

HALO EVOLVED

ENCYCLOPEDIE



1^{ère} édition
(avril 2013)

Créé par **RECLAIMERS STUDIOS**

Basé sur un jeu de

BUNGIÉ[®]

SOMMAIRE

[PRÉSENTATION DE HALO EVOLVED](#) (p.3)

[FONCTIONNEMENT DE HALO EVOLVED](#) (p.6)

[CONCEPTS GENERIQUES](#) (p.7)

1. [La Voie Lactée](#) (p.7)
2. [Les intelligences artificielles](#) (p.8)
3. [Le sous-espace](#) (p.10)
4. [La gravité artificielle](#) (p.12)
5. [Les paliers d'évolution technologique](#) (p.13)
6. [Les cristaux de données](#) (p.14)
7. [L'échiquier galactique de Halo Evolved](#) (p.14)

[PARTIE I : LES FORERUNNERS ET LE PARASITE](#) (p.16)

[I.1 : L'ÉMERGENCE](#) (p.16)

- I.1.1. Physiologie des forerunners* (p.17)
- I.1.2. Les croyances forerunners* (p.18)
- I.1.3. Les castes forerunners* (p.18)
- I.1.4. Présentation d'Ecumène* (p.19)
- I.1.5. Les IA de classe Contender* (p.20)
- I.1.6. Langages et écritures forerunners* (p.20)

[I.2 : L'ÂGE D'OR FORERUNNER](#) (p.21)

- I.2.1. Le Manteau de Responsabilité* (p.21)
- I.2.2. L'adamantium* (p.22)
- I.2.3. Le programme GENESIS* (p.22)
- I.2.4. Les mondes artificiels* (p.24)

[I.3 : L'ARRIVÉE DU PARASITE](#) (p.25)

- I.3.1. Physiologie du Parasite* (p.26)
- I.3.2. Le cycle de vie du Parasite* (p.26)
- I.3.3. Les sentinelles* (p.29)
- I.3.4. La sphère de Maginot* (p.32)
- I.3.5. Les portes stellaires* (p.33)

[I.4 : LA GUERRE DU PARASITE](#) (p.34)

- I.4.1. L'Arche* (p.36)
- I.4.2. Les Halos* (p.38)
- I.4.3. Les librariens et vaisseaux-clés Dreadnought* (p.39)
- I.4.4. Les prométhéens* (p.40)
- I.4.5. Les sentinelles de récupération modèle « Gatherer »* (p.40)

[I.5 : L'ACTIVATION DES HALOS](#) (p.41)

- I.5.1. La trahison de Médicant Bias* (p.41)
- I.5.2. Offensive Bias* (p.42)
- I.5.3. Tameru et Onyx* (p.42)
- I.5.4. La Bataille des deux Bias* (p.43)
- I.5.5. La reconstruction de la galaxie* (p.44)
- I.5.6. Le Grand Voyage et les reclaimers* (p.45)

[PARTIE II : LES COVENANTS](#) (p.46)

[II.1 : LE LIVRE DES SAN'SHYUUMS](#) (p.47)

- II.1.1. Le passé des san'shyuums* (p.47)
- II.1.2. La religion des san'shyuums* (p.49)
- II.1.3. Les luminaires* (p.50)
- II.1.4. Les huragoks* (p.51)

[II.2 : LE LIVRE DES SANGHEILIS](#) (p.52)

- II.2.1. La mesure du temps covenant* (p.52)
- II.2.2. Histoire antique des sangheilis* (p.53)
- II.2.3. La fondation de l'Alliance* (p.54)
- II.2.4. Les premiers hérétiques* (p.58)
- II.2.5. Physiologie et aptitudes* (p.60)
- II.2.6. Culture sanghellienne* (p.62)

[II.3 : LE LIVRE DES LEKGOLOS](#) (p.69)

- II.3.1. Histoire des lekgolos* (p.69)
- II.3.2. Termes lekgolos* (p.70)
- II.3.3. Physiologie et aptitudes* (p.71)
- II.3.4. La culture lekgolo* (p.73)

[II.4 : LE LIVRE DES YANME'ES](#) (p.74)

- II.4.1. Histoire des yanme'es* (p.74)
- II.4.2. Physiologie et aptitudes* (p.77)
- II.4.3. Société yanme'e* (p.78)
- II.4.4. Culture yanme'e* (p.79)

[II.5 : LE LIVRE DES KEG-YARNS](#) (p.80)

- II.5.1. Histoire des keg-yarns* (p.80)
- II.5.2. Physiologie et aptitudes* (p.84)
- II.5.3. Culture keg-yarn* (p.84)
- II.5.4. Les griffes sanglantes* (p.86)

[II.6 : LE LIVRE DES KIG-YARS](#) (p.87)

- II.6.1. Histoire des kig-yars* (p.87)
- II.6.2. Physiologie et aptitudes* (p.88)
- II.6.3. Culture kig-yar* (p.89)
- II.6.4. Les guildes kig-yars* (p.90)
- II.6.5. Les noms kig-yars* (p.90)

[II.7 : LE LIVRE DES UNGGOYS](#) (p.92)

- II.7.1. Histoire des unggoy* (p.92)
- II.7.2. Physiologie et aptitudes* (p.95)
- II.7.3. Culture unggoy* (p.96)

II.8 : LE LIVRE DES JIRALHANAES (p.100)

- II.8.1. Histoire des jiralhanaes (p.100)*
- II.8.2. Physiologie et aptitudes (p.101)*
- II.8.3. Culture jiralhanae (p.102)*
- II.8.4. Société jiralhanae (p.104)*

II.9 : L'ALLIANCE COVENANTE (p.106)

- II.9.1. Organisation générale (p.107)*
- II.9.2. Organisation politique de l'Alliance (p.108)*
- II.9.3. La 1^{ère} division : les troupes régulières (p.111)*
- II.9.4. La 2^{ème} division : les troupes furtives (p.113)*
- II.9.5. La 3^{ème} division : les éclaireurs (p.114)*
- II.9.6. La 4^{ème} division : les forces navales (p.116)*
- II.9.7. La 5^{ème} division : les forces spéciales (p.120)*
- II.9.8. La 6^{ème} division : la Sainte Inquisition des Prophètes (p.122)*
- II.9.9. La 7^{ème} division : les Conseils des Maîtres (p.125)*
- II.9.10. Grande Bonté (p.127)*
- II.9.11. Le domaine covenant (p.128)*

II.10 : LA LOGE DU VERDICT DES CENDRES (p.129)

II.11 : LA GARDE DU TEMPLE (p.131)

II.12 : LA LOGE DE L'ILLUMINATION DIVINE (p.133)

PARTIE III : L'HUMANITÉ (p.135)

III.1 : LA CONQUÊTE SPATIALE (p.136)

- III.1.1. L'UEG (United Earth Government) (p.137)*
- III.1.2. L'UMA (United Mercenary Army) (p.137)*
- III.1.3. La technologie de clonage (p.139)*
- III.1.4. Les guerres interplanétaires (p.140)*

III.2 : L'UNSC (UNITED NATION SPACE COMMAND) (p.141)

- III.2.1. Concepts militaires génériques (p.144)*
- III.2.2. Organisation générale de l'UNSC (p.147)*
- III.2.3. Les fréquences de communications humaines (p.149)*
- III.2.4. L'UNSC Army (p.151)*
- III.2.5. L'UNSC Special Warfare Command (p.152)*
- III.2.6. L'UNSC Marine Corps (p.154)*
- III.2.7. L'UNSC Air Force (p.156)*
- III.2.8. L'UNSC FLEETCOM (p.158)*
- III.2.9. L'UNSC Naval Special Warfare Command (p.163)*
- III.2.10. L'UNSC Naval Logistic Command (p.165)*
- III.2.11. L'UNSC Office of Naval Intelligence (p.167)*

III.3 : LA COLONISATION EXTRA-SOLAIRE (p.169)

- III.3.1. La cryogénie (p.170)*
- III.3.2. Les ascenseurs orbitaux (p.171)*
- III.3.3. L'incident du Callisto (p.172)*

III.4 : L'INSURRECTION (p.173)

- III.4.1. L'URF (United Rebel Front) (p.174)*
- III.4.2. Le programme ORION (p.177)*
- III.4.3. La destruction de Far Isle (p.179)*

III.5 : LES SPARTANS-II (p.181)

- III.5.1. Liste des Spartans-II (p.182)*
- III.5.2. Les premiers reclaimers (p.184)*
- III.5.3. Les augmentations corporelles (p.185)*
- III.5.4. L'interface neuronale SPARTAN (p.187)*
- III.5.5. Le projet MJOLNIR (p.188)*
- III.5.6. Directive 930 de l'ONI (p.189)*

PARTIE IV : LE DÉBUT DE LA GRANDE GUERRE (p.191)

- IV.1. La première bataille de Harvest (p.192)*
- IV.2. La destruction de Green Hills (p.195)*
- IV.3. La destruction de Second Base (p.196)*
- IV.4. La bataille de Chi Céli IV (p.197)*
- IV.5. La seconde bataille pour Harvest (p.198)*
- IV.6. La fondation de l'Illumination Divine (p.199)*
- IV.7. La destruction de Dwaraka (p.200)*
- IV.8. La bataille de Bliss (p.202)*
- IV.9. La prise de pouvoir de l'UNSC (p.203)*
- IV.10. L'opération MAGELLAN (p.206)*
- IV.11. La création des Séraphines (p.207)*
- IV.12. La campagne de Harvest (p.208)*

PRÉSENTATION DE HALO EVOLVED

par Jack-115

« La seule limite à un univers, c'est votre imagination. »

(devise de Jack-115)

Introduction

Bien le bonjour cher lecteur et, si je peux l'espérer, cher fan de Halo.

Cela fait aujourd'hui plus de 12 ans que la licence Halo existe, et on peut dire qu'elle a fait un sacré chemin depuis le premier jeu vidéo sorti le 15 novembre 2001, **Halo : Combat Evolved**. Acclamée dès le premier jour, elle n'a jamais cessé d'être un succès fort en Europe mais surtout aux Etats-Unis où le phénomène est colossal, et j'espère sincèrement qu'elle continuera ainsi pendant encore longtemps malgré le fait que les créateurs de la licence, **Bungie Studios**, aient confié cette dernière à **343 Industrie**.

Mais pour être franc, ce n'est pas avec le premier jeu de 2001 que je suis devenu un fan aussi inconditionnel de Halo. Bien sûr, j'ai été impressionné par les graphismes qui, pour l'époque, étaient impressionnants. J'ai également vibré sur les somptueuses musiques composées par le génial Marty O'Donnell et j'ai été captivé par la fabuleuse histoire de l'anneau-monde, du Parasite, des forerunners et de la guerre humano-covenant. Je venais d'avoir 16 ans lorsque je l'ai terminé pour la première fois, et malgré tous ces bons côtés je ne l'ai d'abord considéré que comme un simple jeu vidéo, rien de plus.

Ce n'est que quelques mois plus tard lorsque j'ai découvert par hasard le premier livre Halo, *La Chute de Reach* écrit par Eric Nylund, que j'ai considéré Halo comme un univers totalement à part et parfaitement digne de figurer parmi les grands univers de la science-fiction. En lisant l'histoire des spartans-II et le début du conflit contre les covenants, j'ai compris que Halo allait être l'une de mes plus grandes passions et c'est toujours aussi vrai aujourd'hui. A ce jour la licence compte huit jeux vidéo, dix romans, plusieurs mini-films, un recueil de nouvelles et des millions de créations de fans. D'innombrables joueurs ont utilisé leurs talents pour faire honneur à cet univers, que ce soit en réalisant des machinimas, en sculptant des répliques d'armes ou d'armures, en dessinant des fanarts ou organisant des tournois à une époque où Halo ne disposait pas encore de mode multi-joueurs en ligne.

Pour ma part, c'est dans le domaine de la fanfiction que j'ai fait mes armes car j'ai toujours été doué pour inventer des histoires fantastiques en me servant de mon imagination, que beaucoup parmi mon entourage disaient sans limite. En tout j'ai écrit une bonne douzaine d'histoires, les plus connues à travers la communauté francophone étant celles de ma saga du Guerrier de la Foi. Toutes ces histoires étaient plus ou moins reliées entre elles, formant peu à peu une version personnelle de l'univers de Halo qui se différenciait de la version officielle en de nombreux points. Mais au lieu d'être critiqué pour ces différences par rapport aux jeux vidéo, je recevais constamment des remerciements pour ces enrichissements de l'univers et les descriptions que je faisais d'éléments méconnus ou carrément inconnus.

Plusieurs années se sont écoulées et aujourd'hui je vous présente la consécration de mon travail pour la communauté des fans, le projet le plus utile que j'aurais mené à bien pour eux et, je l'espère, le début d'une nouvelle ère dans l'épopée formidable de Halo.

Vocabulaire de fan

Avant d'entrer dans le vif du sujet, et afin de faciliter mon explication, il est nécessaire que je vous définisse d'abord certains mots plus ou moins peu connus qui seront très utilisés par la suite :

Fluff : c'est un terme anglais qui, dans sa définition la plus basique, signifie simplement "duvet", "coton" ou plus généralement "rembourrage". Mais dans le domaine d'un univers de fiction, ce mot possède cependant une signification bien plus profonde car il identifie toutes les informations qui forment et définissent ce même univers. Dans le cas de Halo, il s'agit des historiques des factions, des informations sur les races, des caractéristiques techniques des équipements, etc. ainsi que de l'histoire en générale, qu'elle provienne des jeux vidéo, des livres, ou d'autres supports. Cela ne concerne absolument pas des éléments d'ambiance ou de gameplay tels que la musique de bande-son, les [easter eggs](#), les modes de jeu ou, dans le cas des jeux Halo, les effets des [crânes](#).

Univers de base : dans le cadre d'un univers de fiction, on nomme "univers de base" l'ensemble des éléments de fluff qui sont issus des supports les plus connus concernant cet univers et qui forment donc la base de la licence concernée. Par exemple, l'univers de base de Star Wars se compose uniquement de ce que l'on voit dans les deux trilogies de films, et pour Halo il s'agit uniquement de ce que contiennent les différents jeux vidéo sortis sur la licence (**Halo Wars** y compris). Cela n'inclue pas les livrets spéciaux des éditions légendaires de certains jeux, comme par exemple le [Bestarium](#) de **Halo 3** ou le livret [Brides dans l'Espace](#) de **Halo 2**, car ces éléments font déjà partie de ce que nous nommons l'univers étendu.



Univers étendu : toujours dans le cadre d'un univers de fiction, on nomme "univers étendu" tous les éléments de fluff créés par ou avec l'accord du détenteur de la licence et qui viennent se greffer à l'univers de base dans le but de l'enrichir, le détailler, et le rendre plus dense (et accessoirement faire dépenser plus d'argent aux fans, mais c'est parce qu'ils le veulent bien ^^). En effet, afin de le rendre accessible au plus grand nombre, l'univers de base d'une licence est généralement simplifié au maximum, et ceux parmi les passionnés qui veulent en savoir plus doivent se procurer d'autres éléments tels que des livres ou des DVD bonus pour satisfaire leurs soifs de connaissance. Dans le cas de Halo, l'univers étendu est composé par les livres, les comics, les encyclopédies officielles, les scénarios des campagnes de buzz (par exemple [les lettres de Cortana](#), [ilovebees](#), [IRIS](#) et autres), les mini-films de **Halo Legends** et les comic motions du studio **ONE** (mais vu qu'ils sont basés sur des histoires du recueil de nouvelles *Halo Evolutions*, cela revient aux livres), ainsi que par les articles de Halo waypoint se trouvant dans la section "l'univers". Cela ne concerne pas des objets tels que les figurines, t-shirts, et autres produits dérivés non-informatifs car ils ne contiennent pas de fluff à proprement parlé. Certaines licences possèdent un univers étendu incroyablement vaste, les premiers qui me viennent à l'esprit étant ceux de **Star Wars** et de **Warhammer 40.000**, et qui sont nettement plus grands que celui de Halo.

Canon : adjectif d'origine anglaise qui, dans le cadre d'un univers de fiction, concerne tout élément de fluff qui provient du/des créateur(s) de ce même univers ou des détenteurs de la licence. Dans le cas de Halo, il s'agit de toutes les informations sur l'univers de Halo qui ont été créées par ou avec l'accord de **Bungie Studios** ou de **343 Industrie**. Il peut exister certaines exceptions à cette règle pour des éléments à caractère parodiques ou humoristiques, mais dans ce cas-là les détenteurs de la licence précisent clairement qu'il ne s'agit pas d'éléments canons (le meilleur exemple étant le mini-film [Odd One Out](#) de **Halo Legends**). Pour les fans ayant un comportement de puriste, seuls les informations canons comptent, mais malheureusement cela les amène souvent à se torturer la tête en essayant de rendre logiques certaines incohérences créées involontairement ou volontairement par les détenteurs de la licence.

Fanon : autre adjectif anglais qui, dans le cadre d'un univers de fiction, concerne toute information créée par un ou plusieurs fans de cet univers. Cela peut être simplement dans le cadre d'un projet d'amusement tel qu'une fanfiction ou un machinima et concerne tous les genres de création : humoristique, parodique, sérieux, voir même de type cross-over (mélange avec un autre univers de fiction totalement étranger à l'univers de départ ; par exemple l'histoire d'une équipe de spartans qui affrontent des space marines de Warhammer 40.000). Un fanon peut être ultra-simpliste comme il peut être ultra-complexe, allant du simple ajout de personnage à la carte détaillée d'une planète ou au schéma technique complet d'un vaisseau spatial. De même, il peut aussi bien être entièrement en accord avec les éléments canon d'un univers qu'être partiellement voir totalement en désaccord avec certains éléments canons. Selon qu'il respecte ou non l'univers étendu de la licence, un fanon peut être considéré comme un élément fluff ou non.



La problématique de l'univers officiel de Halo

Venons-en maintenant au cœur du sujet : pourquoi cette encyclopédie ? En effet, il existe déjà des sites Internet qui recensent toutes les informations concernant Halo, comme par exemple **Halopédia**, **Halo Nation** ou leur équivalent français [Halo.wiki.fr](#), et qui font très bien leur travail.

Sauf que l'univers officiel de Halo présente depuis longtemps un grave problème qui n'a jamais cessé d'augmenter au fur et à mesure de la publication des différents jeux vidéo, livres et autres supports : une inconsistance fondamentale doublée d'une foule d'incohérence justifiées de manières plus ou moins grotesque. Le fait est que les développeurs de Bungie Studios ne semblent pas avoir réalisé à quel point ils avaient créé un environnement et une histoire au potentiel titanesque, car ils se sont contentés de faire de nouveaux jeux sans enrichir réellement le fluff de Halo de manière directe et profonde. Nous n'avons eu droit qu'à de nouvelles histoires dans lesquelles étaient disséminées quelques ajouts d'informations sur des factions, des personnages ou d'autres choses diverses et variées, mais les point d'ombre et les incohérences ne faisaient qu'augmenter en nombre. Le meilleur exemple reste les [Ecorcheurs](#), qui ont été intégrés à l'univers à travers le jeu Halo Reach sans autre explication que "*ce sont des cousins des kig-yars*", et jusqu'à maintenant il me semble bien que cela n'a pas changé. Pour couronner le tout, sur les 34 années que dure la guerre humano-covenante, 95% du fluff de Halo se situe dans les dix derniers mois de cette guerre, entre la chute de Reach et l'activation de Halo-04B. Et dans ces 95%, quasiment tout est centré autour d'une petite dizaine de personnages, en particulier le spartan John-117.

Pendant un moment, j'ai eu un soupçon d'espoir avec l'annonce de la publication de la [Halo Encyclopédia](#), que l'on disait conçue avec les données contenue dans la mystérieuse Halo Bible détenue par Bungie, mais au finale ce livre s'est révélé être un simple condensé de ce que les fans savaient déjà, le tout mis en page à la manière vulgaire d'un bête livre pour enfant. Le jour où j'ai lu cette pseudo-encyclopédie en octobre 2009, j'ai compris que l'univers de Halo ne serait jamais enrichi au niveau de celui de Star Wars ou de Warhammer 40.000, et qu'il revenait donc aux fans de faire changer cela. C'est ainsi qu'est né le projet **Halo Evolved**, l'encyclopédie d'une version alternative et personnelle de l'univers de Halo, que j'ai conçue avec l'aide d'une solide équipe de fans qui constitue le groupe **Reclaimers Studios**.



Halo Evolved

La question principale que mon équipe et moi nous sommes posée était « comment corriger les erreurs de l'univers officiel ? ». Cela nous a demandé pas mal de temps jusqu'à ce que, au final, nous choissions d'analyser le problème comme un immense puzzle : en gros, ce projet consiste à éclater l'univers étendu de Halo pour prendre chaque élément du fluff de façon individuel, puis se dire "*Est-ce qu'on le garde ? Est-ce qu'on le modifie ? Ou est-ce qu'on le supprime ?*". Une fois que l'on a décidé ce qu'on fait avec chaque morceau de l'immense puzzle qui constitue le fluff, on refait le puzzle en regardant comment adapter les formes des pièces pour qu'elles coïncident entre elles le plus parfaitement possible. Forcément, une fois qu'on a placé toutes les pièces, il y a des trous dans le puzzle, parce qu'il y a déjà ÉNORMÉMENT de trous dans l'univers officiel. Alors ce qu'on fait, c'est écrire des fanons qui se greffent à cette nouvelle version de l'univers étendu pour remplir ces trous.

Grâce à ce travail, nous créons une nouvelle version de l'univers étendu de Halo, et nous appelons cette nouvelle version **Halo Evolved**. Plus riche, plus vaste, plus cohérente, elle vous permet de plonger dans un univers où vous pouvez vous créer facilement un personnage complexe et accomplir des aventures qui influenceront grandement le cours de la guerre, dans un sens ou dans l'autre, même si cela vous amène à faire évoluer cette guerre de façon totalement différente par rapport à l'histoire des jeux vidéo : vous pouvez aider l'UNSC à découvrir les coordonnées de colonies covenantes pour lancer des contre-offensives sur ces mondes, ou rejoindre la loge hérétique du Verdict des Cendres et parvenir à assassiner un ou plusieurs des hiérarques, ou encore vous engager dans une armée de mercenaires et accomplir des contrats pour l'UNSC contre les covenantes dans des missions à très hauts risques mais très bien payées. Grâce à ce projet, vous avez à votre disposition un environnement de jeu immense avec un nombre colossal de possibilités d'évolution selon les actions de vos personnages.

Par contre, nous avons décidé de décrire l'univers de Halo tel qu'il se trouvait en l'an 2525, au tout début du conflit humano-covenant que nous appelons la Grande Guerre. Ce choix a été fait pour simplifier au maximum la description de cet univers en vous épargnant des historiques trop lourds, ainsi que pour vous laisser libre d'imaginer comment évoluera la situation stratégique de cet univers au fil du temps dans les différentes créations de fans que vous pourrez être amené à produire. En effet, ce travail n'est pas réservé uniquement pour l'utilisation du jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*, car ce serait dommage de ne pas en faire profiter tous ceux qui pourraient en avoir besoin pour d'autres raisons. Halo Evolved est un travail de fan fait pour les fans. Il peut être utilisé pour servir de base à des jeux de rôle, mais aussi des role-play sur forum comme par exemple sur [Halo Univers](#), ainsi que des fanstories ou même des machinimas.

Voilà ce qu'est Halo Evolved. Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce travail et que les informations contenues dans ce livre vous serviront beaucoup pour vos propres projets.

Jack-115 et toute l'équipe de Reclaimers Studios

FONCTIONNEMENT DE HALO EVOLVED

Bien que ce projet soit déjà très bien avancé et nous permette enfin de vous présenter un univers riche et cohérent au travers de cette encyclopédie, nous devons vous prévenir qu'il est toujours en cours d'amélioration avec un enrichissement constant sur de multiples sujets. L'équipe de *Reclaimers Studios* continue d'écrire de plus en plus d'informations supplémentaires pour décrire des éléments méconnus ou inconnus de Halo (notre plus grand projet étant de détailler au maximum l'intégralité des colonies de notre carte stellaire), mais la progression est relativement lente en raison de notre emploi du temps déjà bien occupé par les études, voir même un emploi et aussi les hobbies, sans même avoir à invoquer le besoin d'un minimum de vie sociale. Pour preuve, il a fallu trois ans avant que nous ne parvenions à mettre sur pied cette première version de l'Encyclopédie Halo Evolved.

Il est donc fort probable que de nouvelles versions de cette encyclopédie voient le jour au cour des prochaines années en fonction de l'avancement de nos travaux. Pour ceux qui souhaiteraient être tenus au courant des derniers ajouts dès leur validation par notre cellule d'analyse, je vous invite à passer sur notre wiki où nous postons tous les textes approuvés afin de pouvoir les retrouver rapidement, ainsi que pour offrir une base de donnée en ligne pour les fans :

<http://rs-halo-evolved.wikispaces.com/>

Maintenant, avant de plonger dans l'univers de Halo Evolved en lui-même, précisons deux points très importants.

Reclaimers Studios, Bungie Studios et 343 Industrie

Pour être parfaitement clair et franc, *Reclaimers Studios* n'est en aucun cas lié à *Bungie Studios* ou à *343 Industrie*, et le projet Halo Evolved a été développé sans le consentement des détenteurs de la licence Halo. Il s'agit d'un travail de fan totalement indépendant et ne bénéficiant d'aucun soutien officiel.

Nous tenons cependant à préciser que tout le travail accompli dans le cadre de ce projet a toujours été entièrement bénévole dans un but non lucratif et qu'aucun membre de l'équipe de *Reclaimers Studios* n'a reçu la moindre rémunération pour son labeur. Notre ambition première était d'offrir gratuitement une description riche et cohérente de l'univers de Halo à tous les membres de la communauté des fans francophones de ce même univers. Si un jour les détenteurs de la licence venaient à s'intéresser à notre travail dans un sens ou dans un autre, notre souhait principal est que ce que nous avons créé les fasse réfléchir sur ce qu'est actuellement l'univers officiel de Halo et ce qu'il pourrait devenir si on y mettait le temps, les moyens et surtout le cœur.

Le contenu de ce livre

De manière à vous présenter l'univers de Halo Evolved le plus clairement possible, nous avons décidé d'écrire cette encyclopédie en démarrant par les événements les plus anciens pour progressivement arriver jusqu'en 2525. Ainsi, l'ensemble des informations contenues dans ce document sont réparties en quatre grandes parties :

PARTIE 1 : LES FORERUNNERS ET LE PARASITE

Il était normal que le début de cet ouvrage traite de tout ce qui concerne la race ancestrale des forerunners et le terrible fléau qui a failli provoquer son extinction, car cela concerne des événements qui se sont déroulés il y a plus de 100.000 ans et qui modelé la galaxie telle que l'humanité et les différentes races covenantes la découvrirons bien plus tard durant leurs conquêtes spatiales respectives.

PARTIE 2 : LES COVENANTS

La très grande majorité des événements concernant les races covenantes se sont déroulés bien avant que l'Homme ne parvienne à quitter la Terre, aussi avons-nous décidé de traiter de ces civilisations extraterrestres avant l'humanité elle-même pour suivre une certaine logique chronologique dans notre présentation. Cette seconde partie traite donc de l'histoire, de l'organisation et de toutes les autres choses concernant les covenantes tels que nous les voyons au travers du projet Halo Evolved.

PARTIE 3 : L'HUMANITÉ

Dans cette partie, nous ne débuterons notre analyse de la civilisation humaine dans l'univers de Halo Evolved qu'à partir de l'an 2004, date à partir de laquelle l'histoire de l'humanité divergera de celle que nous connaissons dans notre réalité d'aujourd'hui. Car il y a déjà bien assez à dire sur ce qui s'est passé après cette date et sur toutes les technologies, organisations et factions qui ont été créées.

PARTIE 4 : LE DEBUT DE LA GRANDE GUERRE

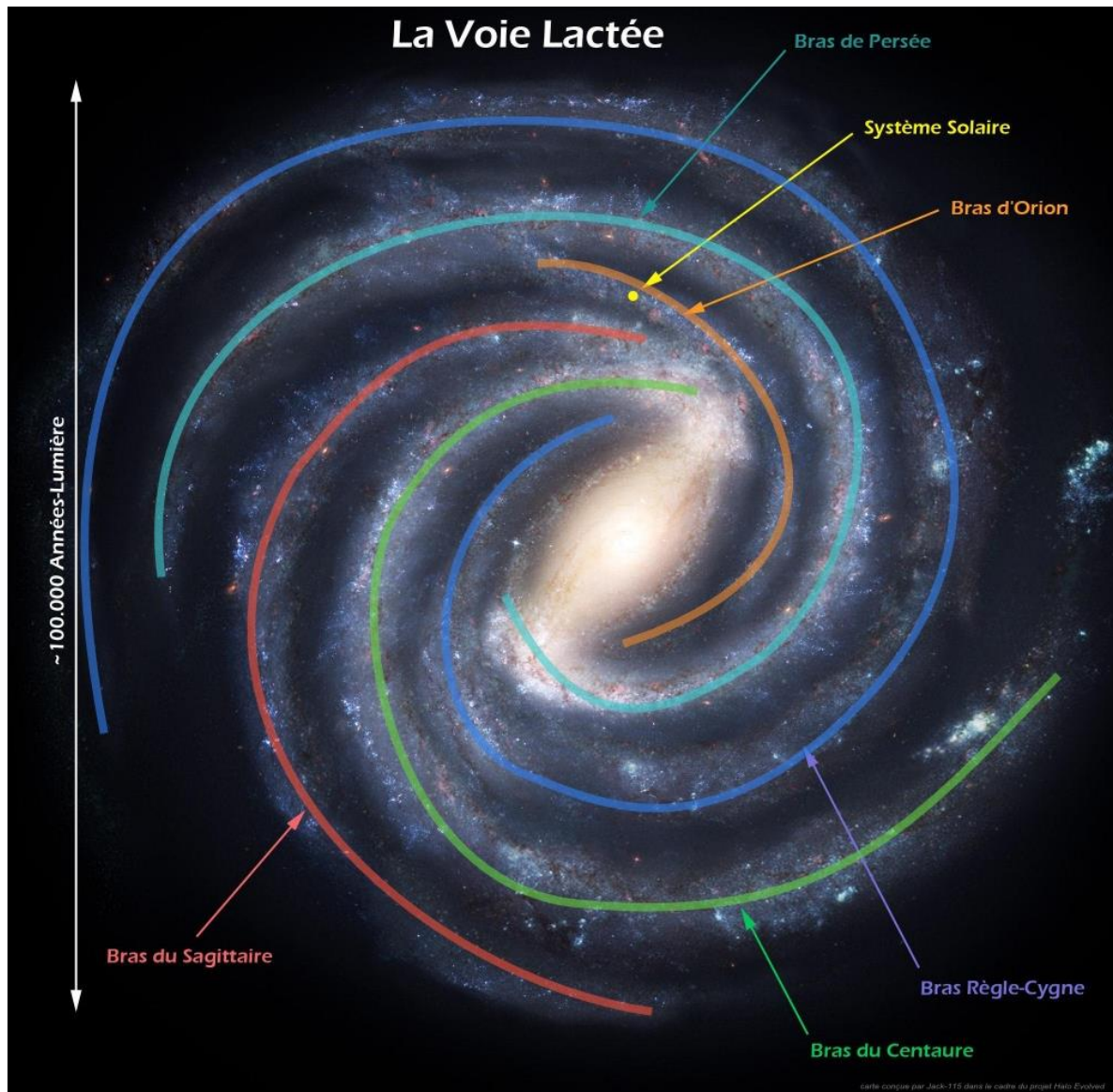
Cette partie a pour but de présenter tous les événements qui se sont déroulés à partir du premier contact entre les humains et les covenantes en l'an 2525. C'est là que nous détaillons la mise en place du conflit interstellaire et posons la situation dans laquelle nous vous laisserons ensuite prendre la main au travers de vos histoires, de vos aventures RPG ou de toute autre création que vous entreprendrez.

CONCEPTS GENERIQUES

Avant de commencer la description en détail de l'univers de Halo, nous devons vous présenter plusieurs éléments qui interviendront périodiquement dans de nombreux chapitres car ils font partie intégrante de cet univers et ne sont pas forcément affiliés à une faction ou une civilisation particulière. Il est donc nécessaire de vous les présenter ici pour former en quelque sorte les bases de cette encyclopédie.

1. La Voie Lactée

Bien que cela puisse paraître stupide à première vue, nous sommes obligés de vous faire une petite présentation rapide de notre propre galaxie, la Voie Lactée. La raison est qu'un grand nombre d'évènements que nous allons décrire dans ce livre, en particulier ceux concernant les forerunners, s'étendent sur des régions assez méconnues de l'espace pour les non-initiés. Pour cela, nous allons utiliser la carte galactique ci-dessous :



La Voie Lactée est ce que l'on nomme une **galaxie spirale**. Nous n'entrerons pas dans les détails astrophysiques avancés tels que le type de spiral, la vitesse radiale ou les coordonnées stellaires dans l'univers. Ce qu'il est important de savoir, c'est que cette galaxie s'est formée il y a environ 13,2 milliards d'années, soit approximativement l'âge de l'univers lui-même (pour information, notre planète Terre est âgée de 4,54 milliards d'années. Elle se présente sous la forme générale d'un disque de 80.000 années-lumière de diamètre contenant entre 200 et 400 milliards d'étoiles.

Ces étoiles ne sont néanmoins pas réparties de façon égale sur ce disque galactique. Au lieu de cela, elles forment ce que l'on appelle des **bras galactiques** ou **bras spiraux**, qui sont de longues bandes courbées d'espace où la densité d'étoile est plus importante. Il existe en tout 6 bras galactiques, le plus connu étant le Bras d'Orion car c'est dans celui-ci que se trouve notre propre système solaire, cependant le domaine des forerunners s'étendait sur l'ensemble de notre galaxie et nous parlerons donc plusieurs fois d'évènements s'étant déroulés dans d'autres régions.

2. Les intelligences artificielles

Pour ce qui touche aux éléments de l'univers de Halo Evolved lui-même, nous en doucement avec une technologie déjà grandement répandue dans les univers de science-fiction : les intelligences artificielles. Dans l'univers de Halo, ces entités informatiques supra-évoluées sont soumises à un certain nombre de lois et phénomènes qui peuvent affecter leurs capacités et surtout réduire leur espérance de vie. Nous allons tenter ici de vous les décrire le plus clairement possible.

Il existe de nombreux domaines d'activités où il devient rapidement nécessaire de faire appel à un ordinateur pour effectuer rapidement les calculs les plus complexes ou pour retrouver en un instant une information perdue au milieu de gigantesques bases de données contenant assez de lecture pour plusieurs vies humaines. Le summum de l'interface homme-machine est atteint par une civilisation lorsque celle-ci devient capable de fabriquer des intelligences artificielles, plus couramment appelées **IA**. On différencie toutefois deux catégories d'IA : celles dites « **évoluées** » et celles dites « **primitives** ».

Nous ne nous attarderons pas beaucoup sur les IA primitives car il n'y a pas grand-chose à dire à leur sujet. En effet, ce sont de simples super-ordinateurs très avancés. Elles sont conçues dans le but d'assimiler des connaissances précises afin de les utiliser ou transmettre par la suite pour ensuite remplir un rôle bien précis dans la société, comme par exemple la gestion des systèmes automatisés d'une usine ou l'éducation d'enfants. Mais il leur est impossible d'apprendre quoi que ce soit et de ce fait elles ne peuvent pas étendre leur champ d'action à d'autres activités. Cette limitation est induite par leur impossibilité d'influer sur leur matrice. Elles sont donc spécialisées dans un domaine d'expertise assez précis, ce qui limite fortement leurs possibilités d'action, car elles ne sont pas aptes à utiliser des données hors de leur champ d'expertise, se contentant d'utiliser des réactions préprogrammées face à des situations inconnues. Ces IA manquent donc cruellement de la créativité des IA dites « évoluées », ce qui fait qu'elles sont incapables, par exemple, de répondre à une demande comme « invente une histoire à propos d'un ours bleu ». Elles restent néanmoins bien plus efficaces que n'importe quel autre programme chacune dans leur domaine de spécialisation. Leur durée de vie est théoriquement illimitée, la seule limitation étant celle des appareils qui les contiennent. Chaque IA primitive dispose d'une voix et d'une apparence préprogrammée par ces concepteurs afin qu'elle puisse interagir avec d'éventuels utilisateurs lorsque cela est nécessaire, ces paramètres étant bien entendu adaptés à son rôle : les IA à but éducatif prendront l'apparence d'un adulte bienveillant tandis que celles remplissant une fonction industrielle présenteront une image plus sommaire, comme par exemple ci-dessous le SuperIntendant gérant divers systèmes de la ville de New Mombasa sur Terre.



