

1. Les Armes

Dans ce jeu de rôle la plupart des armes humaines utilisé sur la lune sont des armes a énergie en raison de leur efficacité sur les équipement Alien.

1.1. Les armes blanches

Les armes blanches sont les lames, les pointe et les armes

1.2. Les Armes d'épaules

Les armes d'épaule regroupe toute les armes personnelles doté généralement d'une crosse.

1.2.1. Les fusil d'assaut

Le type de fusil le plus standard

1.2.1.1. FAL

FAL/FALO date de la guerre froide a quand même été monté vers une version énergétique

Possesseur version normale :

- Rébellion
- Renseignement
- Armée

Possesseur version énergétique

- Armée

1.2.2. Les fusil de précision

Armes faites pour les tire à grande distance avec des dégâts assez important mais la cadence de tirs est faible et le recul est important

1.2.2.1. M200

Fusil de précision anti personnel américain réputé.

Possesseur version normale :

- Renseignement
- Armée
- Police

Possesseur version énergétique :

- Armée

1.2.3. Les mitraillette

Fusil d'assaut alléger pour un tir plus rapide avec des munitions de plus petits calibres et généralement automatique

1.2.3.1. Vector

Arme américaine très connue pour sa cadence de tir infernal et malgré tout un faible recul.

Possesseur en version normale :

- Renseignement
- Armée

Possesseur en version énergétique :

- Armée

1.2.3.2. MP5SD6

Arme allemande avec silencieux intégré.

Possesseur en version normale :

- Armée
- Police

Possesseur en version énergétique :

- Armée

1.2.4. Les fusil mitrailleur

Fusil d'assaut lourd avec souvent des caisse de munition plus tôt que des chargeur et des calibre proche ou plus gros que les fusil d'assaut

1.2.4.1. M60E4

Fusil mitrailleur américain approuvé par Rambo

Possesseur en version normale :

- Renseignement
- Armée
- Rebellion

Possesseur en version énergétique :

- Armée

1.3. Les Armes de poings

Les armes de poing sont de petits armes souvent la comme armes d'appoint

1.3.1. Les pistolet

Les pistolet sont des armes permettant un tir précis a courte voir moyenne porté avec une puissance d'arrêt très satisfaisante

1.3.1.1. Five-seveN

Pistolet Belge plus que efficace tire des balles de 5,7 mm caractéristique possède un chargeur de 12 coups.

Possesseur en version normale

- Armée
- Renseignement
- Rebélion
- Police

Possesseur en version énergétique

- Armée

1.3.1.2. Thunder

Pistolet américain possédant un chargeur extrêmement grand pour sa fonction

Possesseur en version normale :

- Renseignement
- Armée

Possesseur en version énergétique :

- Armée

1.3.2. Les pistolet-mitrailleur

IL possèdent une forme proche de celle du pistolet mais généralement un chargeur beaucoup plus grand. Ils sont aussi automatiques.

1.3.2.1. G18

Pistolet mitrailleur autrichien

Possesseur en version normale :

- Renseignement
- Armée
- Rebellion
- Police

Possesseur en version énergétique :

- Armée

1.3.3. Les revolvers

Armes à 6 coups ou moins demande de la dextérité à l'utilisateur mais confère de dommage important.

1.4. Les Munitions

L'ensemble des projectiles utilisés dans le jeu de rôle

1.4.1. Munition énergétique

Les munitions énergétiques sont les munitions utilisées par la plupart des armes Alien et une partie des armes humaines contre les Alien. Tous en possèdent sauf :

- La rébellion

1.4.2. Munition légère

Les munitions légères regroupent toutes les calibres petits et normaux d'armes de poing plus les petits d'armes d'épaule

1.4.2.1. 45ACP

Aussi connu sous le nom de 9mm parabellum

1.4.2.2. 5,7 mm

Calibre réservé au Five-seveN et P90

1.4.3. Munition moyenne

Comprend les munition loude d'arme de poing et moyenne d'arme d'épaule.

1.4.3.1. 50. AE

Calibre du desert eagle un des rare calibre qui arrache plus qu'il transperce.

1.4.3.2. 88. AE

Balle de 22,352 mm avec une force supérieur au 50. AE mais avec le même mode de fonctionnement.

Note au lecteur n'existe pas réellement

1.4.3.3. 308. Cheyenne

Cartouche de fusil de précision réputé pour les tirs réussi à plus de 3500 m.

1.4.4. Munition lourde

Toute les munition d'armes à feu trop grosse pour être avant

1.4.4.1. 50. BMG

Balle ayant deux usage : 1^{er} être utilisé par les mitrailleuse lourde, 2nd être utilisé par les fusils de précision.

1.4.4.2. 88. BB

Balle d'une puissance phénoménal souvent jugée trop imposante pour être utile réellement

Note au lecteur : n'existe pas dans la réalité

1.4.4.3.

