

Guide Marcel des Compagnons dans *The Division 2*



Table des matières

Introduction	3
Généralités sur les modificateurs	5
Les modificateurs en détail.....	9
Le modificateur global	9
Les modificateurs actifs.....	10
Les modificateurs passifs	13
Les modificateurs d'ennemis.....	26
Le tutoriel du jeu	27
Le recrutement.....	29
Les commandes d'action sur le terrain.....	39
Conclusion	44

Introduction

Présentation des compagnons par Ubisoft¹

The Division 2 : Mutiny ajoute les compagnons PNJ², une fonction permettant de recruter des soldats transfuges des **True Sons** qui se battront sous vos ordres. En tant que chef d'escouade, vous pouvez guider votre compagnon au combat en lui ordonnant de se repositionner, de se concentrer sur une cible, d'appuyer l'équipe ou d'activer des capacités spéciales grâce au modificateur global *Lien de commandement*.

Ce système est étroitement lié aux modificateurs de la saison **Mutiny**, qui définissent votre coopération avec votre compagnon. Chaque compagnon fonctionne comme un modificateur actif que l'on peut équiper, chaque archétype s'accompagnant de ses propres capacités utilisables au combat. Les modificateurs passifs renforcent votre travail d'équipe. Les modificateurs d'ennemis ajoutent des comportements adverses conçus pour perturber cette coordination.

Recrutement

Vous pouvez recruter des compagnons en les rencontrant dans l'open world³ ainsi que dans les événements **Mutinerie des True Sons** qui ont lieu à Washington⁴.

Lors des combats contre les True Sons, vous croiserez peut-être des transfuges qui choisiront de faire défection en plein combat.

S'ils survivent à la rencontre, vous pourrez ensuite leur parler et les recruter en tant que compagnon actif⁵.

Les rencontres de recrutement apparaissent uniquement à Washington, mais quand un compagnon vous rejoint, il peut vous suivre partout, y compris en mission dans d'autres régions, dans toutes les difficultés jusqu'à *Légendaire*.

Archétypes

Il existe trois archétypes de compagnons qui apportent chacun à votre équipe un style de combat et une orientation différents :

- **Assaut** : combattant de première ligne qui part agressivement à l'attaque tout en sachant se mettre à couvert en cas de besoin⁶.
- **Infirmier** : unité d'appui défensive qui se concentre sur les soins, la désinfection et la réanimation de l'équipe.
- **Ingénieur** : tient l'ennemi à l'écart des zones stratégiques à l'aide de tourelles bien placées et d'une puissante défense courte portée.

¹ <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/the-division/the-division-2/news-updates/5fLsSWyLeFsYWiBxIByY4K/the-division-2-mutiny>

² PNJ : Personnage non joueur, piloté par l'IA du jeu.

³ Sur le terrain mais aussi dans les planques de D.C. (mais pas dans les refuges)

⁴ On ne peut les trouver que dans D.C. Il n'y en a pas à NY ou à Brooklyn.

⁵ À condition d'avoir d'abord accompli une *mission d'introduction* permettant de recruter le premier.

⁶ Si vous ne lui dites rien, il court partout et bute tout le monde, cela peut vite devenir lassant...

En début de saison, le compagnon d'assaut est débloquent pendant la mission d'introduction (Foyer de mutinerie). L'infirmier et l'ingénieur s'obtiennent en trouvant des transfuges et en les recrutant dans l'open world.

Chaque compagnon a des caractéristiques qui font office de force ou de faiblesse. Affectées aléatoirement dans l'archétype de ce compagnon, elles peuvent améliorer l'attaque, la défense, le mouvement ou les résistances.

Nous vous encourageons à tester différentes combinaisons de compagnons et de caractéristiques pour trouver celle qui vous convient le mieux.

Généralités sur les modificateurs

Il existe trois types de modificateurs⁷ :

- Un modificateur global
- Des modificateurs actifs
- Des modificateurs passifs

Le modificateur global

Le **Lien de commandement**, modificateur principal (global) de la saison, est au centre de votre coopération avec votre compagnon. La jauge se remplit quand vous effectuez des actions coordonnées, par exemple marquer les cibles prioritaires, concentrer vos tirs sur le même ennemi ou vous couvrir mutuellement à l'aide d'actions offensives ou d'appui. Chaque action rapporte des *points de Lien de commandement* assortis de buffs à court terme. Quand la jauge de Lien de commandement est pleine, vous pouvez activer la *capacité de modificateur actif* de votre compagnon. Plus vous gagnez d'EXP de modificateur avec cet archétype, plus le niveau de ces capacités augmente. En montant de niveau, elles gagnent des effets supplémentaires.

Actions de Lien avec le compagnon

Action	Bonus
Élimination prioritaire : votre compagnon élimine votre cible marquée.	Donne 40 % de maniement d'arme et 10 % de cadence de tir pendant 10 s, durée cumulable. Donne 30 points de Lien de commandement.
Élimination en tir croisé : vous ou votre compagnon tuez un ennemi après lui avoir tous deux infligé des dégâts.	Donne 25 % de dégâts de coup critique pendant 10 s, durée cumulable. Donne 40 points de Lien de commandement.
Repositionnement : votre compagnon obéit à un ordre de se mettre à couvert.	Donne 40 % de vitesse de rechargement pendant 10 s, durée cumulable. Donne 10 points de Lien de commandement.
Assistance : vous ou votre compagnon tuez un ennemi qui attaque l'autre.	Donne 15 % de dégâts d'arme pendant 10 s, durée cumulable. Donne 20 points de Lien de commandement.
Sauvetage : vous ou votre compagnon ranimez l'autre au combat.	Donne 35 % de bonus d'armure pendant 10 s, durée cumulable. Donne 45 points de Lien de commandement.
Élimination collatérale : votre compagnon tue seul un ennemi.	Donne 15 points de Lien de commandement.

⁷ Mot français pour **Mods**, plus couramment utilisé par les Gamers.

Bonus d'archétype passifs

Plus vous recrutez de compagnons, plus votre bonus passif personnel augmente. Ce bonus dépend du nombre de compagnons recrutés dans la saison et reste actif quand le modificateur global est activé, même si vous n'avez pas de compagnon déployé.

- Chaque recrue **Assaut** donne +1,5 % de dégâts d'arme, plafonnés à 15 %.
- Chaque recrue **Infirmier** donne +2 % de protection contre altérations d'état, plafonnés à 20 %.
- Chaque recrue **Ingénieur** donne +1,5 % d'efficacité de compétence, plafonnés à 15 %.

Règles Coop

Le Lien de commandement fonctionne en solo comme en coopération. En partie de groupe, un seul compagnon est actif à la fois pour toute l'équipe. N'importe quel agent peut déployer son compagnon pendant 90 s maximum, puis un autre joueur peut prendre le relais en déployant le sien. Chaque agent fait monter sa propre jauge de Lien de commandement selon la façon dont il se coordonne avec le compagnon actif. Les buffs *Élimination prioritaire* et *Repositionnement* s'appliquent uniquement au joueur donneur d'ordre. *Élimination en tir croisé*, *Sauvetage* et *Élimination collatérale* peuvent être obtenus par n'importe qui dans le groupe et chaque joueur reçoit ses propres buffs et bonus de jauge. Votre progression dans le Lien de commandement est conservée quand un autre agent déploie son compagnon. La progression se réinitialise quand vous utilisez une capacité de modificateur actif, quand vous changez de compagnon ou quand l'agent ou le compagnon est mis à terre⁸.

Les modificateurs actifs

Les modificateurs actifs sont de puissantes capacités que vous pouvez déclencher après avoir rempli la jauge de Lien de commandement. Chaque archétype compagnon a sa propre version de cette capacité. Vous pouvez les améliorer avec l'EXP de modificateur, tous les compagnons du même archétype partageant cette progression.

Il y a trois modificateurs actifs :

- Fer de lance
- Technolien
- Quickfix

Fer de lance (assaut)

Le compagnon d'assaut tire une roquette dont l'explosion inflige de lourds dégâts et applique un saignement dans un faible rayon. Son activation augmente aussi temporairement les dégâts de votre équipe contre les ennemis exposés. Plus vous montez de niveau, plus l'explosion est puissante et large. À un certain stade, elle laisse derrière elle une zone en feu qui contribue à disperser les groupes ennemis.

