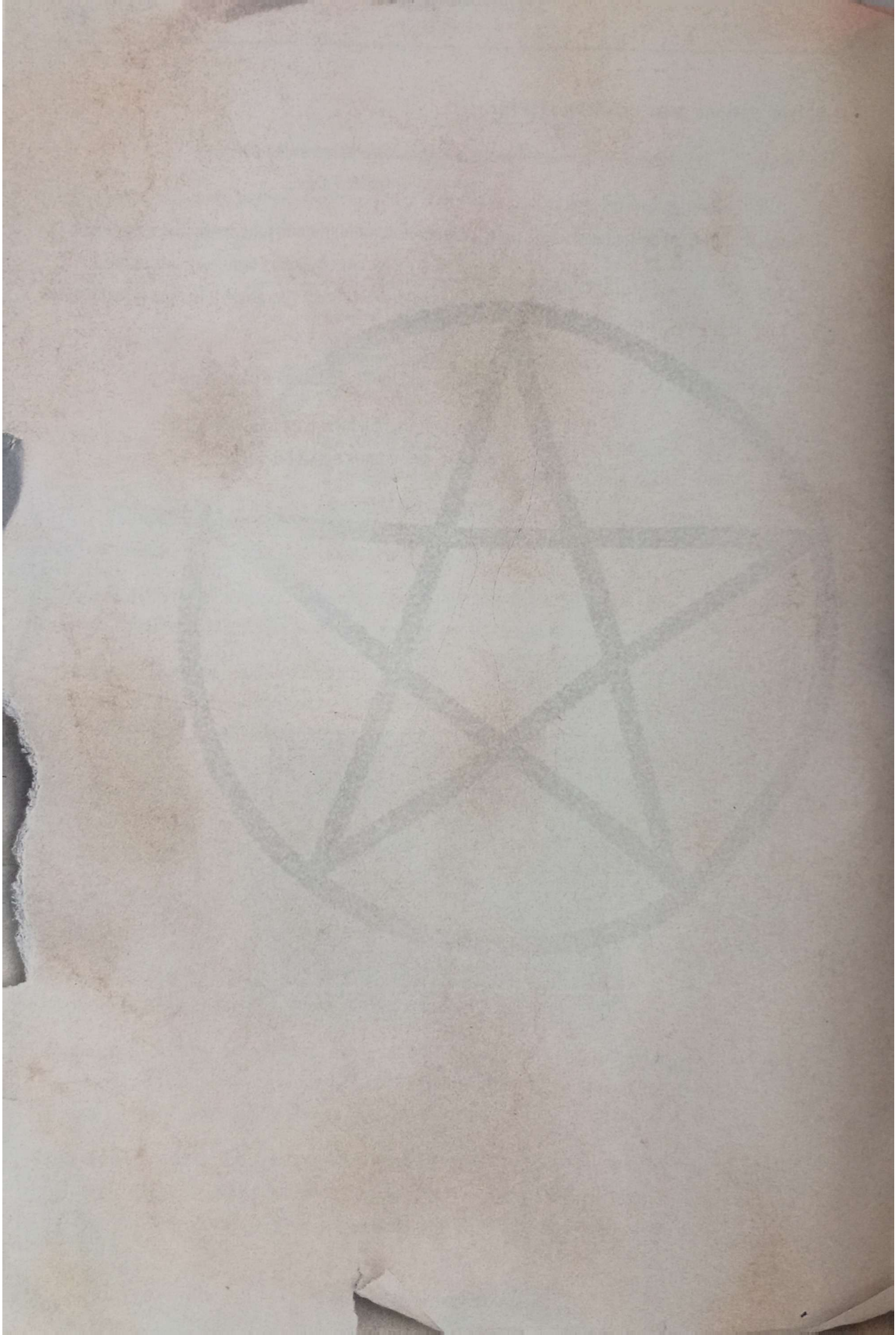
Sécuriser ..... .allouer un mot de passe à une partie pour en restreindre l'accès.

Nombre mini et maxi de joueurs ..... .fixer le nombre minimum de joueurs de votre partie. Si le nombre de joueurs humains tombe en dessous du minimum, l'ordinateur se charge de jouer les personnages manquants.

Limite de temps ..... .imposez une limite de temps à votre partie.

Limite de comptage ..... .la partie prend fin lorsqu'un joueur a fait un nombre de victimes égal à ce chiffre.





# II

# PERSONNAGES

"MAIS PAR L'ENVIE DU DIABLE, LA MORT EST ENTRÉE DANS LE MONDE." SAGESSE DE SALOMON CHAPITRE II 24

Dans Apocalyptica, vous jouez le rôle d'un nouveau type de soldat conçus et éduqués dans un dernier effort désespéré pour résister à l'invasion par les forces de Néo-satan. Ce sont tous des héros, des saints ou des martyres tombés durant les guerres saintes contre le Régime Noir, dont l'ADN a été combiné avec celui des guerriers les plus puissants, les plus agiles et les plus pieux. Des implants cybernétiques décuplent leurs capacités physiques tandis que leur esprit est enrichi du sacro-saint savoir accumulé lors des guerres contre Néo-satan. Le vaisseau spatial Ariziel transporte d'innombrables rangées de ces clones. Lorsqu'ils meurent, 'Le Résurecteur', le dernier cri en matière de restauration des âmes, permet de transplanter leur personnalité dans un nouveau corps. Ils peuvent alors reprendre le combat et poursuivre leur mission sacrée.

Quatre classes de personnages s'offrent à vous, chacune dotée de capacités, d'armes, de points forts et de points faibles qui leur sont propres.

## LES NONNES

L'un des premiers vaisseaux à quitter la terre avant l'Apocalypse s'appelait 'Le Magdalene' – un vaisseau couvent peuplé de nonnes de tous les ordres, guidé par l'Ange Adoranna de l'Aile Argentée. Le vaisseau erra dans l'espace pendant 80 ans, les nonnes préservées en état d'hibernation artificielle, avant de trouver un monde habitable. Un couvent fut construit dans la région la plus chaude de cette planète froide et lugubre baptisée 'Espoir'. Pendant un temps, elles connurent la paix.



Mais ce monde était habité par une espèce primitive, à la froide cruauté qui mit à sac le couvent et massacra toutes les nonnes sans défense. Toutes sauf une, du nom de Sœur Uriannah. Tandis que les Etripeurs, comme on les appela par la suite, exploraient le couvent, Sœur Uriannah à elle seule, poursuivit et élimina jusqu'à la dernière de ces créatures meurtrières. Se cachant dans les gaines de ventilation, rôdant dans l'ombre, elle se servit de sa vitesse hors du commun pour leur échapper jusqu'à ce que toutes soient mortes.

Pendant six mois, elle resta seule, protégeant le couvent jusqu'à l'arrivée d'un autre vaisseau plein de réfugiés en quête d'une nouvelle terre. Sœur Uriannah fit le vœu que jamais les nonnes ne soient à nouveau aussi vulnérables et fonda son propre ordre dévoué autant au combat qu'au Seigneur. Ainsi

naquirent les nonnes sous leur forme actuelle - rapides, pieuses et mortellement dangereuses. Elles sont souples, agiles et pensent que la meilleure manière de vaincre un ennemi est d'être plus rapide et plus malin que lui. L'ADN de toutes les nonnes, à ce jour, a été enrichi de celui de Sœur Uriannah et leur entraînement est conçu selon ses enseignements.