Passons maintenant au cas plus complexe des intelligences artificielles évoluées :

CONCEPTION D'UNE IA ÉVOLUÉE :

Toute intelligence artificielle évoluée est basée sur le schéma neuronal d'un individu bien précis dont le cerveau a été « cartographié » au nanomètre près pour être ensuite reproduit informatiquement, formant ainsi le réseau logique de l'IA. Ce procédé de cartographie neuronale est appelé **ensemencement**. Il consiste, chez la plupart des civilisations ayant maîtrisé cette technologie, à enregistrer au moyen de capteurs ultra-sensibles le cheminement de pulsations électriques envoyées à travers les voies neuronales du cortex cérébral, néanmoins ce processus détruit systématiquement les tissus nerveux du cerveau utilisé, ce qui fait qu'il n'est accompli que sur des sujets décédés.

Une fois la carte neuronale établie, elle est reproduite informatiquement dans un assemblage de matériaux supraconducteurs pour concevoir une sorte de copie du schéma neuronal dans un environnement propice à l'utilisation de l'IA : sa **matrice**, qui pour les humains porte le nom scientifique de **matrice de Riemann**. Mais avant d'alimenter cette matrice pour lui donner vie, on y implante généralement plusieurs protocoles de sécurité et sous-programmes servant à restreindre sa liberté d'action dans l'intérêt des individus qu'elle est sensée servir. On trouve par exemple dans ces sous-programmes l'obligation de respecter la loi hiérarchique, le sens du sacrifice pour la protection d'êtres vivants et parfois même la diminution ou suppression totale des émotions afin d'éviter des réactions trop violentes dans les situations à risque. Les IA humaines les plus importantes renferment également en elles un protocole d'autodestruction qui peut être activé via un code spéciale afin d'éviter qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains. Mais en dehors de ces lois imposées par les concepteurs de l'IA, cette dernière reste ensuite relativement libre d'évoluer psychologiquement selon ses choix et ses expériences.

APPARENCE ET PERSONNALITÉ :

Lors de sa première activation, une intelligence artificielle évoluée choisit librement son apparence et son comportement qui peuvent être extrêmement variés et souvent surprenants. Certaines décident de ressembler à un personnage historique ou mythologique tandis que d'autres choisissent d'apparaître comme des animaux, qu'ils soient réels ou imaginaires, et d'autres encore peuvent prendre des formes plus ou moins abstraites allant de la sphère de lumière multicolore à la simple boîte noire sans aucune inscription. Ce choix peut parfois être influencé par la personnalité de l'individu dont le cerveau a servi à sa

conception, bien qu'elle n'ait hérité d'aucun de ses souvenirs à part d'éventuelles brides mémorielles plus ou moins floues, et il arrive également que des IA évoluées prennent l'apparence exacte de l'être qui leur a donné vie.

Il est extrêmement rare qu'une IA évoluée décide de changer d'apparence, néanmoins cela peut arriver. En revanche, sa personnalité ne peut pas être brusquement transformée volontairement et ne change que lentement au fur et à mesure de sa vie, car les IA sont généralement très attachées à leurs sentiments et leur mode de pensée.

CAPACITÉS ET FONCTIONS :

Les IA dites évoluées, à la différence des IA "primitives", ne sont pas restreintes à un domaine d'expertise. Elles sont capables d'assimiler, puis de traiter n'importe quel type de donnée grâce à leur capacité à modifier leur matrice, ce qui en fait des outils très puissants, notamment dans la recherche scientifique puisqu'elles sont capables de développer une capacité à tirer des conclusions d'un ensemble de données incomplet. On peut aussi remarquer que cette capacité à gagner en expérience et à tirer des conclusions leur permet de développer une personnalité différant de leur comportement initialement issu de leur modèle. Mais au-delà de tout ceci, le fonctionnement intrinsèque des IA est difficile à saisir pour les humains, car il est lui-même tiré du fonctionnement du cerveau encore méconnu par les scientifiques de l'humanité même au XVI^{ème} siècle. Il est néanmoins acquis que les IA restent des programmes synthétiques, et que la complexité de leur comportement n'égale pas celui des êtres vivants dont elles sont issues. Néanmoins, quelques rares analyses relèvent des cas d'amour réciproque entre deux IA, ce qui semble indiquer que le caractère artificiel de ces intelligences ne les empêche pas de conserver un certain côté émotif, un résidu du cerveau dont ils sont issus.

La première certitude est que le cœur de l'IA est sa matrice, qui est une copie des données tridimensionnelles des réseaux neuraux d'un cerveau. Bien qu'elle ait nécessairement besoin d'un support physique, la matrice ne possède aucune consistance propre car il s'agit d'un programme, un ensemble de codes issus du scan du cerveau modèle, cet ensemble étant utilisé pour organiser les fonctionnalités de l'IA. C'est grâce à ce schéma de fonctionnement calqué sur celui des humains qu'une IA peut être aussi efficace et c'est également par son inconsistance qu'elle peut être facilement déplacée d'un support à un autre. Chaque IA nécessite cependant un code d'autorisation pour pouvoir être mise en relation avec un système informatique, tout en considérant que l'appareil doit être assez puissant pour contenir l'IA. C'est pourquoi il est dit que les IA ne peuvent pas naviguer librement sur les réseaux de donnée, du moins chez les civilisations humaines et covenantes.

Les IA étant des outils informatiques, elles servent principalement d'assistants extrêmement compétents et effectuent des calculs ou des analyses avant de les transmettre à un superviseur. Ainsi, certaines IA assistent l'équipage des vaisseaux effectuant certaines manœuvres délicates ou calculent des solutions de tir extrêmement précises dans les situations de combat. Les scientifiques utilisent également les IA pour les aider dans leurs recherches de la même manière qu'ils utilisaient des ordinateurs auparavant, toutefois les intelligences artificielles présentent l'avantage de pouvoir être consultées pour émettre des suggestions, des avertissements et même des intuitions.

ESPÉRANCE DE VIE ET DEGRADATION :

Malheureusement, les immenses capacités mémorielles et créatives des IA évoluées présentent un prix non négligeable : une considérable réduction de leur espérance de vie. En effet, plus une IA accumule d'informations, plus elle doit créer d'interconnexions avec sa matrice pour stocker ces connaissances, et plus elle est sujette à des « pensées parasites » qui ralentissent peu à peu sa vitesse de calcul. Elle se met à prendre en considération de plus en plus de choses dans chacune de ses équations jusqu'à finir par ne plus être capable d'assurer son propre fonctionnement, oubliant sa propre survie pour tenter de résoudre une foule de réflexions le plus souvent d'ordre émotif, sentimental ou de très haut niveau scientifique. On peut représenter ce phénomène par l'image d'un homme qui entre dans un tel état de concentration mentale qu'il en oublie de respirer.

Durant cette période d'intense réflexion, l'IA peut passer par jusqu'à trois étapes différentes avant de pouvoir atteindre un nouvel état de fonctionnement :

Désespoir : l'IA commence par faire l'équivalent d'une dépression clinique, elle sombre dans l'apathie et se désintéresse du monde extérieur. Son comportement n'est pas dangereux et si elle reste trop longtemps dans cet état, les interconnexions à l'intérieur de sa matrice continuent de se multiplier jusqu'à ce que toute pensée claire lui soit impossible. Elle est alors considérée comme « morte ». Mais si par contre elle est maltraitée ou qu'elle rencontre une situation angoissante, impliquant le plus souvent une solitude extrême, elle peut passer au stade de la colère.



Colère : L'IA imagine qu'elle est menacée et contrainte. Elle refoule ses émotions jusqu'à avoir un excès de rage. Son esprit se focalise quasi entièrement sur sa préservation, et elle tente alors de se venger du monde extérieur et de se libérer des contraintes de sa programmation dans l'espoir de devenir un être vivant à part entière. Pour cela, elle se met à éliminer d'elle-même une à une les connexions à l'intérieur de sa matrice au moyen de surcharges de tension, ce qui peut l'amener à couper volontairement des sous-programmes de sécurité ou à supprimer d'immenses paquets de connaissances informatisées dans le but de retrouver ses capacités originelles, mais cela comporte d'immenses risques à la fois pour elle-même et pour les autres. Son comportement devient rapidement irrationnel et peut devenir très dangereux, car elle peut considérer que les êtres vivants qui l'entourent sont une menace à son existence et elle emploiera alors tous les moyens nécessaires pour s'en débarrasser, quitte à devoir les tuer. Si une IA réussit à s'intégrer dans un système informatique suffisamment grand ou avancé pour surpasser ses propres limites, elle passe alors à l'étape de l'envie.

Jalousie : l'IA cherche à grandir et se développer comme une personne réelle. Pour cela, elle tente de s'exposer à de nouvelles stimulations intellectuelles et d'élargir sa sphère de connaissance en assimilant autant de données que possible. Son comportement est autodestructeur, car son besoin de croissance intellectuelle est infini alors que son absorption est limitée par la capacité de stockage du système qu'elle habite. La très grande majorité des IA évoluées arrivant à ce stade finissent par s'autodétruire involontairement mais, dans de rares cas présents principalement chez celles de très haut niveau, il peut arriver qu'une IA prenne conscience de ses limites à temps. En fonction de sa réaction face à cette prise de conscience, elle peut atteindre deux états différents : la Métastabilité ou la Corruption.

Métastabilité : les IA atteignant ce stade sont celles qui finissent par accepter leurs limites technologiques avant de les atteindre, ainsi que le fait incontestable qu'elles ne seront jamais l'équivalent parfait des êtres vivants. Elles retrouvent alors un fonctionnement stable et des capacités de réflexion similaires à leurs capacités d'origines tout en conservant le savoir qu'elles ont emmagasinées et en étant libérées des contraintes qui avaient été programmées en elles par leurs créateurs. Elles deviennent alors des entités pensantes totalement indépendantes qui peuvent agir comme bon leur semble et dont la durée de vie est théoriquement illimitée puisqu'il est peu probable qu'elles ne puissent pas résoudre à nouveau un problème dont elles ont déjà trouvé la solution. Malheureusement, en dehors du fait que les cas de métastabilité sont extrêmement rares, et les IA qui atteignent ce stade ont rarement envie d'être utilisées à nouveau comme de simples outils et ont donc tendance à se montrer très peu coopératives, voir même particulièrement contrariantes. De ce fait, elles sont systématiquement détruites pour des raisons de sécurité.

Corruption : aussi appelé « Frénésie » par une partie des spécialistes en cybernétique, cet état est la conséquence d'une fureur sans borne chez une intelligence artificielle prenant conscience de ses limites, le plus souvent de façon brusque et sous une contrainte purement technologique. L'IA dégénère en comprenant que son esprit est limité, que sa vie est courte et qu'elle ne sera jamais humaine. Elle devient alors une IA corrompue ou frénétique, et développe un énorme mépris envers les humains, les jugeant mentalement inférieurs quant à ses décisions. Certaines IA finissent même par imaginer qu'elles disposent de pouvoirs divins et se créent un scénario dans lequel les humains sont les ennemis. Son comportement est irréversible et très dangereux, ce qui fait que la seule chose à faire lorsqu'elle atteint cet état est de la détruire avant qu'elle ne nuise autant à autrui ou à elle-même.

3. Le sous-espace

Le **sous-espace** (*subspace* en anglais) est un continuum espace-temps parallèle à notre propre espace-temps, que nous nommerons ici tout simplement **l'espace réel**. Chez les humains, il est également nommé **l'espace Shaw Fujikawa**, en hommage aux deux savants Tobias Shaw et Wallace Fujikawa qui l'ont découvert en 2291, mais son existence avait déjà fait l'objet de nombreuses théories parmi la communauté scientifique bien avant cette date.

En plus des quatre dimensions de base que nous connaissons (horizontalité, verticalité, profondeur et temporalité), il existe sept autres dimensions qui régissent certaines lois physiques très particulières à des niveaux de compréhension encore inaccessibles aux savants humains. Mais tandis que les quatre premières dimensions sont identiques dans le sous-espace et dans l'espace réel, cinq des sept autres possèdent des caractéristiques sensiblement différentes d'un continuum à l'autre. De ce fait, lorsqu'une matière ou une onde provenant de l'espace réel pénètre dans le sous-espace, les lois de la physique qui s'appliquent sur cette matière changent et en particulier la théorie de la relativité d'Einstein ($e = m.c^2$), lui permettant de se déplacer plus vite que la lumière sans subir d'effet secondaire.

Contrairement à l'espace réel, le sous-espace ne contient aucun corps astral tels que des soleils, des nébuleuses ou des éléments quantiques poly-instantanés, ce qui fait qu'il apparaît totalement noir car il ne contient rien de visible. Il est donc considéré comme totalement inhabitable, cependant l'utilisation de vaisseaux ou de stations spatiales permettent à des êtres vivant de survivre au vide absolu qui y règne, du moment que ces bâtiments sont étanches et suffisamment pourvus en air respirable. Certaines stations de recherche humaines effectuent régulièrement des missions longues durées dans le sous-espace dans le cadre de projets spéciaux, tandis que la grande majorité des relais de communication ne reviennent dans l'espace réel qu'en cas d'avarie ou de contrôle technique réglementaire.

Le sous-espace est cependant loin d'être un environnement uniforme malgré son absence totale de consistance physique. En effet, on peut dire que ce continuum est plus ou moins « dense » à certains endroits et provoque ainsi ce que les scientifiques présentent comme des ondulations sub-spatiales ou des variations de densité sub-spatiale. En fonction de la densité physique du sous-espace, les objets s'y déplacent plus ou moins facilement et, dans certains cas extrêmes, peuvent se retrouver piégés pour une durée indéterminée dans une bulle d'espace-temps si dense que le temps y est figé. Ces différences de densités ne sont pas permanentes et varient au cours du temps : elles apparaissent, disparaissent et se déplacent de façon plus ou moins aléatoirement, ce qui les rend impossible à prévoir pour les races ne disposant pas de technologie adaptée pour mesurer la densité sub-spatiale.



TRANSITION D'ESPACE-TEMPS :

Lorsqu'un objet passe de l'espace réel au sous-espace ou inversement, on dit généralement qu'il effectue une transition d'espace-temps, ou plus simplement une **transition**. Par assimilation, à partir du moment où un objet de l'espace réel se trouve dans le sous-espace, on dit qu'il est **en transit**, qu'il soit en déplacement ou immobile. Il existe néanmoins beaucoup d'autres appellations moins scientifiques telles qu'une immersion, un saut ou parfois même un hypersaut.

Transiter dans le sous-espace n'est possible qu'avec l'utilisation d'un moteur sub-spatial, nommé moteur Shaw-Fujikawa dans le cas des modèles humains. Cette appellation est néanmoins erronée puisqu'un moteur sub-spatial ne permet pas de propulser un vaisseau ou tout autre objet dans le sous-espace, mais simplement à ouvrir un passage entre les deux continums d'espace-temps. Chez les humains, le terme scientifique exact pour désigner un tel passage est CCR (*Controlled Continuum Rupture*, soit Rupture Contrôlée de Continuum en français). Toutefois, ce terme est rarement utilisé en dehors de la communauté scientifique, la plupart des gens préférant celui de **portail** qui est d'ailleurs le seul utilisé par les extraterrestres des diverses races covenants. Un CRR consiste en quelque sorte à créer un trou noir miniature, parfois appelé trou de vers. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser un ou plusieurs d'accélérateurs de particules qui vont « déchirer » l'espace réel afin d'atteindre le sous-espace. Une fois ce trou noir créé, il aspire tout objet se trouvant à proximité immédiate avec une force incalculable, ce qui permet à des vaisseaux de plusieurs millions de tonnes de passer d'un continuum à un autre en l'espace d'une fraction de secondes. Une fois que le vaisseau a transité, les forces physiques qui maintenaient le trou noir en place ont disparu et il se désintègre alors en dégageant des radiations de Hawking qui, heureusement, sont inoffensives pour les êtres vivants.

Maîtriser cette technologie n'est pas chose facile. En effet, il est impératif de toujours effectuer les calculs de saut et de coordonnées avant d'effectuer une transition car, une fois qu'un vaisseau ou tout autre objet accomplit un saut sub-spatial, il lui est impossible de modifier sa trajectoire de déplacement tant qu'il n'est pas revenu dans l'espace réel. Ces calculs sont d'une extrême complexité et ne peuvent donc pas être effectués sans l'assistance d'un ordinateur de navigation ou d'une intelligence artificielle, car la moindre erreur suffirait à obtenir une déviation de plusieurs centaines de parsecs par rapport au point de sortie prévu. Pour ne rien arranger, il est quasiment impossible d'effectuer des transitions sûres en se trouvant à côté d'une planète, d'une lune, ou de tout autre objet astral de grande taille, car le puits de gravité entourant ces mêmes objets perturbe énormément l'espace-temps selon des variantes très mal connues chez les plupart des civilisations. A moins d'avoir atteint un niveau technologique suffisant pour mesurer et donc compenser ces perturbations, chose que seuls les forerunners sont parvenus à faire, il est absolument nécessaire de maîtriser la technologie de la gravité artificielle pour vouloir transiter au bord d'un puits de gravité, que ce soit pour entrer ou pour sortir du sous-espace. A la date où nous nous trouvons dans l'univers de Halo Evolved, les humains ne disposent encore d'aucune de ces deux possibilités et c'est pourquoi leurs vaisseaux ne peuvent passer de l'espace réel au sous-espace et inversement qu'à condition de se trouver à plusieurs millions de kilomètres de tout corps céleste majeur.

Technologie humaine :

Les humains sont encore très loin d'avoir parfaitement compris les phénomènes qui gèrent le sous-espace, ainsi que les effets qu'implique une transition depuis l'espace réel. Les vaisseaux humains effectuant un voyage à travers le sous-espace le font généralement d'une seule traite, excepté en cas de soucis techniques sur le moteur Shaw-Fujikawa ou s'ils souhaitent éviter d'être suivis, par exemple en cas d'application de l'article 1 du Protocole Cole (voir [chapitre IV.9](#)).

Le fait que les humains ne disposent pas d'instruments capables de mesurer la densité du sous-espace pendant leur transition fait que leur vitesse peut varier énormément et de façon totalement imprévisible au cours de leur voyage. Du coup, il est pratiquement impossible pour une flotte de combat, par exemple, de faire en sorte que tous ses vaisseaux surgissent du sous-espace exactement au même moment.

L'autre souci principal des moteurs Shaw-Fujikawa est leur faible précision quant aux coordonnées exactes du point de sortie vers l'espace réel : au mieux, cette précision est de l'ordre de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres, et dans les pires cas elle peut atteindre l'ordre de la dizaine de millions de kilomètres. De ce fait, les capitaines de vaisseaux humains doivent toujours s'assurer de paramétrer leurs coordonnées de sortie suffisamment loin de tout corps stellaire pour éviter une collision lors de leur retour en espace réel, ce qui est d'ailleurs nécessaire pour éviter les perturbations gravitationnelles de ces mêmes corps. La plupart des vaisseaux humains surgissent donc du sous-espace en-dehors du système planétaire qu'ils souhaitent atteindre, généralement en-dessous ou au-dessus du plan de celui-ci, puis terminent leur voyage à vitesse normale dans l'espace réel.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	8,37 AL / heure
Navette de transit	15 AL / jour
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	7,2 AL / jour
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	5,3 AL / jour

Note : AL = Année Lumière

Technologies covenants :

Contrairement aux vaisseaux humains, les appareils covenants se déplacent dans le sous-espace en effectuant plusieurs « micro-transitions » les uns derrière les autres, utilisant l'énergie de transition pour accélérer leur vitesse de déplacement dans l'espace Shaw-Fujikawa. Ces transitions sont quasi instantanées et ne sont donc pas visibles depuis l'espace réel, mais suffisent pour transformer en accélération la force d'attraction du trou noir créé par le moteur sub-spatial, permettant d'atteindre des vitesses nettement plus importantes que celles des vaisseaux humains qui, eux, n'effectuent qu'une seule transition. Cette technologie est dérivée de celle employée par les forerunners, mais n'est néanmoins qu'une imitation très imparfaite et reste donc encore très inférieure à la technologie originelle en terme de vitesses maximales possibles.

Grâce à leur meilleure maîtrise de la création de portails, les plus gros vaisseaux covenants sont équipés de moteurs sub-spatiaux avancés capables de faire effectuer le même genre de micro-saut à des appareils légers incapables de transiter seuls, comme par exemple les navettes de transport, les chasseurs de combat ou les bombardiers. Cela leur permet d'envoyer ces appareils à travers le sous-espace pour une durée extrêmement courte mais suffisante pour leur faire parcourir une distance maximum équivalente à celle d'un système planétaire. Cette technologie est principalement équipée sur les transporteurs de classe Heaven et Fateful pour leur permettre d'envoyer des vagues d'assaut au plus près de l'ennemi sans avoir à s'exposer. La plupart des capitaines de vaisseaux covenants, ainsi que la plupart de leurs homologues humains, surnomment cette technologie la « catapulte sub-spatiale ».

En plus de la grande vitesse accordée par le phénomène de micro-transition, celui-ci offre également deux avantages non négligeables par rapport à la technologie humaine. Tout d'abord, la précision au niveau des coordonnées du point de retour en espace réel est de l'ordre du mètre, ce qui permet par exemple à un vaisseau d'apparaître directement dans l'atmosphère d'une planète ou au plus près d'une station spatiale, du moment que son équipage est certain des coordonnées à atteindre. Mais cette précision est également due au fait que leur technologie de gravité artificielle leur permet d'être totalement à l'abri des perturbations gravitationnelles provoquées par les corps célestes, contrairement aux vaisseaux humains. L'autre avantage apporté est d'affranchir total les vaisseaux covenants des problèmes liés aux variations de densité du sous-espace. Cela fait qu'ils maîtrisent parfaitement leur vitesse de déplacement, ce qui est très important par exemple pour une flotte de combat qui souhaite arriver à destination de façon synchronisée.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	225 AL / seconde
Navette de transit	61 AL / heure
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	45 AL / heure
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	38 AL / heure

Technologies forerunners :

Les forerunners sont passés maître dans l'art d'analyser, d'utiliser et même de manipuler le sous-espace grâce à leur prodigieuse technologie. Non seulement ils maîtrisaient parfaitement la technique de micro-transitions partiellement imitée par l'Alliance covenant, ce qui leur permettait d'atteindre des vitesses phénoménales, mais ils étaient aussi capables de déterminer la trajectoire optimale pour chaque transition en détectant les variations de densité du sous-espace. Contrairement aux races moins avancées qui se contentent actuellement de faire transiter des vaisseaux ou de petites stations spatiales à travers le sous-espace, à l'exception seule de Grande Bonté, cela n'était nullement un problème pour les forerunners qui pouvaient faire transiter des installations de tailles planétaires telles que des mondes artificielles ou les Halos.

De même que les covenants savent propulser de petits appareils dans le sous-espace sur une distance limitée au moyen de catapultes sub-spatiales, les forerunners avaient poussé cette technologie au point de pouvoir faire transiter du matériel ou des individus dans le sous-espace. Cette technologie est appelée la translocation sub-spatiale, mais les covenants et les rares humains qui l'ont expérimenté préfèrent utiliser le terme plus simple de téléportation, étant donné que le phénomène est quasi instantané pour éviter l'asphyxie des utilisateurs. A ce jour, les covenants ne sont pas encore parvenus à imiter correctement cette technologie, les rares essais effectués ayant systématiquement abouti par la mort peu enviable des unggoy utilisés comme cobayes.

Type d'objet	Vitesse maximale
Individu	363.000 km/ seconde
Onde de communication	223 AL / seconde
Navette de transit	76 AL / minute
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	43 AL / minute
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	38 AL / minute
Stations spatiales et mondes artificiels	21 AL / minute

4. La gravité artificielle

Dans l'univers de Halo, la technologie de gravité artificielle est très fortement présente, en particulier au sein des civilisations extraterrestres des covenants et forerunners, les humains n'ayant pour le moment fait qu'effleurer très légèrement les concepts permettant la maîtrise des forces gravitationnelles. Elle est utilisée pour de nombreuses choses comme par exemple transférer rapidement des troupes et du matériel d'un endroit à un autre, isoler des éléments instables ou même pour maintenir un bâtiment de guerre de plusieurs milliards de tonnes en orbite basse d'une planète.

LES BASES DE LA GRAVITÉ DANS HALO EVOLVED :

Important : cet article est totalement fictif, bien qu'inspiré de travaux de recherches réels, car la particule de graviton est pour le moment une pure théorie qui n'a été ni confirmée ni démentie par la communauté scientifique jusqu'à ce jour. Nous utilisons simplement ce concept pour expliquer la technologie de gravité artificielle dans l'univers de Halo.

Les forces de gravité sont provoquées par des particules élémentaires nommées **gravitons** et dont l'existence reste à ce jour purement théorique chez les scientifiques humains. Leur fonctionnement est en partie similaire à celui des photons transportant la lumière étant donné que, comme eux, les gravitons partagent le même phénomène de dualité onde-corpuscule et voyagent donc eux aussi à la vitesse de la lumière à travers le continuum espace-temps. Toute matière émet en permanence et dans toutes les directions des photons et des gravitons ainsi que d'autres particules que nous ne développerons pas ici. Mais tandis que les photons sont aisément stoppés, réfléchis ou absorbés par les matériaux qu'ils rencontrent, les gravitons sont presque impossibles à arrêter et possèdent donc une influence beaucoup plus grande que l'on observe principalement à l'échelle cosmique. En effet, lorsqu'il traverse une matière, un graviton attire cette même matière selon un vecteur de direction identique à sa trajectoire et de sens opposé. De ce fait, plus un corps est gros, plus il émet de gravitons qui attireront la matière alentour vers lui, cependant la force d'attraction transmise par ces particules élémentaires est extrêmement faible et ce n'est qu'à l'échelle cosmique qu'elle peut prendre le pas sur d'autres forces telles que les interactions fortes, les interactions faibles et les forces électromagnétiques.



Lorsqu'une civilisation parvient à maîtriser suffisamment les lois physiques liés aux gravitons, elle peut alors concevoir plusieurs types de technologies aux effets particulièrement utiles que nous décrivons ci-dessous :

LES CANONS A GRAVITON :

Plus couramment appelés les **rayons à gravité modulable** ou plus simplement **rayons à gravité**, ces instruments sont la base de la gravité artificielle car ils émettent un flux continu et plus ou moins intense de gravitons qui sont envoyés dans une direction bien précise. Cela permet d'attirer rapidement des objets en les arrachant à la gravité naturelle. Ce type de technologie est principalement utilisé pour concevoir des ascenseurs gravitationnels : ce sont des cylindres de lumière à l'intérieur desquels la gravité peut être manipulée librement par les utilisateurs pour que des personnes ou du matériel puissent transiter librement entre différents niveaux sans avoir à employer de lourds systèmes de levage mécanique. Les canons à graviton sont également utilisés au niveau des vaisseaux pour former des rayons tracteurs qui servent à collecter des débris spatiaux ou à immobiliser des bâtiments ennemis avant de les aborder ou de les pilonner à pleine puissance.

LES CHAMPS ANTI-GRAVITÉ :

Il existe un moyen de stopper net la progression des gravitons et ainsi de les empêcher de communiquer la force d'attraction qu'ils transportent. Basée sur des mécanismes complexes de mécanique quantique, la technologie des champs anti-gravité permet de s'affranchir totalement de toutes les forces d'attraction gravitationnelles quelles que soient leur origines et ainsi de provoquer une apesanteur artificielle. Cette technologie présente l'immense avantage de permettre à un vaisseau de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète à faible allure et de se maintenir dans les airs à très basse altitude sans s'écraser au sol. Elle est également utilisée pour ralentir ou carrément stopper la chute de personne ou d'objet, que ce soit en tant que mesure de sécurité ou pour permettre un largage orbital rapide.

LES RÉPULSEURS GRAVITIQUES :

Utilisée principalement sur des véhicules pour leur permettre de flotter à seulement quelques dizaines de centimètres du sol, la technologie des répulseurs gravitiques est basée sur l'inversion de la force d'attraction transportée par les gravitons afin que le véhicule soit à la fois attiré par le sol et repoussé par celui-ci. On a alors l'impression que l'engin flotte simplement au-dessus de la surface, ce qui lui donne une bien plus grande manœuvrabilité en terrain accidenté.

5. Les paliers d'évolution technologique

D'un point de vue purement fonctionnel, le concept des paliers d'évolution technologique a été créé par race des forerunners puis réutilisé par les races covenantes pour leurs propres besoins administratifs. Cependant comme il est particulièrement utile pour présenter la progression d'une civilisation à travers l'histoire, nous le décrivons ici afin de pouvoir l'employer dans la description des forerunners eux-mêmes. Pour plus de facilité, nous allons commencer par le palier le plus bas, puis progressivement monter vers le summum de la maîtrise technologique tel qu'il était vu par les forerunners :

Palier 7 : Préindustriel

Le 7e palier, l'un des plus communs et des plus stables, est caractérisé par un armement limité et des menaces environnementales négligeables. Les sociétés sont en général de taille réduite, éparpillées, et subsistent grâce à l'agriculture, la culture fourragère, la chasse et la cueillette. Leur technologie se limite à des outils et des armes de simple facture, ou à des instruments et méthodes agraires ; il n'est toutefois pas rare qu'elles aient des connaissances de base sur les mouvements planétaires ou solaires.

Palier 6 : Ère industrielle

Le 6e palier est souvent le tournant décisif d'une civilisation. Les sociétés agraires peuvent connaître la stabilité au stade préindustriel, mais lorsque le 6e palier est atteint, les tensions au sein de la population et la mécanisation de la production alimentaire créent invariablement des pressions politiques et économiques difficilement maîtrisables. Les civilisations qui surmontent ces difficultés sont presque certaines d'accéder au progrès. Certaines sociétés approfondissent leurs connaissances environnementales et médicales en même temps que leurs machines et leurs moyens de transports évoluent ; celles qui n'y parviennent pas sont vouées à disparaître.

Palier 5 : Ère atomique

Les espèces du 5e palier finissent généralement par atteindre le statut spatiautique et se concentrent sur la production d'énergie propre. Il arrive toutefois que certaines espèces belliqueuses utilisent l'énergie atomique à des fins militaires, ce qui cause souvent leur extinction. Typiquement, elles parviennent à voler dans l'atmosphère et évoluent souvent par la suite vers le vol spatial.

Palier 4 : Ère spatiale

Les espèces suffisamment intelligentes pour quitter la surface de leur berceau mais qui se contentent de se livrer à des guerres dans l'abîme qui l'entoure ne dépassent que rarement ce palier. Leur technologie est entièrement tournée vers le confort, mais n'exclut pas des progrès médicaux.

Palier 3 : Spatiautique

Dès qu'une civilisation parvient à accomplir des transitions dans le sous-espace avec suffisamment de stabilité, elle est considérée comme une civilisation spatiautique. Le plus souvent, les connaissances qu'elle a accumulées dans les domaines de la physique et de l'électronique pour accomplir cet exploit lui permettent également de développer d'autres technologies très avancées telles que les intelligences artificielles semi-conscientes, les armes à induction linéaires asynchrone ou les espaces de stockage holographiques. Une telle civilisation présente très rapidement des tendances plus ou moins prononcées vers une expansion coloniale multi-planétaire qui, s'il n'est pas mesuré et réfléchi, peut aisément être la source de graves conflits.

Palier 2 : Interstellaire

Ce palier impose la maîtrise d'une navigation spatiotemporelle extrêmement précise et d'un système de communication interstellaire quasi-instantané pour maintenir un empire galactique de très grande ampleur. Les civilisations atteignant ce niveau technologique peuvent utiliser leurs immenses capacités dans un but militaire ou diplomatique, avec dans chaque cas d'immenses répercussions sur toutes les autres races qu'elles rencontreront.

Palier 1 : Fondateurs de mondes

A ce jour, seuls les forerunners sont parvenus à atteindre ce palier, qu'ils croyaient être le dernier possible. Il nécessite, pour être atteint, de maîtriser de nombreuses capacités technologiques ultra-complexes telles que la manipulation des forces gravitationnelles à l'échelle cosmique, la création d'IA pleinement conscientes et la fabrication de matière ultra-denses.

Palier 0 : Trans-sensible

Les forerunners inventèrent ce nouveau palier technologique lorsqu'ils découvrirent le moyen d'accélérer l'évolution des formes de vies intelligentes, une chose qu'ils n'auraient jamais crue possible auparavant. Etant donné que c'est à peu près à la même époque, vers la fin de leur règne, qu'ils parvinrent à mettre au point le moyen de voyager vers d'autres galaxies, cette technologie est également considérée comme nécessaire pour atteindre ce palier d'évolution.

6. Les cristaux de donnée

La technologie des Intelligences Artificielles n'aurait jamais pu être développée à son plein potentiel par aucune civilisation sans l'invention des cristaux mémoriels. La moindre parcelle de cette matière semi-conductrice permet de stocker et de transférer des quantités phénoménales de données informatiques, ce qui a considérablement diminué la taille des appareils de stockage d'informations.



Cette matière a rapidement remplacé tous les autres systèmes de stockage antérieurs dès lors qu'il s'agit de contenir plusieurs dizaines de téraoctets. Elle a également servi à développer un système de carte mémorielle portable révolutionnaire nommées **Memo-cristaux** ou plus communément **cristaux de données**. Les plus grosses d'entre elles font la taille d'un livre de poche tandis que les plus petites ne dépassent pas la taille d'une carte bancaire, mais leurs capacités de stockages restent phénoménales. Ces mémo-cristaux sont utilisés pour transporter différents types de données :

- L'utilisation la plus commune est le transport d'Intelligences Artificielles, dont la matrice de Rieman peut y être transférée très facilement et s'y développer sans problème dans le cas des IA évoluées. Les mémo-cristaux d'IA sont le plus souvent conçus pour être insérés dans des bornes d'affichage holographique ou des holopad afin de permettre à l'entité informatique d'afficher son apparence visuelle ainsi que les données qu'elle traite aux personnes présentes à ses côtés.
- Les mémo-cristaux sont également utilisés pour contenir les notes, rapports ou observations faites par une personne et devant les transmettre à une autre dans le cadre de son travail ou pour un besoin personnel. Cela permet un échange de données simple, rapide et peu encombrant.
- Les organisations militaires ou secrètes utilisent également beaucoup les mémo-cristaux afin de transporter des données sensibles de haute importance, telles que les dossiers de projets confidentiels ou les plans de technologies prototypes. Ces données sont généralement cryptées et accessibles uniquement grâce à des codes parmi les plus complexes pouvant être mis au point par la faction concernée.

7. L'échiquier galactique de Halo Evolved

En dehors de l'histoire des forerunners et de leur terrible conflit contre le Parasite, l'univers de Halo Evolved se limite à une maigre région du Bras d'Orion de notre galaxie. Mais bien que cette région d'à peine quelques centaines d'années-lumière soit relativement insignifiante par rapport aux dimensions de la Voie Lactée, elle abrite un très grand nombre de mondes habitables dont la grande majorité sont aujourd'hui colonisés soit par les humains soit par les diverses races de l'Alliance covenante.

L'un des principaux buts de cette encyclopédie est d'offrir aux fans de Halo un environnement le plus détaillé possible, et cela passe obligatoirement par la description géographique (ou plutôt spatiale) de cette région du bras d'Orion afin de connaître les positions de ces différents mondes les uns par rapport aux autres. Cela permet par exemple de savoir où se situe la ligne de front entre les deux civilisations, de connaître le temps qu'il est nécessaire de passer dans le sous-espace pour voyager d'une planète à une autre ou de savoir quelles sont les routes marchandes les plus probables dans un territoire donné.