⁸ Si un compagnon est blessé et à terre, vous pouvez le réanimer comme un autre agent en coop. De même, si vous êtes à terre, vous pouvez être soigné et réanimé par un compagnon, sauf si vous êtes mort. Dans ce cas, seul un agent en coop pourra vous « ressusciter ».

Technolien (ingénieur)

Le compagnon ingénieur déploie une tourelle qui interdit l'accès aux ennemis et augmente les dégâts de compétence de votre équipe tant qu'elle est active. À plus haut niveau, sa puissance de feu augmente et elle se dote d'effets perturbateurs tels qu'une impulsion IEM ou des munitions explosives.

Quickfix (infirmier)

Le compagnon infirmier aménage une station de soutien qui soigne, désinfecte et ranime les alliés dans sa zone, tout en donnant à votre équipe un bonus d'armure à chaque élimination. Les améliorations augmentent sa portée et ajoutent de nouveaux outils, dont des effets d'électrocution qui contribuent à protéger l'équipe quand la station arrive en fin de vie.

Les modificateurs passifs

Les modificateurs ISAC passifs fournissent des bonus durables compatibles avec n'importe quel compagnon actif. Il y en a 18 au total, regroupés dans les catégories **Défense**, **Tactiques** et **Attaque**. Vous pouvez en équiper jusqu'à trois à la fois. Ces bonus s'activent automatiquement quand vous jouez.

Liste des modificateurs ISAC passifs :

- 01 défense mesures supplémentaires
- 02 défense réponse adrénaline
- 03 défense ralliement de soutien
- 04 défense position de bastion
- 05 défense lien vital de combat
- 06 défense régiment blindé
- 07 tactique attaque et progression
- 08 tactique verrouillage
- 09 tactique expertise tactique
- 10 tactique discipline de commandement
- 11 tactique canal prioritaire
- 12 attaque exécution
- 13 attaque exercice de bombardement
- 14 attaque cibles faciles
- 15 attaque lien de ravitaillement
- 16 attaque tactiques rapides
- 17 attaque intégration des systèmes
- 18 attaque cibles marquées

Les modificateurs passifs sont axés sur le renforcement de la coordination entre vous et votre compagnon. Ils renforcent votre travail en équipe en améliorant des points comme la génération de Lien de commandement, la durée des buffs ou encore les dégâts des actions bien coordonnées.

Contre-mesures ennemies

Les modificateurs d'ennemis sont des comportements adverses spéciaux visant à perturber votre coordination avec votre compagnon. Ils apparaissent pendant toute la saison et vous obligent à adapter vos tactiques.

- **Commandant** : ennemi d'élite lourdement blindé qui renforce ses alliés à proximité.
- **Brouilleur** : ennemi caché qui vous empêche d'augmenter votre Lien de commandement et désactive les modificateurs passifs. Votre compagnon et vous devez le faire sortir et l'éliminer pour annuler ses effets.
- **Binôme de combat** : duo d'ennemis avec résistance aux dégâts et soins communs.

Les modificateurs en détail

Le modificateur global

Lien de commandement

Description

Le **Lien de commandement** vous transforme, vous et votre compagnon True Son, en un binôme de combat coordonné. Chaque **action d'équipe** octroie des **points de Lien de commandement**, applique un bref bonus de combat, et charge la **capacité active** de votre compagnon. Quand la jauge est pleine, maintenez **Flèche en haut** (PS4/5) pour la déployer.

Actions d'équipe

- **Élimination prioritaire** – Votre compagnon tue une cible que vous avez marquée. **Maniabilité d'arme +40 %** et **cadence de tir +10 %** pendant **10 s.** Confère **30 points de Lien de commandement**.
- **Élimination en tir croisé** – Vous ou votre compagnon tuez un ennemi après lui avoir tous les deux infligé des dégâts. **Dégâts de coup critique +25 %** pendant **10 s.** Confère **40 points de Lien de commandement**.
- **Repositionnement** – Votre compagnon obéit à un ordre de se mettre à couvert. **Vitesse de rechargement +40 %** pendant **10 s.** Confère **10 points de Lien de commandement**.
- **Assistance** – Vous ou votre compagnon tuez un ennemi qui attaque l'autre. **Dégâts d'arme +15 %** pendant **10 s.** Confère **20 points de Lien de commandement**.
- **Sauvetage** – Vous ou votre compagnon ranimez l'autre au combat. **Bonus d'armure +35 %** pendant **10 s.** Confère **45 points de Lien de commandement**.
- **Élimination collatérale** – Votre compagnon tue seul un ennemi. Confère **15 points de Lien de commandement**.

Tous les bonus de **Lien de commandement** ont des **durées cumulables**.

Commandes de compagnon

Viser + Flèche en haut : attaquer la cible

Maintenir Flèche en haut : capacité active

Position abritée sélectionnée + Flèche en haut : se mettre à couvert

Bonus de recrue passifs

Quand le modificateur global est actif, les compagnons recrutés confèrent des **bonus passifs** même si aucun compagnon n'est présent. Ces bonus sont **doublés** quand le joueur n'a pas de compagnon actif.

- **Recrues d'assaut (3/10)** : **dégâts d'arme +1,5 %** par recrue (jusqu'à **15 %**)

- **Recrues infirmier (1/10) : protection contre altérations d'état +2 %** par recrue (jusqu'à **20 %**)
- **Recrues ingénieur (3/10) : efficacité de compétence +1,5 %** par recrue (jusqu'à **15 %**)

Règles coop

- Un seul compagnon à la fois peut être actif pour le groupe.
- Un **verrouillage de 90 s** s'active quand un compagnon est appelé.
- Les actions partagées comme **Élimination en tir croisé, Sauvetage, Assistance** et **Élimination collatérale** récompensent tous les joueurs.
- **L'Élimination prioritaire** et le **Repositionnement** ne récompensent que le joueur qui en est responsable.

Les modificateurs actifs

Quickfix

Description

Le compagnon infirmier déploie un **poste de soutien** qui **ranime, soigne et décontamine** tous les alliés situés à moins de **7 m** pendant **20 s**. Vous et vos alliés gagnez **+15 % de protection sur élimination** pendant la durée de l'effet.

Coût de Lien de commandement : 80

Caractéristiques

- Expertise de la *frag*

Transporte et lance des grenades à fragmentation.

- Opérateur longue portée

Dégâts **+20 %** par tranche de **20 m** entre le tireur et la cible.

Statistiques du compagnon

- Dégâts —
- Santé —
- Armure —

Effets

NIV. 02

Le rayon du poste de soutien passe à **9 m**.

L'infirmier obtient des **munitions électriques** pendant la durée de l'effet.

NIV. 03

Le rayon du poste de soutien passe à **12 m**. À son expiration ou à sa destruction, le poste de soutien émet une **décharge électrique** dans un rayon de **20 m**.

Technolien

Description

Le compagnon ingénieur déploie une **tourelle** qui cible tous les ennemis pendant **20 s**. Vous et vos alliés bénéficiez de **+15 % de dégâts de compétence** pendant la durée de l'effet.

Coût de Lien de commandement : 70

Caractéristiques

- Flashage et nettoyage
Transporte et lance des grenades flashbang.
- Opérateur longue portée
Dégâts **+20 %** par tranche de **20 m** entre le tireur et la cible.

Statistiques du compagnon

- Dégâts —
- Santé —
- Armure —

Effets

NIV. 02

La tourelle inflige **+15 % de dégâts** et déclenche une **IEM de 10 m de rayon** à son expiration ou à sa destruction.

NIV. 03

La tourelle inflige **+20 % de dégâts** et tire des **munitions explosives**.

Fer de lance

Description

Le compagnon d'assaut tire une **roquette** infligeant des **dégâts d'explosion** et l'effet **Saignement** à tous les ennemis situés à moins de **5 m**. À l'activation, vous et vos alliés obtiennent **+15 % de dégâts contre les cibles à découvert** pendant **10 s**.

Coût de Lien de commandement : 100

Caractéristiques

- Allume-feu
Transporte et lance des grenades incendiaires.
- Résistance aux altérations d'état
Immunité aux effets de dégâts sur la durée.