1.4.5. Munition spéciale

Toute les munition possédant des capacité spéciales.

1.4.5.1. 88. BB AM

Le 88. BB AM est une des munition d'armes personnel les plus puissant sa capacité de suppression estimé à 25m³ il peut faire disparaître la plus part des véhicule humain et certain petits avion et hélicoptère en 1 tir, son seul défaut est que l'air est considéré comme un isolant et peut arrêter la réaction en chaînes.

Seul l'armée humaine et les renseignement on accès à ces projectiles.

Note au lecteur : n'existe pas dans la réalité

1.4.6. Les obus

Projectile de tank

1.4.7. Les projectiles sans percutions

Tout le projectile que l'on a pas pu faire rentrer dans les section précédente

2. Les personnages

Toute les personne que l'on verra apparâitre dans le jeu

2.1. Humain

Les différent groupe humain par opposition au groupe Alien

2.1.1. Armée

L'armée humaine représente quasiment toute les force armées de la planète

2.1.2. Renseignement

Les renseignement est une agence internationale qui est généralement dans des rivalité avec l'armée du moins pour les hauts dignitaire

Wildfire et Drift en font parti

2.1.3. Rébellion

Groupe de personne cherchant l'indépendance.

2.1.4. Police

Groupe marginal assurant l'ordre civil sur terre. Cette dénomination s'étend de la police rurale au GIGN

2.1.5.

2.2. Alien

Race extratrestre dont nous ignorions l'existence jusqu'à récemment

2.2.1. Armée

Armée Alien principale opposant.

2.3. Joueur

Le PJ ... et oui on pense quand même à eux

2.3.1. Wildfire

2.3.2. Draco

2.3.3. Drift

2.3.4. Blackout

3. Les Véhicules

Tout les véhicules rencontrés dans le jeu

3.1. Véhicules terrestres

Tout ce qui roule, marche et grimpe

3.2. Véhicule aérien

Tout ce qui vole dans une atmosphère

3.3. Véhicule maritime

Tout ce qui flotte

3.4. Véhicule spatial

Tout ce qui vole hors d'une atmosphère

4. Les lieux

Tout les lieux visibles dans le jeu de rôle

4.1. Terre

Planète d'origine de l'humanité et d'ailleurs la seul lui appartenant.
Aujourd'hui tout les pays ont une armée et des service commun.

4.1.1. USA

Un des pays les plus influant de époque avec ses niveau

4.1.1.1. QG de l'armée

Lieu de direction ou toute les opération sont géré en temps réel aussi bien contre les alien que contre l'insurrection.

4.1.2. France

Pays se penchant surtout sur la question de l'avenir et la methode a adopter pour la cohabitaiton mondiale.

4.1.3. Russie

Même si la rivalité est moins imprtante il s'agit du rival historique de USA.

4.1.3.1. QG du renseignement

Base des renseignement très probablement le lieux le plus sécuriser avec le QG de l'armée mais personne n'a jamais voulu comparer

4.2. Lune

Le seul satelite naturel de la Terre

4.2.1. Face connue

Face de la lune visible depuis la Terre

4.2.2. Face caché

Face de la lune invisible depuis la Terre

4.2.2.1. Zone HK203

Une zone dans le découpage de la Lune

4.2.2.1.1. Relais HK203E

Batiment servant de relais pour se restaurer, se reposer, etc... au scientifique qui passait enfin a l'époque où il en avait.

4.2.2.1.2. Catacombe

Etrange réseaux de tunnel non signalé

4.2.2.1.1. Lieu de culte Alien

Lieu de culte alien se trouvant dans les Catacombe de la Zone HK203

4.2.2.1.1.1. Orbe mystérieux

Orb se trouvant sur l'autel du lieux de culte

4.2.2.1.2. Base d'opération n°1254

Base d'opération d'où seront déployé les force armée à destination de la zone HK 203

4.2.2.1.2.1. Porte

Porte d'entrée de la base n°1254

4.2.2.1.2.2. Cours

Cours intérieur par lequel passe tout le véhicule terrestre et les hommes pour sortir de la base par la porte

4.2.2.1.2.3. Dortoirs

La où dort, mange, se lave, etc... tout le personnel de la base n°1254

4.2.2.1.2.4. Armurerie

La où sont stockées toutes les armes et munitions de la base n°1254

4.2.2.1.2.5. Hangars terrestre

La où sont stockés et réparés les véhicules terrestres de la base n°1254

4.2.2.1.2.6. Hangars aérien

La où sont stockés et réparés les véhicules aériens de la base n°1254

4.2.2.1.2.7. DCA

Sur le toit de la base se trouve la DCA couplée avec 4 canons Aegis

4.2.2.1.2.8. PC

Centre de commandement de la base et de la zone

4.2.2.1.2.9. Piste de décollage

D'où décolle tout l'aéronef de la base n°1254

4.2.2.1.2.10. Passerelle