**Sœur Céleste**



A l'origine, Sœur Céleste faisait partie de l'Ordre des Trois. C'est le plus important de tous et Sœur Céleste était l'un de ses membres les plus renommés. Une fois que ses troupes eurent repoussé l'ennemi hors du Système de Ninevah, elle alla porter appui au siège de Lo-Sheeh. En plein cœur de la bataille, elle fut mortellement blessée par une horde de Chevaliers Noirs. L'ennemi fut vaincu, mais la victoire fut amère pour l'Ordre des Trois. Depuis, le Haut Conseil Pontifical ayant approuvé les recherches en matière de clonage et de préservation de l'âme, on a pu ramener Sœur Céleste à la vie. Elle porte de nombreuses années d'expérience du combat dans un corps plus jeune, plus rapide et mieux entraîné.

**Sœur Domina**



Soeur Domina appartient à l'Ordre des Larmes Réunies. La plupart des adeptes de cet ordre furent tués ou corrompus durant la campagne de Lystra, une attaque malheureuse contre une armée de morts-vivants. Leur propre Matrone Hiérophante les trahit et les mena dans un piège. A l'époque simple acolyte, elle était trop jeune pour participer à l'attaque, mais dut défendre chèrement sa vie contre nombre de ses anciennes sœurs. Elle parvint à s'échapper et à atteindre Nehemiah Major, non sans secourir au passage un contingent de consœurs capturées par l'ennemi pour servir de nourriture aux armées démoniaques. Elle n'est pas un clone, mais ses facultés exceptionnelles prouvent qu'elle est plus que capable d'entreprendre cette mission.

**Sœur Essendra**



Sœur Essendra est membre de l'ordre des Sœurs du Manteau d'Azur qui a joué un rôle décisif dans la conception et la réalisation de l'armure portée par les nonnes. C'est grâce à lui que l'armure résiste aux coups d'épées et aux coups de feu, tout en étant assez souple et léger pour permettre aux Nonnes de rester rapides et agiles. Eclaireur et messagère de son ordre depuis plusieurs années, Sœur Essendra assure la livraison de nouvelles armures aux autres ordres et empêche qu'elles tombent aux mains de l'ennemi. Elle a également été l'une des premières volontaires à tester le procédé de conservation d'âme apportant une aide précieuse au développement de cette technique.

### Soeur Saria



Sœur Saria servit longtemps le Lord-démon Assa'Rakuh sur le monde réduit en esclavage d'Ossinja II. Pourtant après de nombreuses années de cruauté, elle finit par se retourner contre lui et l'abattit de sa propre épée avant de rejoindre les Sœurs de Myrhorn. Elle est l'une des rares à avoir renié Néo-satan pour rallier l'Ecclésiarchie. Beaucoup de ses supérieures la considèrent comme un symbole d'espoir.

## LES TEMPLIERS

Les Templiers sont des soldats qui utilisent des armes de contact contre les forces de Néo-satan. Ils préfèrent la mort éclair et digne d'un coup d'épée et dédaignent les armes à feu qu'ils considèrent comme des armes de lâche. Les Chapitres de Templiers sont légions dans l'univers connu et ils ont tous des attitudes et des objectifs différents. Certains comme la Confrérie Omega ont peu de membres et restent très fermés. D'autres, comme l'Ordre de la Rose Incandescente, entretiennent des liens étroits avec divers ordres saints scientifiques ou aident à la constitution de bibliothèques de xénobiologie en chassant les spécimens exotiques.

Les Templiers se sont formés durant l'exode en partance de la Terre à bord de l'énorme vaisseau, le "Marteau de Samson". Le vaisseau subit les assauts répétés d'une espèce jusqu'alors inconnue. La nature volatile du carburant du vaisseau ne permettait pas l'utilisation des armes à feu et le corps à corps s'avéra le meilleur moyen de se débarrasser de ces créatures. Génération après génération, les errants grandirent en apprenant à manier l'épée quotidiennement. Ainsi naquirent les Templiers.

### Frère Bénédictus



Frère Bénédictus disparut il y a 200 ans durant l'exploration du système de Dinavedah – une poignée de monde inhospitaliers. On les croyait inhabités jusqu'au jour où un signal de détresse fut capté provenant de l'un d'eux. Frère Bénédictus partit en exploration avec un groupe de soldats et on n'entendit plus jamais parler d'eux malgré les recherches ultérieures. Récemment, son corps a été reconstitué à partir de quelques cheveux trouvés dans ses quartiers et conservés dans les Chambres du Souvenir. Après qu'on eut restauré son âme, il raconta que le signal de détresse était un piège tendu par une secte satanique, qui les drogua lors d'un banquet donné en leur honneur pour mieux les massacrer pendant leur sommeil. Frère Bénédictus mène depuis une croisade solitaire contre tous les adorateurs de Néo-satan et a débarrassé plus d'une ville de sa corruption larvée.

### Frère Dévastus



Frère Dévastus appartient à la Confrérie des Deux-Fois-Nés. Cet ordre accueille tous les criminels, pêcheurs ou hérétiques touchés par le repentir et qui se battent désormais au nom du Seigneur. Arrêté durant le procès des hérétiques d'Aveshi, il s'insurgea contre la recherche en matière de restauration des âmes et agressa le Sous-Cardinal Urdennvar. Emprisonné sur Avashi, il resta sur ses positions jusqu'au jour où l'Ange Dre-Shayarin lui apparut. Elle lui dit que les Anges eux-mêmes approuvaient le procédé et prédit qu'il en ferait usage un jour... Peu de temps après, il se repentit et rejoignit les Deux-Fois-Nés. Il a fait la preuve de sa dévotion à la cause en menant plusieurs campagnes et s'est révélé expert à convertir les hérétiques.

### Saint Septevar



Septevar fut canonisé après avoir donné sa vie dans la bataille pour Bethlehem Rouge. Pendant des années, il défendit cette planète clé contre les assauts constants des forces de Néo-satan. Il tomba finalement aux mains du démon Niphthasserru et fut soumis à la torture sur les remparts de la forteresse ennemie. Lentement déchiqueté pendant 40 jours et 40 nuits, il ne renonça jamais à sa foi pour écourter ses souffrances – mais plutôt exhorta ses hommes à continuer le combat avec d'autant plus d'ardeur. Lorsque la forteresse fut enfin prise, Niphthasserru tua Septevar avant de trouver elle-même la mort. Les restes de Septevar furent préservés dans les Chambres du Souvenir jusqu'à sa récente restauration.

### Suzerain Thermidus



Thermidus est Gouverneur Général d'Euridus – un monde assiégé par les armées de Néo-satan depuis plusieurs années. Jusqu'à présent il est parvenu à les tenir en échec, mais il n'est que trop conscient que le temps lui est compté.

## LES SÉRAPHINS

Voilà une race relativement jeune. Quand ils quittèrent la Terre, les vaisseaux transportant les Croyants furent guidés vers les nouveaux mondes par les Anges. Arrivés au terme du voyage, beaucoup de ces Anges restèrent avec les humains pour veiller sur eux et les guider. Ils les avertirent que la guerre contre Satan faisait des ravages dans leurs rangs et que bientôt la plupart aurait disparu. Pour que l'humanité ne les oublie pas, certains sacrifièrent leur immortalité afin de pouvoir vivre et avoir une descendance avec des humains. De cette union naquit les Séraphins – une race hybride.