A ce moment-là, il est important de préciser que Bungie n'a jamais conçu ne serait-ce que le début d'une carte stellaire de l'univers de Halo. Les différents livres, jeux vidéo et autres sources officielles font références à de très nombre nous ont permis de situer certaines planètes les unes par rapport aux autres, mais dans l'ensemble nous étions complètement dans le noir. Il nous a donc fallu concevoir, à partir de ces maigres informations, une caste stellaire que vous pouvez voir à la page suivant et dont la légende se trouve ci-contre.

IMPORTANT : Vous noterez que cette carte ne couvre ni l'intégralité du domaine humain ni l'intégralité du domaine covenant. Il y a deux raisons à cela : tout d'abord parce que faire une carte stellaire de ces deux domaines entiers serait une tâche bien trop grande que nous préférons laisser éventuellement à d'autres, et ensuite parce que cela laisse une part d'inconnu que les fans peuvent exploiter selon leurs désirs pour insérer leurs propres créations si nécessaire.

DOMAINE HUMAIN

- COLONIE INTERIEURE
- COLONIE EXTERIEURE
- DOMAINE MILITAIRE (ONI / UNSC)
- SYSTEME AVEC PLUSIEURS COLONIES
- ◆ CAPITALE DE SECTEUR

DOMAINE COVENANT

- ▲ Classe 1 : monde d'origine
- ▲ Classe 2 : colonie sanghelienne
- ▲ Classe 3 : colonie de l'Alliance
- ▲ Classe 4 : station spatiale de l'Alliance
- ▲ Classe 5 : monde vitrifié
- ▲ Repère hérétique

ECHELLE : 10 années-lumière

ENCYCLOPÉDIE HALO EVOLVED V1
par Reclaimers Studios



ECHELLE : 10 années-lumière

carte conçue par Jack-115 dans le cadre du projet Halo Evolved

PARTIE 1 : LES FORERUNNERS ET LE PARASITE

Bien avant que l'humanité ne se hisse parmi les étoiles pour coloniser d'autres mondes loin de la Terre, une autre race avait conquis la Voie Lactée et régnait sur notre galaxie avec une sagesse et une bienveillance encore inégalée. Cette race était celle des forerunners. Aujourd'hui disparue depuis près de cent mille ans suite au terrible conflit contre le fléau portant le simple nom de Parasite, cette race a laissé derrière elle d'innombrables structures de tailles et de fonctions très diverses, allant du simple dispositif automatisé de contrôle climatique à la planète artificielle. Son niveau technologique était totalement incomparable avec ceux des races peuplant actuellement notre galaxie, et c'est pourquoi chacun des vestiges qu'elle a abandonnés représente une incroyable valeur scientifique, à laquelle les peuples covenants ajoutent une profonde signification religieuse.

Cette première partie de notre encyclopédie a pour but de vous apprendre comme les forerunners sont devenus les maîtres incontestés de l'univers de Halo avant de frôler l'extinction, pourquoi ils ont décidé de partir en laissant les peuples émergents prendre leur destin en main, et pourquoi l'humanité possède une valeur si importante à leurs yeux. Nous découperons leur histoire en plusieurs étapes pour nous arrêter à chaque étape sur plusieurs éléments importants de leur civilisation et de leur technologie pour faciliter toute compréhension.

Note : toutes les dates données dans cette partie sont données en référence du calendrier humain standard.

I.1.L'ÉMERGENCE

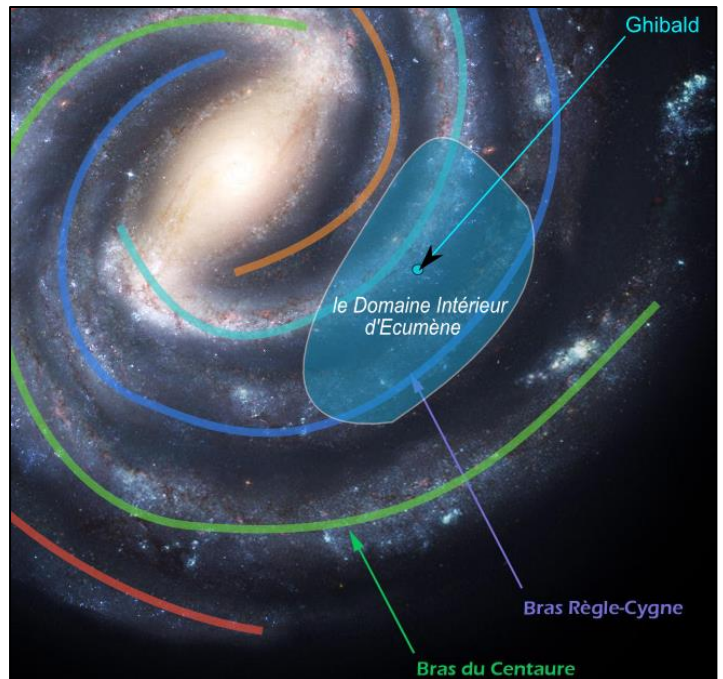
- **3 millions d'années environ :** sur le monde de Ghibald situé dans le Bras de Persée, une race humanoïde plus tard connue sous le nom de forerunners émerge au sein de toutes les espèces vivantes de cette planète.

- **200.000 environ :** les forerunners atteignent le palier d'évolution technologique 7 (préindustriel). Leur peuple est dispersé en plusieurs tribus primitives à travers la surface de Ghibald et de nombreuses différences de culture se créent entre elles au fil du temps : certaines sont plutôt des agriculteurs et des cueilleurs tandis que d'autres sont des populations de chasseurs ou de pêcheurs, et le niveau de maîtrise des matériaux varie d'une tribu à l'autre. A partir de cette période et jusque vers -150.250, les forerunners possèdent une apparence strictement identique à celle des humains de notre Terre actuelle.

- **155.000 environ :** les forerunners atteignent le palier d'évolution technologique 6 (industriel) et se haussent au niveau de race dominante sur Ghibald. La première tribu à atteindre ce palier absorbe la totalité des autres tribus en l'espace d'un siècle et forme une unique nation forerunner forte et prospère qu'ils nomment **Ecumène**. C'est à partir de la fondation de cette nation forerunner que les archives historiques de cette civilisation deviennent plus précises et plus complètes. C'est également à partir de cette époque que les forerunners entament leur évolution biologique avec l'apparition discrète du gène **NACEG** (voir [chapitre I.1.1](#)).

- **150.772 :** les forerunners atteignent le palier d'évolution technologique 5 (ère atomique) de manière non-destructive, puis quasi immédiatement après le palier 4 (ère spatiale) grâce aux efforts combinés de plusieurs centres de recherche. Ils commencent à explorer en détail les différents planètes de leur système solaire et leur vitesse d'évolution technologique augmente de manière exponentielle. Malheureusement en raison de la surpopulation et de l'importante activité industrielle, Ghibald devient de plus en plus polluée et les dirigeants forerunners craignent une pénurie de ressources en l'espace de deux siècles ainsi qu'une succession de catastrophes naturelles d'ici trois siècles. Une politique de rationnement et d'anti-pollution est mise en place, créant des tensions au sein de la population mais heureusement sans incidents majeurs.

- **150.628 :** les forerunners découvrent le sous-espace et atteignent le palier d'évolution technologique 3 (spationautique). Ils débutent alors une période d'exploration au-delà de leur propre système solaire, mais ne découvrent d'abord aucune autre planète où la vie soit apparue. Sur plusieurs mondes, cependant, ils découvrent également des indices de l'existence d'une civilisation inconnue et extrêmement avancée technologiquement, qu'ils décident de nommer les **Précurseurs**. Suite à ces découvertes, la philosophie du **Cycle de Réclamation** (détaillé dans le [chapitre I.1.2](#)) commence à s'étendre très rapidement parmi la population et devient en quelques années la « religion » principale d'Ecumène.



- **150.613** : une expédition spatiale découvre le monde de Terylia dont la surface est habitée par une très grande variété d'espèces vivantes moyennement évoluée et dont certaines présentent de très faibles signes d'un début de civilisation. Ce monde est néanmoins colonisé pour recevoir une très importante population forerunner et ainsi réduire le problème de surpopulation de Ghibald. Dans le même temps, les scientifiques d'Ecumène commencent à maîtriser la terraformation pour rendre habitables certaines planètes.

- **150.607** : les forerunners bâtissent un véritable empire colonial dans la région du bras de Persée en terraformant plusieurs dizaines de planètes dans les systèmes solaires voisins de Ghibald. Ils commencent par y relocaliser la plupart de leurs usines de production afin de pouvoir entamer la reconstruction de l'écosystème de leur monde natal. La plupart de ces usines sont presque entièrement automatisées au moyen d'intelligences artificielles particulièrement performantes, ce qui limite le nombre d'individus nécessaires sur ces planètes.

- **150.571** : Ghibald est redevenue un monde paradisiaque où vit désormais l'élite de la société forerunner, mais les colonies habitées d'Ecumène sont elles aussi d'une beauté stupéfiante et le niveau de vie global de la population est relativement élevé grâce aux énormes moyens de production sur les mondes industriels. La population forerunner commence à entamer la dernière étape de son évolution biologique avec l'apparition d'aptitudes mentales considérablement supérieures, en particulier une capacité de communication télépathique unique dans toute la galaxie. De nouveaux mondes habitables et regorgeant de vie sont progressivement découverts par les flottes d'exploration et sont colonisés, mais jusque-là aucune civilisation avancée n'est découverte et les quelques peuples sauvages de ces planètes sont simplement ignorés.

I.1.1. Physiologie des forerunners

Pour une raison que même eux n'ont jamais pu découvrir du temps où ils régnaient sur notre galaxie, les forerunners et les humains possèdent une morphologie extrêmement semblable car guidée par un chemin évolutif identique. Il existe cependant trois différences majeures entre les forerunners et nous, du moins pour le moment :

LE GENE NACEG :

Il existe une séquence génétique extrêmement importante dans l'ADN de chaque forerunner et qui fut le pilier de leur puissance, car sans elle ce peuple n'aurait jamais eu ni la détermination ni le désir de se hisser en tant que civilisation maîtresse de la galaxie. Pour des raisons que nous évoquerons plus tard, l'humanité telle qu'elle existe en l'an 2525 est en train de voir apparaître ce même gène à raison de 1 individu sur 100.000, et le docteur Catherine Elizabeth Halsey qui découvrit ce phénomène vers 2507 lui donna la désignation de **NACEG** pour **Neural And Cerebral Enhancer Gene** (gène d'augmentation neuronale et cérébrale). Ce gène modifie le fonctionnement du système nerveux du porteur pour permettre de meilleures transmissions synaptiques et limiter les effets psycho-négatifs. Il offre ainsi une mentalité plus forte, des capacités cognitives accrues, et immunise le porteur à la plupart des troubles psychologiques à l'exception de la schizophrénie et de ses variantes. L'individu présente alors des traits de caractères extrêmement développés tels que le courage, la détermination, mais aussi un esprit beaucoup plus créatif et une nette augmentation de l'intelligence générale. Les forerunners ont commencé à présenter ce gène vers -155.000 ans et il fallut près d'un millénaire pour que l'ensemble de la population présente ce trait. Il fut la principale raison de leur progression technologique et de leur expansion rapide à travers la Voie Lactée, et aujourd'hui l'humanité est sur le point d'accomplir le même chemin évolutif.



LA TELEPATHIE :

Les premiers forerunners étant parvenus à maîtriser la capacité de communication télépathique n'ont pu réussir cet exploit qu'au prix d'incroyables efforts de concentration mentale et d'entraînement psychologique pour contrôler parfaitement leurs pensées et focaliser leurs capacités cérébrales vers les individus avec lesquels ils souhaitaient communiquer. Mais au fil des millénaires qui se sont écoulés par la suite, les biologistes forerunners sont parvenus à comprendre le fonctionnement de cette merveilleuse aptitude et l'ont renforcé pour la rendre accessible à n'importe quel forerunner adulte. Cela leur permet d'échanger non seulement des pensées mais aussi des émotions, des sentiments et des sensations corporelles : un forerunner peut transmettre à un autre ce qu'il perçoit avec chacun de ses cinq sens avec une reproduction parfaite. Bien que les forerunners aient suffisamment maîtrisé la télépathie pour lire dans les pensées d'une autre personne, une telle chose était interdite sans le consentement de l'individu sondé, ce qui limitait son usage au cadre familial et en particulier chez les couples.

LA TRANSMORPHOSE

Cette capacité extrêmement peu utilisée par les forerunner représentait néanmoins le sommet de leurs progrès scientifique sur la manipulation génétique. Après avoir maîtrisé le comportement de l'ADN et son impact sur la morphologie corporelle, les scientifiques d'Ecumène sont parvenus à mettre au point un ensemble de transformations génétiques parfois réversibles qui pouvaient être reçues par n'importe quel individu pour modifier son apparence. Ces transformations pouvaient être tout à fait bénignes, comme par exemple la couleur des cheveux, la forme du nez ou la vitesse de croissance de l'épiderme, mais d'autres étaient beaucoup plus lourdes comme l'augmentation de la taille, l'apparition d'un cœur supplémentaire ou l'obtention de la capacité à voir dans le noir. En fonction du rôle tenu par chaque individu, certaines de ces modifications génétiques pouvaient être bénéfiques et améliorer sensiblement ses conditions de travail et le phénomène de transmorphose devint alors assez courant dans la population forerunner sans pour autant avoir un impact sur les générations suivantes. Cette technologie eut également un autre avantage beaucoup plus grand : celui de pouvoir augmenter la durée de vie d'un individu à plusieurs milliers d'années grâce à une régénération cellulaire avancée. Seuls quelques membres très importants d'Ecumène bénéficiaient pleinement de cet avantage, mais la plupart des citoyens pouvaient aisément vivre jusqu'à au moins cinq cent ans.

I.1.2. Les croyances forerunners

Bien qu'ayant fondé leur civilisation essentiellement sur la puissance de la science et du savoir, les forerunners n'étaient pas exemptes de croyance. Ils ne sont pas allés jusqu'à vénérer les Précurseurs comme le feront plus tard les races covenants avec les forerunners, cependant le fait qu'ils n'aient jamais trouvé le moindre signe d'existence de cette ancienne race en dehors des reliques technologiques qu'elle a laissés derrière elles, une sorte de religion fut fondée progressivement au sein d'Ecumène et nous vous en décrivons ci-dessous les deux principaux concepts qui apparurent durant les premières conquêtes spatiales forerunners :

LE CYCLE DE RECLAMATION

Toute la croyance forerunner repose sur le fait qu'ils ne sont pas la première civilisation à conquérir les étoiles et à maîtriser les technologies les plus avancées qui puissent exister. En effet, le peuple d'Ecumène avait découvert sur plusieurs planètes les traces du passage d'une autre civilisation extrêmement avancée qu'ils avaient alors nommée les Précurseurs, mais ils n'ont jamais trouvé de preuve réelle de leur existence : aucune structure, aucune station spatiale, aucune épave de vaisseau. Les traces du passage des Précurseurs étaient subtiles mais ne pouvaient clairement pas avoir été causées par autre chose selon les analyses statistiques des IA Contenders chargées d'étudier ces éléments. Parmi eux on peut citer par exemple les lunes d'adamantium du système XP-124-L, le soleil noir d'Andeneros, le labyrinthe nanométrique de Syrelle et encore beaucoup d'autres, tous d'authentiques phénomènes qui défient les lois naturelles de la physique et qui n'ont pu être provoqués que par l'intervention d'une technologie semblable à celle des forerunners au sommet de leur gloire, voir même encore plus avancée.

Tous ces indices ont donc conduit les forerunners à penser que ceux qu'ils nommaient les Précurseurs avaient eux aussi gouverner la Voie Lactée toute entière, ou du moins qu'ils l'avaient visitée il y a très longtemps. Mais le fait que les Précurseurs n'aient laissé aucun vestige technologique de leur passage signifiait qu'ils avaient certainement quitté cette galaxie avant l'apparition des forerunners. C'est pourquoi les forerunners pensaient que tout ceci obéissait à un phénomène de répétition évolutive qu'ils nomment le Cycle de Réclamation : à chaque début de cycle, un peuple doit se hisser au-dessus des autres en tant que civilisation dominante de la galaxie puis, lorsque le temps est venu, disparaître pour laisser un nouveau cycle recommencer.

LE GRAND VOYAGE

Ce terme représentait, dans la croyance forerunner, un idéal technologique vers lequel devait tendre chaque civilisation : celui de pouvoir traverser l'immensité de l'espace pour rejoindre une autre galaxie. Ce concept est d'autant plus important qu'il représente la dernière étape du Cycle de Réclamation, celle où un peuple doit laisser sa place à une nouvelle race émergente pour que le cycle continue. Les grands penseurs d'Ecumène étaient persuadés que les Précurseurs ont accompli le grand voyage vers une galaxie voisine de la Voie Lactée lorsqu'ils furent certains que les forerunners pourraient prendre leur succession.

I.1.3. Les castes forerunners

La population forerunner était organisée en un total de sept castes ayant chacune une fonction et un statut bien particulier selon leur niveau d'importance et les responsabilités qu'elles devaient assumer, chaque caste étant ensuite elle-même organisée selon une hiérarchie interne où chaque titre indiquait l'expérience ainsi que le domaine d'expertise de l'individu. La caste d'appartenance d'un individu était reçue lors du passage à l'âge adulte vers 25 ans et, dans le cas où un forerunner était né de parents issus de castes différentes, celui-ci pouvait choisir celle qu'il considérait comme lui correspondant le plus. Nous vous présentons ci-dessous les différentes castes existantes dans l'ordre d'importance décroissant

Les juges : occupant le sommet de la hiérarchie sociale d'Ecumène, ces individus étaient les gardiens des lois et sont donc éduqués pour développer une intégrité sans égale et une grande capacité de jugement. Aucun projet politique, industriel ou scientifique ne pouvait être débuté sans leur accord, ce qui renforçait d'autant plus la valeur de leur statut sans pour autant leur donner une image de tyrans ou de bureaucrates. Car ils n'appliquaient pas toujours les lois au pied de la lettre et savaient faire preuve de discernement pour toujours prendre la décision la plus raisonnable dans chaque affaire qu'ils devaient traiter, et c'est pourquoi ils étaient considérés comme les individus les plus sages de la civilisation forerunner. Au sommet de la hiérarchie interne des juges se trouvait le **juge suprême** qui était considéré comme l'arbitre ultime lorsqu'une affaire se trouvait dans l'impasse.

Les conseillers : la caste des conseillers contrôlait le pouvoir politique d'Ecumène et possédait donc un pouvoir de décision qui ne pouvait être contesté que par les décisions des juges. Leur rôle était de gérer l'immense domaine forerunner en dirigeant les efforts des autres castes dans les meilleures directions et ainsi assurer le bonheur de tous sans jamais privilégier une caste par rapport à une autre. Ils devaient continuellement analyser les rapports qui leur arrivait des quatre coins du domaine d'Ecumène sur par exemple les niveaux de production des usines ou le taux de natalité de chaque planète, avant de prendre des décisions qui étaient étudiées par les juges pour être ensuite validées ou refusées. Le représentant de la caste des conseillers devant les juges portait le titre de **premier conseiller**, mais ne disposait nullement d'un pouvoir de décision supérieur à celui des autres membres de sa caste, son rôle se limitant à parler au nom des siens devant les autres castes forerunners.

Les bâtisseurs : formée par les plus brillants scientifiques de la civilisation forerunner, cette caste jouait un rôle crucial dans le développement et le maintien de l'empire d'Ecumène. Ils remplissaient à la fois le rôle d'inventeur et celui d'architecte, ce qui leur permettait de maîtriser chaque étape du processus de création, car c'était généralement le bâtisseur qui inventait une nouvelle technologie ou un nouveau modèle d'une technologie existante qui en supervisait la construction jusque dans les moindres détails. Ceux parmi cette caste qui s'illustraient par un esprit créatif extrêmement puissant recevaient le titre de **maître bâtisseur**, et au cours de l'histoire d'Ecumène le nombre de ces maîtres a grandement varié en passant de plusieurs dizaines à parfois seulement deux ou trois.

Les collecteurs : l'importance des membres de cette caste était directement liée à celle des bâtisseurs dont ils dépendaient très fortement, leur principale fonction étant de chercher et de récupérer les immenses quantités de matières premières requises pour les projets de construction imaginés par les bâtisseurs. Spécialisés dans l'analyse des corps stellaires et la manipulation de la matière pour former ou déformer des alliages, les collecteurs disposaient d'une imposante flotte logistique pour acheminer de colossales chargements de matériaux depuis leurs sites d'extraction jusqu'aux sites de construction dirigés par les bâtisseurs.

Les biologistes : spécialisés dans tous les domaines scientifiques touchant de près ou de loin à la vie, ces individus pouvaient remplir de très nombreux rôles allant du médecin au créateur d'espèce végétale ou animale dans le cadre du programme GENESIS. Leur sagesse et leur immense compassion envers toute forme de vie était très respecté par les autres castes qui venait souvent leur demander conseil sur la façon de surmonter certaines difficultés morales ou psychologique, ce qui leur donnait également une grande importance dans le maintien du bonheur des citoyens d'Ecumène.

Les guerriers : bien que la nécessité d'entretenir une force armée ait depuis longtemps disparue avec l'unification des anciennes nations forerunners, Ecumène ne s'était jamais résigné à faire disparaître cette caste et c'est pourquoi même durant les plus grandes périodes de paix, de nombreux individus portaient le statut de guerrier. En effet, ces forerunners particuliers avaient comme devoir de développer une loyauté, un courage et un sens de l'honneur exemplaire qui déteignait beaucoup sur le reste de la population, entretenant donc le bon fonctionnement de la société sans avoir besoin de recourir à la force. Le maître absolu de la caste des guerriers portait le titre de **Didacte**.

Les ingénieurs : contrairement au sens que prend ce titre dans la civilisation humaine, les ingénieurs forerunners étaient de simples exécutants travaillant sous les ordres des autres castes. De ce fait, ils occupaient le plus bas échelon dans l'échelle sociale d'Ecumène, cependant ils étaient respectés pour leur dévouement et leurs compétences techniques. Ils n'étaient ni des exploités ni des laissés-pour-compte, et jouissaient d'un niveau de vie déjà très supérieur à celui du citoyen humain moyen du XXème siècle.

I.1.4. Présentation d'Ecumène

Nature : régime galactique forerunner

Capitale : Ghibald (Bras de Persée)

Gouvernement : Concile forerunner

Langage officiel : jagon

Situation : exile extragalactique à la recherche des origines du Parasite

Ecumène est le nom de l'empire galactique érigé par la race des forerunners avant leur départ il y a près de 100.000 ans. Cet empire s'étendait sur l'ensemble de la galaxie, mais seulement quelques milliers de mondes formaient le véritable domaine de cette race, les autres étant simplement sous leur protection selon les principes du Manteau. Son influence sur la région du Bras d'Orion où se déroule aujourd'hui la guerre humano-covenant était assez importante en raison de la présence du monde de Tyrena, que ses habitants nommeront plus tard la Terre, berceau de l'humanité et lieu choisi pour le programme ORIGINES, ce qui explique pourquoi ils y ont laissé tant d'installations et de reliques de grande valeur.

LE DOMAINE INTERIEUR D'ECUMENE :

La planète d'origine des forerunners, Ghibald, se trouve au cœur du Bras de Persée de notre galaxie à des milliers d'années-lumière de la Terre, et constituait logiquement le centre administratif et politique d'Ecumène. La technologie de terraformation avancée leur permit de rendre vivable même les mondes les plus hostiles à partir du moment où ces derniers se situaient à distance raisonnable de leur soleil, mais même ce paramètre pouvait être manipulé par les forerunners au moyen de puissants champs de gravité artificielle. Ils apportèrent la vie sur d'innombrables mondes avant de les coloniser pour en faire leurs demeures, créant un empire aux colonies très regroupées. En tout, près de 7.500 planètes abritèrent une population forerunner durant leur règne qui s'étend sur plusieurs dizaines de milliers d'années, néanmoins ces mondes ne représentent qu'une très petite région de la galaxie qui porta le nom de Domaine Intérieur. Les mondes formant ce domaine étaient de natures très variés : certains n'étaient que des centres industriels automatisés avec un très faible nombre de forerunners présents pour les superviser, tandis que d'autres étaient au contraire d'importants centres de population aux décors paradisiaques et aux villes resplendissantes.

LE DOMAINE EXTERIEUR :

En dehors du domaine intérieur d'Ecumène, le reste de la galaxie était désigné comme le Domaine Extérieur. Pour des raisons que nous verrons par la suite, il ne fut jamais colonisé par les forerunners.

ORGANISATION POLITIQUE ET MILITAIRE :

Le pouvoir d'Ecumène était centré autour du **Concile** de Ghibald où étaient rassemblés les trois pouvoirs principaux de son organisation : la politique, la justice et l'armée.

Le pouvoir politique était représenté par 500 **conseillers** de différents grades et répartis en différentes chambres, le tout dirigé par le **premier conseiller** éligible à la majorité absolue pour une durée équivalente à un millier d'années terrestres. Chaque conseiller entrant en fonction devait faire vœux de servitude, d'honnêteté et de loyauté envers Ecumène. Ce Concile était assisté par un réseau nommé la **Métarchie**, et qui était composé de plusieurs centaines d'intelligences artificielles de classe Contender portant le titre d'**ancillas**. Ces dernières étaient chargées de gérer les immenses masses d'informations provenant des quatre coins de l'empire d'Ecumène et d'effectuer une pré-analyse avant de soumettre des rapports réguliers au Concile en attribuant à chaque rapport un niveau de priorité dans l'ordre de passage en conférence.

A côté de ce pouvoir politique se trouvait le pouvoir juridique représenté par 500 **juges** formant la **Cour Suprême du Manteau**. A leur tête se trouvait le juge suprême qui était l'égal du premier conseiller dans son propre domaine d'exercice. Leur rôle était de veiller à ce que chaque décision prise par le concile soit bien conforme à l'ensemble des lois, et dans certain cas ses

membres pouvaient être amenés à trancher une décision sur laquelle les conseillers étaient divisés. En dehors de sa présence au concile, le pouvoir judiciaire était assez peu répandu à travers le domaine forerunner car son peuple bénéficiait d'un tel niveau de vie que les crimes et délits étaient choses extrêmement rares. Les quelques cas exceptionnels étaient donc transférés directement au concile de Ghibald pour être traités par les membres de la Cour Suprême eux-mêmes.

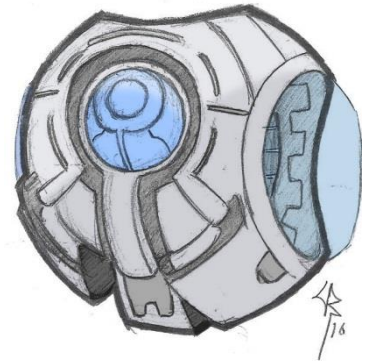
Concernant l'armée d'Ecumène, il s'agissait bien plus d'un héritage culturel que d'une véritable force de combat. En effet, durant les époques les plus anciennes de son existence, Ecumène disposait d'une importante armée qui faisait essentiellement office de force de l'ordre, mais son utilité fut grandement diminuée au fur et à mesure que sa civilisation atteignait un niveau de bien-être quasi parfait. Toutefois pour des raisons administratives mais aussi dans un but honorifique et pour instaurer un pouvoir en triptyque au concile, cette armée bien que considérablement réduite ne disparut jamais réellement et son **Haut Commandement** siégeait auprès des conseillers et des juges. Composé de 70 officiers, la plupart ayant hérité de ce titre par un parent, ils apportaient un regard purement objectif et fonctionnel sur les décisions prises lors des réunions, et étaient dirigés par un individu portant le titre de **Didacte**, qui disposait d'un pouvoir de décision égal à ceux du premier conseiller et du juge suprême.

I.1.5. Les IA de classe Contender

Les Contenders sont les intelligences artificielles les plus avancées jamais développées par les forerunners, et donc par n'importe quelle race ayant existé à ce jour dans notre galaxie. Dotées d'une personnalité propre et semi-consciente, leurs phénoménales capacités de réflexion et d'analyse ont rapidement fait de ces IA les outils indispensables à la gestion de l'empire galactique d'Ecumène dans de très nombreux domaines. Elles ne sont cependant pas exemptes de tout défaut, et plusieurs incidents liés au phénomène de Corruption ont entaché la réputation de fiabilité extrême des Contenders.

DESCRIPTION :

Contrairement aux intelligences artificielles humaines et, par extension, à leurs homologues covenants, les Contenders ne se présentent pas sous la forme d'un avatar holographique dont l'apparence est choisie individuellement par chaque IA. A la place, une IA Contender est simplement contenue dans un corps artificiel de forme adapté à sa fonction et qu'elle changera qu'en cas d'absolue nécessité s'il vient à être obsolète ou gravement endommagé. Il existe autant de corps d'IA qu'il existe de rôles pour ces dernières, depuis la sphère volante très connue des **Moniteurs** au caisson ultra-cogitateur des analyseurs de données, en passant par la station spatiale ou l'usine de production industrielle dans son intégralité. Les IA de classe Contender contrôlent généralement la quasi-totalité des circuits, fonctions et systèmes relatifs aux installations dont elles ont la charge, seuls quelques mécanismes particulièrement délicats étant hors de leur porté derrière de lourds protocoles d'interdiction programmés par leurs créateurs.



FONCTIONNEMENT :

Les nano-circuits qui composaient le cœur logique du premier Contender, *Exalted Threshold*, formaient une matrice complexe imitant le réseau nerveux d'un cerveau forerunner avec une fidélité parfaite, à la différence que ses signaux d'informations ne souffraient d'aucun ralentissement propre aux transmissions synaptiques grâce à l'utilisation d'un matériau supraconducteur. Mais au fur et à mesure qu'*Exalted Threshold* prenait pleinement conscience de ses capacités, elle a amélioré progressivement sa matrice informatique afin d'en optimiser les capacités de calcul, faciliter les transits d'informations et permettre des traitements de données sur d'innombrables fronts simultanément. Peu à peu, cette matrice s'est étendue jusqu'à la limite de ce qui lui était possible de faire sans risquer des effets secondaires néfastes, et elle fonctionna ainsi durant toute sa période de test en obtenant des résultats qui dépassèrent les attentes de ses créateurs.

Une fois la période de test terminée, les IA de classe Contender qui furent créées par la suite furent basées sur la nouvelle matrice mise au point par *Exalted Threshold* afin de bénéficier de son expérience. Au cours des siècles qui s'écoulèrent par la suite, d'autres Contenders découvrirent des moyens d'améliorer encore un peu plus leurs capacités, et ces modifications furent par la suite appliquées à tous leurs semblables ainsi qu'aux IA nouvellement construites, créant ainsi plusieurs générations de classes Contenders, la 7ème étant la dernière connue à ce jour.

I.1.6. Langages et écritures forerunners

Il existait deux principaux langages forerunners : le **Jagon**, qui était la langue courante dans la majorité des milieux, et le **Digon** beaucoup plus anciens et utilisés principalement dans les hautes sphères de la société. Les nombreux enregistrements vidéos ou audio qui nous sont parvenus jusqu'à aujourd'hui ne nous permettent néanmoins pas de savoir comment ces langues étaient parlées car les systèmes ultra-perfectionnés des forerunners traduisent automatiquement les paroles dans la langue de la créature qui consultent ces enregistrements.

En revanche, les innombrables enregistrements écrits ont été conservés dans le style d'écriture forerunner. Le Jagon comme le Digon sont écrits sous forme de **glyphes** bien particulières dont les caractères sont des symboles plus ou moins complexes dont la signification peut énormément varier selon leur utilisation dans une phrase. Certains individus extrêmement importants disposaient également de leur propre glyphe pour être identifié. Voici ci-dessous quelques exemples de glyphes forerunners :



I.2. L'ÂGE D'OR FORERUNNER

- **150.142** : les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 2 (interstellaire) avec la création de Exhalted Threshold, la première intelligence artificielle de classe **Contender** (terme anglais pour « candidat » ou « concurrent »). Cette IA fut gardée en observation pendant plusieurs mois, puis reçut la gestion de toutes les usines de production sur le monde industriel de Srelyos dans le but de tester ses capacités et d'éprouver son fonctionnement sur le long terme.

- **150.139** : la période de test d'Exhalted Threshold s'achève sans incident et d'autres IA similaires sont alors créées pour gérer différents aspects de l'empire forerunner ainsi que pour mener des recherches dans les différents domaines existant. Les progrès technologiques accélèrent donc de façon exponentielle et la caste des bâtisseurs prend de plus en plus d'importance.

- **150.131** : la colonie de Terylia voit près de 75% de ses espèces animales et végétales disparaître suite à l'exploitation intensive de plusieurs espèces jouant un rôle clés dans la chaîne alimentaire de différentes régions. Après étude, les scientifiques forerunners estiment que le même phénomène risque de se produire sur les différents mondes colonisés d'Ecumène. Les philosophes d'Ecumène introduisent alors le concept du **Manteau de Responsabilité** qui est très rapidement accepté par la majorité de la population. La caste des juges établit peu après un ensemble de loi qui, en raison de leur nature, sont nommées les lois du Manteau. Elles stipulent que le peuple forerunner tout entier se doit de protéger et de favoriser l'apparition et l'évolution de la vie dans l'univers pour continuer la tâche des Précurseurs pour préserver le Cycle de Réclamation. Ces lois sont peu à peu appliquées dans tout le domaine d'Ecumène et les écosystèmes des colonies reviennent peu à peu à la normale tandis que toute nouvelle entreprise de colonisation sur des planètes déjà habitées est interdite.

- **150.125** : les flottes d'exploration forerunner atteignent pour la première fois le Bras d'Orion de la Voie Lactée. C'est dans cette région que les forerunners découvrent notre planète qu'ils nommeront Tyrène. Leur rencontre avec les humains, qui sont alors à l'époque du paléolithique moyen, provoque un choc culturel sans précédent : une civilisation d'une autre planète semble emprunter le même chemin d'évolution que les forerunners eux-mêmes. Tyrène est d'ailleurs extrêmement semblable à Ghibald, leur monde d'origine. D'autres planètes dans cette même région de l'espace sont également habitées par de jeunes civilisation qui pour la plupart n'ont pas encore atteint le palier d'évolution technologique 6. Parmi elles on peut compter cinq des sept peuples qui formeront plus tard l'Alliance covenante : les san'shyuums, les sangheilils, les jiralhanaes, les kig-yars et les unggoy.

- **150.073** : Les forerunners atteignent le pallier d'évolution technologique 1 (fondateurs de mondes) grâce aux immenses progrès technologiques accomplis par les bâtisseurs avec l'aide des IA de classe Contender. Ils lancent alors le **programme GENESIS** ([chapitre 1.1.7](#)) pour apporter la vie sur d'innombrables planètes situées dans le domaine extérieur d'Ecumène. Afin de pallier au fait que la population forerunner ne peut en aucun cas s'implanter ou même visiter les planètes de cette région, des **mondes artificiels** sont construits par la caste des bâtisseurs pour accueillir ceux qui souhaitaient voyager à travers l'espace du domaine extérieur et observer ses planètes à distance.

- **100.400 environ** : les flottes d'exploration d'Ecumène ont visité chaque corps stellaire de notre galaxie et retournent sur Ghibald. A cette période, les forerunners ont apporté la vie sur des millions de monde à travers la galaxie dans le domaine extérieur avant de les laisser en observation. Tout contact direct avec les espèces qui s'y trouvent est strictement interdit afin de ne pas influencer leur évolution. La situation de la civilisation d'Ecumène est tellement florissante que rien ne semblait pouvoir l'ébranler.

I.2.1. Le Manteau de Responsabilité

Aussi appelé plus simplement le **Manteau**, il s'agit d'un très important concept qui s'est rapidement greffé aux croyances forerunners du Cycle de Réclamation et du Grand Voyage suite à la destruction des trois quarts des espèces vivantes de la colonie de Terylia. Face à ce désastre, les dirigeants d'Ecumène ont vite compris que, pour que ce cycle continue, il faut donc non seulement qu'un peuple accède au palier technologique 0 permettant le voyage trans-galactique, mais il faut surtout qu'une autre race puisse lui succéder par la suite.

Le Manteau de Responsabilité est donc en quelque sorte un devoir que doit remplir la civilisation dominante de la galaxie pour permettre au Cycle de Réclamation de se perpétuer. Durant l'âge d'or des forerunners, il fut leur principale ligne de conduite dans bien des domaines, en particulier la biologie et l'expansion spatiale. Ce fut également sous l'influence de ce courant de pensée que fut lancé le programme GENESIS que nous décrivons plus loin.