Statistiques du compagnon

- Dégâts : 50 043
- Santé : 265 449
- Armure : 2 588 128

Effets

NIV. 02

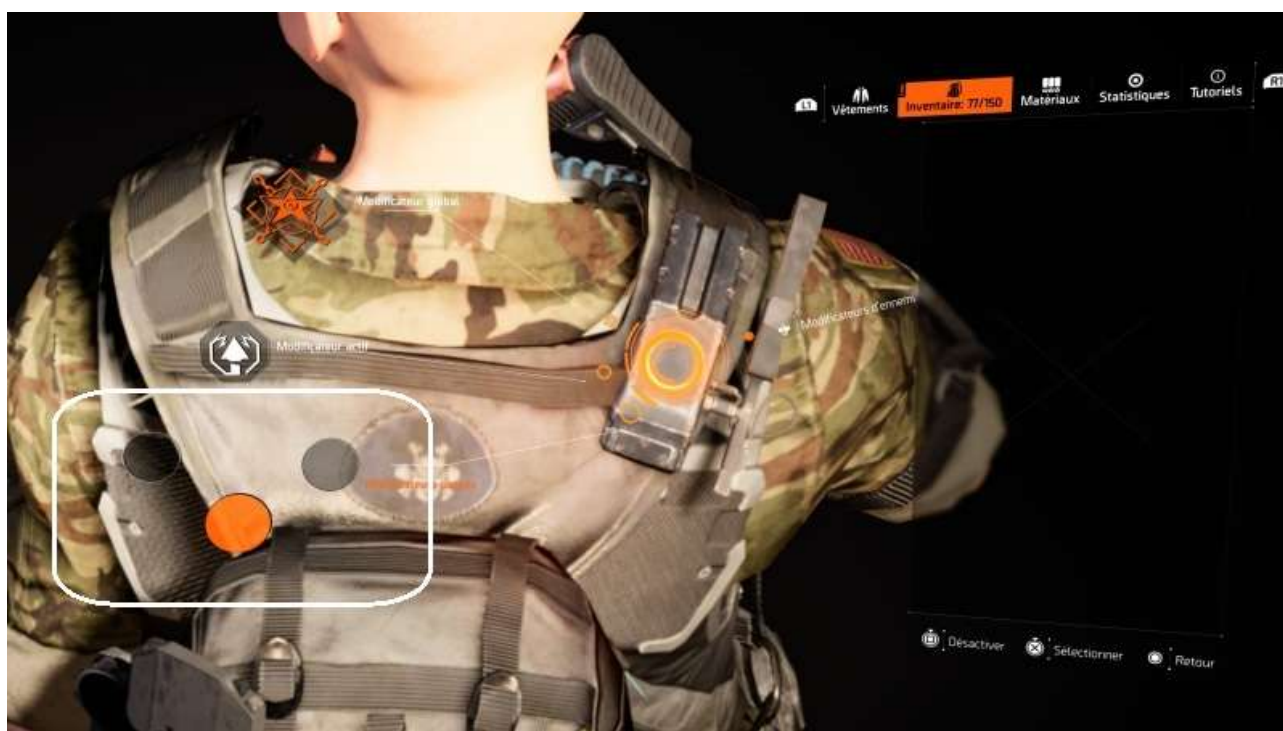
+15 % de dégâts explosifs et rayon de souffle accru à 7 m.

NIV. 03

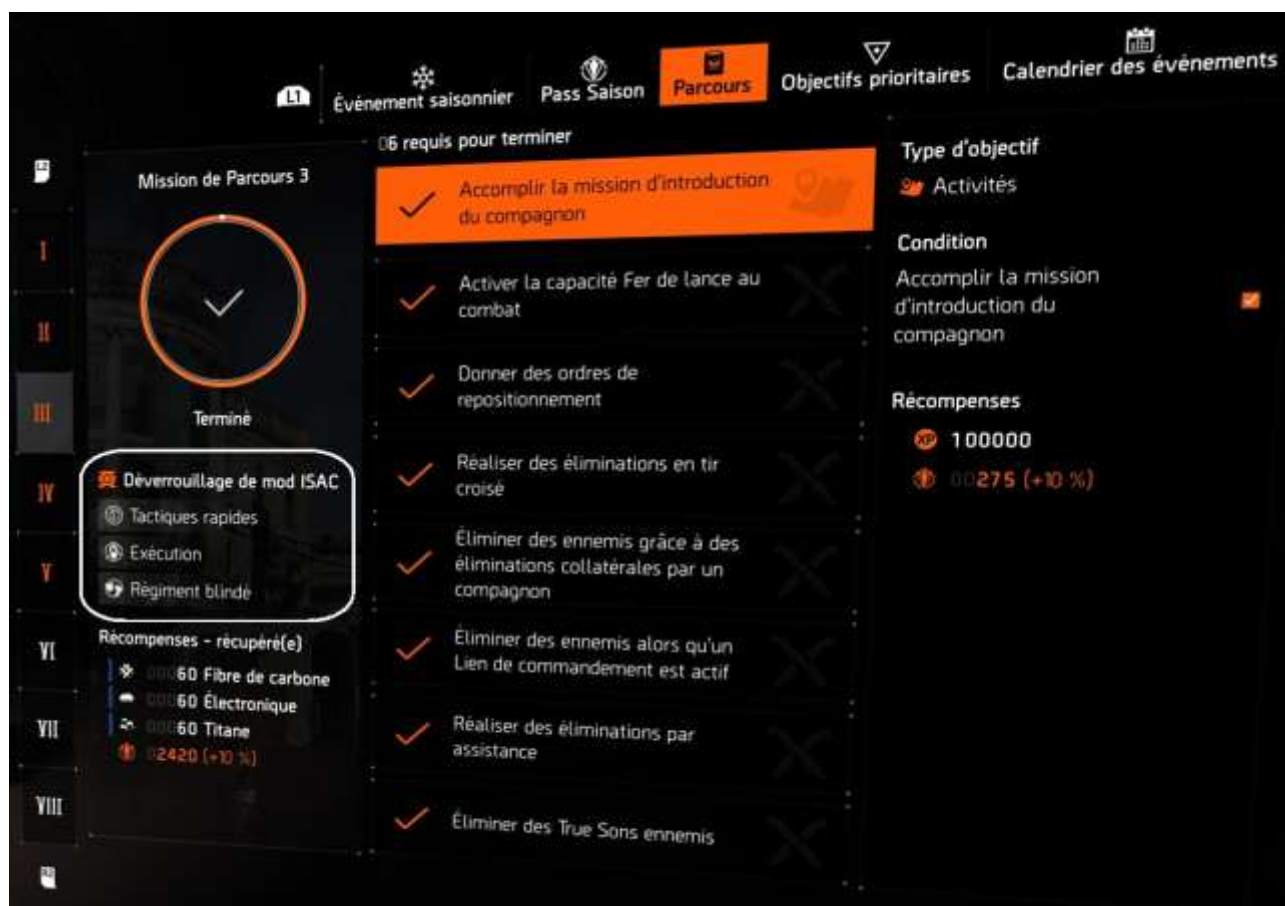
+20 % de dégâts explosifs, 10 m de rayon de souffle et l'explosion génère une zone enflammée pendant 5 s.

Les modificateurs passifs

Vous disposez de trois emplacements pour vos modificateurs ISAC passifs, donc vous ne pouvez en équiper que trois en même temps :



Les modificateurs ISAC passifs se débloquent avec les missions de Parcours 3 à 7, lorsqu'elles sont terminées (au moins six objectifs atteints sur les huit proposés) :



Événement saisonnier Pass Saison **Parcours** Objectifs prioritaires Calendrier des événements

Mission de Parcours 4

IV Terminé

Déverrouillage de mod ISAC

- Intégration des systèmes
- Cibles marquées
- Mesures supplémentaires
- Discipline de commandement

Récompenses - récupéré(e)

- 02420 (+10 %)
- 700000
- Cache exotique
- Cache d'archétype de Par...

06 requis pour terminer

- ✓ Remplacer votre compagnon d'assaut
- ✓ Augmenter le niveau de Fer de lance
- 00/01 Équiper trois modificateurs passifs
- 00/05 Réaliser des éliminations multiples avec Fer de lance actif
- ✓ Éliminer des commandants ennemis à l'aide de tirs croisés
- ✓ Éliminer des ennemis grâce à des éliminations collatérales par un compagnon
- ✓ Réaliser des éliminations en tir croisé sur des ennemis d'élite
- ✓ Gagner des points de Lien de commandement

Type d'objectif
✗ Combat

Condition
Remplacer votre compagnon d'assaut

Récompenses
00275 (+10 %)
150000

Événement saisonnier Pass Saison **Parcours** Objectifs prioritaires Calendrier des événements

Mission de Parcours 5

V Terminé

Déverrouillage de mod ISAC

- Lien vital de combat
- Ralliement de soutien
- Réponse d'adrénaline
- Position de bastion

Récompenses - récupéré(e)

- 02420 (+10 %)
- 700000
- Cache exotique
- Cache d'archétype de Par...