Les Séraphins ont hérité de la faculté de leur parent angélique à utiliser le pouvoir de la Foi. Ils peuvent provoquer des miracles à volonté, même si cela leur demande une certaine dépense d'énergie et qu'ils doivent ensuite prendre le temps de récupérer. Bien que leur Foi leur donne une grande puissance destructrice, ils sont physiquement fragiles et beaucoup plus faibles que leurs alliés humains. Ils ont la capacité naturelle de flotter quelques centimètres au-dessus du sol mais ils n'ont que des ailes holographiques et ne peuvent voler sans l'aide des petits moteurs qu'ils portent sur leur dos. Ils ont des yeux blancs, lumineux et se peignent une partie ou tout le visage en bleu.

Les Séraphins ont développé une culture et une organisation sociale propres. Ils se sont établis sur de nombreux mondes, bien que la plupart soit maintenant aux mains de Néo-satan. Les Séraphins font l'objet d'une haine particulière de la part de l'ennemi car ils sont particulièrement difficiles à corrompre et à faire passer du coté obscur. Parmi eux, les traîtres sont très rares car leur sainteté inhérente, leur héritage angélique, les protège.

### Seramiel



Séramiel de la Parole Brisée vient d'Athelsius, un monde Séraphin qui échappe encore à l'emprise ennemie. Il a combattu dans plusieurs campagnes mais il est surtout connu pour sa participation à l'évacuation de Nimaar II – une importante station spatiale tombée aux mains des adeptes de Néo-satan durant l'invasion du Système Priaxus. Tandis que les colons fuyaient vers leurs navettes de secours, il parvint à tenir les envahisseurs en échec avant de s'introduire sur leurs vaisseaux et de faire des ravages dans leurs rangs afin qu'ils ne puissent pas poursuivre les réfugiés. Une fois les colons évacués, il lança l'un des vaisseaux ennemis sur une trajectoire de collision avec la station avant de s'échapper, tuant des milliers d'ennemis et détruisant nombre de leurs vaisseaux.

### Andromidus



Il y a près d'un siècle, Andromidus reçut la visite de l'Ange Echémélion qui lui prédit qu'il participerait à la destruction de l'Archiduc Sarubac. Bien que le clonage ait été connu depuis longtemps, le procédé de restauration de l'âme était, lui, encore inconnu. Echémélion conseilla à Andromidus, de cloner son corps, lui assurant que ce serait un jour utile à la cause...

Peu de temps après, Andromidus combattit dans la Campagne de Gorvus – une tentative pour reprendre ce système tombé aux mains de l'ennemi. Il participa de manière décisive à la libération de Indeema et Jeshuan, mais mourut dans la bataille pour Isth, tué par un bombardement massif du poste avancé où il était en garnison.

Il vient d'être ramené à la vie, grâce au clone qu'il avait fait faire de lui-même, et attend l'occasion d'accomplir la prophétie d'Echémélion...

### Ezmathet



Ezmathet de l'Ordre de Vashaya. Une énorme statue se dresse au centre de Saun, capitale de Haldune, en hommage à son sacrifice qui sauva la planète de l'invasion menée par le démon Ssariveniss. Après des mois de combat contre les envahisseurs, il apparaissait clairement que sans Ssariveniss, les forces ennemis se disloqueraient – l'armée était essentiellement composée de morts-vivants que le démon ne cessait de ranimer. Grâce à ses pouvoirs, Ezmathet s'infiltra dans la forteresse ennemi et combattit le démon sans parvenir à le tuer. En désespoir de cause, il se fit sauter avec une grenade, détruisant le démon et donc son armée. Ses restes sont conservés dans une vaste tombe à Saun dans l'attente du jour où l'ADN qu'ils contiennent servira à restaurer le Séraphin.

### Lessemenar



Après des années d'expérience sur les champs de bataille, Lessemenar siégea quelques temps au Conseil Supérieur des Séraphins. Cependant, il se sentait moins utile comme conseiller que comme guerrier au corps à corps avec les minions de Néo-satan et reprit vite le chemin des combats.

## LES GENTILS ROBOTS

Les Gentils Robots sont en fait un mélange homme-machine qui figure parmi les premières expériences en matière de technologie de restauration des âmes. Créer un cerveau artificiel capable de se battre pour l'Ecclésiarchie s'étant avéré très difficile voire impossible, il fallut trouver autre chose pour augmenter le nombre de troupes "sacrifiables". Ayant eu vent des premières tentatives de restauration d'âme dans un corps cloné, les Prêtres du Métal Vivant – un ordre dédié à la construction de robots soldats – tentèrent de restaurer des âmes consentantes dans des réceptacles artificiels baptisés "Nécronodes". Ces réceptacles étaient ensuite installé dans une carcasse de robot. Cependant le Nécronode ne semble capable d'accueillir qu'une sorte de copie de l'âme, un duplicata, plutôt que l'âme elle-même. Cela s'avéra néanmoins très efficace pour doter les robots de "cerveau". Malgré les réticences théologiques initiales au fait de "copier" des âmes, on les utilise de plus en plus à mesure que l'Humanité voient ses forces diminuer.

Les Robots travaillent comme experts en armes – Ils se sont avérés plus précis que les humains et peuvent mettre certaines armes directement en interface avec leur réseau neuronal. Sur le champs de bataille, ils peuvent tenir plusieurs rôles, artillerie lourde, feu de couverture et sniper. Ils peuvent aussi manipuler les serrures électroniques, se mettre en interface avec les consoles d'ordinateur et armer les bombes électroniques.

**Les Croisés 471.2**



Cette classe de droïdes fut la réponse apportée à l'utilisation croissante par l'ennemi des Chevaliers Noirs au cours du siège de Bethlehem Rouge. Le donneur d'âme pour le nécronode est inconnu, mais beaucoup pensent qu'il s'agit de Sir Gavius de Rolerne très réputé avant sa mort pour son excellence au tir. La classe des Croisés a servi dans plusieurs campagnes et n'a rien perdu de son efficacité.

**Les Intercepteurs Mk II**



La classe des Intercepteurs Mk I fut tristement célèbre pour ses défaillances mécaniques, surtout sous les climats humides. Le Mk II semble avoir été débarrassé de tous les défauts de son prédécesseur. Son donneur est le Frère Tyvus, un moine de la Confrérie des Usurpés, célèbre pour avoir abattu le démon Kreshinga lui logeant une balle dans l'œil, à plus de huit cents mètres de distance durant la bataille de Traston. L'Intercepteur Mk II est particulièrement précis et fournit de bonnes performances sur le champ de bataille.

### Les Assaillants



Les Assaillants sont un nouveau modèle encore à l'essai. Ils sont dotés de toutes les dernières innovations électroniques y compris la nouvelle puce 'Righteous 5' tm. Leur fonctions d'identification de cible et d'amélioration des données visuelles ont été perfectionnées tout comme leurs suspenseurs et leur appareil sensoriel. Certaines parties de l'équipement sont toujours à l'essai, reste donc à déterminer quelles modifications cette unité devra encore subir.

### Les Ex24



Ce sont de vieux modèles, désormais pour la plupart cantonnés à monter la garde ou à officier lors de cérémonies. Cependant, certains ont commencé à reprendre du service.