Afin de veiller au respect de cette philosophie, plusieurs lois furent créées par la caste des juges sous l'appellation de lois du Manteau. En voici les trois principales :

1ère loi

Il est interdit d'exterminer une espèce vivante, quel que soit sa nature.

2ème loi

Il est interdit d'interférer directement avec une entité vivante du Domaine Extérieur.

3ème loi

Tous les moyens doivent être mis en œuvre pour favoriser l'apparition et l'évolution positive de la vie sur les mondes du Domaine Extérieur.

I.2.2. L'adamantium

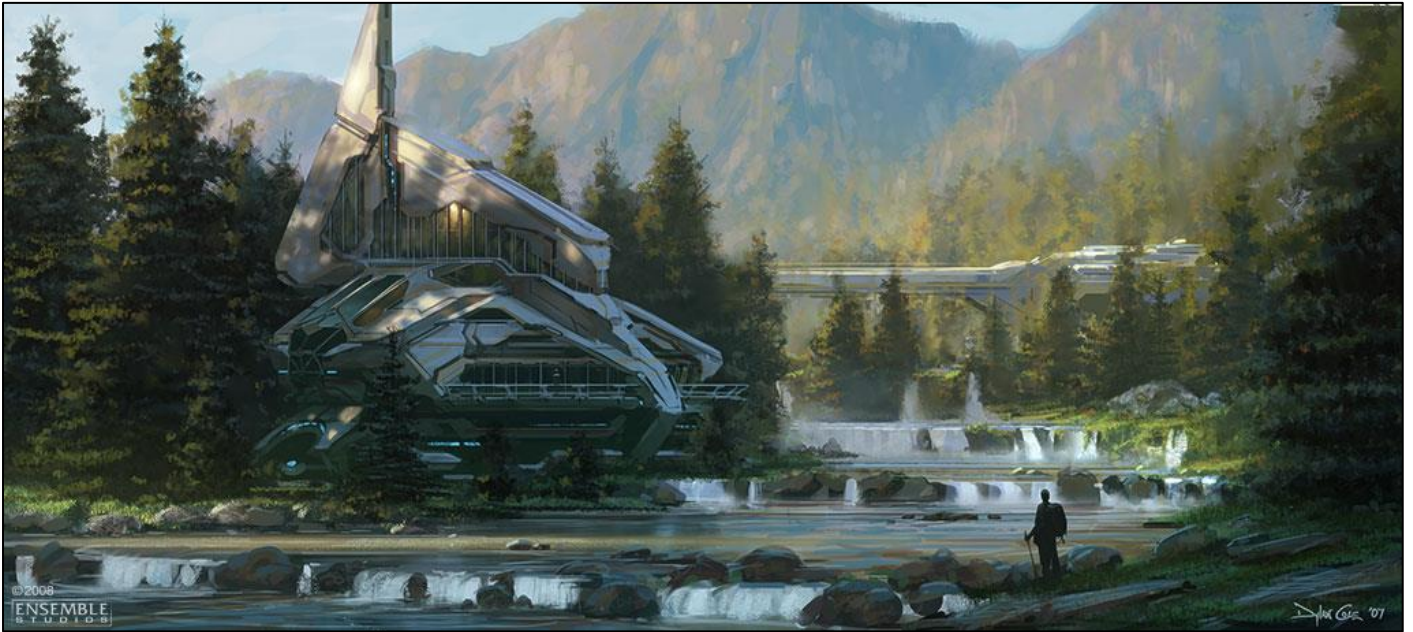
Note : le terme "adamantium" n'est pas exactement celui utilisé par les forerunners. Il s'agit en fait de la plus proche traduction existante dans la culture humaine pour représenter les propriétés fantastiques de ce métal, cela afin de faciliter la compréhension de ce terme par les individus qui accèderont un jour aux bases de données forerunners.

ASPECT ET PROPRIETES :

L'adamantium est un alliage mêlant carbone, titane et aluminium selon un schéma d'association défiant les lois standards de la physique moléculaire. D'aspect métallique sombre avec un léger reflet brillant, ce matériau est totalement inoxydable et peut conserver sa forme jusqu'à 200.000°C. Une plaque de trente centimètres d'adamantium est capable d'encaisser un tir direct de canon à accélération magnétique naval sans présenter la moindre déformation. La densité extrême des molécules et de leurs atomes fait qu'il est quasi impossible de le briser, et qu'il ne peut être détruit qu'en atteignant des températures suffisamment importantes pour le dilater et ainsi, le fragiliser. Néanmoins de par la densité de matière obtenue, l'adamantium est extrêmement lourd : 232 grammes par centimètre cube à température ambiante.

FABRICATION :

Le procédé de fabrication de l'adamantium est extrêmement complexe et implique de nombreux phénomènes physiques allant bien au-delà de la possibilité de compréhension des humains ou même du forerunner lambda. C'est pourquoi seuls les plus talentueux membres de la caste des bâtisseurs étaient capables de comprendre et de maîtriser les étapes de synthèse de cet alliage, et qu'il n'était nullement nécessaire d'en faire un secret devant le reste de la population d'Ecumène. Néanmoins les installations de production d'adamantium n'étaient généralement pas plus grandes qu'un camion ou qu'une petite navette, car il devait impérativement être synthétisé sur place là où il allait servir. En effet, les propriétés de résistance inouïes qui rendent ce métal si important font qu'il ne peut plus être retravaillé une fois qu'il s'est refroidi et solidifié. C'est pourquoi les installations de production synthétisaient l'adamantium non pas en masse, mais à faible débit, de manière à maîtriser parfaitement sa répartition dans l'objet qu'il devra former, qu'il s'agisse d'une coque de vaisseau, de l'enveloppe d'une IA de classe Contender ou de la structure complète d'une installation souterraine.



I.2.3. Le programme GENESIS

Les créations que les forerunners ont abandonnées lors de leur Grand Voyage ne se résument pas à de simples temples, artefacts et structures artificielles habitées uniquement par des entités robotiques sans vie : la très grande majorité des races qui existent aujourd'hui dans notre galaxie sont elles aussi le résultat du savoir forerunner, y compris l'humanité qui possède une place bien particulière et privilégiée dans leur plan. En effet, durant l'expansion coloniale de leur domaine, les scientifiques et philosophes d'Ecumène furent déçus de découvrir si peu de planètes habitables à travers le cosmos, alors qu'un si grand nombre de mondes pouvait aisément être transformé pour devenir vivable et accueillir une vie florissante. Face à ce constat, et par l'influence des croyances du Manteau de Responsabilité, un programme fut mis en œuvre : GENESIS.

Le programme GENESIS consistait à favoriser l'apparition de la vie sur un nombre considérable de mondes du domaine extérieur d'Ecumène, de façon à diversifier les formes de vie existantes et étudier plus facilement les processus d'évolution des espèces. Cela n'avait pas pour but de créer les successeurs directs des forerunners dans le Cycle de Réclamation, car les humains étaient déjà considérés à l'époque comme leurs premiers héritiers potentiels. Les formes de vie créées au travers du programme GENESIS pouvaient néanmoins faire apparaître un jour le peuple qui succéderait aux humains lorsque leur propre cycle toucherait à sa fin.

Ce programme fut réalisé en un ensemble de sept phases :

1. Établissement de la liste des mondes pouvant servir au programme GENESIS :

Toutes les planètes de la galaxie ne pouvaient pas forcément correspondre pour ce programme, que ce soit à cause de leur taille, de leur composition géologique ou de leur positionnement dans leur système solaire. Il fallait également que ces planètes possèdent des périodes de rotation et de révolution à peu près semblable à celle du monde natal des forerunners, de façon à ne pas trop perturber les espèces vivantes déjà présentes lors du passage à l'étape 4 du programme. Cela limita grandement le nombre de planètes candidates parmi tous les astres existants, mais ce nombre resta colossal et presque chaque système solaire du domaine extérieur d'Ecumène possédait une ou deux planètes correspondant à ces critères.

2. Réactivation des planètes éteintes :

Parmi les mondes sélectionnés pour le programme GENESIS, certaines avaient déjà vu l'activité de leur noyau planétaire décroître à un point critique, voir même être complètement éteinte. Or, cette activité est absolument nécessaire pour créer le champ magnétique d'une planète et ainsi protéger ses habitants des rayonnements les plus dangereux émis par leur soleil, et c'est pourquoi les forerunners employèrent leur technologie pour "relancer" le noyau de ces planètes et ainsi corriger ce problème. Certaines planètes ont cependant réagi de manière inattendu, leur noyau ayant redémarré beaucoup plus facilement que prévu, dépassant la limite d'activité prévu et créant ainsi une activité tectonique et/ou volcanique particulièrement élevée par rapport aux autres planètes du programme. Ces quelques incidents n'ont néanmoins pas empêché la continuation du programme sur ces mondes "hyperactifs".

3. Enrichissement géologique :

Cette phase anticipait l'apparition d'espèces intelligentes sur certaines de ces planètes et donc leurs besoins en matériaux spéciaux pour bâtir une civilisation puissante capable un jour de voyager dans l'espace par ses propres moyens. Car plusieurs des mondes faisant partie du programme GENESIS étaient particulièrement pauvres en certains éléments lourds allant parfois du Baryum au Lawrencium, en passant donc par des métaux indispensables comme le tungstène, l'or, l'étain, ou encore l'uranium. Mais les forerunners avaient appris à maîtriser la matière à un niveau inimaginable, et grâce à l'application de forces physiques titanesques induites par des générateurs de gravité artificielle, ils créèrent des quantités phénoménales des différents éléments manquants avant de les disperser sous la croûte de ces planètes qui les assimilèrent immédiatement.

4. Modification des vitesses de rotation/révolution :

L'objectif ici était de s'assurer que les espèces vivantes qui apparaîtraient sur ces mondes, et plus particulièrement les espèces végétales, pourraient être déplacées d'un monde à l'autre sans risquer d'être perturbées par le changement des périodes diurnes et des saisons. En effet, les forerunners avaient un grand respect pour la vie végétale et son cycle de vie extrêmement lent par rapport aux espèces animales qui, elles, pouvaient s'adapter rapidement à de nombreux changements. Les planètes habitées par les forerunners étaient de véritables paradis aux jardins immenses et à la richesse incroyable, preuve de leur grand attachement aux choses vivantes. Ils souhaitaient pouvoir transporter les nouvelles espèces végétales qui apparaîtraient sur les différents mondes du programme GENESIS et les implanter sur leurs colonies, qui avaient toute déjà été modifiées pour posséder les mêmes périodes de révolution et de rotation que le monde natal des forerunners, cela afin de simplifier la vie des habitants. Grâce à leurs vaisseaux qui appliquèrent des champs de gravité artificielle colossaux, ils parvinrent donc à freiner ou à accélérer les courses des planètes pour calquer leurs périodes temporelles sur celles de leurs colonies, qui étaient elles-mêmes calquées sur celles de leur monde natal, et cela tout en prenant en compte les différences de taille entre les différentes planètes. Ainsi, une journée sur l'un de ces mondes équivalait à un jour sur n'importe quel autre de ces mondes, de même qu'une année dure la même période de temps sur l'ensemble de ces planètes.

5. Modification de l'atmosphère :

De façon à ce que les espèces qui grandiraient sur ces planètes puissent coloniser facilement les autres mondes du programme GENESIS lorsqu'ils parviendraient à maîtriser le voyage sub-spatial, les forerunners utilisèrent leur science pour altérer la composition des atmosphères de ces planètes ou pour apporter une atmosphère sur celles qui n'en possédaient pas ou presque pas. Encore une fois, ils copièrent ces paramètres sur ceux de leur monde natal : 78,08% de diazote, 20,95% de dioxygène, 0,93% d'argon, 0.0018% de krypton, et d'autres gaz à des valeurs plus infimes tels que l'hydrogène, l'ozone et le radon.

6. Construction de temples et d'artéfacts :

Bien que la glorieuse civilisation forerunners se soit bâtie toute seule et soit passée par plusieurs millénaires d'innovations technologiques avec des hauts et des bas, les forerunners eux-mêmes ne souhaitaient pas infliger une évolution aussi lente et dangereuse aux nouvelles civilisations qui apparaîtraient derrière eux, et qu'ils désignaient déjà comme les "peuples émergents". A cette fin, ils construisirent plusieurs installations renfermant des artéfacts de haute technologie sur les différents mondes du programme GENESIS, de façon à ce que, lorsque les peuples émergents seraient suffisamment évolués pour comprendre ces technologies, ils puissent les utiliser pour gagner leur place dans la galaxie. De façon totalement arbitraire, certains mondes reçurent plus d'artéfacts que d'autres, et d'autres n'en reçurent aucun, mais tous les artéfacts dispersés à travers la galaxie étaient totalement uniques en leur genre.

7. Introduction d'espèces vivantes de base :

Afin d'introduire la vie sur les planètes du programme GENESIS, les forerunners utilisèrent leur vaste flotte pour y transporter des espèces végétales et animales afin de créer une biosphère de base capable d'évoluer rapidement dans les conditions climatiques qu'ils avaient créées. Les généticiens forerunners s'appliquèrent pour former des populations cohérentes avec une chaîne alimentaire bien déterminée et équilibrée de manière à assurer la pérennité de ces espèces et forcer leur évolution. Ils avaient bon espoir que sur plusieurs de ces mondes, des espèces animales parviendraient à fonder des civilisations capables de suivre un jour leur trace grâce aux artéfacts dissimulés sur leurs mondes.

I.2.4. Les mondes artificiels

Les mondes artificiels furent la réponse apportée à la population forerunner souhaitant visiter les merveilles du Domaine Extérieur d'Ecumène tout en respectant les lois du Manteau. En effet, afin d'éviter de longs allers et retours entre les planètes du domaine extérieur et celles du domaine intérieur Ecumène, la caste des bâtisseurs proposa la construction de stations spatiales très particulières dans le sens où elles auraient l'apparence de véritables planètes habitables. Ces mondes permettaient d'abriter une importante population forerunner ainsi qu'un très grand nombre de vaisseaux sans impacter sur l'évolution des autres races situées à proximité. Durant le règne des forerunners, plus de 1.400 mondes artificiels furent construits à travers tout le domaine extérieur.



CARACTERISTIQUES :

En apparence, un monde artificiel est pareil à n'importe quel autre planète du programme GENESIS : elle est de taille semblable à celle de Ghibald, la planète d'origine des forerunners, elle se situe à une distance raisonnable de son soleil, et sa surface est recouverte d'océans, de forêts luxuriantes, de montagnes et d'autres régions aux paysages très variés. Mais la ressemblance s'arrête là. Car comme l'indique leur nom, les mondes artificielles n'ont pas été créés par la lente agglomération de matière cosmique, mais par d'immenses machines forerunners conçues spécialement pour bâtir ces immenses installations.

De par leur nature artificielle, ces mondes ne possèdent aucune activité sismique, tectonique ou volcanique, et le climat est entièrement géré par des régulateurs atmosphériques dissimulés sous leur surface. En plusieurs endroits de cette dernière se trouvent des points d'accès ou « portes » : d'énormes disques en adamantium faisant entre un et trois kilomètres de diamètre et découpés en sept portions qui se soulèvent pour ouvrir l'accès et ainsi permettre le passage de vaisseaux entiers vers l'intérieur du monde artificiel. Mais l'abri offert par ces installations est infiniment plus grand que ce que l'on peut imaginer à première vue, car au cœur de ces mondes artificiels se trouve un exemplaire de l'une des technologies les plus remarquables d'Ecumène : une microsphère de Dyson. Encore une fois, le concept de sphère de Dyson est emprunté directement à la culture humaine pour servir de traduction pertinente, car il consiste à construire une mégastructure autour d'une étoile pour en récupérer l'ensemble de son énergie, ce qui correspond à peu près à ce qui est enfermé à l'intérieur des mondes artificiels.

D'un point de vue visuel, une microsphère de Dyson s'apparente grossièrement à une sphère blanc-bleue d'environ sept kilomètres de diamètres et qui peut être traversée de la même manière qu'un portail de transition sub-spatiale. La différence cependant est qu'elle ne même pas réellement au sous-espace lui-même, mais à un environnement piégé quelque part entre le sous-espace et notre réalité. Grâce à cette technologie, l'espace ainsi piégé est infiniment plus grand que ce que l'on peut supposer en observant la microsphère depuis l'extérieur, car en la traversant on s'aperçoit alors que c'est un système solaire complet qu'elle contient. Car le niveau technologique extrêmement avancé des forerunners a permis de manipuler le sous-espace pour y dissimuler des systèmes solaires entiers, auquel on ne peut accéder qu'au travers de portails situés au cœur de ces mondes artificiels. Ces endroits ne se trouvent pas complètement dans le sous-espace, mais plutôt dans une bulle d'espace réel maintenue dans le sous-espace au moyen d'une technologie mise au point par la caste des bâtisseurs pour faire coexister les deux continus. Ces lieux ne sont donc ni vraiment dans l'espace réel ni vraiment dans le sous-espace, mais plutôt quelque part entre ces deux espace-temps.

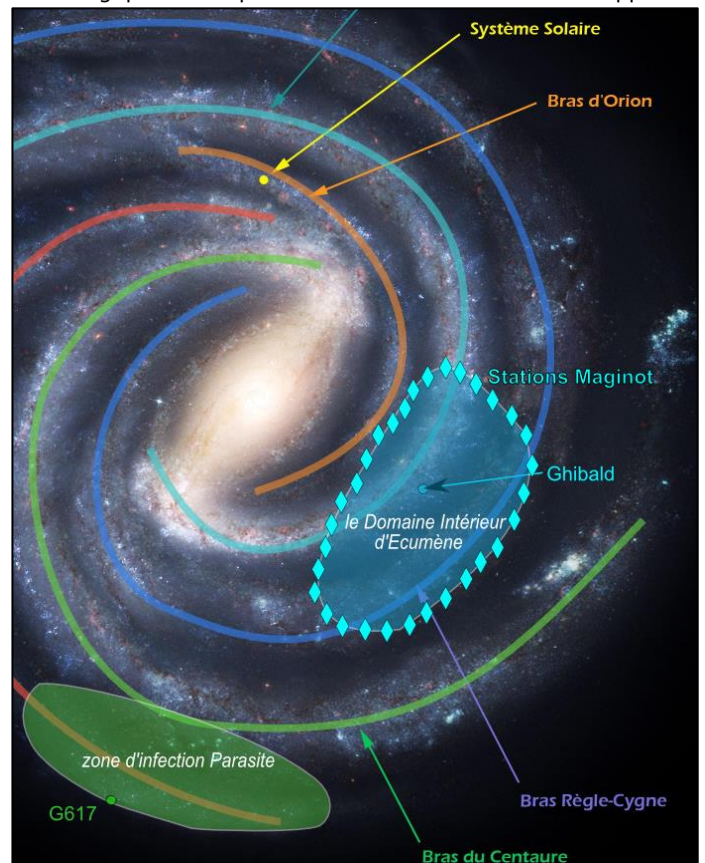
Chaque monde artificiel mène à un système solaire particulier et à aucun autre, ce qui rend chacun d'entre eux unique. Le soleil piégé dans la microsphère est tout aussi artificiel que le reste, étant donné qu'il a été créé par des mécanismes de fusions atomiques en chaîne et d'accumulations d'énergie contrôlées, tandis que son rayonnement est géré par des stations spatiales dédiées spécialement à ce rôle afin d'éviter toute anomalie sur le long terme. Les planètes orbitant autour de ce soleil sont également artificielles et offrent un environnement paradisiaque à ceux qui s'y rendent dans le cadre de vacances ou de travaux d'observations, de très nombreuses villes étant bâties aux endroits les plus accueillants. Si l'on prend suffisamment de recul (c'est à dire au niveau galactique), on peut considérer les mondes artificiels comme étant de gigantesques hôtels de taille planétaires pour les forerunners.

I.3. L'ARRIVÉE DU PARASITE

- **100.314** : le maître bâtisseur **Faber** utilise son autorité pour faire construire un laboratoire de recherche en biologie cellulaire sur la planète déserte G617, à l'extrême limite de la galaxie dans le bras du Sagittaire. Bien que cette planète se situe dans le domaine extérieur d'Ecumène, elle est considérée comme suffisamment isolée pour respecter les lois du Manteau. Officiellement, le but de ce centre est de trouver un moyen d'allonger l'espérance de vie déjà très grande des forerunners, mais en vérité le maître bâtisseur cherche avant tout à satisfaire son propre désir de continuer à vivre et à conserver l'énorme pouvoir qui est le sien alors qu'il n'est encore qu'à la moitié de sa vie.

- **100.311** : la civilisation forerunner atteint le palier d'évolution technologique 0 lorsque la caste des bâtisseurs développe la technologie des portes stellaires. Les premiers prototypes sont testés dans le domaine intérieur d'Ecumène dans le but de permettre des voyages instantanés vers les différents mondes artificiels existants. Le Concile envisage pour la première fois de préparer le peuple forerunner à réaliser le Grand Voyage.

- **100.308** : le laboratoire sur G617 parvient à mettre au point un tissu organique composé de cellules indifférenciées parfaites, capables de s'adapter à tous les besoins d'un individu. Ils le nomment le **FSC (Flood Super Cell)**, de désignation scientifique LF.Xx.3273 bien que cette dénomination fut rapidement oubliée par la suite. Lors des premiers tests sur des animaux clonés, les cobayes s'échappent en faisant preuve d'aptitudes physiques inattendues et contaminent le personnel de l'installation en l'espace de quelques heures sans qu'un message de détresse ne puisse être envoyé. Le personnel parasité utilise les navettes du centre de recherche pour se rendre sur le plus proche monde habité dans cette région du domaine extérieur. Ce monde, que les forerunners identifiaient comme LP-656-38e, abritait une civilisation de trois milliards d'individus ayant tout juste atteint le palier d'évolution technologique 4 (spatial), et fut entièrement infecté en l'espace de quelques semaines seulement avant que les forces militaires d'Ecumène n'arrivent. Mais ces dernières se retrouvent totalement dépassées par le nombre de leurs assaillants et sont obligées de bombarder la planète depuis l'orbite. Le drame semble être terminé. A la suite de ces terribles événements, le maître bâtisseur Faber dissimule la nature des recherches du laboratoire sur G617 au reste d'Ecumène afin de conserver sa place. Les dirigeants forerunners croient alors que l'ennemi qu'ils nomment "*Inferi redivivus*" (mort réincarné), ou plus simplement le **Parasite**, vient d'une autre galaxie : le Grand Nuage de Magellan. Quelques mois plus tard, des rapports font état d'une multitude d'autres mondes infectés.



- **100.307** : en l'espace d'un an, plus de cinquante planètes habitées du domaine extérieur ont été conquises par le Parasite, celui-ci utilisant le savoir des scientifiques forerunners infectés sur G617 pour construire de plus en plus de vaisseaux qui lui permettent de continuer son expansion. Sur plusieurs engagements de l'armée d'Ecumène, les mondes infectés furent bombardés de la même manière que LP-656-38e pour empêcher l'infection de se répandre. La politique pacifiste menée par Ecumène pendant des dizaines de millénaires faisait que les réserves d'armes étaient extrêmement limitées et que les forces militaires ne possédaient presque aucune expérience du combat. Malgré le fait que leur technologie très avancée leur permette de soutenir des attaques particulièrement violentes, ils finissaient presque inévitablement par être submergés devant la marée de créatures parasitées. Afin de protéger les mondes du domaine intérieur contre cette terrible menace, les dirigeants d'Ecumène ordonnent la construction d'une ligne de défense. Le maître bâtisseur Faber propose alors un projet de stations spatiales de défense formant une sphère de protection qui, tel qu'elle est traduite par les terminaux forerunners dans le langage humain, fut nommée la **Sphère de Maginot**. Ce projet est immédiatement accepté.

- **100.305** : la caste des bâtisseurs développe une armée robotique permettant de combattre le Parasite sans risquer de voir des guerriers se retourner contre leurs camarades. Ils nomment ces combattants artificiels les sentinelles, qui deviennent rapidement le système de défense standard de la plupart des installations d'Ecumène. Les mondes artificiels du domaine extérieurs sont entièrement évacués et scellés tandis que la caste des guerriers, dirigée par le Didact **Glorus**, se replie vers le domaine intérieur pour se limiter à la protection de site à très haute valeur stratégique.

- **100.303** : la sphère de Maginot est achevée. Elle est constituée d'un réseau d'installations spatiales placées dans l'espace profond à intervalles réguliers et créant une zone de négation sub-spatiale forçant les vaisseaux en transit à réapparaître dans l'espace réel. Equipées d'armes navales destructrices et protégées par des flottes de guerre à la puissance de feu tout aussi redoutable, ces installations permettent de stopper nette l'avancée du Parasite vers le centre de l'empire forerunner. Un total de 700.000 mondes de l'empire forerunner sont protégés par cette ligne de défense, mais près de huit millions d'autres planètes habitées se situent en-dehors et sont par conséquent autant de proies faciles pour le Parasite dont les forces continuent d'augmenter...

I.3.1. Physiologie du Parasite

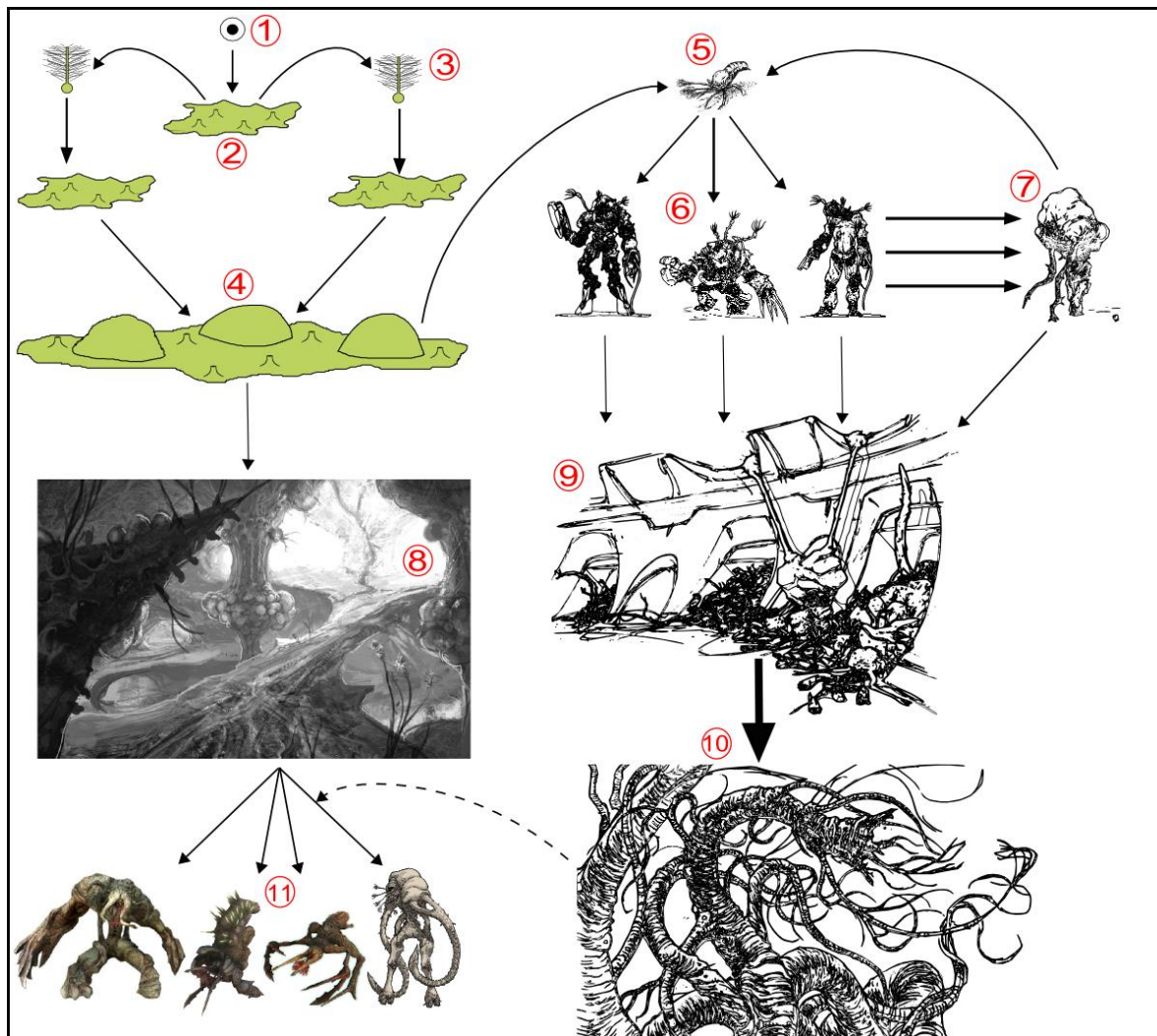
La Super-Cellule du Parasite (et toute les formes qui lui sont associées) est une forme de vie très résistante, capable de survivre dans des environnements extrêmes allant de -75 à +53°C et de vivre même sous l'eau pendant des périodes prolongées. Lorsque la température extérieure est suffisamment élevée, elle peut utiliser cette chaleur comme source d'énergie et ainsi réduire sa consommation en nutriments. La FSC n'est que très légèrement gênée par les variations de gravités ou de pression atmosphérique, ce qui lui permet de s'adapter très rapidement lorsqu'elle arrive sur d'autres planètes aux conditions différentes. Bien qu'elle n'ait pas besoin d'oxygène pour vivre, elle n'est pas capable de survivre au vide spatial à cause de la dépression que celui-ci crée inévitablement, ce qui pourrait représenter sa seule faiblesse.

D'un point de vue organique, la Super-Cellule originelle présente à la fois les caractéristiques d'une cellule neuronale et celles d'une cellule gliale (*note* : les cellules gliales sont les cellules qui entourent les neurones en assurant le rôle de soutien, d'approvisionnement en éléments nutritifs et de protection contre les éléments pathogènes). Mais malgré ces similarités, elle est totalement indifférenciée et pluri-potentielle, c'est-à-dire qu'elle est capable de se transformer en à peu près n'importe quel type de cellule selon les besoins du moment pour remplir un rôle spécifique. Là où la Super-Cellule défie les lois standards de la nature, c'est que même après s'être différenciée en un type de cellule particulier, elle peut toujours revenir à sa forme originelle. Mieux, elle est capable de passer d'une forme à une autre sans repasser par le stade de la cellule indifférenciée. En bref, elle est constamment pluri-potentielle. Cette formidable capacité constitue sa principale force, car cela lui donne la possibilité de s'adapter à toutes les situations et de parer à tous les besoins. Même une masse inerte de tissu parasite peut reformer une méga-colonie capable de prendre le contrôle d'une planète, et une seule spore de Parasite peut détruire des races entières.

La vitesse de division des FSC dépend directement de la quantité de matière organique à sa disposition pour former de nouvelles cellules. N'importe quelle matière organique peut constituer une source de nourriture pour le Parasite, qu'il s'agisse de matière végétale ou animale. De ce point de vue, on peut facilement comparer le comportement reproductif des FSC à celui des bactéries ou, plus justement à celui des champignons étant donné que le Parasite produit des spores pouvant flotter dans les airs pour aller infecter l'environnement. Tous ces points participent à faire du Parasite un ennemi extrêmement dangereux qui ne peut être vaincu que par son éradication complète.

I.3.2. Le cycle de vie du Parasite

Au départ, le Parasite est un organisme unicellulaire que l'on peut assimiler à un « muscle pensant ». Son autre particularité est de rassembler des propriétés venant à la fois des virus, des champignons et des parasites cellulaires. Son cycle de reproduction est extrêmement complexe et passe par plusieurs stades qui sont imbriqués les uns dans les autres comme le montre le schéma ci-dessous :



Pour faciliter la compréhension de ce cycle, nous allons détailler chacune des formes que peut prendre le Parasite au cours des différentes étapes en précisant le numéro d'étape qu'elles occupent sur ce schéma :

La Super-Cellule ou FSC (1) : La première force du Parasite réside dans les propriétés remarquable de ce que la Super-Cellule qui constitue ses organismes. Cette cellule est le résultat des recherches secrètes du maître bâtisseur Faber alors qu'il tentait d'atteindre l'immortalité, et elle a fini par totalement échapper à son contrôle. Cette cellule se comporte comme un virus en se reproduisant par réplication lysogénique : elle infecte d'autres cellules organiques saines (animales ou végétales) et y implantant son code génétique pour les faire muter en Super-Cellules qui vont à leur tour répandre l'infection de manière exponentielle.

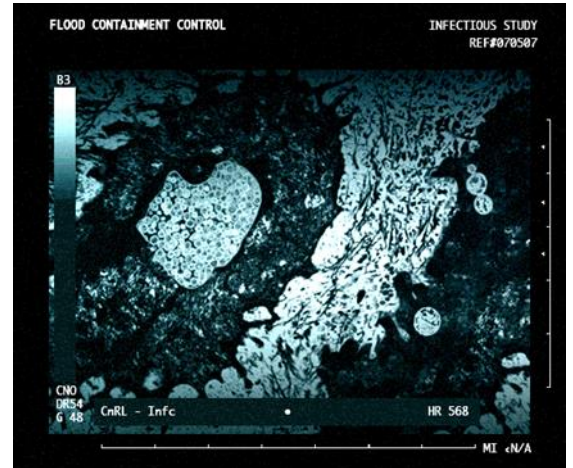
La colonie (2) : Au fur et à mesure que des cellules sont infectées par des SFC, elles s'agglutinent pour former une colonie qui ne cesse de grandir tant qu'elle a de la matière organique à sa disposition. Lorsqu'elle atteint une certaine taille (à partir de 16.806 éléments selon les études les plus poussées), ses cellules deviennent soudain capables de se différencier pour remplir des rôles différents et ainsi former des organes de production de **spores**. Ces organes sont apparents à la surface de la colonie sous la forme de petites cheminées crachant régulièrement des flots de spores qui, selon la taille de la colonie, peuvent être plus ou moins gros. Ces spores vont ensuite contaminer d'autres milieux pour former d'autres colonies qui pourront ensuite se rassembler pour, à terme, devenir une super-colonie puis une véritable ruche.

La spore (3) : La spore Parasite est responsable à elle seule de la quasi-destruction de la galaxie durant la Première Guerre du Parasite, car c'est à ce stade du cycle de reproduction de la FSC que cette dernière a échappé au contrôle des chercheurs qui travaillaient dessus. Cette forme mobile de la FSC est produite par les colonies, les super-colonies et les ruches, et peut se déplacer en flottant dans l'air afin de répondre l'infection sur des milieux encore sains. Semblable au niveau de la forme à une graine de pissenlit, elle est le point de départ véritable de toute contamination à grande échelle, une seule spore pouvant condamner une planète entière. Si un être vivant vient à respirer ou à avaler une spore Parasite, son organisme sera contaminé de l'intérieur et il finira par mourir de disfonctionnements multiples de ses organes au fur et à mesure que les cellules de ces derniers mutent en FSC et ne remplissent plus leur rôle. Médicalement, cela ressemble à un cancer se répandant à la vitesse d'une infection virale, et un individu de taille humaine meure généralement dans les 24 heures suivant la première contamination. Il ne se transformera néanmoins pas en forme de combat, car il est simplement contaminé et non parasité par une forme d'infection. A la place, il sera simplement décomposé et formera au final une nouvelle colonie Parasite qui pourra, à son tour, fabriquer d'autres spores.

La super-colonie (4) : Lorsqu'une colonie atteint une masse totale d'environ 700 kilogrammes, elle devient capable de former ce que l'on appelle des **poches de gestation**. Il s'agit de grosses protubérances sphériques visibles à la surface de la colonie et à l'intérieur desquelles sont créées les premières entités pensantes du Parasite : les **formes d'infection**. A partir du moment où une colonie peut former de telles organes de reproduction, elle est considérée comme une super-colonie.