06 requis pour terminer

- ✓ Recruter un compagnon ingénieur
- ✓ Activer le technicien au combat
- 01/03 Faire progresser le technicien
- 08/30 Tuer des ennemis en utilisant la tourelle du technicien
- ✓ Éliminer des brouilleurs ennemis par des éliminations prioritaires
- ✓ Éliminer des brouilleurs ennemis
- ✓ Réaliser des éliminations en tir croisé
- ✓ Réaliser des éliminations par assistance

Type d'objectif
✗ Combat

Condition
Recruter un compagnon ingénieur

Récompenses
00275 (+10 %)
150000

Événement saisonnier Pass Saison **Parcours** Objectifs prioritaires Calendrier des événements

Mission de Parcours 6

Terminer l'activité Mission de Parcours 5 pour déverrouiller

Déverrouillage de mod ISAC

- Canal prioritaire
- Verrouillage
- Expertise tactique
- Attaque et progression

Récompenses

- 2420 (+10 %)
- 700000
- Cache exotique
- Cache d'archétype de Par...

06 requis pour terminer

0/1 Recruter un compagnon infirmier

0/3 Activer le quickfix

0/3 Faire progresser le quickfix

0/20 Soigner des effets d'état et ranimer des alliés à l'aide du quickfix

0/2 Réaliser des interactions de sauvetage (ranimer ou se faire ranimer par le compagnon)

0/1 Ranimer des alliés alors qu'un Lien de commandement est actif

0/3 Éliminer des brouilleurs ennemis

0/20 Réaliser des éliminations prioritaires

Verrouillé

Type d'objectif

Combat

Condition

Recruter un compagnon infirmier

Récompenses

- 2420 (+10 %)
- 150000

Événement saisonnier Pass Saison **Parcours** Objectifs prioritaires Calendrier des événements

Mission de Parcours 7

Terminer l'activité Mission de Parcours 6 pour déverrouiller

Déverrouillage de mod ISAC

- Lien de ravitaillement
- Exercice de bombardement
- Cibles faciles

Récompenses

- 2420 (+10 %)
- 700000
- Cache exotique

06 requis pour terminer

0/30 Éliminer des commandants des True Sons

0/1 Mener à bien la mission de forteresse du Capitole à n'importe quel niveau de difficulté

0/1 Capturer un point de contrôle des True Sons

0/30 Éliminer des ennemis de binômes de combat

0/15 Éliminer des ennemis avec des capacités de compagnon

0/50 Éliminer des ennemis grâce à des éliminations collatérales par un compagnon

0/30 Réaliser des éliminations par assistance

0/3000 Gagner des points de Lien de commandement par des actions d'escouade

Verrouillé

Type d'objectif

Combat

Condition

Éliminer des commandants des True Sons 0/30

Récompenses

- 2420 (+10 %)
- 150000

Lorsque vous avez terminé une mission, la liste des modificateurs disponibles apparaît dans le menu du compagnon en sélectionnant un emplacement et en faisant un appui prolongé sur la touche **Sélection** :



Les modificateurs disponibles sont affichés en blanc, les autres en grisé. Utilisez l'ascenseur pour parcourir la liste. Appuyez sur **Équiper** pour ajouter un modificateur dans le premier emplacement, puis passez au second, puis au troisième.