# L'Ennemi

Depuis l'émergence de Néo-satan, les forces du Régime Noir travaillent sans relâche à la levée des troupes. Sur Terre, Néo-satan commença par utiliser les restes déchiquetés et carbonisés des victimes de l'Apocalypse. Il leva ainsi une armée de morts-vivants, commandée par ses généraux survivants. Commença alors la construction de vaisseaux pour poursuivre les Croyants en fuite. Quand ils les eurent enfin retrouvés, Néo-satan n'eut pas de mal à recruter parmi les naïves nouvelles générations de Croyants, qui ne savaient rien du passé. Avec le temps, les corrompus et les morts vinrent grossir les rangs de son armée. Le Régime Noir est servi par différentes troupes. Cela va des simples Bidasses – des troupes humaines de base converties ou tuées par les adorateurs de Néo-satan – aux troupes d'élite, telles que les Chevaliers Noirs et les Vamps, qui forment une escouade similaire à celle de l'Ecclésiarchie.

## Les Chevaliers Noirs

A l'origine, les Chevaliers Noirs étaient des Templiers. Le premier était membre de la Confrérie d'Arrimand - un ordre monastique qui défendit les mondes du système de Farred-Babel des attaques répétées d'une espèce inconnue que la Confrérie appelait 'Les Calamités'. Malgré le nombre toujours croissant de créatures, la Confrérie parvenait toujours à les tenir en échec. En fait, la Confrérie devenait plus féroce, et plus brutale dans leur défense. Enfin, elle lança une contre-attaque dévastatrice, au cœur même de la base principale. Aucune Calamité ne fut épargnée, pas une ne survécut et une épaisse coulée de sang couvrit le sol. Ce n'est qu'après que la transformation se fit évidente- leur soif de sang avait pris le dessus. Toute humanité avait disparu de leurs yeux, et leur seul désir était de tuer. Dans une orgie de sang et mort, les Chevaliers Noirs avaient vu le jour.

Ils font désormais partie des plus redoutables guerriers de Néo-satan. Privés de volonté propre, sans conscience ni remord, ils ne vivent que pour le meurtre, pour sentir les chairs humaines se déchirer sous le fil de leur épée.

**Le Faucheur**



Nul ne connaît l'âge exact de ce Chevaliers Noir, mais on pense qu'il est très vieux. Combien de générations ont entendu parler de lui et combien de mères ont menacé leurs enfants de ses foudres - "Au lit maintenant, sinon le Faucheur viendra te prendre...". Il serait l'un des tous premiers Chevaliers Noirs. Si c'est le cas, son âge et son pouvoir sont effectivement très grands...

**L'Eventreur**



Ce Chevalier Noir fut autrefois Sir Redeveer d'Aveshi, célèbre pour sa participation à plusieurs campagnes jusqu'à sa capture lors de bataille d'Yennaar. Après des semaines de sévices et de torture, il reparut en tant que l'Eventreur – une caricature corrompue et vicieuse de lui-même. Lui jadis si fier de sa valeur et de son honneur, ne se réjouit plus qu'en exposant les entrailles de ceux qu'il tue .

**Orrus le Diforme**



Autrefois connu sous le nom d'Orrus le Bel, ce Chevaliers Noir était l'un des Templiers les plus réputés du Système de Priaxus. Blessé au visage lors de la défense de la capitale, Tedan, il perdit conscience. Quand il revint à lui, il se vit défiguré par les poisons dont les lames ennemies sont saturées. A cette vue, il perdit l'esprit et se rallia à l'ennemi s'écriant " Si mon apparence est celle d'un monstre, que mes actes soient ceux d'un monstre !" Il réapparut peu après sous sa nouvelle forme...

**Karrigun Mord-Visage**



Le Templier connu sous le nom de Karrigun faisait partie d'une troupe de Templiers qui fut capturée par la démone Jarrinweeja tandis qu'elle explorait le monde tropical de Dendarrin. Pour se divertir, Jarrinweeja obligea les Templiers à se battre jusqu'à la mort dans une fosse. Karrigun fut le dernier survivant. En récompense, la démone le fit passer du coté obscur. Nul ne sait si c'est durant l'épisode de la fosse ou après que Karrigun fut surnommé "Mord-Visage".



## LES VAMPS

Le monde couvent de Sauveur VII abritait autrefois un ordre de Nonnes guerrières vivant recluses, simplement connues sous le nom des "Vertueuses". Les Chiens de Guerre de Néo-satan, une légion de chevaliers vampires, envahirent ce monde et après un long siège parvinrent à s'introduire dans la forteresse des Nonnes. Ils convertirent lentement tout le couvent, vampirisant les nonnes une à une. Depuis lors, elles se sont baptisées "Les Vamps" et ont mis leur pouvoir de corruption au service de Néo-satan.

### Sœur Lillith



Sœur Lillith faisait partie des éclaireurs de la Communauté de la Lumière Bénie. Une nuit, alors qu'elle patrouillait la campagne environnant son couvent, elle fut assaillie et capturée par une escouade précédant une forte troupe ennemie en mission d'exploration. Elle parvint à leur échapper et à utiliser son émetteur pour prévenir ses sœurs de l'attaque imminente – mais les morsures vampiriques qu'elle avait subies faisaient déjà leur œuvre. Quand elle arriva au couvent, il était déjà trop tard : elle était convertie. Elle atteint les portes essuyant le feu de ses anciennes sœurs sachant trop bien quelle malédiction elle portait désormais en elle. Sœur Lillith guida ses nouveaux alliés à travers les passages secrets jusqu'à l'intérieur du couvent et les Nonnes finirent par succomber

### Sœur Lucrétia



Sœur Lucrétia est l'une des rares Vamps qui à l'origine n'était pas une Nonne. Elle était fille de fermier sur l'un des mondes agricoles du système de Tra, et semblait destinée à une vie ordinaire. Mais un vaisseau de Néo-satan "Le Carcan des Ames" se posa un jour sur son monde et commença son œuvre destructrice. Elle fut capturée et convertie. La morsure des vampires sembla éveiller quelque chose en elle. Elle fut bientôt aussi féroce et dangereuse que ses congénères.

### Sœur Belladonna



Cette Vamp mène une bande de maraudeurs qui se cache dans un système dit "l'Amas". Voilà des années qu'ils attaquent les routes commerciales qui passent dans ce secteur ainsi que les mondes avoisinants, malgré les recherches intensives menées par les patrouilles de l'Ecclésiarchie. Une récompense de 50,000 Solars a été récemment offerte pour sa capture mais elle court toujours.

### Sœur Asphyxia



Sœur Asphyxia est l'une des expériences les moins réussies de l'Archiduc Sarubac. Il cherchait à utiliser les Vampires comme saboteurs dans le vide de l'espace. Il s'agissait de les faire sortir dans l'espace non loin d'une station ennemie, leur combinaison équipée de petits propulseurs afin qu'ils puissent d'en approcher sans se faire repérer et installer des charges sur la coque des vaisseaux ennemis. On découvrit alors que les Vamps avaient besoin d'oxygène pour se régénérer. A la suite d'un accident causé par un détonateur défectueux, Sœur Asphyxia perdit une partie de son visage et ne put le régénérer en l'absence d'oxygène. Elle porte maintenant un masque qui l'aide à respirer et cache sa blessure.

## Les Robots Maléfiques

C'est le nom générique donné aux robots du Régime Noir. Ils furent créés en réponse à ceux, toujours plus nombreux, utilisés par l'Ecclésiarchie. Ce sont des versions inversées mais techniquement moins avancées des robots construits par les humains. Habités par les âmes d'assassins tirées des Enfers pour combattre dans ces cercueils métalliques et mobiles, ils fonctionnent plus grâce à la sorcellerie que grâce à la mécanique. Ils peuvent aussi manipuler les serrures électroniques, se mettre en interface avec les consoles d'ordinateur et armer les bombes électroniques.