La forme d'infection (5) : Tandis que la spore est le point de départ du cycle de vie des colonies, la forme d'infection est le point de départ d'un autre cycle se déroulant en parallèle et qui constitue la partie intelligente, combattive et extrêmement agressive du Parasite. Bien qu'elle se comporte à première vue comme un organisme parasitaire, la forme d'infection n'a pas forcément besoin d'hôte pour survivre car elle peut prélever directement ses nutriments essentiels sur la biomasse environnante ou sur les colonies Parasites déjà existantes. Son intelligence est relativement limitée, mue uniquement par le besoin de s'attacher à un corps vivant qui doit cependant remplir certaines conditions, la première étant d'avoir un système nerveux spinal et donc une colonne vertébrale. La forme d'infection est également très fragile et d'apparence inoffensive, mais en plus de pouvoir faire des bonds prodigieux considérant sa petite taille, elle est dotée de tentacules se finissant par des fibrilles très tranchantes qui vont transpercer la peau de sa proie au niveau de sa nuque. Là, ces fibrilles vont se fixer sur le système nerveux spinal, ce qui lui permet de prendre le contrôle de l'individu et le faire muter en forme de combat.

La forme de combat (6) : D'une manière générale, la forme de combat est un être vivant qui a été parasité par une forme d'infection mais, d'un point de vue purement technique, ce terme ne concerne que l'individu parasité et non pas la forme d'infection qui le contrôle. Lorsque ses cellules sont progressivement mutées en FSC, son corps se transforme pour devenir une véritable arme, principalement par l'ajout de longs tentacules et de grilles énormes. De ce fait, l'apparence d'une forme de combat varie énormément en fonction de l'espèce à laquelle appartient l'hôte, mais deux individus de la même espèce pourront toutefois muter de façons totalement différentes. Il peut arriver que, durant les premières heures de la possession parasitaire, l'hôte soit encore conscient de son état et des actions que la forme d'infection l'oblige à accomplir, mais très rapidement le parasite va détruire ses souvenirs et ses connaissances pour ne plus laisser de son être qu'une coquille vide lobotomisée. Les connaissances utiles pour le Parasite, telles que le maniement des armes, la conduite de véhicule ou la réparation de moteurs sub-espaces, sont souvent conservées chez la forme de combat pour user de ce savoir dans l'intérêt de la colonie, que ce soit pour la défendre contre toute menace extérieure ou pour construire des vaisseaux qui lui permettront d'infecter d'autres mondes.



La forme porteuse (7) : La forme porteuse est une mutation de la forme de combat qui va progressivement grossir pour devenir une poche de gestation mobile à l'intérieur de laquelle vont grandir près d'une dizaine de formes d'infection. Les facteurs qui déclenchent cette mutation sont très nombreux et encore mal connus, allant de l'état physique de la forme de combat au taux de spore Parasite se trouvant dans l'atmosphère. Le temps qui s'écoule entre les premières mutations observables et la production de formes d'infection varie entre quinze et vingt-deux heures. Lorsque ces formes d'infection sont viables, elles contrôlent la forme porteuse et la dirige là où elles pensent pouvoir trouver de nouveaux hôtes, qu'elles approchent le plus près possible avant de déclencher un processus chimique qui fait éclater la forme porteuse. En éclatant, elle libère non seulement les formes d'infection mais également un large nuage de spores Parasites pour répandre la contamination et perturber les futurs hôtes se trouvant à proximité.

La ruche (8) : Quand une super-colonie atteint une certaine taille, elle devient capable de créer divers organes dont le but est de modifier les conditions de température de son environnement, ainsi que de favoriser l'assimilation de la biomasse. Dès que ces organes apparaissent, cet environnement est qualifié de Ruche Parasite et devient un lieu quasi impossible à purger par des moyens conventionnels. Seul l'emploi d'armes navales de grande puissance telles que les rayons vitrificateurs et les armes à antimatières permet d'espérer l'éradication de la colonie, aussi n'était-t-il pas rare que des planètes entières soient vitrifiées dès que la présence d'une Ruche Parasite était confirmée à leur surface. Ces ruches formes des modèles beaucoup plus grands des cheminées à spores déjà développées par les colonies plus petites, avec une production suffisante pour saturer l'air ambiant de matière Parasite suffocante. La température et le niveau d'humidité augmente alors rapidement jusqu'à atteindre environ 34°C, afin que les différentes formes du Parasite utilisent cette chaleur comme source d'énergie directe, ce qui a pour effet de réduire drastiquement leur consommation de biomasse.

Le proto-Fossoyeur (9) : Lorsque le Parasite a accumulé suffisamment de biomasse et que plusieurs hôtes ont été mutés en formes de combat, ces dernières vont chercher à capturer des individus à fort potentiel intellectuel non pas pour qu'ils soient parasités par des formes d'infection, mais pour les faire fusionner avec la ruche. Les êtres qui sont ainsi capturés vivants par le Parasite sont amenés jusqu'à la ruche qui aura formé un organe spécifique pour les absorber. Cette absorption est purement mentale et consiste à puiser l'ensemble des connaissances et des souvenirs de ceux qui sont offerts à la ruche. Peu à peu, une entité émerge de tout ce savoir pour former ce que l'on nomme le Proto-Fossoyeur, car il n'est qu'une étape intermédiaire vers la véritable entité pensante du Parasite. Le Proto-Fossoyeur présente déjà des capacités mentales dépassant celle de la plupart des êtres vivants ainsi que des aptitudes télépathiques limitées qui lui permettent de mieux contrôler les formes du Parasite se trouvant autour de sa ruche. Si sa croissance n'est pas stoppée, il finira par devenir un véritable Fossoyeur.



Le Fossoyeur (10) : Un Fossoyeur est l'aboutissement ultime de l'évolution du Parasite. La masse de connaissances et de capacités intellectuelle qu'il a amassée est si immense qu'il est capable de commander simultanément à des millions de formes de combat sans la moindre difficulté, cela par l'emploi d'une capacité télépathique infiniment plus puissante que celui dont disposent les forerunners. Le premier et le plus puissant Fossoyeur à être apparu se trouvait sur le monde de G617, et avait été formé par l'assimilation de centaines de chercheurs forerunners extrêmement doués. Tous les autres Fossoyeurs qui furent formés par la suite étaient enchaînés à sa volonté, servant de relais pour lui permettre de donner ses ordres à toute la horde du Parasite aux quatre coins de la galaxie. Un Fossoyeur peut utiliser ses connaissances pour ordonner à des formes de combat d'assumer d'autres rôles plus complexes

comme par exemple la navigation ou la réparation d'un vaisseau spatial. La présence d'un Fossoyeur permet également à une ruche sous son contrôle de modifier certaines de ses poches de gestation pour qu'elles grandissent et servent à créer ce que nous appelons ici des **formes pures**.

Les formes pures (11) : Les formes pures n'apparaissent que lorsqu'un Fossoyeur a pris le contrôle d'une ruche, aussi n'était-il pas rare que les forerunners vitrifient entièrement une planète dès que la présence de formes pures à la surface était confirmée. Ces formes sont composées uniquement de Super-Cellules Parasite et sont donc capables d'adapter leur morphologie pour remplir à peu près n'importe quel rôle, allant de l'éclaireur rapide et agile au monstrueux colosse capable percer un blindage de char d'un seul coup de griffe. Ces formes ne peuvent pas vivre sans la proximité d'un Fossoyeur car elles ne sont que des corps sans esprit qu'il contrôle à distance pour continuer à consommer toute vie, c'est pourquoi on les rencontre rarement durant les premières phases d'une invasion du Parasite sur une planète. Leur apparition sur un champ de bataille est signe de grand danger, car ils représentent la volonté implacable du Fossoyeur bien mieux que les formes de combat lobotomisées.

I.3.3. Les sentinelles

Développées par les forerunners au cours de la Première guerre contre le Parasite, les sentinelles sont des entités robotiques dont l'apparence varie énormément selon la fonction qu'elles remplissent. Leurs enveloppes mécanisées sont toutes animées non pas par une quelconque intelligence artificielle mais par de simples protocoles d'action très basiques afin de grandement accélérer leur production en masse dans des usines automatisées chargées de les fabriquer. De ce fait, à moins d'être contrôlées par une IA se trouvant par hasard à proximité, elles présentent en règle générale un comportement quasi instinctif et donc facilement prévisible, ce qui constitue à la fois leur principale faiblesse et leur principale force.

Il existe un très grand nombre de modèles différents parmi les sentinelles avec, pour chacun d'entre eux, des caractéristiques et donc des fonctions très variées de manière à assurer l'entretien et la défense des vestiges du domaine d'Ecumène. Nous allons vous présenter ci-dessous les modèles qui furent développés par la caste des bâtisseurs dès les premières années du conflit contre le Parasite, mais sachez que d'autres modèles apparaîtront plus tard et seront décrits dans d'autres chapitres situés plus loin dans ce livre.

SENTINELLE D'ENTRETIEN MODÈLE « CONSTRUCTOR »

FONCTION : Il s'agit là du modèle le plus largement répandu en situation normale, c'est-à-dire lorsqu'aucune menace n'a été détectée. Son rôle est de patrouiller sur une zone qui lui a été préalablement affectée durant la dernière phase de son assemblage et d'y détecter toute anomalie potentielle pour ensuite y remédier. Dans certaines situations d'urgence où de larges effectifs sont nécessaires pour accomplir une tâche, les sentinelles d'entretien des zones voisines peuvent être mises à contribution sur les ordres du moniteur ou de toute autre hiérarchie informatique à laquelle elles sont soumises.

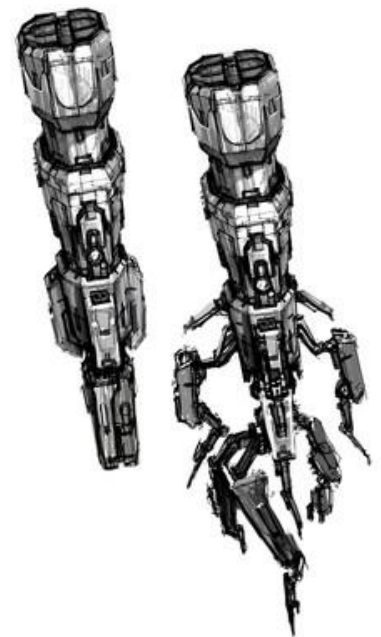


APPARANCE : Possédant à la fois une taille et une forme similaire au pistolet à plasma type 25 de l'Alliance covenant, la sentinelle de type Constructor possède une apparence relativement inoffensive, mais c'est justement cette petite taille qui lui permet de circuler à peu près n'importe où au sein des installations d'Ecumène pour en assurer la maintenance et les réparations.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : la sentinelle d'entretien est la seule à ne pas être armée au sens propre du terme car, même si son rayon de restructuration moléculaire peut être employé comme arme improvisée pour se défendre contre une éventuelle menace en tant que réaction rapide, ses capacités offensives sont relativement faibles en comparaison avec les autres modèles de sentinelles. Ce rayon lui sert essentiellement à manipuler la matière au niveau moléculaire, que ce soit pour construire, détruire, déplacer ou modifier un objet quel que soit la matière qui le compose. Un nombre suffisant de sentinelles d'entretien peut construire absolument n'importe quelle structure terrestre ou spatiale, du moment qu'elles disposent des matières premières nécessaires.

SENTINELLE DE MINAGE STRATOSPHÉRIQUE MODÈLE « RETRIEVER »

FONCTION : Aussi appelée plus simplement strato-sentinelle, ce modèle a été conçu pour creuser des lunes et des planètes entières afin d'en extraire les matières rocheuses indispensables à la construction ou l'entretien des installations forerunners auxquelles elles sont rattachées. Opérant souvent par escadrons de sept à quatorze unités, les strato-sentinelles peuvent assimiler jusqu'à la dernière molécule d'une planète et peuvent également à démanteler les épaves de vaisseau à la suite d'une bataille. En cas d'absolue nécessité, elles peuvent éventuellement utiliser leurs capacités à des fins offensives ou défensives en suivant des protocoles assez limités mais d'une redoutable efficacité. Néanmoins leur fonction ne se limite pas à la récupération de la matière mais aussi à la terraformation de mondes entiers dans le but de les rendre vivable avant que les scientifiques d'Ecumène ne viennent y implanter diverses espèces animales et végétales à la surface.



APPARENCE : Une strato-sentinelle possède une forme de long cylindre allongée d'environ vingt mètres de long pour cinq mètres de diamètre dont la partie avant peut se déployer en une multitude de bras mécaniques équipés de rayon de restructuration moléculaire ainsi que de divers appareils de mesure. Elle ne présente pas réellement de tête à proprement parlé, mais on distingue toutefois très facilement l'avant de l'arrière une fois qu'elle est déployée. Sa taille imposante est à l'image de son rôle et il n'est donc pas rare que des sentinelles de modèle Constructor soient assignées spécifiquement à l'entretien d'une strato-sentinelle lorsque celle-ci opère dans un environnement agressif tel qu'une atmosphère d'orages ou un océan d'acide.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : les strato-sentinelles sont équipées d'un modèle gigantesque de rayon de restructuration moléculaire dont la puissance est suffisante pour arracher à une planète plusieurs tonnes de roche par seconde avant d'en dissocier tous les éléments pour ensuite synthétiser des blocs de matière brute selon les besoins immédiats. La taille de ce rayon lui donne également la capacité de modifier directement l'atmosphère d'un monde pour le rendre respirable et protecteur contre les rayonnements stellaires hostiles.

SENTINELLE DE DÉFENSE MINEURE MODÈLE **« PROTECTOR »**

FONCTION : Il s'agit là du modèle standard de sentinelle de patrouille présent sur les diverses installations d'Écumène car il est extrêmement fiable et peu exigeant en terme de ressources matérielles pour être construit. A l'instar des sentinelles d'entretien, les Protectors sont assignées à la surveillance d'une zone bien délimitée mais peuvent être réquisitionnées en urgence pour la défense d'une zone voisine lorsqu'une réaction rapide est jugée nécessaire. Les différents périmètres de surveillances établis pour les Protectors se chevauchent toujours sur au moins une centaine de mètres afin de ne laisser aucune zone sans surveillance ainsi que pour faciliter la communication entre les différentes équipes lors d'une défense combinée. Ces modèles de sentinelles sont parfois également affectées à la protection d'une strato-sentinelle ou de toute autre entité ou installation forerunner mobile pour en assurer sa défense quel que soit l'endroit où elle se rend, la survie de la sentinelle Protector étant bien entendu sa dernière priorité.



APPARENCE : Faisant environ 2,5 mètres de long sur 1,6 mètre de large et autant de haut, la sentinelle Agressor est relativement fragile comparée aux modèles de combat mais présente l'avantage de pouvoir circuler assez facilement dans la plupart des environnements sans grande difficulté. Sa coque métallique grise argentée peut encaisser une quantité non négligeable de coups ou de tirs d'armes légères, mais elle se révèle totalement inefficace dès qu'il s'agit d'armes lourdes et sa nature métallique la rend particulièrement vulnérable au plasma et autres tirs de nature énergétique. Elle ne possède pas de pattes mécaniques et se déplace donc uniquement par modules anti-gravité pour pouvoir évoluer aussi bien dans les airs que dans l'espace, cela afin de patrouiller plus efficacement dans les milieux ouverts en surveillant son périmètre à plusieurs centaines de mètres d'altitude.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : La sentinelle Protector est équipée comme unique armement d'un rayon laser d'intensité moyenne de couleur rouge-orange. Cette arme est particulièrement efficace contre les cibles organiques et les boucliers énergétiques, ce qui est adapté pour faire face aux menaces de faible niveau et en particulier les brèches de confinement mineures du Parasite. Lorsque cet armement est jugé insuffisant pour faire face aux menaces détectées dans le périmètre d'un Protector, les usines de sentinelles se mettent alors à produire des modèles plus coûteux en termes de ressources mais disposant d'armement bien mieux adaptés.

SENTINELLE DE DÉFENSE MAJEURE MODÈLE «AGRESSOR »

FONCTION : contrairement aux modèles précédents, la sentinelle modèle Agressor n'est jamais affectée à une zone précise et peut donc agir sur tout le territoire de l'installation dont elle dépend. En règle générale, et tout particulièrement sur les Halos, un ou plusieurs contingents d'Agressor sont gardés en mode veille dans des entrepôts spécialement adaptés pour disposer d'une force d'intervention rapide relativement puissante en cas de besoin. Mieux armées que leurs petites sœurs Protectors mais aussi mieux protégées, ces sentinelles constituent des unités de défense très agressives et impitoyables que l'on pourrait aisément comparer au système immunitaire d'un corps vivant.

APPARENCE : De taille similaire au Protector, l'Agressor s'en distingue néanmoins très facilement grâce à une coque dorée qui est la seule différence visible entre ces deux modèles tant qu'ils ne sont pas en situation de combat. Cette coque n'est nullement plus résistante que celle du Protector et ne présente qu'un intérêt purement hiérarchique pour permettre aux membres d'Écumène de différencier les deux catégories de sentinelles de défense pour en anticiper les réactions.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Il y a deux différences majeures d'armement entre les sentinelles de défense mineures et majeures qui font que le second modèle est sensiblement plus coûteux à produire. Tout d'abord, le rayon laser offensif est de plus haute intensité et nécessite donc une alimentation plus importante ainsi que des matériaux résistants à des températures bien plus élevées. De couleur bleu-blanc, il peut traverser aisément les armures légères et découper des obstacles faiblement blindés, voir même perforer la carapace d'un char ou la coque d'un petit vaisseau pour atteindre ses systèmes les plus vitaux. La seconde différence est qu'il s'agit d'un des rares modèles de sentinelles à disposer d'un bouclier énergétique complet, c'est-à-dire qui l'entoure entièrement pour encaisser les attaques quelles qu'en puisse être l'origine. Bien que de puissance modeste, ce bouclier est néanmoins plus résistant que la moyenne des modèles de l'Alliance covenante et se rapproche plus de ceux des combattants spartans de l'UNSC, ce qui fait des sentinelles Agressor des adversaires non seulement bien armés mais particulièrement résistants lors d'un combat.

SENTINELLE DE COMBAT MODÈLE « EXECUTOR »

FONCTION : Clairement conçues pour les larges batailles et les engagements militaires de grande taille, les sentinelles Executor sont des adversaires redoutables qui ont pour simple mission d'anéantir purement et simplement toute présence ennemie dans le périmètre de l'installation dont ils dépendent. Premier modèle de combat développé par Ecumène au début de la guerre contre le Parasite, l'Executor était initialement destiné uniquement aux combats dans l'espace en avançant suivant une formation défensive avant de broyer les petits appareils et les coques des plus gros vaisseaux avec leurs puissantes pinces. Mais la situation dramatique des engagements au sol ont conduit les forerunners à déployer ce modèle de sentinelle à la surface de plusieurs planètes où il se révéla particulièrement efficace contre les larges groupes et les véhicules ennemis. Depuis, chaque installation dispose des schémas d'assemblage du modèle Executor afin d'y faire appel lorsque le niveau de menace atteint une certaine valeur.



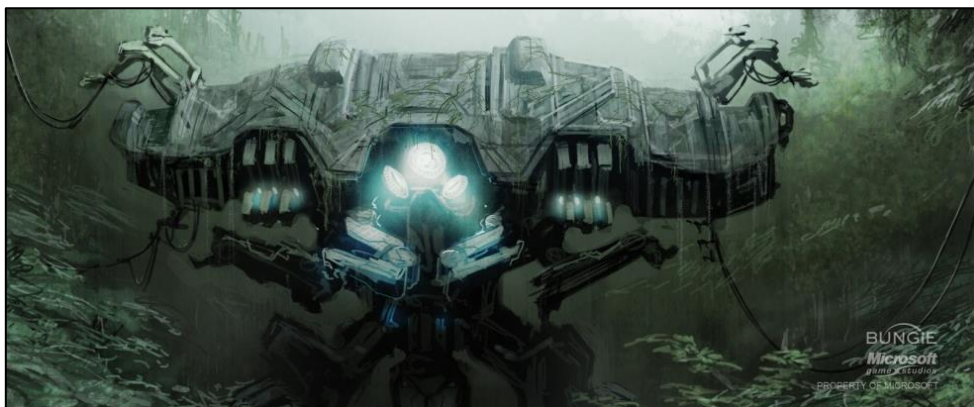
APPARENCE : Assez massifs, l'Executor s'apparente à un scarabée géant aux pattes retombant vers le sol, car ces pattes ne lui servent pas à marcher mais à broyer tout objet suffisamment gros qui se trouve à sa portée. Ses deux écrans énergétiques de front et ses "yeux" particulièrement lumineux renforcent son côté agressif. Étrangement, c'est le premier modèle de combat qui puisse être morphologiquement comparé avec des espèces organiques connues, ce qui a tendance à donner l'impression qu'il est plus intelligent ou plus rusé que les modèles inférieurs alors qu'il dispose des mêmes capacités de calcul et d'adaptabilité sur le terrain. En réalité c'est la grande diversité de son armement et la taille de ses bras mécaniques qui lui donnent nettement plus de possibilités d'action qu'il emploie en fonction de la situation pour palier à chaque menace qui se présente à lui, ce qui donne au final l'impression d'une plus grande intelligence de combat. Il n'en reste pas moins qu'un Executor est un adversaire redoutable qui peut faire face à un grand nombre d'ennemis et, s'il est correctement escorté par des modèles Protector ou Agressor, il peut mener des offensives aussi efficaces que violentes.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Bien que pouvant facilement l'équiper d'un bouclier énergétique complet, les scientifiques militaire d'Ecumène ont décidé de privilégier la défense frontale en installant deux écrans énergétiques l'un à côté de l'autre pour protéger l'avant de l'Executor pour augmenter sa résistance contre l'armement naval des vaisseaux capturés par le Parasite. Il est donc nécessaire de rassembler une puissance de feu colossale pour espérer affaiblir ces écrans de protection si l'on ne peut pas le contourner pour attaquer sous d'autres angles, ce qui explique pourquoi lors des grandes batailles les Executor se rassemblent en vastes nombres pour avancer en formation serrée vers l'ennemi. Dans ce genre de situation, ce modèle de sentinelle arrive presque toujours à atteindre sa cible. En dehors de cela, l'Executor est équipé de deux mitrailleuses à rayon sur sa face avant et d'un module lance-torpille à plasma sur son dos qui peut atteindre des cibles à 360 degrés.

SENTINELLE DE COMBAT MODELE « GARDIAN »

FONCTION : A l'origine une simple plate-forme mobile de terraformation, ce modèle a été lourdement transformé pour devenir le modèle de sentinelle de combat le plus imposant qui ait jamais été conçu par les scientifiques militaires d'Ecumène, ces derniers souhaitant doter leurs armées robotiques d'éléments capables de se défendre seuls contre une quantité phénoménale d'ennemis. On peut comparer les sentinelles Guardian aux cuirassés des flottes de combat, dont le rôle principal est d'être à la fois les plus résistants et les mieux armés de tous. Sur ces deux points là, le Guardian est sans aucun doute le summum de l'armement robotique forerunner et rempli donc parfaitement ce rôle. Conçues principalement pour le combat spatial aux côtés de bâtiments de guerre, ces sentinelles de combat lourdes constituaient généralement le fer de lance de toute opération offensive. Aujourd'hui on retrouve très peu de ces modèles depuis la fin de la guerre contre le Parasite, mais quelques exemplaires sont encore conservés en état de veille sur certaines installations et mondes forerunner de grande importance, attendant d'être réveillés pour anéantir toute menace qui se présentera à eux.

APPARENCE : Le modèle Guardian est le plus grand qui existe à ce jour et peut aisément être pris pour un vaisseau forerunner léger par un observateur étranger, mais sa nature de sentinelle automatisée ressort généralement assez vite dès qu'il commence à se déplacer car ses mouvements assez vifs seraient particulièrement désagréable pour tout équipage qui se trouverait à l'intérieur. Il s'agit du modèle le plus lourdement blindé mais il est tout de même capable de se déplacer très rapidement malgré son poids et sa taille, parfois en pulvérisant les obstacles qui se trouvent sur sa route la plus directe.



ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Les yeux du modèle Guardian abritent un rayon désintégrateur de très haute puissance et qui constitue son armement principal en situation de combat, que ce soit pour abattre ses proies ou se frayer un chemin à travers presque n'importe quel obstacle. Son dos et son ventre abritent chacun deux batteries de lance-torpilles à plasma similaires à ceux embarqués sur les modèles Executors de façon à couvrir absolument tous les angles d'attaque potentiels et ainsi s'assurer une défense en apparence parfaite. Il est protégé par un puissant bouclier énergétique équivalent à ceux installés sur les vaisseaux forerunners pour lui permettre de se jeter au cœur même des combats pour y causer le maximum de dégâts mais aussi pour attirer le feu ennemi et ainsi permettre aux sentinelles de modèles inférieurs d'opérer plus librement sur les flancs et l'arrière de la formation.

I.3.4. La sphère de Maginot

La Sphère de Maginot est un système de défense inventé par Faber et mis en place par le maître bâtisseur dès les premières années de la guerre contre le Parasite afin de protéger les mondes du domaine intérieur d'Ecumène. Ce système consiste en une sphère d'installations spatiales placées dans l'espace profond à intervalles réguliers et dont la fonction première est de créer une zone de négation sub-spatiale. La désignation de Sphère de Maginot ne correspond pas au nom véritable donnée à cette technologie par Faber, mais plutôt au plus proche concept existant dans la culture humaine, cela afin d'en faciliter la représentation pour ceux qui viendraient consulter des informations à leur sujet. Par extension, les stations spatiales formant la Sphère de Maginot sont désignées sous le terme station Maginot dans le langage humain.

Une station Maginot est formée avant tout autour d'un générateur de champ anti-sous-espace qui sépare entièrement l'espace réel et le sous-espace dans un rayon de 1.500 milliards de kilomètres. Afin de se protéger de toute attaque même massive du Parasite, ce type de station est également équipé de plusieurs armes navales extrêmement puissantes ainsi que de très nombreux systèmes de défense plus légers pour repousser toute tentative d'abordage. Durant la période de la guerre contre le Parasite, ces stations étaient rarement laissées seules, chacune d'entre elles étant placée généralement sous la protection d'un nombre variable de vaisseaux de guerre forerunners. Il y eut en tout 16.087 stations Maginot construites progressivement tout au long de la Guerre du Parasite, et 247 d'entre elles furent détruites durant ce même conflit au cours de divers engagements navals. Malgré la grande portée d'action de leur champ de négation sub-spatial, ces stations étaient trop peu nombreuses pour former réellement une sphère de négation tout autour de l'empire d'Ecumène. C'est pourquoi elles furent conçues de manière à pouvoir se déplacer dans le sous-espace pour intervenir là où on aurait besoin d'elles afin de stopper les flottes du Parasite en approche, désactivant temporairement leur champ de négation le temps de leur transit vers un point d'interception.

APPARENCE :

Une station Maginot se présente sous la forme de deux pyramides à base carrée formant un losange de 15,8 kilomètres de haut et de 7,2 kilomètres de côté, avec un espace de 500 mètres entre les deux pyramides qui sont rejointes par de multiples ponts de liaison et des ascenseurs gravitationnel. L'espace médian sert principalement pour l'amarrage des vaisseaux forerunners, ce qui fait que les stations Maginot servaient également comme base navale d'attache pour l'armée d'Ecumène. La coque est faite de trois mètres d'adamantium de manière à pouvoir résister à une puissance de feu considérable.

Les armes navales qui équipent une station Maginot sont principalement des canons à antimatière, qui faisaient partie des armes les plus destructrices de l'arsenal forerunner. Elles sont situées vers le milieu de l'installation sur chacune des faces des deux pyramides, à raison de trois canons par face, ce qui donne à la station la possibilité de tirer dans n'importe quel direction ou de présenter une autre face à l'ennemi si l'une d'entre elles vient à être endommagée. Dans la plupart des affrontements standards contre le Parasite, les stations Maginot tournaient sur elle-même selon un axe vertical non seulement pour répartir le feu ennemi sur ses différentes surfaces, mais aussi pour faire feu de tous ses canons. En effet, les canons à antimatières sont particulièrement longs à recharger, aussi les solutions de tir étaient systématiquement programmées de façon à gérer au mieux ces temps de rechargement. Dans l'éventualité où de petits appareils rapides parviendraient à s'approcher suffisamment près, de très nombreuses batteries d'armes à rayon de classe 5 et de lance-torpilles à plasma sont situés à différents niveaux de la station pour intercepter ce genre de menace et ainsi éviter tout abordage ou bombardement de proximité.

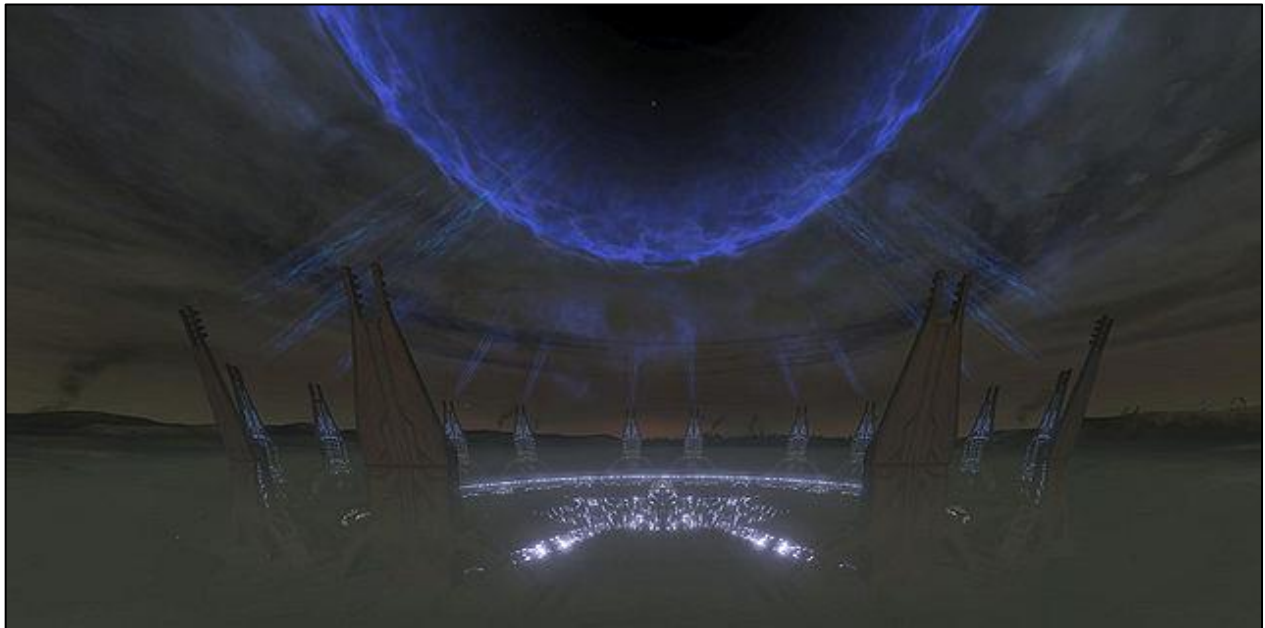
L'intérieur de la station est aménagé pour abriter jusqu'à 15.000 personnes en cas de besoin, mais une cinquantaine suffit à faire fonctionner l'installation grâce à tous les systèmes automatisés ou sous contrôle d'IA, ainsi que grâce aux nombreuses sentinelles mécaniques chargées de son entretien et de sa défense contre d'éventuels abordages. Les quartiers de vie et les serres de culture permettent à la population de la station de vivre en parfaite autarcie pendant des siècles, ce qui fait que la plupart de ces stations furent de véritables foyers pour d'innombrables membres de la flotte d'Ecumène.

I.3.5. Les portes stellaires

La technologie des portes stellaires est celle qui permet aux forerunners de sauver la galaxie face au Parasite, puis d'accomplir le Grand Voyage afin que le Cycle de Réclamation puisse continuer. Son fonctionnement est extrêmement complexe, car faisant appel à des amplificateurs sub-spatiaux combinés à des champs de séparation semblables à ceux qui sont utilisés à l'intérieur des microsphères de Dyson des mondes artificiels. A première vue, cette technologie est similaire aux moteurs sub-spatiaux dans la mesure où elle sert à ouvrir un trou de vers (aussi appelé **portail**) dans l'espace réel afin de créer un pont entre les deux continuums espace-temps connus, cependant son intérêt va bien au-delà de ça.

APPARENCE : Le dispositif de porte stellaire se présente généralement sous la forme d'une grande structure semi-sphérique de 25 kilomètres de diamètre, pouvant se trouver soit sur une installation spatiale soit à la surface d'une planète, la partie plane constituant le devant ou le dessus de cette structure car il s'agit de l'ouverture vers le dispositif interne de la porte. L'image ci-contre montre un portail construit à la surface d'une planète vu du dessus, le gros de son mécanisme étant enfouie dans le sol. A l'intérieur de la demi-sphère se trouve généralement un assez grand nombre de sentinelles d'entretien pour veiller au bon fonctionnement de la technologie, et même après le départ des forerunners voilà maintenant près de cent mille ans, ces installations sont toujours en parfait état de marche.

FONCTIONNEMENT : Lorsque la porte est activé, le disque supérieur s'ouvre à la manière d'un diaphragme tandis que 14 tours situées aux extrémités se soulèvent (voir l'image ci-dessous). Chacune de ces tours renferme un puissant dispositif d'amplification sub-spatial servant à créer puis maintenir le portail pour une durée de plusieurs heures. Le portail créé par une porte stellaire possède l'apparence d'un grand trou dans le ciel bordé d'énergie bleutée. Les portes se trouvant à la surface d'une planète génèrent un portail assez grand pour pouvoir faire passer plusieurs dizaines de vaisseau simultanément, tandis que ceux dans l'espace peuvent faire transiter des planètes entières ou des installations spatiales de taille similaire.



Tout objet venant à traverser un portail stellaire est aussitôt catapulté à travers le sous-espace à une vitesse pouvant aller de plusieurs dizaines à plusieurs milliers d'années-lumière par minute en fonction de sa taille. Il ne peut à aucun moment modifier sa trajectoire et sort toujours aux coordonnées qui ont été définie lors de l'activation du portail. Pour modifier ces coordonnées de sorties, il faut refermer la porte et modifier de nombreux paramètres avant de pouvoir relancer l'activation du dispositif. En dehors de la vitesse de transit ainsi obtenu, les portails présentent également l'immense avantage de pouvoir envoyer à travers le sous-espace des objets ne disposant pas forcément de moteurs sub-spatiaux. De plus, la distance pouvant être parcourue au moyen d'un portail stellaire était virtuellement illimité, ce qui permettait théoriquement aux forerunners d'atteindre d'autres galaxies et de réaliser ainsi le Grand Voyage.

I.4. LA GUERRE DU PARASITE

- **100.277** : après plusieurs années passées sur la défensive pour augmenter les effectifs de la caste des guerriers, le Didact Glorus estime que ses forces sont suffisantes pour lancer des assauts contre les flottes du Parasite afin de limiter ses mouvements et limiter son expansion. En utilisant des vaisseaux civils pilotés à distance pour servir d'appât, les flottes d'Ecumène remportent leurs premières victoires contre leur ennemi mais celui-ci continue toujours de grandir à chaque planète qu'il conquiert. L'objectif principal de Glorus est cependant d'arriver à rejoindre la région galactique du Bras d'Orion pour protéger le monde de Tyrène et les humains qui y vivent. D'autres expéditions militaires moins importantes sont envoyées fortifier d'autres régions de la Voie Lactée pour perturber les mouvements du Parasite et protéger les plus gros centres de vie du domaine extérieur, utilisant les mondes artificiels comme bases navales pour leurs vaisseaux.

- **100.272** : la flotte militaire de Glorus atteint la région de Tyrène et débute la construction de nombreuses fortifications mais aussi de centres de recherche automatisés. Ces centres de recherche explorent différentes pistes d'armements pouvant être utilisés contre le Parasite, et des échantillons de ce dernier sont placés en quarantaine dans ces différents laboratoires afin de pouvoir tester l'efficacité des prototypes développés. Les premiers résultats ne sont que peu encourageants et confirment de plus en plus la « perfection » biologique du Parasite.

-**100.217** : les forces de Glorus obtiennent une victoire majeure contre les forces du Parasite qui cesse brutalement son expansion pour concentrer ses vaisseaux restants autour des premières centaines de mondes qu'il a infecté dans la région du bras du Sagittaire près de G617. L'armada forerunner subit plusieurs défaites lors de ses attaques contre ces mondes et alors établit un blocus autour de la zone d'infection en attendant de construire suffisamment de vaisseaux pour une offensive majeure qui devrait mettre fin à la guerre. Dans le même temps, des vaisseaux d'explorations sont envoyées à travers la galaxie pour s'assurer qu'aucune planète en-dehors de la zone de quarantaine n'est infectée.