Liste détaillée des modificateurs passifs

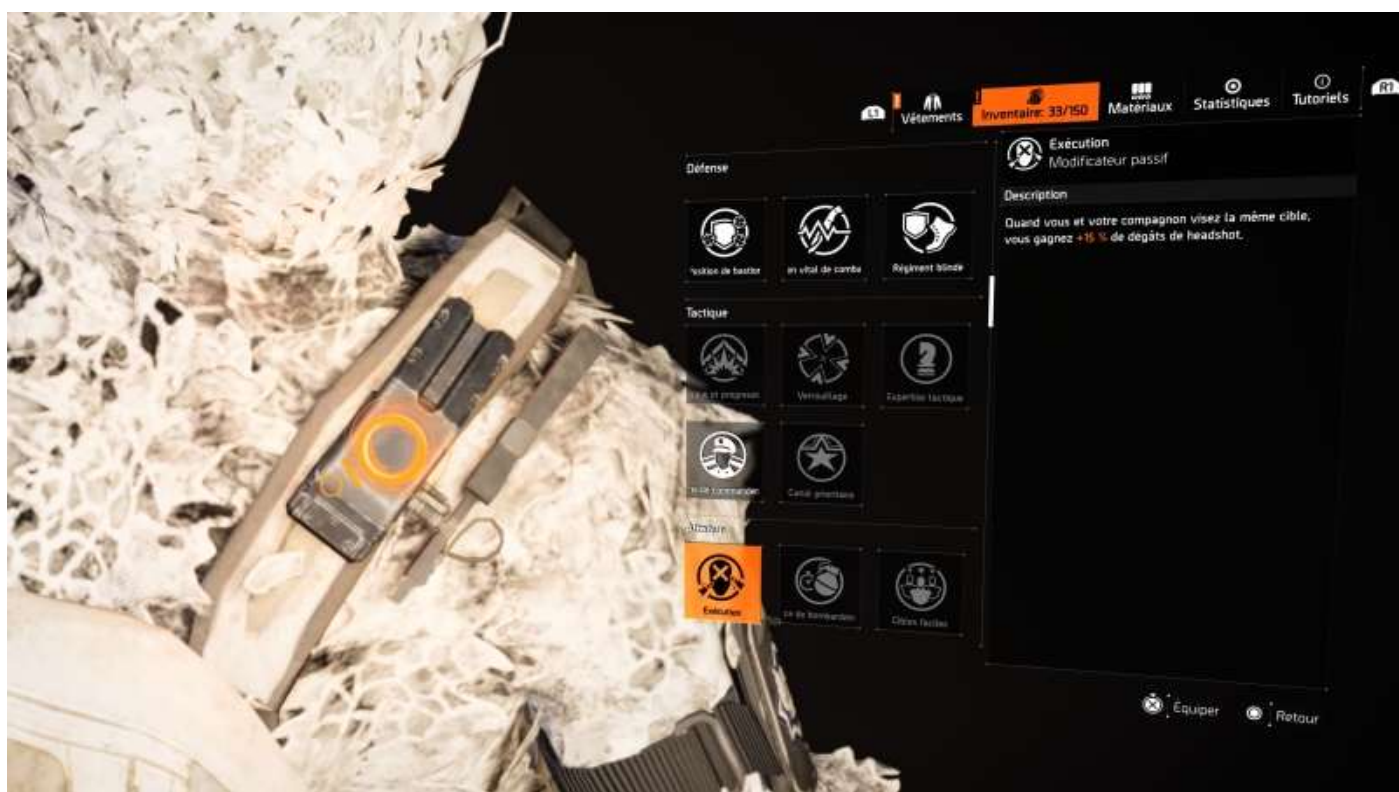




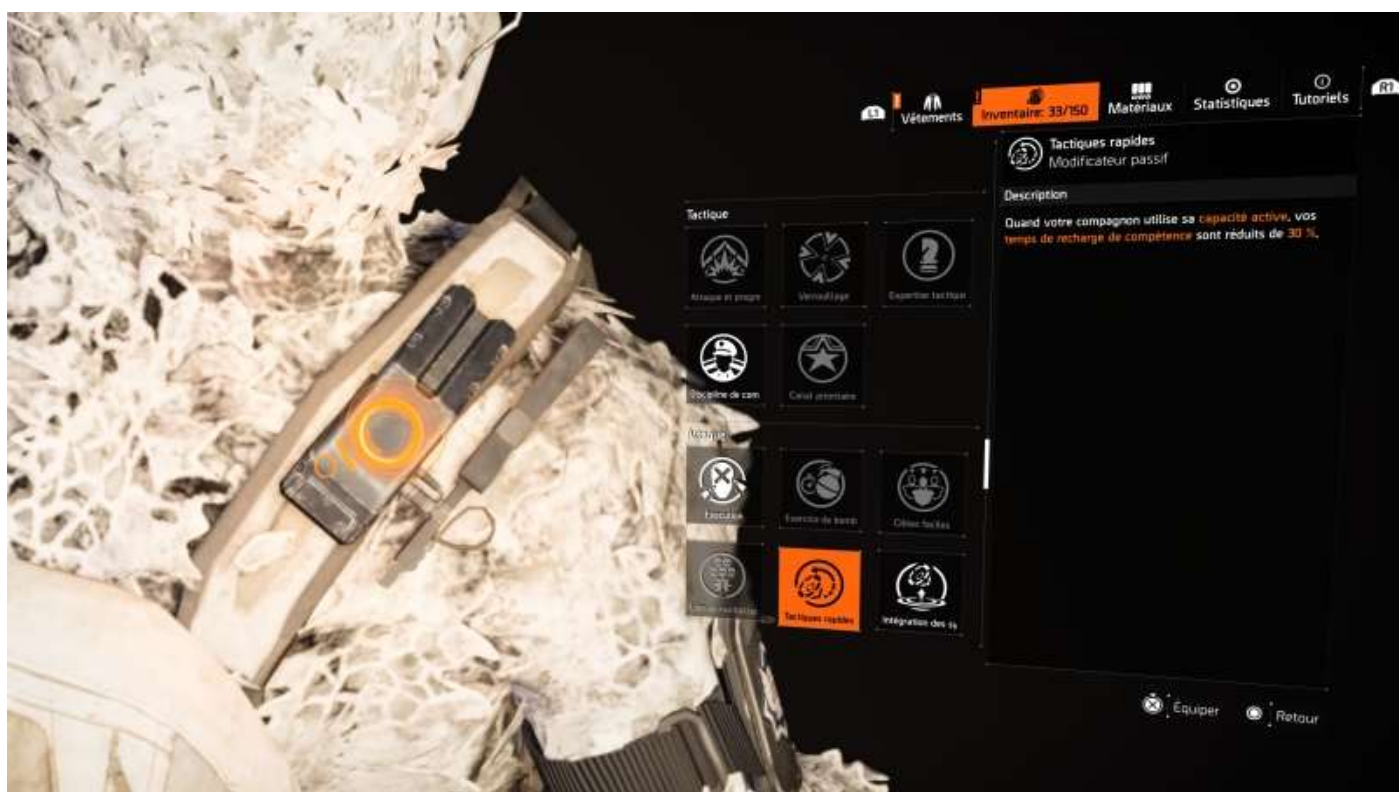














Et voilà vos trois modificateurs ajoutés :



Les modificateurs d'ennemis

Rappel : Les modificateurs d'ennemis sont des comportements adverses spéciaux pilotés par l'IA, qui visent à perturber votre coordination avec votre compagnon. Ils apparaissent pendant toute la saison et vous obligent à adapter vos tactiques.

Commandant

Description

Un ennemi lourdement blindé (**résistance aux dégâts +40 %**, **dégâts +25 %**) qui donne un bonus de **+15 % de dégâts** à **3 alliés** situés à moins de **7 m**. Stratégie : maintenez un **tir croisé** avec votre compagnon pour supprimer la **résistance aux dégâts** et rendre le commandant vulnérable. Le tir désactive les alliés boostés et confère **+20 % de dégâts critiques (10 s)**.

Brouilleur

Description

Un ennemi dissimulé qui **ralentit la progression du Lien de commandement (-50 %)** et **neutralise les modificateurs passifs** jusqu'à ce qu'il soit trouvé et éliminé. Stratégie : ordonnez à votre compagnon d'attaquer ou de s'approcher pour révéler le brouilleur. Éliminez le brouilleur pour récupérer vos capacités et gagner **+35 % de récup de compétence (25 s)**. Son élimination déclenche une **IEM de 7 m de rayon**.


Binôme de combat

Description


Deux ennemis liés partagent **20 % de résistance aux dégâts et de soins**. Stratégie : infligez des dégâts aux deux en moins de **4 s** pour rompre le lien et déclencher une **fenêtre de vulnérabilité de 8 s**. Éliminez-les pour obtenir **+3 % de régénération de protection par seconde (20 s)**.

Le tutoriel du jeu


L1
Vêtements
Inventaire: 14/150
Matériaux
Statistiques
Tutoriels



Les **compagnons** sont des modificateurs saisonniers que vous pouvez sélectionner dans le menu Modificateurs d'ISAC. Chaque compagnon possède des compétences uniques pouvant procurer différents avantages dans diverses activités.




Les compagnons s'obtiennent en explorant Washington et en découvrant des **foyers de mutinerie**. Une fois secouru, un compagnon peut être utilisé ou remplacé comme n'importe quel autre modificateur d'ISAC.




Améliorez votre compagnon via le **lien de commandement** pour le rendre plus efficace et déverrouiller son plein potentiel.


L1
Vêtements
Inventaire: 14/150
Matériaux
Statistiques
Tutoriels



Dirigez votre compagnon en lui désignant un abri ou un ennemi. Il se mettra automatiquement à couvert ou attaquera la cible. Si vous vous éloignez, votre compagnon vous suivra.



Chaque compagnon dispose d'une capacité active unique. Après son activation, celle-ci doit se recharger avant de pouvoir être réutilisée.



L'icône qui se trouve près de la barre de santé de votre compagnon indique son archétype : ingénieur, infirmier ou assaut.

Modificateur global

1 / 5



Découvrez les nouvelles mécaniques saisonnières en consultant la description des **modificateurs globaux**. Contrairement aux modificateurs **actifs** et **passifs**, le **modificateur global** ne peut pas être changé.

 Suite

Mods d'agent

2 / 5



Adaptez l'expérience à votre style de jeu en utilisant des modificateurs **actifs** et **passifs**. Les mods **actifs** nécessitent que les **agents** déclenchent l'effet, tandis que les modificateurs **passifs** ont un effet automatique permanent.

 Précédent  Suite

Changer les mods

3 / 5



Accédez à votre bibliothèque de mods obtenus au cours de la **saison** et changez vos tactiques à la volée pour personnaliser votre profil.

 Précédent  Suite

Modificateurs d'ennemi


4 / 5

Les ennemis aussi s'adaptent ! Découvrez ce dont ils sont capables en consultant les infos sur les **modificateurs d'ennemi**.