### Trancheur



C'est l'un des plus vieux modèles créés par le Régime Noir. Ils ont tendance à rouiller et à tomber en panne aux mauvais moments , mais quand ils fonctionnent, ils sont redoutables. Leur agressivité et leur talent de tireur compensent largement leur mécanique archaïque.

### Cubeur



C'est une version plus récente améliorée du précédent, doté de meilleurs capteurs internes et d'une armure mieux adaptée. Son squelette a été amélioré ce qui diminue les risques de pannes. Malgré tout, beaucoup préfèrent l'ancien modèle qu'ils trouvent plus précis du fait d'une meilleure connaissance et de longues années d'expérience du champs de bataille.

**Greffon 44**



Ce modèle est un prototype. Les concepteurs de robot de Néo-satan se dirigent vers un type de droïde mêlant la cybernétique et l'organique. Leur manque de connaissance techniques les a conduit à "cultiver" des parties organiques pour les intégrer au métal. Cela a donné divers abominations plus ou moins réussies. Ce robot est l'une des expériences satisfaisantes dans ce domaine. Il compense ses faibles capacités intellectuelles et de prise de décision par des données visuelles de grande qualité.

**Carnage**



C'est une variante du Trancheur, doté de liens neuronaux supplémentaires et d'une précision accrue au détriment de l'armure et du système de protection. Des expériences sont toujours en cours pour déterminer lequel des deux est le plus efficace. On augmentera la production de celui des deux modèles qui comptabilisera le plus de morts.

## LES SPECTRES

Leur origine est quelque peu mystérieuse. On pense généralement que ce sont les esprits de sorciers et de nécromanciens rappelés d'entre les morts pour servir Néo-satan, qui reprennent une forme physique en possédant des corps spécialement préparés. Ils peuvent lancer des sorts d'une manière similaire à celle dont les Séraphins utilisent le pouvoir de la Foi. De la même manière, cela leur demande une certaine dépense d'énergie et ils doivent eux aussi prendre le temps de récupérer. Ce sont des esprits malfaisants, torturés, pleins de vice, de haine et de mesquinerie. Quand ils utilisent leur sort d'invocation, c'est un démon vile et terrifiant qui apparaît.

**Infectus**



Tous ceux qui l'approchent risquent fort d'être contaminés par l'infecte peste suppurante qui l'habite. Ses os sont tout droit sortis des fosses où l'on jette les assassins d'enfants dont leur âmes forment une chaîne qui maintient son armure et ses robes. La raison n'a aucune prise sur cette créature qui n'existe que pour propager son infection partout où elle passe.

**Insidius**



Ce spectre fut jadis un prêtre égyptien du nom de Bethasmettrutah. Comment ses restes sont tombés aux mains de l'ennemi est un mystère, mais il sert désormais volontairement Néo-satan dans sa lutte contre l'Ecclésiarchie. De son vivant, il avait la responsabilité d'un réseau compliqué de catacombes et la réputation de faire subir les sévices les plus variés à ses prisonniers – une pratique qu'il fut tout prêt à reprendre dès sa résurrection et qu'il exerce avec entrain.

**Abominus**



Voilà un exemple de plusieurs âmes de sorciers et d'adeptes des sciences occultes réunis dans un même corps en putréfaction. Une conscience collective, étrange amalgame d'esprits retors au savoir eldritch? Le spectre a été maintes fois surpris se parlant à lui-même, à n'en pas douter les colocataires se disputent âprement le pouvoir mais si une chose les unit, c'est le combat contre les adeptes de l'Ecclésiarchie.

**Blasphème**



L'enveloppe de ce spectre abrite toute la noirceur d'âme de Jarren Morkith, célèbre adepte des sciences occultes, mort sur le bûcher en 1578. Il a désormais beaucoup plus de pouvoir en tant que serviteur mort de Néo-satan qu'il n'en a jamais eu de son vivant. Blasphème, comme on l'appelle maintenant, est un maître es torture qui aime à collectionner les dents de ses victimes en souvenir.



# AUTRES PERSONNAGES

## LES FORCES DE L'ECCLÉSIARCHIE

Après l'Exode, les Croyants comprirent qu'il leur faudrait toujours être à l'affût du moindre signe de corruption et de pêché. Bien que Satan ait été détruit, il restait des démons prêts à prendre sa place et à faire moisson des âmes des damnés. Pour protéger les générations de Croyants à venir, L'Ecclésiarchie fut instituée. Dirigée par un conseil démocratique constitué de chefs et d'anciens, elle réunit tous les ordres de Nonnes, Templiers, Séraphins et Robotiers. Seules l'unité et la vigilance pouvaient empêcher que les erreurs du passé se reproduisent. Ce fut leur but et leur credo et pendant des siècles, ils remplirent leur office.

Jusqu'au jour où la pourriture refit son apparition. Lentement, imperceptiblement, le mécontentement fut semé dans certains mondes. Des hérésies apparurent, on commença à remettre le système en question, à réclamer des changements. Les premières guerres éclatèrent. Des systèmes entiers furent ravagés par des conflits internes. Et de la fumée noire des batailles émergèrent les forces de Néo-satan.

Aujourd'hui, après des siècles de déclin sous la pression du Régime Noir, il ne reste qu'une poignée de mondes humains encore libres. Une poignée de planètes, derniers vestiges d'un vaste empire, se défendent farouchement essayant d'endiguer le déferlement, l'inéluctable avancée de l'obscurité. Les armées de l'Ecclésiarchie sont constituées de soldats dévoués dont les yeux brillent de la lumière du Seigneur. Ils on été témoins des erreurs de leurs pairs et sont déterminés à ne pas subir le même sort. Mais l'ennemi se rapproche, et beaucoup se demande si leur Foi suffira à les protéger...

**Matrone Hiérophante Asher**



Elle figure parmi les dirigeants les plus jeunes, tout ordre confondu, mais a prouvé plus d'une fois qu'elle n'avait pas usurpé son poste. C'est elle qui a supervisé le programme de clonage des héros du passé destiné à soutenir la lutte contre les envahisseurs. Elle a veillé sur le développement de ces créations comme une mère veille sur ces enfants. Elle est totalement dévouée à la cause et n'abandonnera jamais la lutte contre Néo-satan – quel qu'en soit le prix.

**Archi-Templier Samech**



A la tête de la 7ème Confrérie, l'Archi-Templier Samech a affronté plus de forces ennemis sur plus de champs de bataille que tout autre Templier encore vivant. Célèbre aux quatre coins de l'Ecclésiarchie, c'est un membre particulièrement bruyant du Haut Conseil Pontifical. Pourtant, l'étendue de sa réputation masque la réalité d'un pouvoir personnel très limité. La 7ème Confrérie a été presque entièrement décimée lors d'une attaque sur leurs vaisseaux alors qu'ils partaient pour la guerre de Phalan. Avec seulement quelques membres, la 7ème Confrérie fait désormais partie des plus petits ordres. Cependant, l'Archi-Templier Samech n'est pas une force à négliger et il s'intéresse beaucoup à cette mission.