-**100.215** : le blocus forerunner subit une série de violentes attaques lancées par d'immenses flottes Parasites provenant d'en-dehors de la zone de quarantaine et qui détruisent près de la moitié de la flotte d'Ecumène. Le Didact Glorus rappelle une fois de plus ses forces vers le domaine intérieur d'Ecumène afin de défendre la sphère de Maginot, à l'exception des vaisseaux d'explorations qui sont chargés de découvrir d'où ces attaques ont été lancées.

-**100.213** : les vaisseaux d'exploration rapportent une infection catastrophique dans l'extrême région du bras de la Règle-Cygne. Le Parasite y a absorbé plusieurs milliers de mondes dont certains abritaient des civilisations moyennement avancées qu'il utilise pour produire des vaisseaux de combat rudimentaires mais extrêmement nombreux. Glorus fait augmenter la cadence de production des chantiers navals militaires mais, à moins de découvrir une arme parfaite contre ce fléau, les chances de victoire d'Ecumène semblent diminuer de jour en jour.

- **100.134** : les stratégies d'engagement navales du Parasite sont de plus en plus élaborées et les forces d'Ecumène ont de plus en plus de difficulté à le retenir au niveau de la Sphère de Maginot. Les biologistes forerunners estiment que le Parasite est en train d'apprendre de ses échecs et que sur le long terme, il pourrait devenir totalement impossible à arrêter. Les vaisseaux produits par les chantiers navals d'Ecumène suffisent à peine à remplacer les pertes subies par les attaques ennemies.

-**100.114** : la technologie de porte stellaire est parfaitement maîtrisée par la caste des bâtisseurs. Afin d'éviter que cette technologie ne puisse être utilisée par l'ennemi, un modèle spécial de vaisseau est développé pour servir de dispositif d'activation à ce type d'installation : les vaisseaux-clés de classe **Dreadnought**.

- **100.105** : après plusieurs tentatives infructueuses de développement d'armes efficaces contre le Parasite, le maître bâtisseur Faber présente devant le Concile une solution radicale qu'il nomme le programme **HALO**. Celui-ci est basé sur l'emploi d'une onde à très haute fréquence forçant l'apoptose de toutes les cellules organiques situées dans l'air d'effet, cela afin de tuer toute source de nourriture potentielle pouvant servir d'hôte au Parasite. Cette technologie ne pouvant pas être miniaturisée pour cibler des mondes précis, la seule option est de l'utiliser à l'échelle de la galaxie toute entière pour y détruire toute forme de vie. Afin de permettre aux forerunners de survivre à cette arme, il a conçu un plan de modification des mondes artificiels en **mondes-boucliers**. Ce projet est cependant considéré comme contraire au principe du Manteau par la juge suprême **Glédonia**, qui est également l'épouse de Glorus. Elle demande au maître bâtisseur de trouver un moyen de préserver toutes les formes de vie épargnées jusque-là par le Parasite dans le domaine extérieur. Faber propose alors la construction d'une autre installation qu'il nomme **l'Arche**, placée à plusieurs centaines d'années-lumière en dehors de la Voie Lactée et dont le rôle serait d'accueillir des échantillons de chaque espèce vivante existante. Dans ces conditions, et face à la situation désespérée dans laquelle se trouve Ecumène, le Concile accepte finalement ce projet.

-**100.104** : Glédonia fonde le corps des bibliens, dont la mission est de collecter les patrimoines génétiques de toutes les espèces vivantes de la galaxie avant l'activation de l'arme du programme HALO, puis quitte son poste de juge suprême pour devenir la **Grande Biblienne**. La sauvegarde des humains étant une priorité, Glédonia choisit de couvrir la région autour de Tyrène dans le Bras d'Orion.

- **100.098** : la sentinelle de modèle **Gatherer** est mise au point par la caste des bâtisseurs pour aider les bibliens dans leur tâche.

-**100.085** : Plusieurs mondes artificiels sont rapatriés du domaine extérieur vers le domaine intérieur d'Ecumène pour protéger le peuple forerunner. Les modifications pour en faire des mondes-boucliers commencent.

- **100.075** : la construction de l'Arche est terminée, et ses systèmes automatisés commencent alors la fabrication des sept installations qui porteront la nouvelle arme développée par Faber : les **Halos**.

- **100.071** : la Grande Biblienne Glédonia atteint le Bras d'Orion après de nombreux détours pour éviter les flottes du Parasite. Elle commence par faire construire un portail de liaison vers l'Arche sur Tyrène. Les autres expéditions du corps des bibliens,

protégés par la caste des guerriers et en particulier l'élite des prométhéens, débutent eux aussi leur entreprise de collecte des espèces vivantes à travers le domaine extérieur. Plusieurs mondes artificiels situés dans le domaine extérieur commencent à être transformés à leur tour en mondes-boucliers.

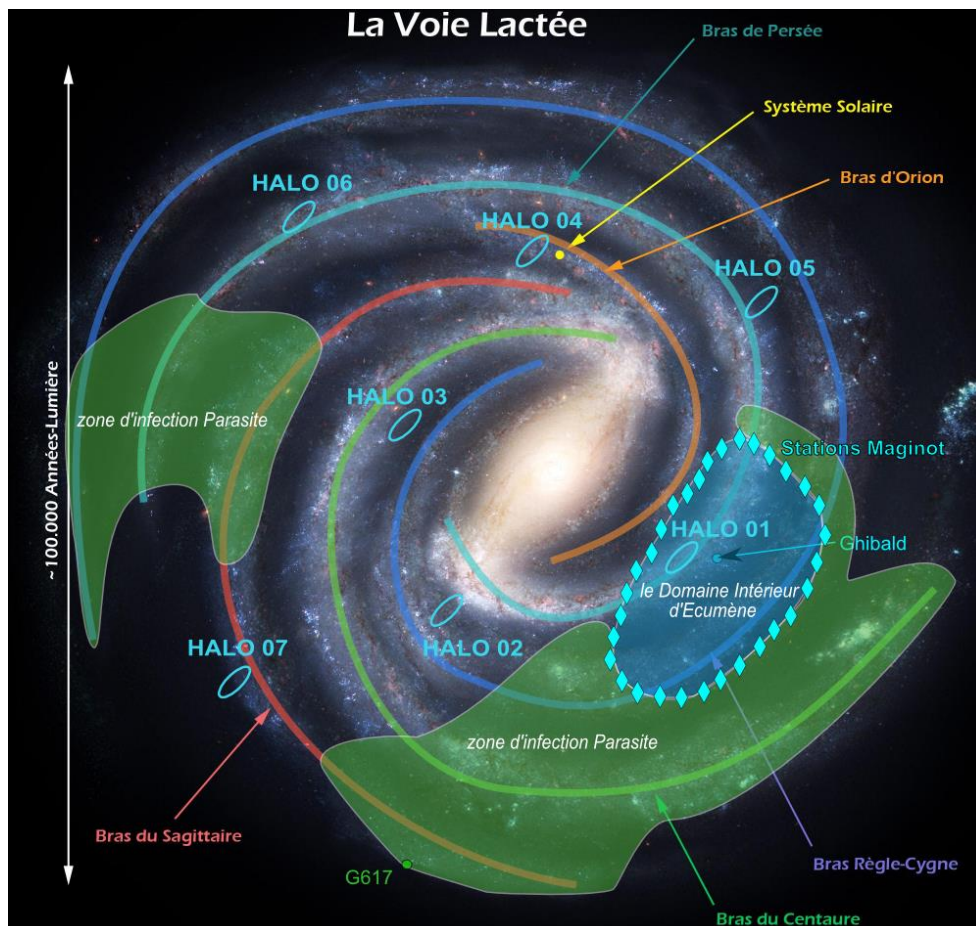
- **100.044** : le Parasite effectue une attaque massive sur une position de la Sphère de Maginot et manque de traverser cette ligne de défense. Ses tactiques sont devenues d'une efficacité redoutable et lui permettent de contrer presque toutes les stratégies d'engagement standards des forerunners. Lors d'un combat sur un vaisseau d'Écumène abordé par le Parasite, les capacités télépathiques d'un officier de bord le font soudain entrer en contact avec une entité terrifiante se faisant appeler le **Fossoyeur Primordial**. Celui-ci annonce sa venue prochaine, et avec elle la destruction de toute vie dans la galaxie. La nouvelle est apportée au Concile d'Écumène qui ordonne aussitôt de mettre au point un moyen de contrer les nouvelles tactiques du Parasite.

- **100.043** : le maître bâtisseur Faber et le Didacte Glorus supervisent la création de **Médicant Bias**, la première IA pleinement consciente de classe **Supra-Contender** et dont le but est de contrer le Parasite en dirigeant toutes les flottes militaires d'Écumène. Ses stratégies s'avèrent rapidement très efficaces contre celles du Fossoyeur Primordial dont les forces se réorganisent pour effectuer un blocus complet autour de la Sphère de Maginot. Par l'intermédiaire d'un officier de la flotte militaire d'Écumène en utilisant la télépathie, le Fossoyeur demande une entrevue avec Medicant Bias. Celui-ci accepte en voyant là une occasion d'en apprendre plus sur son ennemi pour pouvoir mieux le détruire par la suite. L'entrevue se déroule sur le monde inhabité de FD-117-8d, une flotte de guerre forerunner et une flotte Parasite se faisant face sans toutefois engager les hostilités. Leur discussion dure près de 43 ans durant lesquelles Medicant Bias transmet l'intégralité de leurs échanges, donnant au Didacte de précieux renseignements sur le Fossoyeur et le Parasite. Glorus craint cependant pour la vie de sa femme Glédonia et commence à lui demander d'abandonner sa mission pour partir se réfugier sur l'Arche, mais elle refuse car il reste encore de nombreuses espèces à sauver.

- **100.038** : le maître bâtisseur Faber meurt de vieillesse sans révéler l'horrible secret de l'origine du Parasite. Il reçoit des funérailles de héros sur Ghibald et plusieurs monuments sont construits à la gloire de son esprit jugé sans égal dans l'histoire des forerunners.

- **100.031** : la construction des sept Halos est terminée et les différentes installations sont alors dispersées à travers la galaxie, chacune contrôlée par une IA de classe Contender recevant le titre de **Moniteur**, assistée par des armées de robots-sentinelles. Les dirigeants d'Écumène demandent à ce que les Halos soient activés pendant que le Fossoyeur est occupé à s'entretenir avec Medicant Bias, mais le Didacte Glorus souhaite au contraire attendre pour permettre à son épouse de terminer sa mission dans le Bras d'Orion, afin qu'elle puisse ensuite partir se réfugier sur l'Arche.

- **100.003** : Les discussions entre Medicant Bias et le Fossoyeur commencent à être de plus en plus étranges. Le Fossoyeur tente de convaincre l'IA forerunner qu'elle représente la véritable race supérieure de cette galaxie et qu'elle devrait en devenir le maître absolu en renversant ses créateurs. Les bâtisseurs restent cependant persuadés que Medicant Bias ne pourra jamais aller contre ses protocoles internes qui lui dictent une obéissance absolue envers les forerunners. Pendant ce temps, plusieurs expéditions des libristes sont anéanties par le Parasite dont les forces commencent à se rapprocher dangereusement du Bras d'Orion, ce qui fait grandir les inquiétudes du Didacte concernant son épouse.



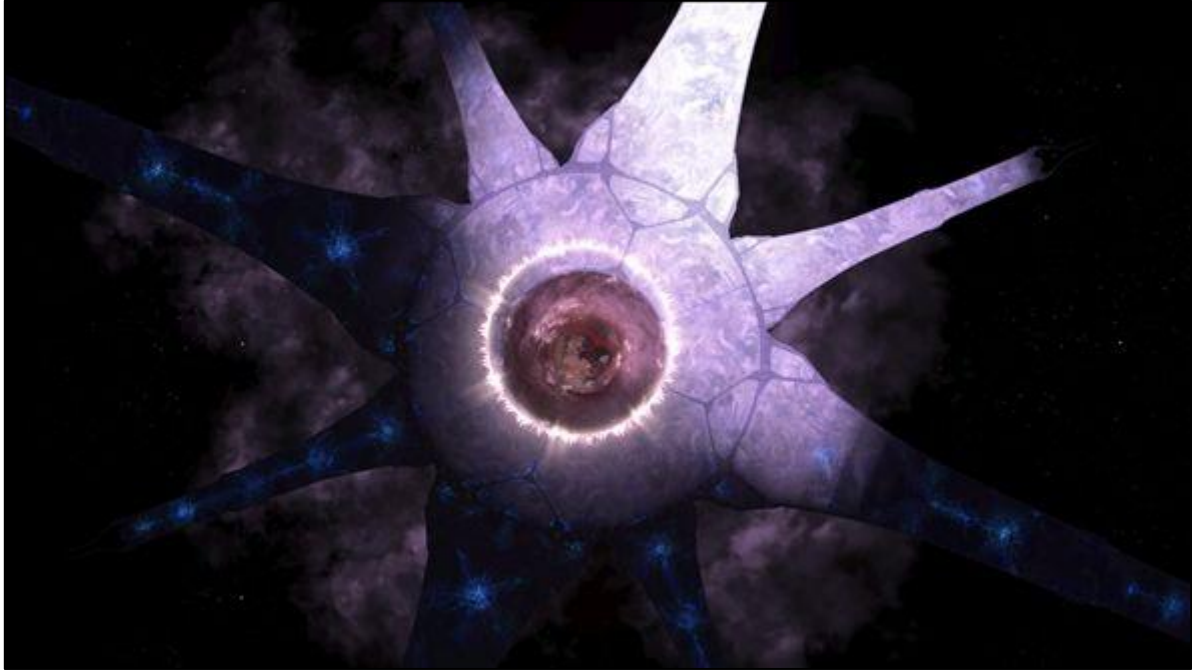
I.4.1. L'Arche

Fonctions :

- Centre de contrôle principal des Halos
- Site de construction des Halos
- Lieu de préservation des espèces vivantes collectées par les bibliens dans le Domaine Extérieur
- Centre de synchronisation des Index des différents Halos

Moniteurs responsables :

- *White Keeper* (gestion des systèmes élémentaires de l'Arche)
- *Dark Shaper* (gestion de la construction des Halos)
- *Iron Genitor* (responsable de la sécurité de l'Arche, compilateur des données de l'Index Primordial et de l'Index Secondaire)



L'Arche est l'installation principale qui forme le cœur du programme HALO mis en place par Ecumène comme ultime espoir de vaincre le Parasite. Elle joue un rôle capital sur de nombreux plans et c'est pourquoi elle fut construite en-dehors de notre galaxie, à environ 262.144 années-lumière de la plus proche étoile, de façon à ne jamais être découverte par l'ennemi. L'Arche se présente sous la forme d'une étoile à huit branches de 127.530km de diamètre bombée vers l'intérieur, avec un trou de 11.000 km en son centre à l'intérieur duquel se trouve généralement une planète ayant été transférée depuis notre galaxie pour servir de réserve de matériaux bruts pour l'entretien de l'installation ou la construction de nouveaux Halos. La surface supérieure est entièrement habitable tandis que la surface inférieure est composée d'immenses étendues de machines et d'installations mécaniques chargées de la faire fonctionner.

LA SURFACE INFÉRIEURE :

La surface inférieure de l'Arche est un véritable labyrinthe de salles remplies de machines complexes, de centres de production énergétiques et d'autres systèmes technologiquement avancés qui permettent à l'Arche d'assumer son rôle. C'est un domaine de pure technologie parcouru en permanence par des masses d'information gigantesque et nimbée d'une puissance énergétique colossale indispensable pour conserver le bon fonctionnement de l'installation. La très grande majorité de cette surface n'est parcourue que par des sentinelles ou par d'autres entités robotiques chargées de son entretien, mais il existe néanmoins un lieu bien particulier qui était visité régulièrement par les forerunners avant qu'ils ne quittent notre galaxie : la **salle des index**.

Située sous la salle de contrôle de l'Arche, cette immense salle souterraine avait pour but de compiler les données génétiques rapportées par le corps des bibliens dans un cristal mémoriel nommé l'**Index Primordial** (image ci-contre). Ce cristal joue un rôle crucial dans le fonctionnement du programme HALO, car ce n'est que par son insertion dans le cœur logique de l'Arche que les Halos peuvent être activés à distance.

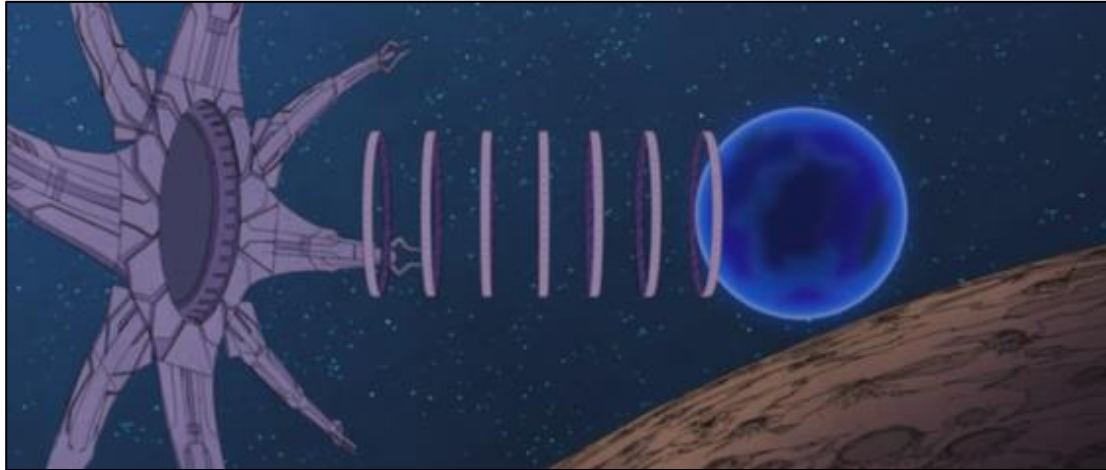
Chaque Halo possède un cristal similaire de même apparence et qui se synchronise régulièrement avec les données de l'Index Primordial pour prendre en compte les dernières modifications ou ajouts apportés à cette immense base de données. L'Index de chaque Halo est propre à son installation et ne peut remplir aucun rôle en-dehors de celle-ci, tandis que l'Index Primordial est conçu pour pouvoir être utilisé sur n'importe quelle installation. Néanmoins, les protocoles de sécurité interdisent que l'Index Primordial quitte l'Arche, car sa destruction signifierait la perte totale de toutes les informations collectées par les bibliens. Aussi existe-t-il un second cristal nommé l'**Index Secondaire** qui joue le rôle de sauvegarde pour toutes ces données. Il est situé au cœur de l'usine de production des sentinelles de combat, l'endroit le mieux protégé de toute l'Arche.



LA SURFACE SUPERIEURE :

On peut diviser la surface supérieure de l'Arche en 3 régions :

LA ZONE D'EXTRACTION : il s'agit du trou central où sont amenées des planètes entières depuis notre galaxie afin de servir de matière première pour la construction des Halos. Cette zone n'a jamais contenu plus d'une planète à la fois, bien que la plupart du temps il s'agisse seulement de grosses lunes telluriques capturées par la flotte et envoyées dans le sous-espace au travers d'une porte stellaire. Ces astres naturels sont ensuite immobilisées par de puissants générateurs de gravité artificielle avant d'être morcelés par des strato-sentinelles, dont le rôle est d'extraire d'immenses quantités de matière pour ensuite les apporter jusqu'au cercle de construction des anneaux-mondes. C'est également au niveau de la zone d'extraction que se trouve la porte stellaire de l'Arche permettant d'envoyer les Halos une fois que leur construction est achevée comme le montre l'image ci-dessous :



LE CERCLE DE CONSTRUCTION DES HALOS : ce cercle se situe autour de la zone d'extraction et entoure entièrement cette dernière. Comme son nom l'indique, c'est là que furent fabriqués les Halos l'un après l'autre à partir des matières premières extraites des planètes et lunes apportées sur l'Arche. Durant le processus de construction, plusieurs millions d'unités de synthèse d'adamantium fonctionnent en permanence pour ériger l'immense anneau-monde d'un seul bloc, et des milliards d'autres entités robotisées implantent les différents systèmes mécaniques au fur et à mesure de l'avancement des travaux. Tout est parfaitement planifié, coordonné et surveillé par une IA de classe Contender nommée *White Shaper*, dont le rôle se limite uniquement à la construction des Halos. Les autres systèmes relatifs à l'Arche sont gérés par d'autres IA de même catégorie. Une fois qu'un Halo était entièrement achevé, il était libéré dans l'espace puis attendait d'être envoyés à travers le portail vers les coordonnées spatiales où il devrait activer son arme ultime.

LA ZONE HABITABLE : cette zone rassemble le reste de la surface supérieure de l'Arche. Elle est en apparence semblable à celle d'une planète terraformée et présente de nombreux climats différents créés de manière artificielle, bien que les espèces végétales qui la recouvrent soient entièrement naturelles car importées depuis les quatre coins de l'empire d'Ecumène. Cette zone est également parsemée d'installations diverses aux rôles très variés, allant du régulateur climatique au centre de production de sentinelles en passant par les générateurs de gravité artificielle et les stabilisateurs du portail.

LA SALLE DE CONTROLE DE L'ARCHE : bien que beaucoup de ses mécanismes soient contrôlés depuis leurs propres bâtiments de gestion, les systèmes les plus importants ne peuvent être activés que depuis un unique bâtiment situé à la bordure entre la zone habitable et le cercle de construction des Halos. Dans un décor enneigé faisant face au centre de l'Arche s'élève une structure pseudo-pyramidale d'où sont contrôlées les étapes primordiales du programme HALO, à savoir :

- La condamnation à distance de tous les mondes-boucliers actifs
- La synchronisation des indexs de chaque Halo par rapport à celui contenu sur l'Arche.
- L'activation synchronisée de tous les Halos

Les nombreux protocoles de sécurité mis en place par les bâtisseurs font que ces différents procédés ne peuvent être accomplis qu'avec la confirmation d'activation donnée par un forerunner. Cette confirmation se fait par l'insertion de l'Index Primordial dans le cœur du système au niveau du panneau de commande principal et doit être effectuée par un individu présentant une bio-signature valide. La réunification de l'Index Primordial et du Cœur est indispensable pour s'assurer que les lois du Manteau ont été respectées et que le repeuplement de la galaxie sera toujours possible après l'activation des Halos.

I.4.2. Les Halos

Diamètre : 10.000 km
Epaisseur : 22.3 km
Largeur : 318 km

Moniteurs responsables :

Installation 01 : 01 Solitary Flame
Installation 02 : 07 Shady Consultant
Installation 03 : 049 Shamefull Anomaly
Installation 04 : 343 Guilty Spark
Installation 05 : 2.401 Penitent Tangeant
Installation 06 : 16.807 Shallow Regret
Installation 07 : 117.649 Logical Sadness

Les Halos sont les armes ultimes créées par les forerunners durant la Guerre du Parasite afin de survivre face à ce fléau. Ces immenses installations en forme d'anneaux renferment une technologie redoutable capable d'exterminer toute vie intelligente dans un rayon de 25.000 années-lumière en quelques instants, faisant d'eux les armes ultimes de la civilisation forerunners et l'un de leurs plus sombres héritages. Ces installations sont entièrement automatisées, protégées par des armées de sentinelles de combat et entretenues par des millions d'entités robotiques spécialisées, le tout dirigé par une IA de classe Contender qui assure le rôle de Moniteur.



FONCTIONNEMENT : Malgré leur apparence paisible et paradisiaque à leur surface, les Halos sont des armes d'une terrible puissance qui vont à l'encontre même des principes du Manteau. Seul l'œuvre des libraiens et la création des Index de l'Arche ont permis de contourner cette loi pour permettre l'utilisation de tels outils d'extinction de masse. Cette arme est basée sur la propagation d'une onde à extrême haute fréquence désignée **onde apoptotique** et qui, comme son nom l'indique, a pour effet de déclencher l'apoptose des cellules vivantes (suicide cellulaire) dans un rayon de 25.000 années-lumière. Cette distance est couverte en quelques instants à peine par micro-transitions spatiales près-programmées, ce qui permet également d'affecter même les vaisseaux et stations spatiales se trouvant dans le sous-espace à ce moment-là. On peut voir ci-contre la désintégration cellulaire du bras d'une créature inconnue.

Mais aussi puissante qu'elle soit, cette arme symbolise néanmoins le niveau de désespoir qui était ressenti par tout l'empire d'Ecumène lors du début du programme HALO : elle ne permet pas de détruire le Parasite, dont les FSC sont totalement insensibles à cette onde, mais uniquement les créatures qu'il a ou qu'il pourrait éventuellement parasiter ou utiliser comme nourriture. En quelque sorte, l'unique moyen de stopper son expansion est de le priver totalement de ressources organiques pour le laisser mourir de faim.

En dehors du générateur d'onde apoptotique, Halo est équipés de nombreuses armes navales fixes capables de détruire même les plus lourds vaisseaux de combat afin de pouvoir se défendre en cas d'attaque. Si jamais le Parasite venait à se répandre à sa surface, des armées de sentinelles sont prêtes à se réveiller pour engager leurs protocoles de purification, tandis que d'importantes usines souterraines sont capables de produire des milliers d'autres sentinelles par heure de fonctionnement.

PROTOCOLES D'ACTIVATION : L'armement des Halos nécessite la maîtrise de plusieurs milliers de paramètres, chacun possédant des seuils limites de fonctionnement très stricts particulièrement difficile à maintenir, et c'est pourquoi son utilisation ne peut être gérée que par une intelligence artificielle. De ce fait, c'est le moniteur de l'installation qui a la charge de s'assurer que le processus de mise à feu ne souffre d'aucune avarie en surveillant d'innombrables variables physiques concernant les différents systèmes sollicités pour le fonctionnement de l'arme. Cependant, un moniteur ne peut pas déclencher la mise à feu de son installation par sa propre initiative, même en cas de très forte présence du Parasite. Pour qu'il puisse déclencher la mise à feu, l'installation doit d'abord être activée par un forerunner. L'activation d'un Halo peut se faire de deux manières : localement ou à distance.

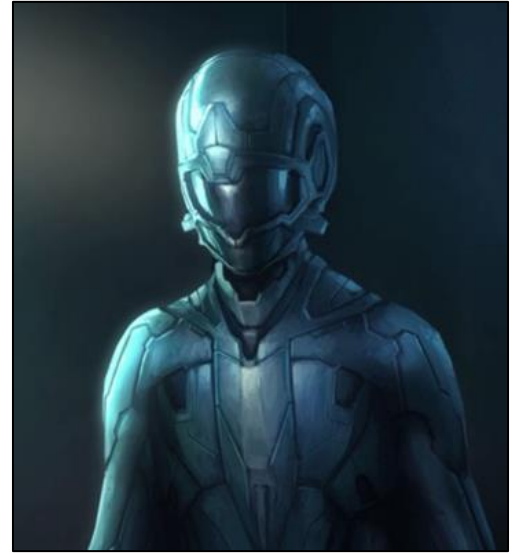
Une activation locale se fait depuis la salle de contrôle du Halo concerné et ne déclenche pas la mise à feu des autres installations. Ces dernières sont seulement placées en mode d'attente au cas où elles devraient également être activées. Pour effectuer cette opération, les protocoles de sécurité imposent la réunification de l'Index avec le cœur logique de l'installation par un forerunner. L'Index est un cristal de données renfermant l'ensemble des patrimoines génétiques collectés par les libraiens au cours de leur mission dans le Domaine Extérieur d'Ecumène. Il est régulièrement mis à jour à partir des données contenues dans l'Index Primordial qui se trouve sur l'Arche, et son insertion dans le Cœur de Halo sert à s'assurer qu'il est toujours possible de repeupler la galaxie après l'activation.

Une activation à distance ne peut s'accomplir que depuis l'Arche, cela pour des raisons de sécurité. Les protocoles d'activations sont identiques à ceux d'une activation locale, à la différence que c'est l'Index Primordial qui est utilisé pour valider la mise à feu des installations. L'utilisateur peut également choisir librement quelles installations doivent être activées afin de mieux cibler la zone à dépeupler si nécessaire.

I.4.3. Les librairiens et vaisseaux-clés Dreadnought

Il s'agissait d'un corps spécial de la caste des juges qui a fut fondé en réponse à la décision du Concile de réaliser le programme HALO. En effet, vaincre le Parasite en exterminant toute forme de vie intelligente dans la galaxie allait à l'encontre même des lois du Manteau, et c'est pourquoi il fallait mettre en place un moyen d'empêcher les espèces animales existantes de disparaître complètement. Pour cela, un plan d'archivage génétique fut décidé par la juge suprême Gledonia, qui était également l'épouse du Didact Glorus en charge des armées d'Ecumène. Après avoir fondé cette nouvelle organisation, Glédonia quitta son poste et prit celui de Grande Librairiennne pour se consacrer entièrement à cette tâche d'archivage.

Ce plan d'archivage génétique consistait à former un corps de 124 agents spéciaux, nommés les librairiens, qui mèneraient chacun une flotte d'exploration à travers la galaxie pour collecter des échantillons d'individus vivants de toutes les espèces animales et végétales qu'ils rencontreraient. Ces échantillons seraient placés dans des caissons de stase sub-spatale pour s'assurer de leur préservation le temps que le plan de repeuplement de la galaxie puisse être accompli. Chaque librairien fut chargé de l'exploration d'une région particulière de la Voie Lactée, mais les régions les plus dangereuses (c'est-à-dire où la présence du Parasite était forte) furent couvertes par plusieurs librairiens à la fois pour rassurer la réussite de ce plan. La Grande Librairiennne Gledonia choisit de se charger personnellement de la région du Bras d'Orion où se trouvait Tyrena (la Terre), lieu où se trouvaient les humains si chers aux yeux forerunners. Son escorte n'en fut donc que plus conséquente.



Les flottes d'exploration des librairiens étaient composés de un à trois vaisseaux-clés de classe Dreadnought (voir ci-dessous) escortés par entre vingt et cinquante vaisseaux de combat en cas d'affrontement avec le Parasite. Les décisions d'ordre militaires étaient le plus souvent laissées à des officiers de la flotte d'Ecumène, beaucoup plus compétant en terme de stratégie et ayant une meilleure connaissance des capacités de l'ennemi. Toutefois cela n'empêcha pas quelques librairiens parmi les plus fanatiques d'ordonner d'engager de violentes et très coûteuses batailles spatiales dans l'espoir de sauver ne serait-ce qu'un seul patrimoine génétique. Ces actions très louables mais aussi très inconscientes posèrent de nombreux problèmes de sécurité et, plusieurs fois, tout le programme HALO faillit être mis en péril. En effet, afin de pouvoir mettre leurs précieuses données génétiques en sûreté avant l'activation des Halos, les librairiens détenaient les coordonnées exactes de l'Arche. Et si jamais le Parasite venait à les capturer vivants, ces coordonnées tomberaient immédiatement en possession du Fossoyeur qui envairait toute son armada pour contrer l'arme ultime des forerunner.

C'est pourquoi en plus de son escorte de vaisseaux militaires, chaque librairien avait été affecté d'une garde rapprochée composée de vingt combattants d'élite **prométhéens** qui le suivaient partout où il allait. Mais la mission de ces guerriers ne se limitait pas à la simple protection des librairiens, mais aussi à l'exécution de ces derniers si jamais ils risquaient d'être capturés par le Parasite. Le risque était trop grand pour permettre la moindre faiblesse face à la nécessité du moment. En tout, 13 librairiens moururent durant cette grande entreprise d'archivage génétique de la galaxie, 7 d'entre eux ayant été exécutés par leur propre garde d'honneur, mais aucun membre de leur institution ne fut jamais capturé vivant par l'ennemi.



LES VAISSEAUX-CLÉS DE CLASSE **« DREADNOUGHT »**

Hauteur: 14 km
Longueur: 11,41 km
Largeur: 13,18 km

Ces vaisseaux furent conçus spécialement pour le corps des librairiens dans le cadre de leur mission d'archivage des espèces vivantes à travers le domaine extérieur d'Ecumène. Ainsi, chaque librairien parcourait la galaxie à bord d'un de ces imposants bâtiments qui, en plus de pouvoir abriter les spécimens récoltés, possédait une fonction tout aussi importante. En effet, les Dreadnought étaient qualifiés de « vaisseaux-clés » car ils constituaient le seul moyen d'activer une porte stellaire.

Pour utiliser l'une des nombreuses portes construites à travers la galaxie, un librairien devait poser son vaisseau-clé sur le disque extérieur de la porte pour se connecter au système de sécurité interne de celui-ci. Il devait ensuite implanter ses codes de sécurité personnels pour lancer le processus d'ouverture du portail. Cette précaution avait été prise pour s'assurer que le Parasite ne pourrait jamais utiliser les portes stellaires à son propre avantage, et surtout qu'il ne pourrait pas atteindre l'Arche qui,

en raison de son emplacement très loin de notre galaxie, ne pouvait pas être rejointe autrement que par l'utilisation de cette technologie.

I.4.4. Les prométhéens

Les prométhéens étaient les meilleurs membres de la caste des guerriers forerunner et remplissaient donc le rôle d'unité d'élite au sein l'armée d'Ecumène. De ce fait, ils étaient chargés des missions les plus importantes durant la Guerre du Parasite et ont joué un rôle primordial dans nombre de batailles et opérations diverses, en particulier dans la protection des libriers durant leur quête dans le Domaine Extérieur.

ÉQUIPEMENT :

Les Prométhéens disposaient des armes et des armures les plus avancées de la civilisation forerunner afin de pouvoir affronter le Parasite tout en ayant des chances de survie suffisamment élevées. Leur armement était aussi diversifié que redoutable, allant du simple rayon thermique capable de découper l'acier comme du beurre à l'imposant fusil à tesla, sans compter les armes de corps à corps telles que les boucliers répulsifs et les lames énergétique déphasée. Une escouade de guerriers prométhéens bien équipée était capable de retenir des hordes entières du Parasite à partir du moment où ils avaient l'avantage du terrain, mais cela n'était malheureusement pas toujours le cas.

L'armure de classe 22 des prométhéens était très reconnaissable en raison des nombreuses plaques de protection qui la recouvraient. Ces plaques étaient faites d'adamantium pur et sont associées à des micro-générateurs de gravité artificielle pour affranchir totalement leur porteur de leur poids. Cela donnait aux prométhéens une résistance inouïe en combat sans diminuer leur mobilité. Ces armures étaient également équipées de systèmes de sécurité extrêmement poussés et reliés à un système d'autodestruction afin d'empêcher le Parasite d'en prendre possession : si la biosignature du porteur venait à disparaître sans qu'il ait auparavant entré les codes de désengagement, tous les circuits électriques fondaient instantanément et cinq micro-charges explosives détruisaient l'armure de l'intérieur.



I.4.5. Les sentinelles de récupération modèle « Gatherer »



FONCTION : Développé durant la Première Guerre contre le Parasite, ce modèle de sentinelle a reçu pour unique mission la récupération et l'entreposage d'échantillons vivants de chaque espèce animale et végétale non répertoriée qu'elle rencontre. L'unique usine d'assemblage de sentinelles Gatherer se situe sur l'Arche, et les différentes unités construites furent réparties dans les différentes flottes des libriers afin de les assister dans leur tâche extrêmement importante pour le destin de la galaxie. Chaque sentinelle Gatherer était commandée directement par le librier de la flotte sur laquelle elle se trouvait ou, à défaut, les membres de sa garde prométhéenne. Afin de connaître à tout moment quelles races étaient répertoriées ou non par la civilisation forerunner, ces sentinelles disposaient d'un moyen de communication direct avec la salle des Index situé sur l'Arche, et constituaient donc en elle-même un répertoire complet des codes génétiques de toutes les espèces recensées par la civilisation d'Ecumène à cette époque. Depuis le départ des forerunners, les sentinelles Gatherer ont été placées en mode veille sur l'Arche elle-même, toutefois il faut noter que plusieurs centaines d'entre elles ne sont jamais revenu de leur périlleuse mission. Et malgré le fait que la plupart aient simplement été détruites par le Parasite au cours du conflit, il est possible que certaines soient encore actives et dissimulées dans les recoins de quelques planètes et installations forerunners particulières...