 Précédent  Suite

Désactiver les modificateurs saisonniers

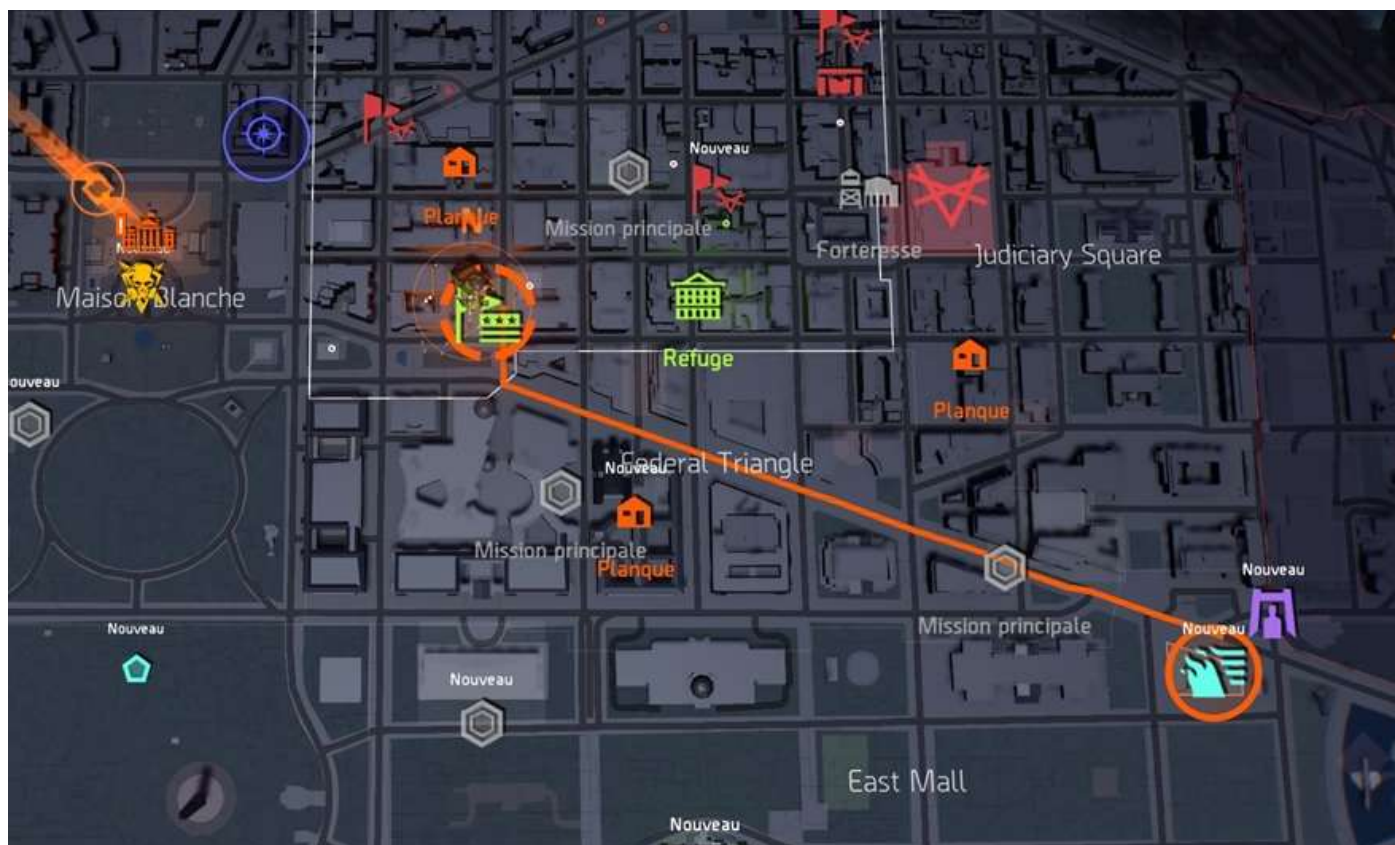
5 / 5

Un leader de groupe peut activer et désactiver les **modificateurs saisonniers** en appuyant sur .

 Précédent  Fermer

Le recrutement

Pour recruter votre premier compagnon, votre personnage doit avoir atteint le niveau 30 et vous devez accomplir la mission d'introduction **Foyer de mutinerie**, située juste⁹ en dessous de l'entrée de la DZ Est (le jeu vous trace votre destination) :



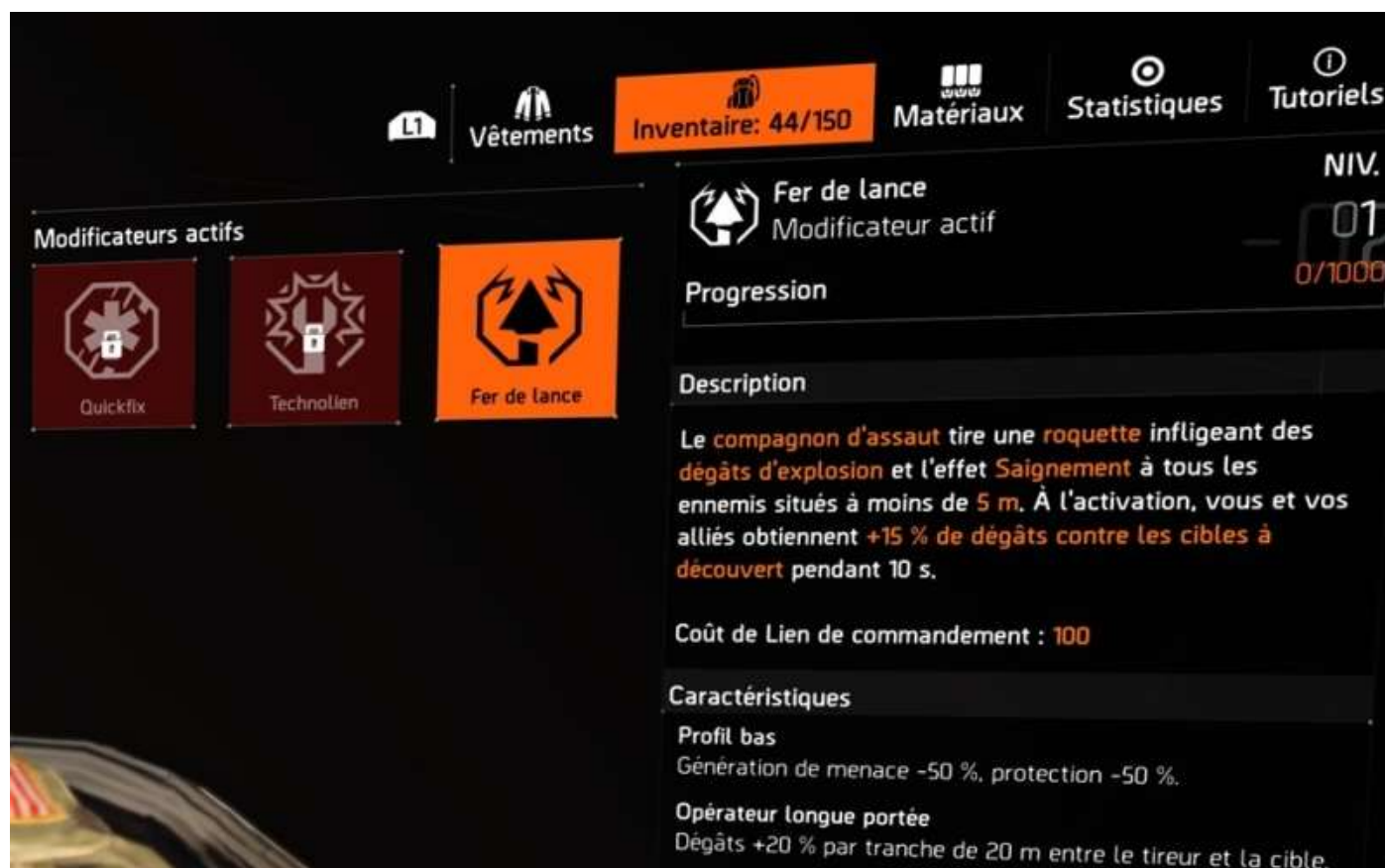
L'agent Marcel devant l'entrée de la mission (AFP)

⁹ C'est son prénom.

Après avoir neutralisé paisiblement les deux ou trois hostiles niais qui glandouillent dans les lieux, allez voir le pauvre **True Blood Son** déserteur et recrutez-le :



Votre premier compagnon est un assaillant, son archétype est donc **assaut** et son modificateur est **Fer de lance**.



Comme le montre les copies d'écran ci-dessous, les deux autres compagnons doivent être également recrutés pour pouvoir accéder à leurs ressources, ce qui se fait par des rencontres, dans une planque de D.C. ou sur le terrain au coin d'un bois.





Le photographe des **Publications du Marcel** n'a pas hésité à immortaliser la tourelle du compagnon ingénieur :



Tiens, un (futur) compagnon infirmier glandouille dans une planque, il est recruté :



(Note de la Rédaction : cette copie d'écran ne correspond pas du tout au texte, un compagnon infirmier a déjà été recruté - cf. encarté de gauche avec coche - et celui-ci est un nouveau qui remplacera donc le précédent s'il est recruté. Appelez-moi l'infographiste).

Les compagnons ont plusieurs spécialités, sélectionnez celles qui conviennent le mieux aux missions que vous allez leur confier en changeant votre recrutement :