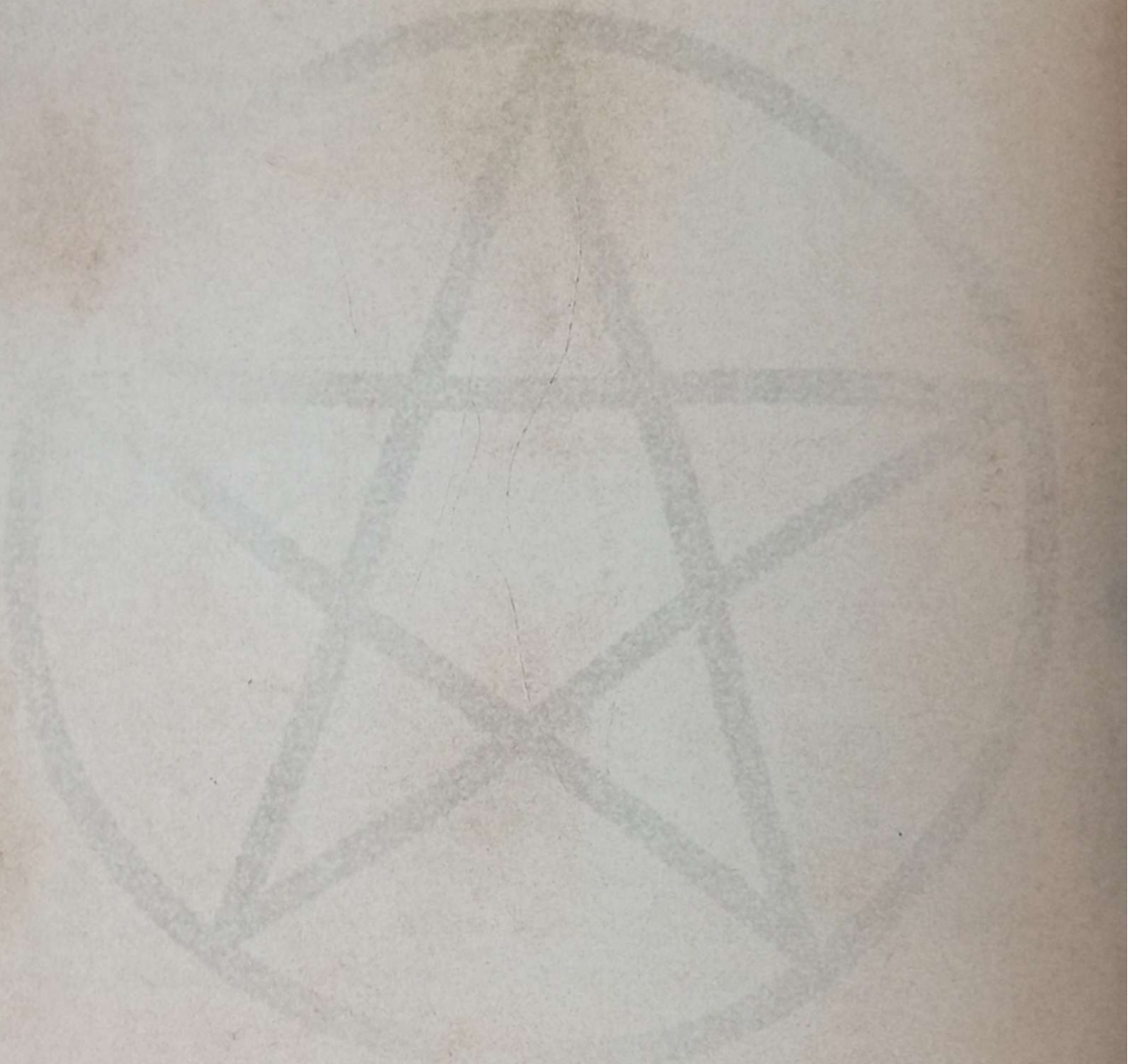
## LES FORCES DU RÉGIME NOIR

Aux cotés des troupes d'élite qui barrent la route des forces de l'Humanité, d'autres soldats forment le gros des armées de Néo-satan. Ce sont souvent des soldats et des miliciens humains ordinaires qui ont été convertis ou tués puis ramenés à la vie par les adeptes de Néo-satan et qui combattent désormais leurs anciens alliés.

**ArchiDuc Sarubac**



Ce Lord-démon figure parmi les officiers de plus haut rang des enfers. Il est connu pour pratiquer toutes sortes d'expériences ignobles à bord de son vaisseau "Le Suneater" . L'une de ses expériences se baserait sur les dernières avancées de l'Ecclésiarchie en matière de résurrection. Comment il a mis la main sur cette technologie est un mystère mais il est impératif qu'elle ne parvienne jamais aux technomanciers de Néo-satan. L'ArchiDuc Sarubac doit être éliminé.



# III

# Armes & Equipement

Apocalyptica comprend plusieurs types d'équipement, d'arme et de pouvoir de la Foi. Tous les personnages sont doté d'une Epée Gardienne et d'un Blaster de base, mais ceux-ci ne font que des dégâts limités et sont à utiliser en dernier recours. Chaque classe de personnages a accès à un éventail limité d'armes. Par exemple, les Templiers ne comptent que sur leur force et leur talent de bretteur. A part le Blaster, ils n'utilisent que des armes de contact. Les Robots ont été conçus pour manier les armes à feu et les Séraphins n'ont à leur disposition que les pouvoirs de la Foi.

Durant l'Exode, les Croyants s'imaginèrent qu'ils n'auraient plus jamais besoin d'armes, que les terres promis seraient vides et sans danger, qu'il n'y aurait plus personne à combattre. Ils laissèrent derrière eux toutes leurs armes mais aussi toutes les connaissances nécessaires à leur fabrication et à leur utilisation et avec le temps ils oublièrent. Ils finirent pourtant par se rendre compte de leur erreur. Dans leurs vaisseaux comme sur les planètes où ils atterrirent, ils furent attaqués par des formes de vie hostiles, et durent retrouver le savoir oublié. Ils durent reconstituer des armes à partir de rien si ce n'est de vagues mythes ancestraux. C'était finalement la seule manière de survivre...

De nos jours, tandis que l' Ecclésiarchie est à la pointe de la technologie, les forces de Néo-satan n'hésitent pas à récupérer les armes du Bien et à les détourner pour leur propre usage. Les armes les plus sacrées, telles que le Feu Biblique ou la Mort-Cristal d'Haridiel peuvent être corrompues et tirer une énergie maudite sur des humains

"Soit sobre et vigilant : car ton ennemi, le diable, tel un lion rugissant, rôde, en quête d'une proie à dévorer"

1 Peter 5:8

## Armes à feu

### Le Blaster



Le Blaster Saint Yoderick Mk IV est l'arme de poing de base dont sont équipées tous les soldats de l'Ecclésiarchie. Il tire sur des distances moyennes des projectiles qui vont très vite mais ont une capacité limité à percer les armures. Toutes les classes de personnage en sont dotées.

### Le Feu Biblique



Cette arme controversée a été développée par l'excentrique Ordre de Jacob – un groupe isolé d'armuriers qui multiplièrent les expériences dans l'espoir de fabriquer des armes que l'ennemi ne pourrait corrompre. Le Feu Biblique en fait partie. Des exemplaires de la Sainte Bible font office de munition. L'énergie sacrée est aspirée des pages pour être tirée par le canon tandis que sont expulsés par ailleurs les pages désormais blanches. Malheureusement, l'ennemi n'a qu'à remplacer les bibles par leurs caricatures de bibles, des ouvrages blasphématoires pleins d'ignominies, pour tirer une énergie maudite. A l'usage exclusif des Nonnes, Gentils Robots, Vamps et Robots Maléfiques.