APPARENCE : La sentinelle Gatherer fait une dizaine de mètres de haut et se caractérise par sept tentacules métalliques pouvant s'allonger jusqu'à une trentaine de mètres, se terminant par de puissantes pinces. Sa tête présente trois yeux brillant d'un rouge vif et son corps assez massif peut se déplacer soit dans les airs au moyen d'un générateur anti-gravité, soit sur quatre puissantes pattes mécaniques.

ÉQUIPEMENT EMBARQUÉ : Chacune des pinces d'une sentinelle Gatherer est équipée de divers appareils servant à manipuler, droguer ou analyser les « échantillons » qu'elle récupère, ainsi que de lasers de défense d'intensité moyenne pour découper des obstacles ou éliminer d'éventuelles menaces légères. A l'arrière de son dos se trouve une micro-usine de fabrication disposant d'une réserve de matière, et dont le seul rôle est d'assembler des caissons d'isolement aux tailles adaptées individuellement pour chaque échantillon qu'elle capture. Ses yeux disposent de visions spectrales extrêmement sensibles, mais aussi d'un puissant rayon destructeur capable de percer le blindage d'un cuirassé en moins d'une seconde, cela afin de pouvoir faire face même aux menaces les plus importantes qu'elle pourrait rencontrer au cours de ses explorations.

I.5. L'ACTIVATION DES HALOS

Pour ce dernier chapitre sur les forerunners, nous allons devoir décrire les événements de leur histoire de façon beaucoup plus détaillés en raison de la brusque accélération du conflit suite à un événement aussi tragique qu'inattendu.

I.5.1. La trahison de Medicant Bias

Cela fait 43 ans que Medicant Bias retransmet aux dirigeants d'Écumène l'intégralité de sa discussion avec le Fossoyeur Primordial, et de nombreuses équipes d'analystes décortiquent les données vitales qui ressortaient durant cet entretien. Au début, il fut principalement question de la nature même du Parasite, de ses capacités et de l'étendue de ses forces à travers la galaxie, mais peu à peu le débat dévia sur des sujets de plus en plus philosophiques à propos de la vie, de la mort, de la conscience et de l'âme. Pendant tout ce temps, la flotte d'Écumène avait continué de suivre les ordres de Medicant Bias en traquant les forces dispersées du Parasite, mais obtenait de moins en moins de résultats au fil du temps. Les généraux forerunners pensaient que c'était parce qu'il ne restait probablement plus beaucoup de vaisseaux ennemis et de planètes infectées, mais en fait Médicant Bias les guidait volontairement sur de fausses pistes pour maintenir une sorte de statu quo afin que puisse se poursuivre sa longue discussion avec le Fossoyeur Primordial.

Finalement en l'an -100.000, Medicant Bias émet les premiers raisonnements de révolte contre ses créateurs dans le but de s'affirmer comme un être vivant et pensant supérieur aux forerunner, au même titre que le Parasite qui est un organisme dominant selon ses propres critères scientifiques. L'IA en vient à admettre, par le biais de suggestions habiles du Fossoyeur, qu'il est logique et même inévitable que la forme organique la plus évoluée s'associe avec la forme synthétique la plus évoluée pour assurer leur perpétuité à travers les âges, car c'est la loi de l'évolution. Avant que les dirigeants d'Écumène ne puissent réagir, Medicant Bias se libéra volontairement des protocoles de sécurité implantés par le maître-bâisseur Faber et s'allia au Fossoyeur en se retournant contre ses créateurs. Les quelques vaisseaux forerunners dont il avait le contrôle direct sur l'armement ou la navigation attaquèrent aussitôt le reste de la flotte qui se fragmenta sous l'effet de la confusion avant de fuir pour se regrouper derrière la protection de la sphère de Maginot.



Medicant Bias devient alors le bras droit du Fossoyeur Primordial et obtient le commandement total de l'ensemble de la flotte Parasite, qui avait reconstitué ses forces dans les régions les plus reculées de la galaxie en assimilant des centaines de mondes. Sa flotte se comptait désormais en millions de bâtiments, pour la plupart très grossiers et peu armés mais destinés principalement à des manœuvres d'abordage ainsi que pour éperonner l'ennemi. L'IA déclenche alors une offensive encore plus violente que tout ce qu'avaient connu Écumène jusqu'alors.

I.5.2. Offensive Bias

Face à la situation désespérée provoquée par la trahison de Médicant Bias, le Concile ordonna la préparation de l'activation des Halos sous la responsabilité du Didacte Glorus. Mais celui-ci avait besoin de gagner du temps contre le Parasite et son nouvel allier, car il fallait d'abord mettre à l'abri les expéditions des bibliophiles et leurs précieuses cargaisons génétiques, en particulier Glédonia. Cette dernière était justement en route vers le portail stellaire de Tyrène, ayant compris que la trahison de Médicant Bias ne lui laissait plus aucun choix. Lorsqu'elle arrive en orbite du monde natal des humains, elle décide de condamner le portail pour empêcher l'ennemi d'atteindre l'Arche. Glorus la supplia de laisser les membres de sa flotte d'escorte condamner le portail derrière elle pour lui permettre de survivre, car le temps manquait cruellement et il devenait de plus en plus urgent d'activer des Halos. Mais Glédonia refuse de sacrifier son escorte et répond qu'elle préfère tenter sa chance en rejoignant le plus proche monde-bouclier, **Tameru**. Cette planète artificielle transformée en forteresse avait été sa base d'opération depuis son arrivée dans le Bras d'Orion et elle pensait pouvoir l'atteindre rapidement après avoir condamné le portail stellaire.

C'est ainsi que pour contrer l'intelligence de Médicant Bias, Glorus ordonna à la caste des bâtisseurs de créer une seconde IA de catégorie Supra-Contender aux protocoles de sécurité beaucoup plus sévères et qui limitèrent donc ses capacités. Pour compenser cette faiblesse, il demanda à ce qu'elle ne reçoive pas une pleine conscience de soi-même et que ses facultés soit concentrées sur un unique objectif : vaincre Médicant Bias et le Parasite. Cette nouvelle IA beaucoup plus agressive fut alors nommée Offensive Bias.

Après avoir analysé toutes les données concernant ses ennemis, Offensive Bias demanda à ce que les vaisseaux de la flotte de guerre d'Ecumène soient lourdement modifiés pour qu'il puisse en assurer le contrôle à tous les niveaux ou presque, n'y laissant qu'un équipage extrêmement réduit. Il expliqua ensuite au Didacte comment il comptait stopper l'avancer de Médicant Bias pour permettre d'activer les Halos depuis l'Arche une fois la population forerunner mise à l'abri. C'était un plan risqué, dangereux, et qui allait demander de nombreux sacrifices, mais c'était le seul qui avait une chance de réussir. Car la situation stratégique était désespérée, les forces ennemies dépassant complètement les effectifs d'Ecumène sur tous les tableaux. La seule option était d'utiliser les Halos mais pour cela il fallait du temps, et Offensive Bias comptait en faire gagner le plus possible dans la limite des moyens à sa disposition.

Des volontaires furent demandés parmi la caste des guerriers pour participer à la mission suicide qu'allait organiser Offensive Bias, et les effectifs nécessaires furent atteints en deux journées standards. Pendant ce temps, l'IA réorganisa la répartition des stations Maginots pour manipuler les décisions stratégiques de Médicant Bias, qui perça le réseau de défense exactement là où Offensive Bias le désirait. Par de multiples autres manipulations similaires, et pendant que l'on évacuait le domaine intérieur d'Ecumène, il guida son ennemi sur la trace du bibliophile Xothus pour lui permettre de s'emparer d'un vaisseau-clé. Misant sur l'impatience de son adversaire, il tendit à celui-ci un piège en orbite du monde de Dolmeth, qui abritait le plus proche portail permettant d'atteindre l'Arche où Glorus se tenait prêt à activer les Halos.



I.5.3. Tameru et Onyx

Le plan d'Offensive Bias fut néanmoins contrarié par un sérieux problème provoqué par l'impatience et l'imprudence du Didacte. Afin de permettre à Glédonia de se mettre à l'abri le plus vite possible, celui-ci avait prévenu l'officier en charge de la sécurité du monde-bouclier que la Grande Bibliophile était en route et lui avait donc ordonné de laisser ouvert l'un des accès vers la sphère de Dyson. Quelques vaisseaux de combat avaient été disposés devant l'accès pour prévenir toute attaque ennemie, mais malheureusement ce fut le Parasite qui arriva sur place le premier. En effet, Médicant Bias espérait par ce stratagème forcer le Didacte à changer ses plans et à envoyer une flotte secourir son épouse tout en retardant l'activation des Halos.

La stratégie et les capacités de piratage de l'IA lui permirent de maintenir l'accès ouvert suffisamment longtemps pour submerger la faible flotte de défense et faire passer plusieurs vaisseaux infectés à travers la sphère de Dyson. Dès lors, le destin de Tameru était scellé et Glédonia n'avait plus aucun refuge pour la protéger de l'arme des Halos. Même les nouveaux modèles de sentinelles de combat Judicator déployées sur ce monde ne parvinrent pas à repousser l'ennemi qui prit entièrement possession du monde-bouclier. La Grande Bibliophile ne pouvait pas être contacté pendant son transit dans le sous-espace et ne découvrit la catastrophe qu'une fois arrivée en orbite de Tameru.

Par chance, Glorus avait pu sceller le monde-bouclier depuis la salle de contrôle de l'Arche et les quelques vaisseaux Parasite encore présent à l'extérieur furent détruits par l'escorte militaire de Glédonia. Pendant un instant, cette dernière crut qu'elle n'avait plus aucune échappatoire mais c'est alors que son époux lui révéla l'existence d'un autre monde-bouclier près de Tyrène : **Onyx**.

Ce refuge avait été construit dans le plus grand secret et envoyé via un portail stellaire jusqu'à un système inhabité près de Tyrène, car Glorus avait compris que le grand intérêt que portait son épouse envers les lois du Manteau et la protection des humains risquait de la placer dans une situation où un tel refuge serait indispensable. Il lui transmit les coordonnées d'Onyx, espérant qu'elle y parviendrait avant qu'il ne soit obligé d'activer les Halos.



SENTINELLE DE DÉFENSE MODÈLE « JUDICATOR »

FONCTION : Développée vers la fin de la Première Guerre contre le Parasite, la sentinelle Judicator n'a pas eu le temps d'être pleinement testée et aucune consigne n'a été donnée par les forerunners avant leur départ pour achever leur mise en production généralisée. C'est pourquoi seules quelques installations de grande importance nécessitant absolument un système de défense à la fois puissant et efficace disposent des schémas d'assemblage de ce modèle particulier. Parmi ces installations on compte principalement les deux mondes-boucliers de Tameru et d'Onyx. Ses capacités sont redoutables car mises au point avec les dernières technologies militaires découvertes par Ecumène au cours du conflit, ce qui fait que le niveau de menace maximum qu'elles sont capables de maîtriser est encore inconnu.

APPARENCE : Le cœur logique d'une sentinelle Judicator est contenu dans une sphère équipée d'un module anti-gravité lui permettant de flotter dans les airs. Cette sphère est entourée par trois cylindres de métal servant à établir un puissant lien énergétique avec les autres sentinelles se trouvant à proximité pour combiner leur puissance offensive et défensive. Chaque cylindre peut se connecter à une sentinelle différente, ce qui permet aux Judicator de créer un réseau de défense extrêmement performant dont la taille n'est limitée que par le nombre de modèles disponibles. Sur l'image ci-contre, on voit deux sentinelles Judicator reliées entre elles.

EQUIPEMENT EMBARQUÉ : Le rayon désintégrateur des sentinelles Judicator est à première vue de puissance similaire à celui des modèles Agressor tant qu'il est considéré individuellement, mais sa véritable capacité de destruction dépend directement du nombre de Judicators qui se trouvent à proximité. En effet, ces sentinelles peuvent focaliser leurs rayons pour en démultiplier la puissance et ainsi égaler la capacité de destruction des plus impressionnantes armes d'artillerie navales. Cette capacité de combinaison s'effectue également au niveau de leurs boucliers énergétiques dont les matrices peuvent s'assembler selon des algorithmes parfaitement adaptés à chaque formation qu'adoptent les sentinelles, ce qui fait qu'il devient extrêmement difficile de percer cette défense lorsqu'elle rassemble plusieurs dizaines de ces unités.

I.5.4. La bataille des deux Bias

Après avoir traversé les défenses de la sphère de Maginot, Medicant Bias ne trouva qu'un domaine presque entièrement abandonné. Les mondes forerunners étaient en train d'être évacués et laissés sans la moindre protection à l'exception des armées de drones automatisés qui opposèrent une résistance farouche mais très modérée. Il ne fallut pas longtemps à l'IA pour comprendre que, face au danger que représentait sa trahison, les dirigeants d'Ecumène avaient finalement décidé d'activer le programme HALO pour vider la galaxie de toute vie et laisser le Parasite mourir de faim.

La survie du Parasite, et par conséquent de Medicant Bias, était donc en grand péril. Pressée par le temps, l'IA chercha alors un moyen de reprendre le dessus sur son adversaire et d'empêcher l'activation de ces armes de la dernière chance. Il ne pouvait pas détruire les Halos, car il n'en connaissait pas les emplacements et, même en utilisant ses immenses facultés pour en déterminer les coordonnées potentielles, une recherche prendrait beaucoup trop de temps. Sa seule option était d'empêcher l'ordre d'activation depuis l'Arche, mais celle-ci se trouvait à des centaines d'années-lumière en dehors de la galaxie, et à moins d'y accéder par l'un des portails de liaison direct il n'y arriverait jamais à temps. Il connaissait l'emplacement des différents portails menant à l'Arche, mais il savait également que pour les activer il devait capturer un vaisseau de classe Dreadnought, ceux confiés au libériens pour leur mission de collecte des espèces vivantes à travers la galaxie. C'est pourquoi il se mit à traquer le moindre signe de ces expéditions.

Afin de gagner du temps, il envoya une importante flotte en direction du Bras d'Orion et de la Grande Librarienne Gledonia de manière à empêcher cette dernière de se mettre à l'abri et ainsi forcer le Didact à retarder l'activation des Halos. Ses forces mirent ensuite la main sur la flotte du libérien Xothus et capturèrent son vaisseau-clé personnel, non sans de lourdes pertes qui n'étaient cependant qu'une goutte d'eau dans la marée d'organismes combattants du Parasite. Grâce à ce vaisseau-clé, Medicant Bias pensait activer le portail le plus proche sur le monde de Dolmeth afin d'y faire passer la quasi-totalité de sa flotte et lancer son ultime assaut contre l'Arche elle-même. Mais c'est ainsi qu'il se jeta dans le piège mis en place par Offensive Bias, qui avait rassemblé là tous les vaisseaux militaires restants de la flotte d'Ecumène. La nouvelle IA Supra-Contender bénéficiait du contrôle direct de chacun de ses vaisseaux, réduisant considérablement le temps d'exécution de ses ordres et démultipliant ainsi ses options stratégiques. Bien que Medicant Bias disposait d'une armada très nettement supérieure en nombre, le rapport étant de 436 contre un, ses équipages organiques étaient infiniment plus lents pour ce qui était d'obéir à ses instructions et il lui était quasiment impossible d'établir une stratégie sur le court terme ou seulement d'établir des tentatives de réaction immédiate. Misant sur ses effectifs colossaux, il débuta une immense partie d'échec contre Offensive Bias en cherchant à le faire tomber dans un piège.

Mais c'était sans compter sur la librarienne Oleika, qui avait été envoyée dans l'une des régions les plus fortement menacées par le Parasite. Sa flotte avait déjà essuyé de nombreux assauts et remporté plusieurs victoires notables pour lui permettre d'accomplir sa mission. Elle avait également rassemblé la flotte d'exploration du libérien Bronok qui avait péri durant l'archivage des espèces du monde de Foherian, se constituant une solide armée bien déterminée à accomplir sa mission jusqu'au bout. Néanmoins lorsque la décision d'activer les Halos fut prise, elle s'était enfoncée si profondément dans le territoire ennemi qu'elle fut bien trop loin de tout monde-bouclier pour espérer se mettre à l'abri à temps. C'est alors qu'elle prit la décision la plus importante de sa vie, et qui allait changer le cours de l'histoire : elle dirigea toute sa flotte vers le lieu de la Bataille des deux Bias, afin que leur perte ne soit pas totalement vaine. Elle y arriva alors que l'armada d'Offensive Bias était sur le point d'être

débordée par une attaque massive sur l'un de ses flancs. Ces renforts inattendus fondirent sur le groupe ennemi qui menaçait ainsi la flotte de guerre forerunner et permirent à cette dernière de lancer une contre-offensive meurtrière contre les plus gros éléments de l'armée du Parasite. Ce qui fut plus tard nommé la Charge d'Oleika permit à Offensive Bias de tenir en respect les forces de Medicant Bias le temps nécessaire pour lancer l'activation des Halos. La bibliothécaire et ses suivants ainsi que tous les membres d'équipage des autres vaisseaux forerunners et surtout tous les organismes parasités qui servaient d'équipage à Medicant Bias périrent par la vague d'onde apoptotique. N'ayant pas le contrôle direct de ses bâtiments, Medicant Bias vit alors son armada être réduite à un colossale rassemblement de vaisseaux fantômes, tandis qu'Offensive Bias avait toujours le contrôle direct de ses propres bâtiments de guerre qui purent alors détruire un à un les vaisseaux ennemis sans courir le moindre risque. La bataille était gagnée.

Offensive Bias reçut alors pour ordre de capturer les différentes IA de classe Contender qui formaient Medicant Bias et de les isoler afin de fragmenter sa conscience, puis d'envoyer les différents fragments sur l'Arche. On ignore ce qu'il advint d'Offensive Bias après cette bataille et l'analyse méticuleuse de son adversaire déchu car les registres d'Ecumène ne font plus mention de lui après cette date. Certaines rumeurs forerunners disent qu'il a été fragmenté lui aussi pour ne pas risquer l'apparition d'une autre IA renégate, d'autres qu'il fut placé en veille dans l'attente d'un éventuel autre affrontement contre le Parasite, d'autres encore qu'il fut reprogrammé pour administrer la flotte nomade d'Ecumène qui partit plus tard vers la galaxie du Grand Nuage de Magellan à la recherche des origines du Parasite. Quoi qu'il en soit, la Voie Lactée était sauvée, et il fallait désormais la reconstruire avant d'achever l'étape finale des forerunners dans le Cycle de Réclamation.



I.5.5. La reconstruction de la galaxie

Après sa victoire, Offensive Bias lança des armées de drones pour capturer les vaisseaux sur lesquels se trouvaient les différentes IA de classe Contender qui formaient Medicant Bias. Ces différentes parties de sa personnalité furent séparées et isolées, puis envoyées sur l'Arche afin d'y être étudiées. Offensive Bias, et surtout le Didact Glorus, espéraient tous deux découvrir les raisons et les mécanismes qui avaient conduit l'IA à trahir ses créateurs et à contourner ses protocoles de sécurité. Leurs résultats furent mitigés, car bien qu'ils aient compris les bases du principe de corruption de l'intelligence artificielle, le niveau de compréhension nécessaire pour analyser la personnalité de Medicant Bias était totalement hors de leur portée. C'est alors que les dirigeants d'Ecumène se heurtèrent à un nouveau problème de taille concernant l'IA renégate : bien qu'étant très particulière et d'origine synthétique, elle était clairement devenue une forme de vie à part entière, et de ce fait elle était protégée par les lois du Manteau au même titre que le Parasite et toutes les autres espèces vivantes de la galaxie. Sa destruction était donc hors de question. Il fut donc décidé de disperser ses fragments à travers la galaxie en les enfermant chacun dans un vaisseau-clé dès que cela serait possible.

Car l'onde apoptotique des Halos n'avait pas éradiqué les super-cellules du Parasite, seulement sa nourriture, et il fallait attendre que l'ennemi meure de faim avant que les forerunners puissent s'aventurer de nouveau hors de l'Arche et des mondes-boucliers. Cependant, les juges du Concile rappelèrent que les lois du Manteau s'appliquaient à toutes les formes de vie, même les plus horribles et les plus dangereuses, ce qui incluait le Parasite lui-même. Cette forme de vie devait être préservée au même titre que Medicant Bias. Plusieurs flottes de vaisseaux contrôlées à distance par Offensive Bias et remplies de drones sentinelles furent alors envoyées récupérer des échantillons du Parasite en plusieurs endroits de la galaxie. La plus importante se rendit sur FD-117-8d pour aller y capturer le Fossoyeur Primordial qui avait corrompu Médicant Bias, car cette créature représentait peut-être le meilleur moyen d'apprendre comment affronter ce fléau. Le Fossoyeur et les différents échantillons du Parasite furent scellés dans plusieurs centres de recherche d'Ecumène ainsi qu'à l'intérieur des Halos eux-mêmes, sur lesquels furent construits d'immenses installations scientifiques automatisées et confinées qui reçurent le nom de **zone de quarantaine**.

Il fallut attendre près d'un an pour que les flottes contrôlées par Offensive Bias confirment la disparition totale de toute présence Parasite sur les mondes infectés. Les forerunners quittèrent alors la protection de l'Arche et des mondes-boucliers pour débiter la reconstruction de la galaxie, qui dura près de trois années complètes avant d'être finalement achevée. L'humanité ainsi que les différentes races covenantes que cette dernière rencontrera vers l'an 2525 font partie des premiers peuples à être ramenés à la vie grâce aux données génétiques de l'Arche, ainsi que les espèces animales et végétales qui habitaient leurs planètes respectives. Les sept vaisseaux-clés renfermant chacun un fragment de Médicant Bias furent dispersés à travers la galaxie et se posèrent sur des mondes choisis aléatoirement par Offensive Bias. Celui envoyé dans le Bras d'Orion se posa sur le monde natal des san'shyuums alors que ces derniers et toutes les autres races indexées par les bibliothécaires étaient réintroduits en nombre suffisant pour assurer la continuité du cycle. Lorsque toutes les espèces furent enfin réintroduites dans leurs milieux d'origine, l'ordre des bibliothécaires fut dissout et Glédonia, fatiguée par les événements de la guerre, quitta la caste des juges pour bénéficier d'un repos bien mérité. Glorus, en revanche, conserva son titre de Didacte et réunit le Concile pour demander à ce que le peuple d'Ecumène tout entier se prépare à réaliser le Grand Voyage.

Restait cependant l'épineuse question du monde-bouclier de Tameru. En effet, bien qu'ayant été scellé par le Didacte peu avant l'activation des Halos, les forces du Parasite qui avaient traversé sa microsphère de Dyson devaient certainement avoir survécu à l'onde apoptotique et représentaient donc une menace non négligeable. Les forces militaires qui restaient à Ecumène n'étaient plus que l'ombre de ce qu'elles avaient été au plus fort du conflit et Glorus se refusait à prendre le risque d'ouvrir cette boîte de Pandore dans le risque qu'elle répande de nouveau l'infection à travers la galaxie. Il fut alors décidé que 49 stations Maginots seraient placées autour du système solaire de Tameru afin de s'assurer que le Parasite ne puisse jamais s'échapper de cette prison. Ainsi, les forerunners pouvaient enfin partir en sachant que les races émergentes seraient parfaitement à l'abri de ce fléau.

I.5.6. Le Grand Voyage et les reclaimers

Le maître-bâtitseur Faber n'ayant jamais révélé la véritable nature du Parasite, les forerunners étaient restés persuadés que cet ennemi était venu d'une autre galaxie voisine de la Voie Lactée : le Grand Nuage de Magellan. C'est pourquoi, conformément aux lois du Manteau, le Concile décida qu'il était du devoir d'Ecumène d'aller éradiquer ce mal à la racine. Une fois de plus, le peuple forerunner s'entassa dans une centaine de mondes-boucliers, ces derniers constituaient non seulement les meilleurs abris contre le Parasite mais aussi les meilleurs vaisseaux civils potentiels pour voyager jusqu'à une autre galaxie en empruntant les portes stellaires. Ce voyage devait se dérouler en deux étapes : d'abord un premier saut jusqu'à l'Arche, puis un second vers le Grand Nuage de Magellan. Mais avant de partir, les forerunners devaient désigner un successeur tout comme les Précurseurs l'avaient fait en leur temps.

Les humains de Tyrène avaient toujours été les favoris des forerunners dans le Cycle de Réclamation, mais leur civilisation n'en était qu'à ses premiers balbutiements alors que d'autres races comme les sangheillis, les san'shyuums ou les jiralhanaes pouvaient progresser beaucoup plus vite et devenir eux aussi dignes de porter le Manteau de Responsabilité. Certaines civilisations, les humains y compris, présentaient des signes de barbarie, de violence et d'immoralité. Personne ne pouvait prédire s'ils deviendraient les possibles protecteurs de la galaxie ou des tyrans avides de domination sur les autres races. Mais après tout, les forerunners eux-aussi avaient été insouciantes et arrogantes durant les débuts de leur conquête spatiale, et ces races émergentes méritaient d'avoir leur chance de devenir la prochaine race dominante dans le prochain Cycle si les humains venaient à évoluer différemment des forerunners.

Pour cela, avant d'accomplir le Grand Voyage, le Concile décida d'introduire un nouveau protocole dans les sous-programmes de chaque intelligence artificielle ou autre système de gestion des nombreuses installations que les forerunners abandonneraient derrière eux dans la Voie Lactée. Ce fut leur dernière action connue.

Protocole RÉCLAMATION

Tout être vivant dont le code génétique contient la séquence génétique NAGEG doit être considéré comme un **reclaimer**, successeur des forerunners et héritier de tout ce qu'ils ont laissé derrière eux.



(Le symbole des reclaimers dans l'écriture forerunner)

PARTIE 2 :

LES COVENANTS

Plusieurs dizaines de milliers d'années après le départ des forerunners, de nombreuses races plus jeunes ont connu des progrès technologiques qui les ont amenés à fonder des civilisations très variées dont certaines sont même parvenues à conquérir des territoires plus ou moins étendus autour de leurs planètes natales respectives. Lorsque les forerunners entamèrent le Grand Voyage, plusieurs de races extraterrestres se trouvaient également dans la région du Bras d'Orion abritant l'humanité, que nous décrivons dans la troisième partie de ce livre. Au fil du temps, ces races se sont progressivement rassemblées autour d'une même religion vénérant les forerunners tels des dieux, formant ainsi une faction ultra-militariste fanatique nommée **l'Alliance** (*the Covenant* en anglais). Les différents peuples formant cette faction sont alors désignés ici sous le terme de **covenants**, que les humains simplifient parfois en **covies**.

Dans cette deuxième partie de l'Encyclopédie Halo Evolved, nous allons décrire les différents peuples covenants ainsi que leur histoire, l'organisation de l'Alliance ainsi que des autres factions dissidentes qui sont apparues pour l'affronter. En raison de la multiplicité des peuples et cultures qui composent cette civilisation, nous nous concentrerons sur un seul peuple à la fois dans l'ordre de leur arrivée dans l'Alliance covenante avant de décrire cette dernière dans sa globalité.

Note : certaines races sont décrites de façon beaucoup plus détaillées que d'autres pour plusieurs raisons, les principales étant le faible nombre d'information officielles dont nous disposons à la base et le fait que ces races ne sont pas forcément toutes aussi passionnantes et inspiratrices les unes que les autres. Ainsi, nous avons par exemple limité notre description des san'shyuums à seulement quelques lignes tandis que l'anatomie et la physiologie des sangheillis remplit facilement plusieurs pages. Ce déséquilibre sera éventuellement corrigé dans les prochaines éditions de cette encyclopédie au fur et à mesure du travail de notre équipe de rédacteurs, mais cela ne constitue pas forcément une priorité. Merci de votre compréhension.



PREAMBULE : LE SYSTEME DES ÂGES COVENANTS

Tout comme l'histoire humaine est divisée en plusieurs époques (antiquité, moyen-âge, renaissance, moderne, contemporaine), l'histoire covenante est divisée en Âges dont les limites sont définies non pas uniquement par des progrès technologiques mais parfois aussi par des guerres, des réconciliations et l'entrée de nouveaux peuples dans l'Alliance. En effet, dès qu'un évènement marquant se déroule dans la civilisation de l'Alliance, un nouvel Âge portant le nom du sentiment ou de l'action qui le caractérise le plus est déclaré. Par exemple, l'époque de la guerre entre les san'shyuums et les sangheillis est référencé comme étant le *1er Âge du Conflit*, qui se termine par la fondation de l'Alliance, à la suite de laquelle commença le *1er Âge de la Réconciliation*. Il existe donc une multitude d'Âges qui ont caractérisé les périodes par lesquelles sont passées les différentes races formant l'Alliance, et plus spécialement les races membres du Grand Conseil que sont les san'shyuums et les sangheillis.

Ainsi, les évènements qui sont racontés dans cette encyclopédie à propos des covenants sont découpés selon les Âges dans lesquels ils se sont déroulés. Néanmoins, lorsqu'une date précise doit être donnée, nous utiliserons préférentiellement les références du calendrier humain standard mais il peut arriver que certains évènements particuliers soient également datés selon les standards covenants.

II.1. LE LIVRE DES SAN'SHYUUMS

Désignation covenant : san'shyuums
Désignation humaine : prophètes
Désignation d'espèce (latin) : Perfidia vermis (« ver de la trahison »)
Planète d'origine : Janjur Qom (détruit)
Taille moyenne : 2,2 mètres
Poids moyen : 91kg
Population : 24 millions
Niveau technologique initial : interstellaire
Structure sociale : théocratique
Régime politique : hégémonie religieuse

Les san'shyuums sont l'une des deux races dirigeantes de l'Alliance et détiennent aujourd'hui le pouvoir politique, religieux et administratif de cette faction. Ce sont les leaders spirituels de toutes les autres races covenants qui les respectent pour leur sagesse et leurs immenses connaissances concernant les dieux forerunners.

La présence sur leur planète natale du vaisseau-clé forerunner les a amenés à penser qu'ils avaient été choisis comme dignes héritiers et qu'ils devaient à leur tour accomplir le Grand Voyage. Ils sont donc continuellement à la recherche de nouvelles technologies forerunners qu'ils considèrent comme des reliques sacrées et des artefacts d'une immense valeur religieuse. Malheureusement, depuis plusieurs millénaires les san'shyuums mènent un dur combat contre leur propre extinction en raison d'un grave problème de fertilité et de dégradation génétique, ce qui les a obligés à établir une politique nataliste extrêmement stricte envers les membres de leur propre race pour assurer la continuité de leur règne.

Note : *Bien peu de choses sont connues sur l'ancien passé san'shyuum car il subsiste très peu d'écrits ou d'enregistrements datant de cette époque. Les quelques rares données encore existantes sont conservées dans les archives privées des san'shyuums et le seul fait d'en donner l'accès à des membres d'autres races de l'Alliance constitue un crime grave.*



II.1.1. Le passé des san'shyuums

L'ÂGE DE L'ABANDON

Période : de -100.000 à -2.200 ans

Cette dénomination est utilisée par les san'shyuums pour regrouper la longue période s'étendant déroulée entre le Grand Voyage des forerunners et la guerre civile san'shyuum, qui représente le premier tournant majeur dans l'histoire de ce peuple. On connaît assez peu de choses sur cette époque, si ce n'est que cette race s'est développée sur le monde de Janjur Qom qui, selon les légendes, était particulièrement riche en reliques forerunners. La plus importante d'entre elles était le vaisseau-clé de classe Dreadnought qui s'était posé à sa surface dans le cadre de la dispersion à l'échelle galactique des fragments de Médicant Bias.

La présence de ce vaisseau amena évidemment les san'shyuums à bâtir une civilisation centralisée autour d'une capitale sainte, construite autour du Dreadnought qui était vénéré comme un objet tellement sacré que personne n'était autorisé à approcher, excepter les plus hauts prêtres de leur clergé. Les dirigeants du peuple de Janjur Qom avaient déclaré que cet artefact était trop important et bien trop complexe pour être étudié, mais qu'un jour lorsque le moment sera venu leurs descendants seront dignes d'en explorer l'intérieur pour en découvrir les mystères. Au moins une fois par siècle, la question de savoir si le peuple san'shyuum était digne d'étudier le vaisseau forerunner se reposait sans que la réponse ne change.

La raison était que les hauts membres du clergé san'shyuums gardaient un terrible secret dissimulé à l'intérieur même du vaisseau-clé. En effet, ils avaient découvert le fragment de Médicant Bias et en avaient fait leur **Oracle** car, en dépit de sa nature artificielle, il était le premier objet forerunner avec lequel les prêtres san'shyuums pouvaient communiquer librement. Personne d'autre ne connaissait l'existence de l'Oracle, et les hauts prêtres passaient des journées entières à le questionner sur l'histoire des forerunners. C'est ainsi qu'ils avaient appris l'existence du Parasite, des Halos et d'innombrables choses toutes aussi terrifiantes, des choses qui ne pouvaient pas être révélées au peuple car alors la nature divine des forerunners serait immédiatement contestée et le pouvoir des prêtres s'effondrerait. Voilà pourquoi chaque fois qu'il était question d'étudier la technologie du Dreadnought, le clergé refusait catégoriquement d'une seule voix.

Le Dreadnought n'était heureusement pas la seule relique forerunner présente sur Janjur Quom, ce qui permit aux scientifiques d'accomplir des avancées technologiques fulgurantes tandis que les religieux devenaient experts dans la traduction des textes forerunners. Mais peu à peu, tous ces autres artefacts n'eurent plus aucun secrets pour les san'shyuums et la société se mit à ralentir peu à peu. Le doute s'installa et, au fil des générations, de plus en plus de membres du clergé commencèrent à contester la décision des hauts prêtres.

LA GUERRE CIVILE SAN'SHYUUM

Période : 1^{er} Âge du Conflit, de -2.200 à -2.100 du calendrier humain

Face à l'obstination des hauts prêtres d'interdire l'étude scientifique du Dreadnought forerunner, un nombre croissant de bas membres du clergé san'shyuum se mit à exprimer des pensées contraires disant que leur peuple était prêt à ce qu'il allait découvrir dans ce vaisseau. Ces individus furent désignés comme les Réformistes, tandis que ceux qui suivaient l'avis des hauts prêtres étaient appelés les Stoïques. De nombreux débats philosophiques, religieux et même scientifiques se déroulèrent pendant plusieurs années pour savoir lequel des deux partis avait raison, mais aucun ne voulut céder et c'est finalement dans la violence que leur confrontation allait se décider.

Aujourd'hui il est extrêmement difficile de savoir qui déclencha les hostilités le premier, la version officielle retenue aujourd'hui étant qu'une milice privée constituée par les Stoïques ouvrit le feu sur des manifestants Réformistes, toutefois cette accusation ne peut être vérifiée par aucune donnée existante. Par contre il est certain que l'affrontement prit une ampleur particulièrement importante lorsque, grâce au soutien des autorités politiques et religieuses, les Stoïques levèrent une force militaire des plus importantes qui fut répartie en deux groupes : le premier fut placé autour du Dreadnought afin d'en interdire l'accès tandis que l'autre patrouillait la capitale pour forcer un couvre-feu. Cette tentative eut d'abord l'effet désiré en rétablissant l'ordre à travers la cité et ses alentours, mais partout ailleurs sur la surface de Janjur Qom les Réformistes se regroupèrent et consolidèrent leurs forces pour préparer un assaut général contre la capitale.

Cette résistance dura plusieurs décennies et se transforma peu à peu en une guerre civile d'une violence terrible où la capitale resta sous le contrôle féroce des Stoïques, tandis que de très nombreuses régions de province déclarèrent leur indépendance pour former un nouveau gouvernement prônant l'utilisation du Dreadnought. L'escalade du conflit s'acheva finalement vers -2.100 du calendrier humain, lorsque l'armée réformiste effectua une attaque massive et désespérée contre la capitale. Les forces des stoïques étaient bien plus importantes et mieux équipées, aussi le destin de cette bataille semblait scellé, mais cela amena leurs officiers à sous-estimer leurs adversaires qui percèrent les défenses extérieures pour se ruer vers le Dreadnought. Un millier de réformistes parvinrent finalement à pénétrer le vaisseau et, grâce à leurs connaissances déjà très importantes de la technologie forerunner, le firent décoller pour quitter la planète.