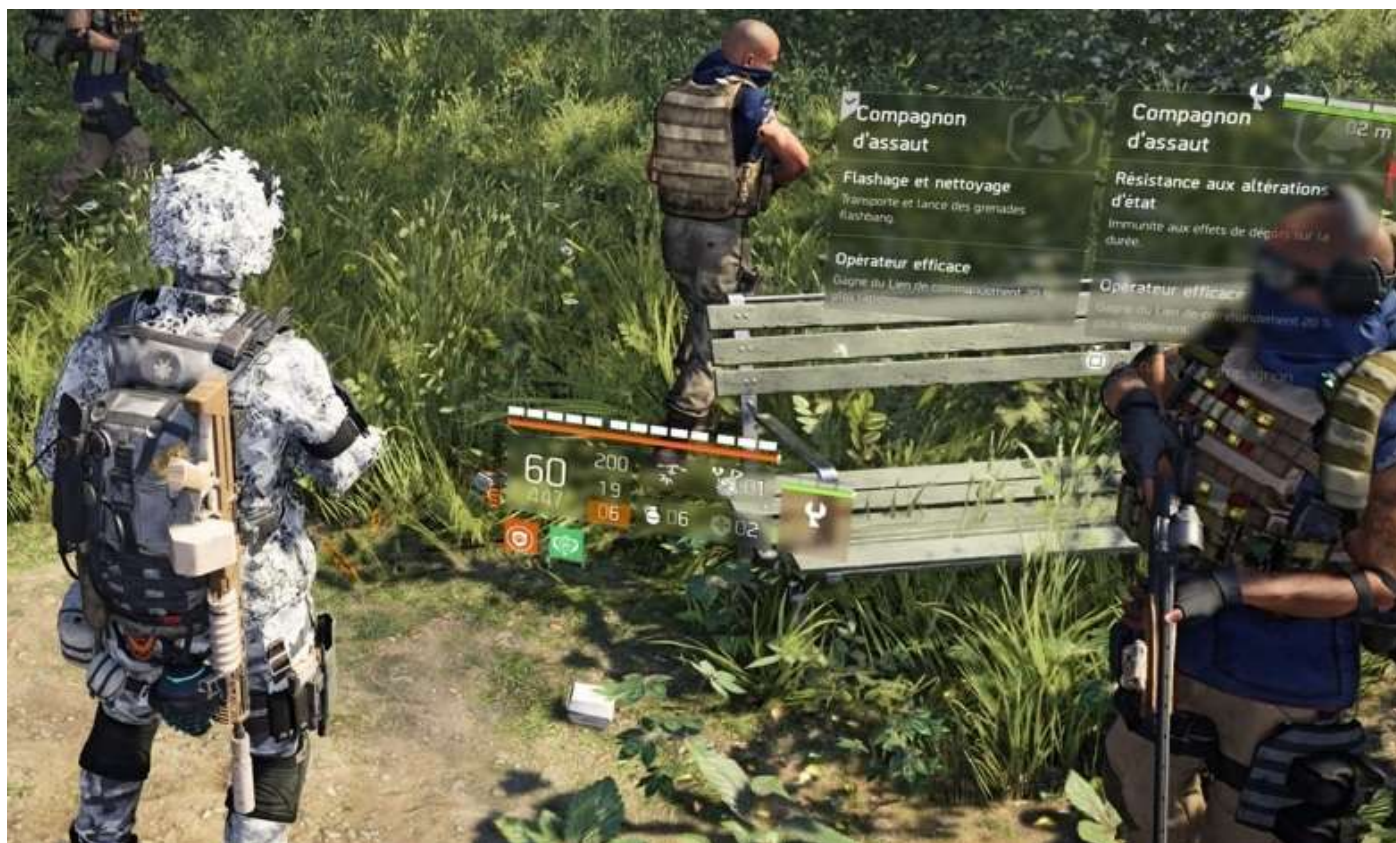




Idem pour les compagnons assaut et ingénieur :

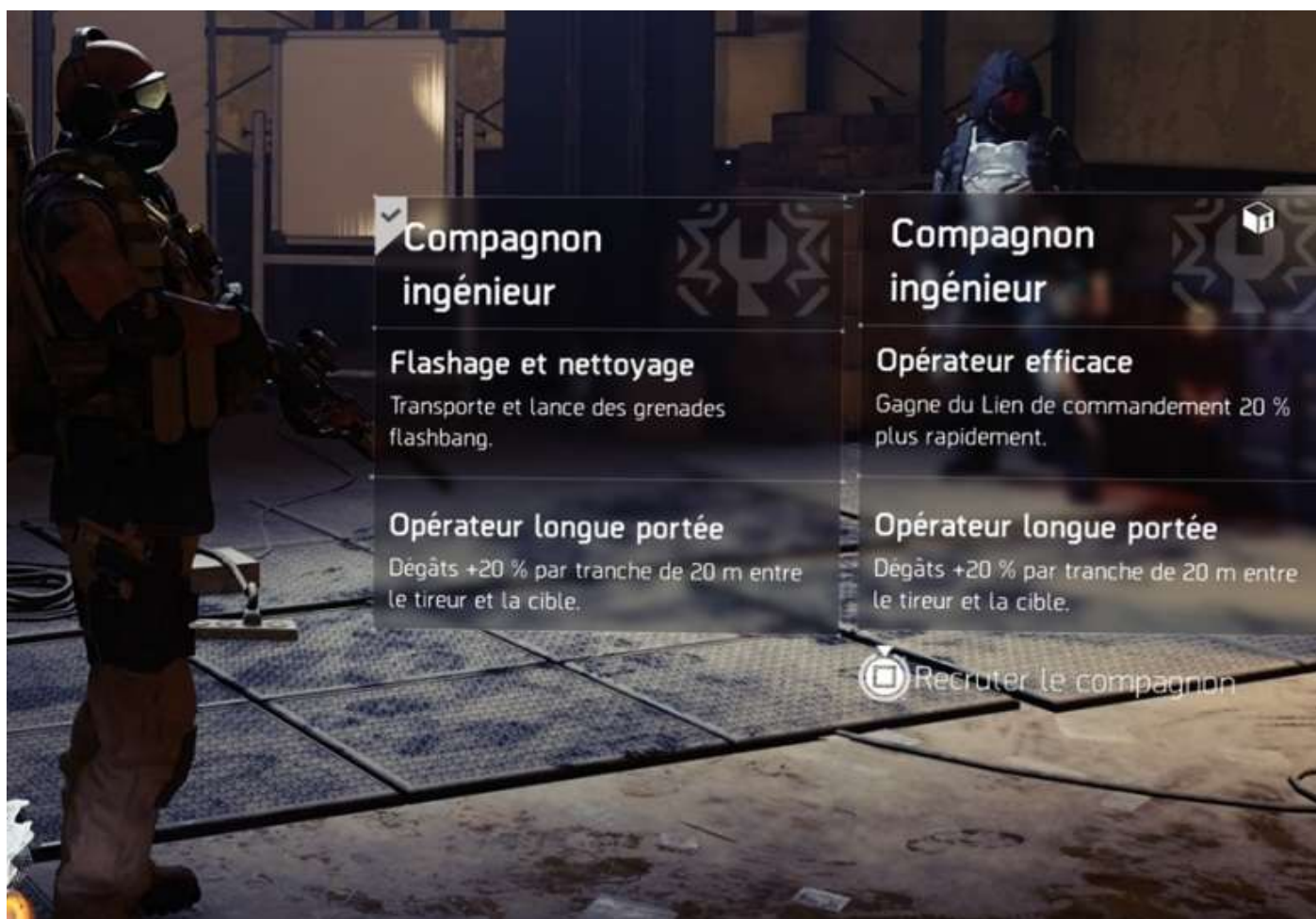


Recrutement d'un nouveau compagnon sur le terrain :



Recrutement en planque :









Les commandes d'action sur le terrain

Quand vous avez recruté un compagnon, il vous suivra automatiquement. Votre personnage affichera une copie du status de santé de votre compagnon¹⁰, plus un indicateur de recharge de sa compétence active.



Le symbole blanc est l'identifiant de l'ingénieur, les pointillés sont sa barre de santé, le trait vert est son niveau de bouclier (qui diminue avant que la santé ne soit impactée).

Quand sa compétence est chargée, ce symbole apparaît (PS4/5) :



¹⁰ Très pratique pour savoir si un compagnon vous accompagne quelque part mais visiblement pas à vos côtés...