### Le Feu des Martyres



Une autre des armes de fabrication Ordre de Jacob. Il tire des grenades contenant les âmes de ceux tombés face aux forces de Néo-satan. Quand la capsule explose, ces âmes ont tout loisir de s'en prendre à tout ennemi alentours. Ces martyres ont volontairement sacrifié une partie de leur repos éternel pour exercer leur vengeance d'outre-tombe. L'ennemi utilise des âmes torturés tirées de l'Enfer et les oblige à suivre ses ordres d'attaque. A l'usage exclusif des Nonnes, Gentils Robots, Vamps et Robots Maléfiques.

### Lance roquette héraldique d'Armageddon



Il tire des projectiles de 100 mm qui explosent à l'impact. Il a peu d'autonomie de munition mais fait beaucoup de dégâts et a un large rayon d'action. Il est déconseillé de l'utiliser à courte portée. A l'usage exclusif des Gentils Robots et des Robots Maléfiques.

### La Mort-Cristal d'Haridiel



Voici l'une des rares armes angéliques fabriquées par l'armurier Haridiel lui-même. Elle produit des tirs intensifs de centaines d'éclats de cristal qui se plantent dans leurs cibles avant de se briser. Elle est efficace quelle que soit la portée. L'ennemi a vite compris l'intérêt de cette arme redoutable et l'utilise sans vergogne. A l'usage exclusif des Gentils Robots et des Robots Maléfiques.

### L'Oeil de Dieu



C'est le fusil de tireur d'élite préféré des robots de l'Ecclésiarchie. Il produit un faisceau laser qui ne fait que des dégâts limités quand on tire "depuis la ceinture". Par contre il est particulièrement efficace en mode zoom. Il permet alors de viser à des distances considérables et de tirer en appuyant longtemps sur la touche "feu". Plus on appuie longtemps, plus l'arme se charge donc plus le faisceau fera de dégâts. A l'usage exclusif des Gentils Robots et des Robots Maléfiques.

## ARMES DE CONTACT

### Epée Gardienne



C'est une épée de métal sans pouvoir particulier. C'est plutôt une arme de cérémonie car elle ne peut pas grand chose contre les armures modernes. Toutes les classes de personnage en sont dotées.

### Epée Flamboyante



Des flammes courent continuellement le long de sa lame, brûlant tout ce qu'elle atteint. Les versions initiales ayant provoquées quelques accidents, une poignée spéciale a été conçue, capable de reconnaître l'ADN de son propriétaire afin qu'il soit épargné par les flammes et n'en sente même pas la chaleur. A l'usage exclusif des Nonnes, Templiers, Vamps et Chevaliers Noirs.

### La Masse de Foudre



Cette masse chargée en électricité porte des coups redoutables. A l'origine conçue et fabriquée par les Templiers Chercheurs de Foudre, son efficacité a favorisé sa propagation. Son poids ralentit les coups mais d'après les utilisateurs, les dégâts causés compensent largement cet inconvénient. A l'usage exclusif des Nonnes, Templiers, Vamps et Chevaliers Noirs.

**L'Epée de Régénération**



C'est l'une des rares armes conçues et fabriquées par l'ennemi que les Templiers of l'Ecclésiarchie utilisent. Beaucoup d'entre eux s'y refusent considérant que c'est une arme pécheresse qui finit par corrompre ceux qui la portent. Cependant, de nombreux Templiers de haut rang jurent que, sans ses pouvoirs de régénération, ils ne seraient plus là pour en parler. A chaque coup, l'épée transfère une partie des points de vie pris à l'adversaire à son porteur, guérissant les blessures subies, et garde le reste pour elle…

A l'usage exclusif des Templiers et des Chevaliers Noirs.

**La Main de Dieu**



Cette épée colossale est l'œuvre de Allder Grayven, un ermite vivant sur le monde désolé de Terith. Il l'a fabriqua en hommage au Comte de Vushun, un Templier gigantesque, gouverneur du système comprenant Terith. Malheureusement, une fois assemblée, l'épée s'avéra si lourde qu'Allder ne parvint pas à la soulever pour aller l'offrir à son seigneur. Pendant des années, elle resta dans l'atelier d'Allder à prendre la poussière. Puis un certain Frère Sarradus se l'appropria et produisit de nombreuses copies. L'énorme lame inflige de terribles dégâts, mais seuls les Templiers les plus forts peuvent la manipuler et les coups restent lents. A l'usage exclusif des Templiers et des Chevaliers Noirs.

## Pouvoirs de la Foi

Les Séraphins ont le don d'utiliser les pouvoirs de la Foi. Ils agissent comme de puissants catalyseurs d'énergie et de force capable de guérir leurs camarades, d'abattre leurs ennemis et de produire des miracles. L'ennemi n'a pas accès aux pouvoirs des Séraphins – leur sang angélique les protège de la corruption - il a donc crée des soldats morts-vivants appelés Spectres. Ceux-ci ont le pouvoir de lancer des sorts qui agissent comme ceux des Séraphins. Seuls les Séraphins et les Spectres ont l'usage des pouvoirs suivants.

**Flamme Purificatrice**

Ce sort crée une boule de feu sacré qu'on peut alors lancer sur l'ennemi et qui explose à l'impact... Plus on appuie longtemps sur le bouton de lancer, plus la boule de feu sera grosse et infligera de dégâts. Il faudra en retour plus longtemps pour récupérer.

**Main foudroyante**

Ce sort permet de lancer de puissantes décharges électriques tant que le bouton de lancer reste enfoncé, infligeant des dégâts constants aux ennemis à portée du lanceur mais puise également constamment dans ses réserves de Foi.

**Repoussoir**

Grâce à ce sort, le lanceur peut repousser ses ennemis loin de lui. Idéal pour se débarrasser des Templiers importuns.

**Trou noir**

Ce sort est l'inverse du précédent. Le lanceur crée un grand vide à l'énergie négative qui aspire tous ceux qui sont à proximité pendant quelques secondes, leur infligeant de légers dégâts.

**Vitesse divine**

Ce sort permet au lanceur de se déplacer à une vitesse exceptionnelle pendant un court moment.

**Guérison Féale**

Ce pouvoir permet au lanceur de se soigner et de soigner ses compagnons tant que le bouton de lancer reste enfoncé. Cela puise dans ses réserves et lui demande une concentration qui ne lui permet pas de bouger en même temps.

**Armure de Dieu**

Ce pouvoir rend le lanceur invulnérable pendant un court moment. Cependant, il ne le protège pas des dangers naturels tels que la lave, une chute de très haut, etc.

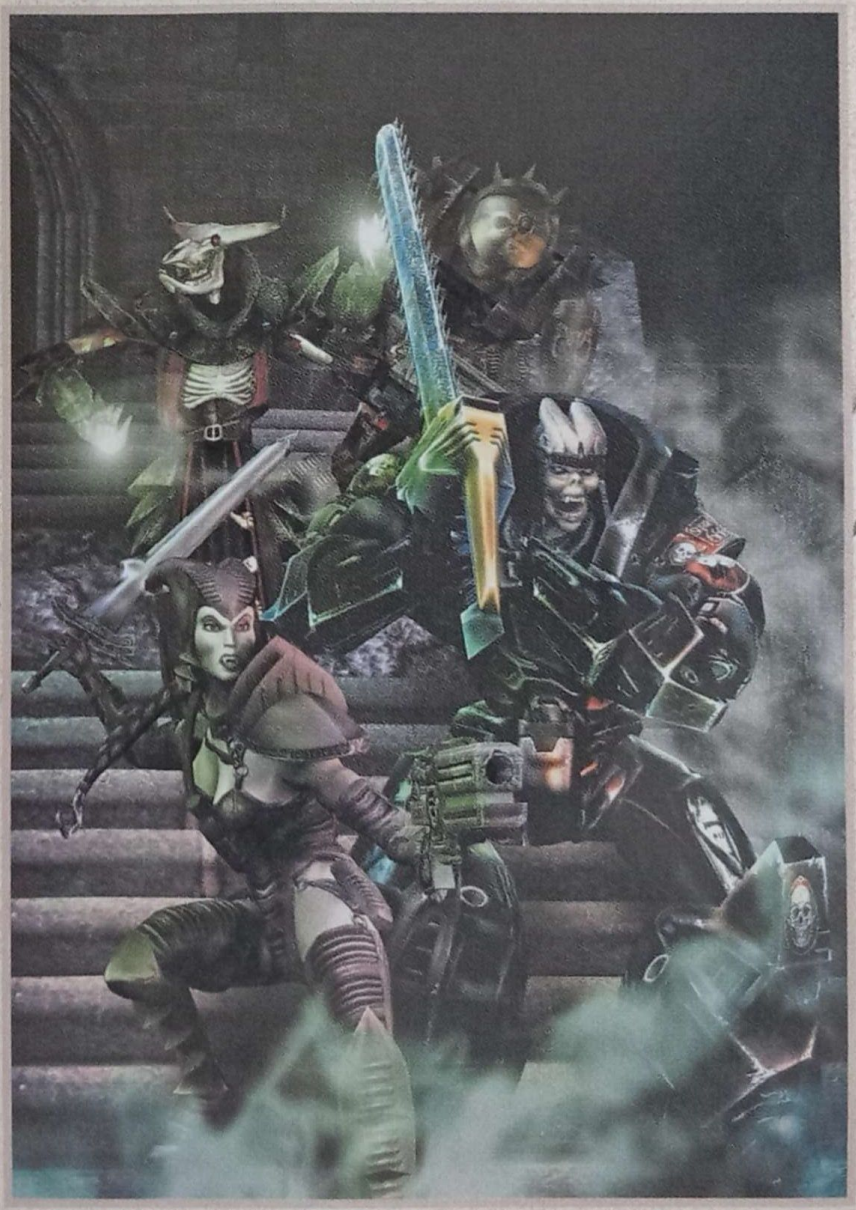
**Intervention Divine**

Ce sort permet au lanceur d'invoquer un agent qui purifiera une zone de toute vie. Un Séraphin invoquera un guerrier angélique qui utilisera la lumière sacrée purificatrice. Un spectre invoquera un démon qui utilisera les flammes infernales. Ce pouvoir ne peut être utilisé en intérieur.



# Indices, Tuyaux & Techniques

Etudiez chaque classe de personnage pour connaître ses points forts et adaptez votre jeu en fonction. Par exemple, la meilleur stratégie est de mettre les Templiers en première ligne, les Nonnes venant juste après, tandis que les Séraphins restent en arrière pour les actions ponctuelles et les soins et que les Robots offrent un feu de couverture et s'occupent des cibles précises à grande distance.



- Certaines missions ne peuvent être confiées qu'à une seule classe de personnage . Si votre personnage en fait partie, assurez vous que votre équipe vous couvre autant que possible. S'il n'en fait pas partie, faites-en sorte d'assurer au mieux la couverture du personnage désigné afin qu'il puisse réussir sa mission.
- Si vous jouez un Séraphin ou un Spectre, gardez en tête que les sorts qui infligent peu de dégâts, comme Repoussoir ou Trou Noir, peuvent cependant s'avérer très utiles tactiquement – particulièrement sur les ponts ou les passages étroits...
- Robots – N'utilisez jamais l'Héraldique d'Armageddon à courte portée – vous subiriez plus de dégâts que votre ennemi...
- Nonnes – mettez à profit votre vitesse et votre agilité – un ennemi ne peut vous blesser que s'il vous touche...

**EXTREME FX CREDITS**
Apocalyptica is powered by the Extreme FX Evolution engine

**Executive Producer**
David M. Griffiths

**Research and Development Director**
John Wildsmith

**Original Concept**
Andrew Westwood
John Wildsmith

**Lead Programmer**
Mark (Max Wulf) Rowley

**Lead Artist**
Andrew (WezRa) Westwood

**Programmers**
Rich Cross
Simon Walker
George Kidd
Alan E.G. Chambers
Ceri Rees
Kevan Harriman

**Special Effects Programming**
Wayne Perry

**Artists**
Pete (Northern Monkey) Royle
Matthew Stott
Gareth (Gruff) Mooney
John Haywood
Oliver (Spanish METABull) Bermejo Hidalgo
Mark Williams
Martin Green

**Additional Art**
Stephen Luke
John Kearney
Ed Herft
Alan Sawdon
Eric Booker
Nick Fletcher
Eduard Peregrine

**Concept Art**
Glenn Young
Lee Davies
Mike Miller
Glyn Parsons
Nick Scurfield

**Music and Sound Effects**
Black Wave Digital Music

**Voice Artists**
John Kearney
Barry Clayton
John Pennington
Sue Green
Mel Nicholson

**Core Game Design**
Andrew Westwood
Mark Rowley

**Quality Assurance**
Samantha Rose
James Cumming

**Production Engineer**
Terry Livesey

**Production Co-ordinator**
Lee Hawkshaw

**Production Administrators**
Jackie Elmore
Nikki Borders
Claire Evans
Beth Waterson

**Visit www.Apocalyptica.net**

Extreme FX is a division of Visual Gold

**Box and Manual Design**
www.vkundk.com

**KONAMI OF EUROPE**

**President**
Kunio Neo

**Product Development Manager**
Tony Bickley

**Director – Product Management Division**
Dave Cox

**European Brand Manager**
Christopher Heck

**Associate Producer**
G Fella

**Assistant Producer**
Lee Keane

**Games Testing**
Adam Bickerton
James (Fungus) Peatson
Karl Sheppard
Nemo

**Special Thanks**
Phil McDonnell
Miss D Paw
Joseph Sylvester
L Bickley
Romario & Emma

**Hot Line**
**08 92 68 16 15***

**3615**
**KONAMI***

*0,34 €/Mn

POUR LES DERNIERS PATCHS, UPDATES ET INFOTMATIONS
VEUILLEZ VISITEZ LE

SITE OFFICIEL D'APOCALYPTICA:

**WWW.APOCALYPTICA.NET**

www.konamistyle-europe.com

APO MANUAL E-208

www.apocalyptica.net

**www.konami-europe.com**

**UNITED KINGDOM**
Konami of Europe
Jubilee House
7/9 The Oaks, Ruislip
Middlesex, HA4 7LF

**FRANCE**
Konami of Europe
23, Rue Cambon
75001 Paris

**GERMANY**
Konami of Europe
Berner Strasse 103-105
60437 Frankfurt/Main

**ESPAÑA**
Konami of Europe
Orense 34-9a
28020 Madrid

**NEDERLAND**
Konami of Europe
Burglaan 41
7314 BK Apeldoorn

**SVERIGE**
Konami of Europe
Langholmgatan 1b
11733 Stockholm