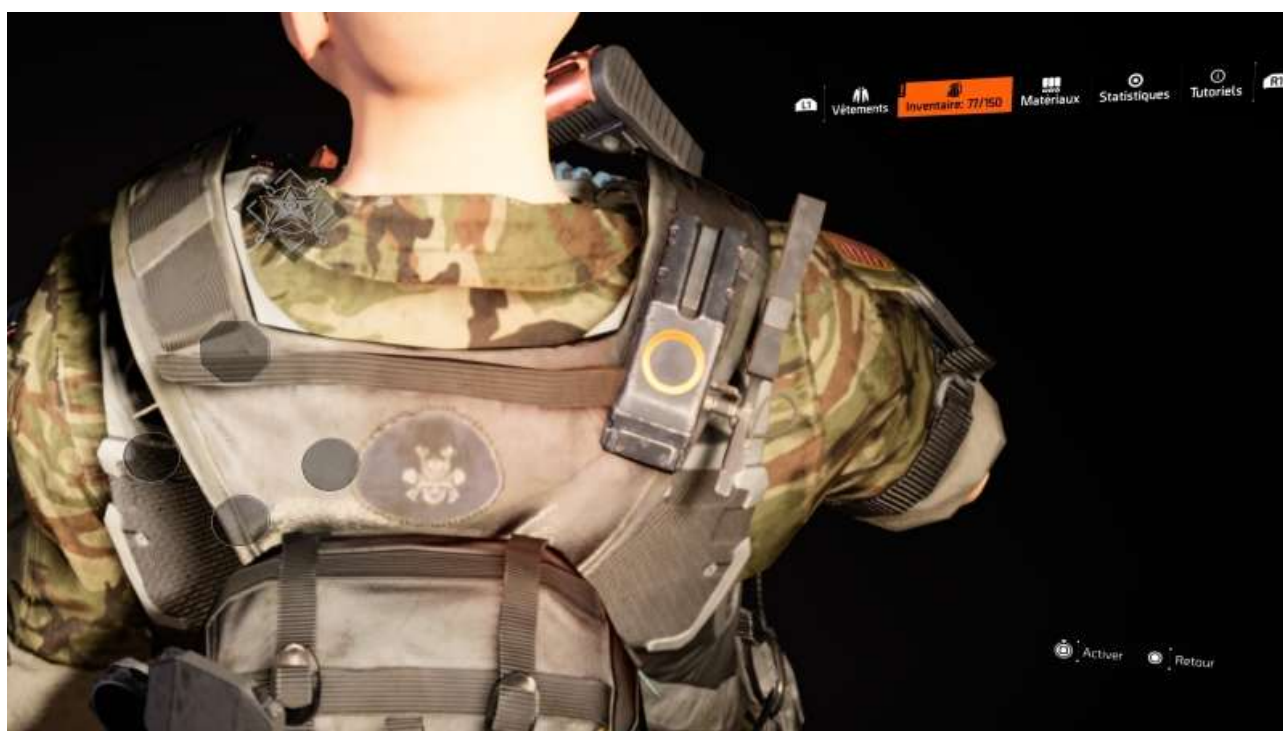
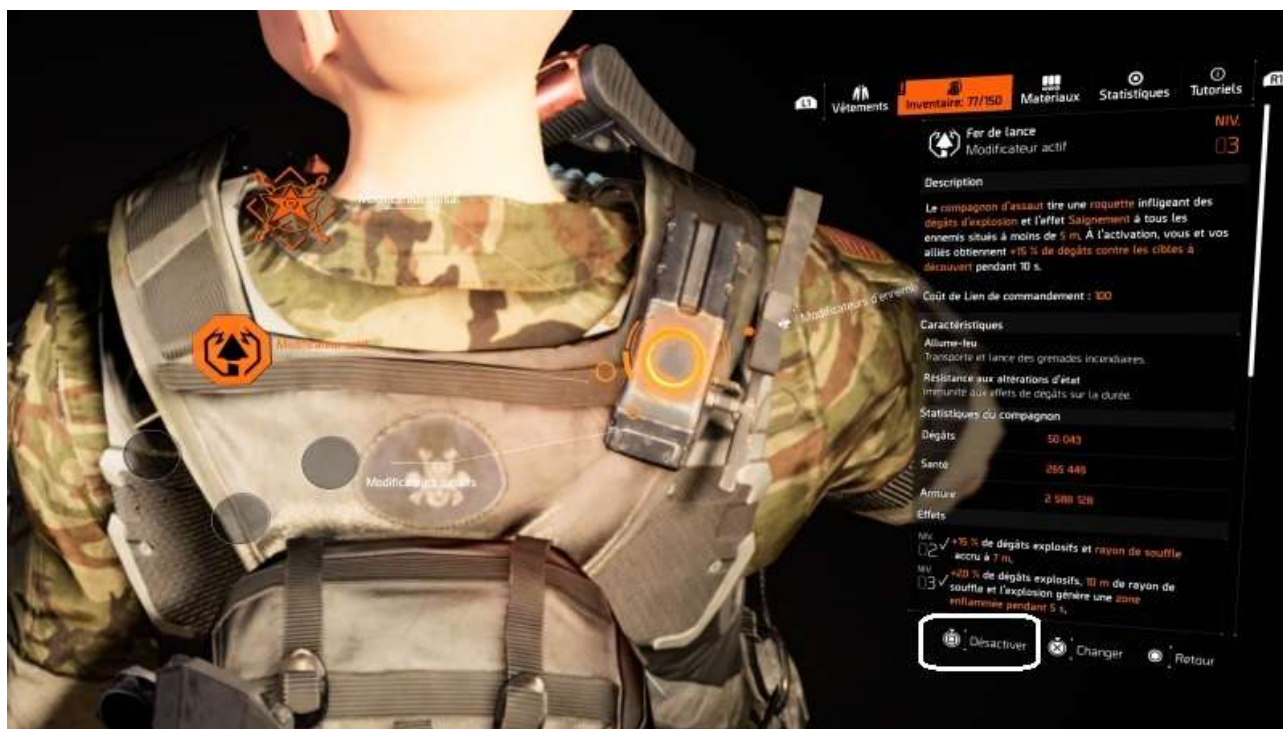
Sinon, vous avez cet affichage (recharge de compétence en cours) :



Pour gérer votre compagnon, cela se fait via l'écran de votre inventaire :



Vous arrivez par défaut sur l'écran de gestion de votre modificateur actif, **Fer de lance**, que vous pouvez désactiver au besoin, ce qui désactive le compagnon :



Appuyer sur L3 (PS4/5) pour alterner entre le menu des modificateurs d'agents et d'ennemis.



Quand vous êtes sur le terrain et que l'un de vos trois compagnons est activé, visez un ennemi et appuyez longuement sur sa touche **Action** (Flèche en haut pour PS4/5) pour lui donner un ordre d'attaque, ou visez un abri et appuyez brièvement sur sa touche **Action** pour lui demander d'aller se planquer derrière.



Pour lui demander d'utiliser sa capacité, si celle-ci est rechargée, appuyez brièvement sur sa touche **Action**.



L'infirmier déploiera un poste de soutien médical à ses pieds, l'ingénieur mettra sa tourelle en batterie là où il se trouve à ce moment précis, et l'assaut enverra une roquette de 73mm modèle 50 sur l'ennemi que vous lui avez indiqué.



Conclusion

Avec tout ce qui précède, vous devriez (enfin) comprendre et réussir les missions de parcours III et IV 😊 :

Événement saisonnier Pass Saison **Parcours** Objectifs prioritaires Calendrier d

Mission de Parcours 3

III

Terminé

Déverrouillage de mod ISAC

Tactiques rapides

Execution

Régiment blindé

Récompenses - récupéré(e)

000 60 Fibre de carbone

000 60 Électronique

000 60 Titane

02640 (+20 %)

06 requis pour terminer

✓ Accomplir la mission d'introduction du compagnon

02/03 Activer la capacité Fer de lance au combat

✓ Donner des ordres de repositionnement

✓ Réaliser des éliminations en tir croisé

✓ Éliminer des ennemis grâce à des éliminations collatérales par un compagnon

✓ Éliminer des ennemis alors qu'un Lien de commandement est actif

✓ Réaliser des éliminations par assistance

✓ Éliminer des True Sons ennemis

Type d'objectif

Activités

Condition

Accomplir la mission d'introduction du compagnon

Récompenses

100000

00300 (+20 %)

Événement saisonnier Pass Saison **Parcours** Objectifs prioritaires Calendrier d

Mission de Parcours 4

IV

Terminé

Déverrouillage de mod ISAC

Intégration des systèmes

Cibles marquées

Mesures supplémentaires

Discipline de commandement

Récompenses - récupéré(e)

02640 (+20 %)

700000

Cache exotique

Cache d'archétype de Par...

06 requis pour terminer

✓ Remplacer votre compagnon d'assaut

✓ Augmenter le niveau de Fer de lance

00/01 Équiper trois modificateurs passifs

00/05 Réaliser des éliminations multiples avec Fer de lance actif

✓ Éliminer des commandants ennemis à l'aide de tirs croisés

✓ Éliminer des ennemis grâce à des éliminations collatérales par un compagnon

✓ Réaliser des éliminations en tir croisé sur des ennemis d'élite

✓ Gagner des points de Lien de commandement

Type d'objectif

Combat

Condition

Remplacer votre compagnon d'assaut

Récompenses

00300 (+20 %)

150000

Commentaires, critiques et suggestions bienvenus : didier.morandi@gmail.com

https://www.didiermorandi.com/lpdm/Guides_Marcel/Guide_Marcel_Compagnons_TD2.pdf