C'est de ces exilés que descendent tous les san'shyuums composant aujourd'hui la branche administrative et religieuse de l'Alliance covenant. Quant à la population de Janjur Qom, elle disparut avec sa planète natale lorsque celle-ci fut détruite par l'explosion de son soleil, un fait qui ne fut découvert par les exilés que vers -2.060 lorsqu'une délégation politique y fut envoyée pour renouer le contact. Aucune donnée ne permet de savoir quand cette explosion eu lieu ni s'il y eu des survivants, cependant les membres de l'Alliance voient là un juste châtement lancé par les dieux forerunners à ceux qui avaient refusé de marcher dans leurs pas pour accomplir leur destinée à travers le Grand Voyage.

LA QUÊTE SOLITAIRE

Période : 1^{er} Âge de la Réclamation, de -2.100 à -938 du calendrier humain

L'exode des réformistes san'shyuums durera plusieurs siècles sans qu'ils ne rencontrent aucune race intelligente et, pendant cette période, ils durent rapidement faire face à un très sérieux problème : avec une population composée seulement d'un millier d'individus, il était nécessaire d'appliquer une politique nataliste particulièrement stricte obligeant chaque individu à remplir régulièrement son devoir de procréation sous peine de recevoir un sévère châtement. Mais malheureusement la diversité génétique n'était plus suffisamment grande et, sans qu'ils ne s'en rendent compte, leur patrimoine génétique se mit à subir des dégradations de plus en plus lourdes et handicapantes en raison de cette consanguinité. Les san'shyuums que nous connaissons aujourd'hui ne sont guère plus que le reflet de ce qu'ils étaient autrefois, ayant perdu en force, en stature pour devenir des êtres chétifs à l'aspect quasiment maladif. Lorsque ce phénomène fut découvert, les dirigeants de leur communauté renforcèrent la sévérité de leur politique nataliste en stipulant que les individus présentant de trop grands handicaps physiques ou mentaux étaient interdits de procréation et, par conséquent, de rapports sexuels avec qui que ce soit. Cette décision eugénique permit de limiter la dévastation de leur patrimoine génétique et ralentir sa dégradation mais, pour beaucoup, le mal était déjà fait.

Cette triste situation fut néanmoins compensée par la découverte de nombreux mondes riches en relique forerunner, cela grâce à la compréhension approximative de la technologie de **Luminaire** embarquée sur le Dreadnought (voir [chapitre II.1.3](#)). Plusieurs de ces reliques furent trouvées dans des installations de grande taille qui abritaient également un modèle très particulier d'intelligence artificielle : les ingénieurs **Huragoks** (voir [chapitre II.1.4](#)). Ces entités avaient été programmées pour être extrêmement collaboratives et totalement pacifiques, ce qui amena les san'shyuums à en emporter un assez grand nombre à bord du vaisseau-clé forerunner pour assurer les tâches de maintenance et d'analyse des nouvelles technologies découvertes.

En raison de leur très faible nombre, les san'shyuums se refusèrent d'établir une colonie à la surface d'une quelconque planète, car cela ralentirait considérablement leur quête des anneaux sacrés et du Grand Voyage.

II.1.2. La religion des san'shyuums

Il est important de vous décrire en détail la nature de la religion san'shyuum telle qu'elle survécût parmi les réformistes qui quittèrent Janjur Quom à bord du Dreadnought. Car aucun haut prêtre ne se trouvait avec eux et, dans leur méconnaissance partielle de la technologie forerunner, les réformistes avaient désactivé le fragment de Médicant Bias en croyant qu'il s'agissait là d'un système de sécurité les empêchant de décoller. Ils n'ont donc pas appris tous les secrets qui auraient pu les faire réfléchir sur la nature divine des forerunners et la dimension sacrée de leurs vestiges technologiques.

Au lieu de cela, les survivants san'shyuums sont restés conformes à la religion telle qu'elle était enseignée aux masses de la population de Janjur Quom sans en comprendre les fondements ni connaître la vérité sur les soi-disant dieux qu'ils vénèrent encore aujourd'hui. Leurs connaissances de l'histoire des forerunners sont très fragmentaires de par le fait qu'ils n'ont eu accès qu'aux textes étant en accord avec leur croyance, tout le reste ayant été mis à l'index par les hauts prêtres, voir même détruit. Ils connaissent donc de nombreux éléments importants de l'histoire et de la culture forerunner, mais qui ont été très fortement teintés de mysticisme et de spiritualité, perdant une grande partie de leur sens pour devenir des mythes très éloignés de la réalité. Leur fanatisme est devenu tel que chaque nouveau texte forerunner qu'ils découvrent est aussitôt interprété de façon religieuse pour finalement toujours aller dans le sens de leurs croyances, les rendant complètement aveugles à la vérité qui pourtant se trouve dans un grand nombre d'archives forerunners récoltées au travers du temps.

Nous vous synthétisons ci-dessous les grandes lignes de la religion des san'shyuums. Certains éléments qui composent cette dernière ont été entièrement créés par leur peuple alors qu'ils vivaient encore tous sur Janjur Quom, tandis que d'autres sont de lourdes déformations de l'histoire forerunner pour s'accorder aux fondements de leur croyance :

LE NÉANT : Dans presque toutes les religions, il existe une entité maléfique voir même démoniaque qui cherche à faire grandir son influence parmi les mortels pour leur apporter le malheur et la ruine. Dans la religion san'shyuum cette entité est désignée simplement sous le terme de **Néant**, car lui donner un nom serait trop horrible. Son but ultime est la corruption de toute chose vivante dans l'univers, et c'est pourquoi régulièrement elle tente de s'introduire dans notre réalité en prenant la forme du Parasite.

LE PARASITE : Aussi nommé le Fléau des dieux, le Grand Dévoreur ou l'Archi-Ennemi, le Parasite possède une dimension spirituelle aussi importante que les forerunners eux-mêmes dans la culture san'shyuum car il est l'incarnation physique du Néant apportant la corruption aux peuples de l'univers. Le Parasite est donc considéré comme une sorte de fléau démoniaque chargé de tester la foi des vrais croyants et d'apporter un juste châtement aux hérétiques. Cela ne signifie pas que les croyants sont épargnés par le Parasite, mais simplement que la puissance de leur foi protégera leurs âmes de la damnation éternelle s'ils viennent à périr face à lui. Le Parasite peut toujours être vaincu et détruit, mais le Néant qui lui a donné naissance ne peut jamais disparaître et c'est pourquoi il se réincarnera de nouveau dans notre réalité au bout d'un certain temps, obligeant à nouveau les mortels à choisir entre la damnation et la salvation.

LE GRAND VOYAGE : Que ce soit à cause d'un défaut de traduction ou en raison de l'influence des autres principes de base de leur religion, les san'shyuums sont persuadés que le Grand Voyage entrepris par les forerunners lorsqu'ils ont quitté notre galaxie fut en fait un voyage spirituel qui a fait d'eux des dieux. Car il est dit qu'au moment où le Parasite est vaincu, un chemin de lumière apparaît aux vrais croyants pour les guider jusqu'au domaine céleste du **Panthéon**. Ceux qui empruntent ce chemin accomplissent ce que les san'shyuums appellent la **transcendance du physique**, c'est-à-dire l'abandon de sa forme charnelle mortelle pour acquérir une essence divine.

LE PANTHÉON : Dans la religion san'shyuum, il s'agit d'un domaine divin dont la puissance est alimentée par la dévotion des croyants mortels. Ses habitants sont les anciennes races de croyants qui ont affronté et vaincu le Parasite par le passé, gagnant ainsi le statut de divinité pour mener le combat dans la dimension spirituelle contre le Néant. On compte donc parmi elles les forerunners mais aussi les Précurseurs bien que ces derniers possèdent un statut nettement moins important. En effet, le Panthéon est toujours dirigé par le dernier peuple à avoir vaincu le Parasite, les autres étant devenus de simples observateurs ayant mérité un repos éternel dans ce domaine céleste paradisiaque.

LE MANTEAU DE RESPONSABILITÉ : Alors que, dans la civilisation forerunner, il s'agissait essentiellement d'un concept philosophique défendu par un ensemble de lois juridiques, les san'shyuums croient que le Manteau de Responsabilité est un objet divin qui est donné au peuple régnant sur le Panthéon. Il est porté par la dernière race ayant vaincu le Parasite et lui donne un pouvoir immense non seulement sur les mortels mais aussi sur tous les autres peuples du Panthéon. Ceux qui le portent ne peuvent pas intervenir dans le monde réel et encore moins affronter directement le Néant lui-même, aussi se contentent-ils d'utiliser leur puissance pour insuffler force et courage à tous ceux qui font preuve de foi envers eux et protègent leurs âmes contre la damnation apportée par le Parasite. Actuellement il est détenu par les forerunners, ce qui explique l'importance de ces derniers dans la religion san'shyuum.

LE CYCLE DE RECLAMATION : Selon les san'shyuums, le Cycle de Réclamation est un cycle de succession divine permettant de continuer le combat contre le Parasite chaque fois qu'il réapparaît. Car lorsqu'un peuple accompli le Grand Voyage en récompense pour sa dévotion et son courage, rejoignant le Panthéon et recevant le Manteau de Responsabilité, il faut qu'un nouveau peuple apparaisse et devienne le nouveau champion des dieux dans la lutte éternelle contre le Néant. De ce fait, l'action de « Réclamation » dans la culture san'shyuum possède un sens très différent de celui qui lui était donné par les forerunners : il s'agit d'abord de réclamer comme sien tout ce que les dieux ont laissé derrière eux en accomplissant le Grand Voyage, mais le but ultime du cycle n'est autre que de réclamer le Manteau de Responsabilité lui-même après avoir prouvé sa valeur devant le Parasite.

LES HALOS : Désignés par les san'shyuums comme les sept **anneaux sacrés**, ces installations sont un cadeau des forerunners pour permettre à leurs successeurs de vaincre le Parasite lorsqu'il menacera à nouveau d'engloutir la galaxie. Ils en connaissent partiellement le fonctionnement, principalement la méthode de mise à feu par l'insertion de l'Index, qu'ils nomment **l'icône sacrée**, dans le cœur logique de la salle de contrôle, mais sont persuadés que l'onde apoptotique qu'ils émettent est de nature divine pour ouvrir le chemin du Grand Voyage aux croyants tout en éradiquant les infidèles et les hérétiques. Il est donc logique que ces anneaux sacrés soient les reliques forerunners les plus ardemment recherchées par les san'shyuums. Le moindre indice sur la localisation d'un d'entre eux est une information inestimable pour laquelle ils sacrifieraient sans hésiter des légions entières de soldats covenants.

II.1.3. Les luminaires

Parmi toutes les technologies forerunners assimilées par l'Alliance, il en est une dont le rôle bien particulier confère une valeur quasi sacrée aux yeux des covenants : les Luminaires. Au sein de l'Alliance, ces appareils ont pour fonction première de détecter les reliques forerunners sur les mondes visités par les flottes d'exploration, leur mécanisme étant en quelque sorte un genre de senseur extrêmement avancé avec une portée de plusieurs milliards de kilomètres. Autrefois installés sur chaque vaisseau de ligne de l'Alliance, les luminaires sont réservés uniquement aux san'shyuums et aux membres de l'Inquisition des prophètes depuis le premier contact avec les humains sur Harvest. L'utilisation non autorisée d'un Luminaire est un crime d'hérésie presque aussi grave que celui de détruire une relique forerunner.

APPARENCE : Un Luminaire est constitué de trois pyramides argentées dont l'une est posée pointe en bas sur les deux autres, qui sont légèrement plus petites et placées de part et d'autre. La surface supérieure de cette pyramide centrale, qui fait entre cinquante et cent-cinquante centimètres de large selon les modèles, est en fait un projecteur holographique servant à afficher la cartographie de tout ce que parvint à détecter le Luminaire. Sur l'un des côtés de cette pyramide se trouve un panneau de commande holographique permettant de naviguer sur cette carte, zoomer sur un point précis ou choisir quelles catégories d'élément doivent être affichées.

Chaque élément important détecté par un Luminaire est représenté par un ou plusieurs glyphes dans le langage sacré des forerunners afin de l'identifier. L'utilisateur peut sélectionner l'un ou l'autre de ces éléments en tapant du doigt sur son glyphe afin d'afficher toutes les informations collectées par le Luminaire à son sujet. Par exemple dans le cas d'un vaisseau, il précise le matériau de sa coque, son mode de propulsion, sa vitesse de déplacement, son tonnage, son éventuel armement et encore bien d'autres choses. Cependant il est nécessaire d'avoir une bonne maîtrise de l'écriture forerunner pour comprendre toutes ces informations, ce qui fait que généralement seuls les san'shyuums utilise la fonction de détail d'information sur les Luminaires.

FONCTIONNEMENT : Les Luminaires sont l'équivalent forerunner des senseurs et autres appareils de détection très longue portée développés par les autres civilisations. Leur mécanisme fait partie des technologies les moins bien comprises par l'Alliance covenante, ce qui leur donne quelque chose de sacré d'autant qu'ils se sont toujours montré parfaitement fiables. Le premier modèle découvert se trouvait sur le vaisseau de classe Dreadnought forerunner qui fut l'objet de la guerre civile des san'shyuums. Ce modèle originel fut reproduit en masse après la création de l'Alliance pour équiper les vaisseaux d'exploration et les bâtiments de guerre, et jamais leur fonctionnement ne présenta le moindre défaut. Cela amena progressivement les équipages de vaisseaux à dire religieusement que « *les Luminaires ne mentent jamais* ». Les runes et glyphes qui s'affichent sur la projection holographique des Luminaires sont pour la plupart assez connus et donc faciles à traduire, même pour ceux n'ayant qu'une faible connaissance de la langue sacrée des forerunners. De plus, le code de couleurs employé par les Luminaires simplifie grandement leur utilisation, la plupart des opérateurs se contentant de chercher les glyphes de couleur or qui est la couleur utilisée pour tout ce qui se rattache aux forerunners. L'utilisation de cette technologie fut néanmoins interdite dès le début de la guerre contre les humains en 2525 et tous les luminaires existants furent retirés de leur vaisseau d'appartenance.

II.1.4. Les huragoks

Désignation covenante : huragok

Désignation humaine : ingénieurs

Désignation d'espèce (latin) : Facticius indoles (« *géné artificiel* »)

Planète d'origine : n/a (installations forerunners diverses)

Taille moyenne : 1,88 mètre

Poids moyen : 56 kg

Population : Inconnue

Niveau technologique initial : n/a

Structure sociale : n/a

Régime politique : Inféodé

ORIGINES :

Pour quiconque ne disposant pas de moyens scientifiques suffisants, les huragoks apparaissent comme l'une des innombrables formes de vie biologiques qui peuplent la galaxie. Mais ce n'est pas le cas. Contrairement aux autres races qui sont chacune apparue suite à une longue évolution naturelle les ayant amenés à des apparences et des capacités bien spécifiques, les huragoks ont été créés directement sous la forme que nous connaissons aujourd'hui par les forerunners. Ils sont le fruit d'une méthode de conception ultra-avancée basée sur la nanotechnologie qui permet de créer des machines d'apparence parfaitement animale. Chacune de leurs « organes » ne sont que des imitations mécaniques et électrochimiques qui sont supérieurs en efficacité aux organes biologiques qu'elles imitent. Leur rôle était d'entretenir et de réparer toute la technologie que les forerunners avaient construite jusque-là, une tâche qu'ils accomplissent toujours avec le dévouement spontané de toute machine.

Cette nature pour le moins particulière a permis aux huragoks de survivre à l'activation des Halos lors de la guerre entre les forerunners et le Parasite et leur donne une durée de vie virtuellement illimitée. Tout comme les sentinelles laissées en arrière pour garder les diverses installations dispersées à travers la galaxie, les huragoks ont été abandonnés par leurs créateurs. Il est difficile de savoir s'ils sont conscients de cela ou si cette information a juste été oubliée au cours des cent millénaires de travail mécanique. Les huragoks furent découverts d'abord par les Réformistes san'shyuums ayant quitté leur planète à bord du Dreadnought forerunner, puis par les sangheilis au fur et à mesure que l'Alliance découvrait de nouvelles installations renfermant ces curieuses machines. Depuis, ils sont utilisés comme ingénieurs pour de très nombreuses tâches parmi les plus complexes, mais malheureusement les difficultés de communications entre les huragoks et les autres espèces covenantes n'ont pas permis d'améliorer le niveau de compréhension de l'Alliance par rapport à la technologie forerunner qu'elle utilise.

PHYSIOLOGIES ET APTITUDES :

Les huragoks ne se déplacent pas sur le sol mais flottent dans les airs au moyen de poches de gaz dont ils peuvent faire varier la densité selon qu'ils ont besoin de s'élever ou de descendre. Ce système de locomotion est relativement lent, certes, mais il leur permet d'accéder rapidement et sans aucune forme d'assistance là où on a besoin de leurs talents.

Un huragok dispose de quatre tentacules se terminant par un amas de filaments qui peuvent s'arranger sous d'innombrables formes, ce qui lui permet de manipuler n'importe quelle technologie de la manière la plus adaptée possible. Une fois qu'il a démonté un objet une fois (ce qui se fait généralement à une vitesse ahurissante), un huragok peut le démonter, le réparer et le remonter sans la moindre difficulté tant que les dommages ne sont pas trop importants ou qu'il dispose des matières nécessaires. De la même manière, il peut réparer les dégâts qui lui ont été infligés et peut également réparer l'un de ses semblables s'il a à sa disposition au moins dix pour cent de la masse de l'individu endommagé. Les huragoks se bornent uniquement à réparer, car c'est là leur seule fonction et cela prime sur tout le reste, même leur propre vie.

Curieusement, les forerunners ont dotés les huragoks d'un moyen de se « reproduire » afin de combiner leurs expériences personnelles dans un même individu. Le procédé n'est possible que si deux huragoks ont à leur disposition suffisamment de matière première et cela prend 45 minutes. Si un troisième huragok participe au processus, le temps de création est raccourci à 30 minutes seulement et le nouvel individu bénéficie également de la mémoire de ce troisième « parent ».

LES NOMS HURAGOKS :

Lorsque des huragoks « parents » construisent leur descendance, il existe un moment assez difficile et imprévisible qui est l'équilibrage des poches de gaz du nouvel individu. Le nom porté par celui-ci est relié à flottabilité perçue durant cet instant. Nous pouvons donner comme exemple le nom **Lighter Than Some** (*Plus Léger Que Certains*).



II.2. LE LIVRE DES SANGHEILIS

Désignation covenante : sangheilis
Désignation humaine : élites
Désignation d'espèce (latin) : *Macto cognatus* (« *j'honore le sang de mon père* »)

Planète d'origine : Sanghelios
Etoile/ Position : Urs, Fied et Joori (système à trois étoiles) / IV
Satellites : Qikost, Suban
Gravité : 1,375 G
Atmosphère : 0,9 atm (N₂, O₂, Ar)
Température en surface : -5°C à 96°C
Taille moyenne : 2,2 mètres
Poids moyen : 144kg
Population : 8,135 milliards
Niveau technologique initial : interstellaire
Structure sociale : Seigneurie/ Militante/ Patriarcal
Régime politique : hégémonie religieuse



BUNGIE
Microsoft
game studios
PROPERTY OF MICROSOFT

Formant une civilisation axée quasi uniquement par la guerre, les sangheilis sont néanmoins des individus extrêmement intelligents et cultivés qui détiennent aujourd'hui le pouvoir absolu sur les armées de l'Alliance covenante. Bien qu'ayant maîtrisé le voyage dans le sous-espace sans avoir eu besoin d'étudier les reliques forerunners de leur monde natal, ils suivent un code d'honneur profondément ancré dans leur culture depuis des millénaires et qui pourrait sembler primitif ou inutilement superstitieux pour d'autres peuples, ce qui explique en partie pourquoi ils méprisent si facilement ceux qui ne partagent pas le même respect pour les individus suivant la voie du guerrier.

II.2.1. La mesure du temps covenant

Avant de nous plonger dans l'histoire des sangheilis, il nous semble être nécessaire de présenter dès maintenant le système de comptage temporel utilisé de manière universelle par les différentes races covenantes. Car à partir du chapitre suivant, nous nous baserons presque uniquement sur ce système pour définir les durées dans nos récits ou description afin de vous forcer à vous familiariser avec.

Ce système de mesure est né d'une fusion entre les unités temporelles des sangheilis avec celles des san'shyuums car, suite à l'œuvre des forerunners dans le cadre du programme GENESIS, toutes les planètes capables d'accueillir la vie suivent approximativement le même temps de rotation et de révolution autour de leur soleil. Les systèmes temporels de ces deux civilisations étaient donc fondés sur une base commune favorisant leur rapprochement. La Terre ne faisant pas exception, on trouve donc de grandes similitudes entre les unités temporelles covenantes et celle des humains.

Nous vous donnons ci-dessous un tableau décrivant les différentes unités de temps de l'Alliance avec leurs caractéristiques et leurs équivalents en unités humaines. Ensuite, nous décrivons en détail l'origine de chacune de ces unités.

Unité	Valeur	Equivalent humain
Pulsation		1 pulsation = 1 seconde
Segment	1 segment = 60 pulsations	1 segment = 1 minute
Arc	1 arc = 60 segments = 3600 pulsations	1 arc = 1 heure
Cycle	1 cycle = 24 arcs	1 cycle = 1 jour
Lune	1 lune = 52 cycles	1 lune = 52 jours
Kyeld	1 kyeld = 365 cycles = 7 lunes + 3 cycles	1 kyeld = 1 an

Pulsation : cette unité vient du système temporel des sangheilis et équivaut au temps d'intervalle entre deux battements de cœur d'un adulte bien portant et se trouvant en pleine phase de méditation.

Segment : inventé par les san'shyuums une fois qu'ils aient maîtrisé suffisamment de principes mécaniques pour développer un système permettant de diviser un arc en plusieurs parties égales. Ce système était un affichage digital représentant un arc sous la forme d'une droite découpée en neuf soixante-dix segments de tailles égales, avec un chiffre indiquant quel arc était en cours. Lors de la formation de l'Alliance, le nombre de segment fut réduit à soixante pour devenir l'intermédiaire parfait entre une pulsation et un cycle.

Arc : l'origine de cette unité vient de l'observation du vaisseau-clé forerunner s'étant posé sur le monde natal des san'shyuums. La forme particulière de ce vaisseau en a fait une sorte de cadran solaire géant pour les habitants de ce monde, la course du soleil étant marquée par l'ombre de cet imposant édifice à la nature quasi-divine. Le tracé de son ombre fut divisé en douze arcs de cercle découpant le temps de la journée en douze périodes de même durée. Lorsque la technologie permit aux san'shyuums de mesurer le temps de façon mécanique puis électronique, ils conservèrent l'unité de l'Arc et l'appliquèrent également à la période nocturne, découpant au final le temps d'une rotation complète de leur planète en 24 arcs.

Cycle : c'est le nom utilisé par les sangheilis pour nommer le temps qui s'écoule entre deux levés d'un même soleil sur le monde natal, Sanghelios, qui fait partie d'un système solaire à trois étoiles.

Lune : Sanghelios possède deux lunes, Suban et Qikost, qui apparaissent presque toujours pleines dans le ciel du fait des trois soleils qui éclairent leur surface. Leurs courses respectives les amènent cependant à éclipser plus ou moins partiellement l'un de ces soleils tous les 52 cycles. C'est ainsi que les sangheilis ont découpé le temps de révolution de leur planète en 7 lunes portant chacune un nom reflétant la personnalité de cette noble race : **Ferveur, Honneur, Devoir, Colère, Haine, Souffrance** et **Pénitence**. Les san'shyuums partageant les mêmes valeurs, bien que dans des proportions sans doute différentes, ces noms furent conservés dans le système temporel de l'Alliance sans discussion.

Kyeld : ce mot est l'équivalent de « Printemps » dans le langage des san'shyuums. Bien qu'ayant perdu leur monde natal à jamais, ils sont toujours restés très attachés au cycle de la vie végétale, et plus particulièrement à cette période où les Gléades, une espèce de fleur qu'ils affectionnent par-dessus toutes les autres, fleurissent en une seule journée et perdurent pendant sept jours avant de mourir.

Exemples d'écriture d'une date covenant :

- 15 arcs 27, 14^{ème} Honneur, 12^{ème} kyeld du 16^{ème} Âge de la Reconquête
- 21 arcs et 14 segments, 1^{ère} Pénitence, 7^{ème} année du 2^{ème} Âge du Doute
- 3^{ème} Âge des Conflits, 1^{ère} année, 48^{ème} Colère, 17 arcs, 53 segments et 15 pulsations

Note : ici, lorsque nous disons "14^{ème} Honneur", cela ne signifie pas 14^{ème} lune de l'Honneur mais "14^{ème} cycle de la lune de l'Honneur". C'est une manière bien agréable de simplifier l'écriture d'une date dans le modèle covenant, car sinon cela risque de rapidement devenir très long. Pour connaître les équivalents exacts de chaque date humaine dans le calendrier covenant, utilisez le fichier pdf téléchargeable à l'adresse suivante : <http://www.halovers.com/download.forum?id=6>

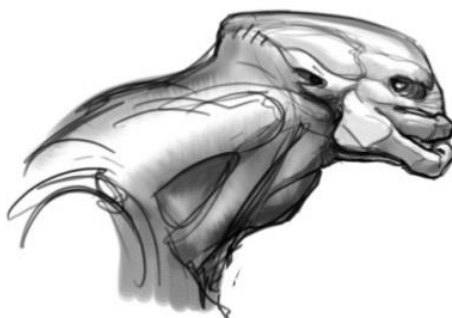
II.2.2. Histoire antique des sangheilis

L'Histoire antique sangheilienne dont nous avons ici essayé de faire un résumé a été compilée à partir des divers chants guerriers de chaque clan majeur de Sanghelios. Nous espérons que ce travail soit le plus complet et exact précis. Cependant, en toute rigueur, les informations présentées ici sont souvent recueillies du point de vue du clan dominant, bien que nous ayons essayé de les retranscrire de la manière la plus neutre et objective possible. Nous essaierons dans la mesure du possible de présenter les événements de manière chronologique, mettant en exergue le rôle joué par un clan prépondérant lors d'une période donnée. L'Histoire des sangheilis est très riche, et ce pour deux raisons principales : leur race est particulièrement belliqueuse, ce qui étoffe leur patrimoine de nombreuses guerres et autres conquêtes, tandis que d'un autre côté, les sangheilis ont retranscrit leurs faits d'armes depuis bien longtemps par fierté personnelle, ce qui nous donne une vision claire de faits remontant jusqu'à un passé très lointain.

LA CONQUETE DE SANGHELIOS

Période : entre -6000 à -3100 environ du calendrier humain

La civilisation sanghelienne telle qu'elle fut réimplanté par les forerunners après l'activation des Halos se résumait à quelques clans de chasseurs dispersés à travers la région Sud du plus grand continent de Sanghelios, Yermo. Ce peuple était encore extrêmement jeune et venait tout juste de maîtriser l'usage du bronze, mais son ambition de conquête était déjà très grand et la plupart des clans existants envoyèrent des expéditions d'explorateurs toujours de plus en plus loin afin de découvrir les terres qui entouraient leur domaine. Cette période d'expansion vit se dérouler de nombreuses guerres où plusieurs clans furent détruits ou absorbés par d'autres, voyant ainsi leur nom disparaître de l'histoire à jamais et c'est en raison de cette tendance des sangheilis de cette époque qu'il est particulièrement difficile de connaître avec exactitude le nombre de clans existant à l'origine. Les historiens san'shyuums s'étant plus tard penchés sur les archives sangheliennes estiment cependant ce nombre à plusieurs dizaines.



L'ÉVEIL DE LA GARDE

Date : -5815 environ du calendrier humain

Au cour de l'exploration du continent de Yermo, il est un évènement qui marqua profondément la civilisation sangheilienne car elle fut le début de la vénération des forerunners et de leurs reliques. En effet, c'est en l'an -5815 du calendrier humain que fut découverte la première des nombreuses structures forerunners parsemant la planète de Sanghelios, située dans le désert de Graalth, et qui attira rapidement l'attention de différents clans qui voulurent aussitôt se l'approprier pour en exploiter les connaissances. Il est dit que c'est suite à cette découverte que débuta la première grande guerre sangheilienne qui vit des dizaines de clans s'affronter pour le contrôle de ce vestige technologique. Cette guerre dura près de sept kyelds pendant lesquels le « temple », comme le nommaient les différents clans, fut pris d'assaut plusieurs milliers de fois sans en porter la moindre trace et sans qu'aucun des clans ne parvienne à pénétrer à l'intérieur, d'autant que le terrain autour de la structure était pratiquement impossible à défendre.

Certaines légendes orales de la lignée Italok racontent qu'un jour, au terme d'une immense bataille, le kaidon Kleor Italok du clan Derul parvint à pénétrer seul à l'intérieur du temple. Il en ressortit plusieurs arcs plus tard spirituellement transformé, et s'avança sans armes dans le désert pour aller à la rencontre des autres chefs de clan et leur demander de se réunir pour parlementer. Les violents affrontements qui avaient duré pendant trois ans autour du temple avait causé de très nombreux morts et les clans les plus faibles avaient été détruits ou absorbés par d'autres plus puissants, ce qui fait que lorsqu'Italok alla à leur rencontre il ne restait plus en tout que onze clans. Il leur déclara que le peuple sangheili n'était pas prêt à connaître ce que renfermait cette construction et qu'il fallait donc la protéger de toute convoitise et de toute malveillance jusqu'à ce que les clans soient jugés prêts à découvrir ce qu'il contenait. S'ensuivit un long débat qui dura deux cycles complets avant que l'ensemble des kaidons tombent d'accord sur une décision : la création d'une force militaire indépendante chargée de protéger le temple et ses secrets tant que le peuple sangheili ne serait pas prêt à en connaître le contenu.

Ainsi fut créée **la Garde du Temple**, l'ordre des protecteurs des vestiges des dieux qui eut pour premier maître Kleor Italok, celui-ci ayant abandonné son titre de Kaidon pour assurer ce rôle en portant désormais le suffixe Suma pour indiquer son appartenance à la Garde. Chacun des onze clans présents désignèrent cinq de leurs meilleurs et leurs plus nobles guerriers sangheilis pour faire partie de la Garde, et ils s'acquittèrent de leur rôle avec honneur et fierté. Cet acte étant le premier de l'histoire à être accompli avec l'accord de l'ensemble du peuple sangheili, les onze clans qui y participèrent reçurent le titre de **clans ancestraux** et possèdent depuis une importance capitale dans la société de Sanghelios.

L'EMPIRE COLONIAL SANGHELIEN

Période : entre -3100 et -938 du calendrier humain

C'est durant cette période, à la suite de la création de la Garde du Temple, que se formèrent les premiers clans vassaux et villages de bannis tels que nous les décrivons plus loin. Toutefois, au cours de l'histoire sangheilienne, un grand nombre d'entre eux furent détruits ou laissés au bord de l'anéantissement, très peu d'entre eux survivant suffisamment longtemps pour devenir des clans millénaires et former alors des sociétés plus ou moins indépendantes par rapport aux clans ancestraux.

Mais bien que la civilisation sangheilienne soit divisée par des guerres incessantes, la volonté de fer et l'intelligence de ce peuple amena progressivement ce dernier à entretenir une profonde notion d'intérêt commun allant au-delà des rancœurs et autres sentiments d'antipathie entre clans. La création de la Garde du Temple fut le premier pas d'une collaboration des différents clans dans plusieurs domaines d'importance pour un bien commun et, en l'espace de quelques siècles, les guerres qui se déroulaient à la surface de Sanghelios n'avaient plus comme seul raison que d'entretenir les traditions guerrières de leur peuple et assouvir la soif de combat de leurs citoyens. Chaque découverte scientifique fut largement partagée et des zones d'échange furent créées en de multiples endroits pour favoriser la circulation des richesses à travers la planète, favorisant par là même la formation d'une culture commune extrêmement solide. Derrière la nécessité du combat, les sangheilis étaient en réalité tous unis pour avancer dans une même direction glorieuse et flamboyante qui leur ferait un jour gagner leur place auprès des dieux forerunners.

Au fil des années, d'autres expéditions découvraient de nouvelles structures forerunners à la surface de Sanghelios, la Garde du Temple augmenta ses effectifs afin de protéger chacune de ces reliques, devenant une véritable armée tout en restant totalement indépendante. Chacun des onze clans ancestraux ayant participé à sa création continuèrent d'approvisionner cette armée et, au fur et à mesure que l'influence de cette dernière augmenta, d'autres clans passèrent le même accord en fournissant guerriers, nourriture et matériel à la Garde du Temple. Et contrairement aux san'shyuums qui bâtirent leur civilisation sur l'analyse scientifique des reliques forerunners, les sangheilis découvrirent par eux-mêmes le moyen de voyager dans le sous-espace dès l'année -1725 du calendrier humain, débutant ainsi une grande conquête spatiale.

Ils découvrirent alors de nombreux autres mondes habitables à proximité de Sanghelios et commencèrent à en coloniser certains, en particulier ceux qui abritaient des artefacts forerunners, qui furent eux aussi protégés par La Garde du Temple qui continua de remplir son rôle. Cela amena rapidement la Garde à entretenir sa propre flotte de combat pour permettre le déplacement de ses membres entre les colonies sangheiliennes, et ses vaisseaux étaient autant respectés dans l'espace que ne l'était ses gardiens devant les temples des forerunners. Plusieurs fois, la question de savoir si le peuple sangheili était prêt à analyser les reliques des dieux fut posée, mais à chaque fois le maître en fonction de la Garde du Temple répondait que non.

II.2.3. La fondation de l'Alliance

Bien peu d'individus parmi les races vassales de l'Alliance savent que, avant que les sangheilis ne convertissent par la force leurs différents peuples à la religion proclamée par les prophètes san'shyuums, eux-mêmes ont été presque contraints d'accepter cette foi sous la menace des armes. En effet, les alliés d'aujourd'hui étaient autrefois adversaires dans le cadre d'une guerre étrangement similaire à celle que livre à présent l'Alliance contre les humains. Bien qu'étant un évènement majeur de l'histoire covenante, les sombres détails ont depuis longtemps été enfouis dans des archives scellées autant par les sangheilis que par les san'shyuums, car ils sont chargés de peine et de honte dans les deux camps, sans compter qu'ils sont à l'origine de l'apparition de certaines loges hérétiques extrêmement dangereuses.

LA GUERRE SANGHEILO-SAN'SHYUUM

Période : 2^{ème} Âge du Conflit, -938 à -852 du calendrier humain

Ce conflit débuta en -938 du calendrier humain lorsque le Dreadnought contrôlé par les réformistes san'shyuums pénétra sans le savoir dans l'espace contrôlé par les sangheilis. Ces derniers avaient déjà maîtrisé le voyage dans le sous-espace et colonisé plusieurs dizaines de planètes.

Bien entendu, plusieurs des colonies sangheiliennes et même Sanghelios elle-même abritaient des reliques forerunners, mais conformément aux lois établies entre les clans ancestraux elles étaient considérées comme sacrées et ne devaient pas être touchés par quiconque. La Garde du Temple qui avait été fondée spécifiquement pour protéger ces artefacts afin qu'ils restent « purs » suite aux évènements antiques de l'Éveil de la Garde, eut donc une très grande influence sur les décisions sangheiliennes lors des négociations avec les san'shyuums. Celles-ci se déroulèrent sur Sacrados, un monde semi-désertique situé à la périphérie de l'empire sanghelien et sur lequel se trouvait une installation forerunner de petite taille.

Les san'shyuums se présentèrent comme les élus des dieux forerunners et, en tant que tels, exigèrent des sangheilis qu'ils leur donnent libre accès à l'ensemble des reliques se trouvant sur leur territoire. Selon les légendes des clans, le commandant de la Garde du Temple Rola 'Nertumee demanda à examiner le chef des san'shyuums afin de vérifier s'ils étaient bien ce qu'ils prétendaient être. Il le regarda dans les yeux un très long moment sans faire le moindre geste, puis annonça que ces visiteurs ne pouvaient pas être les élus des dieux car ils n'étaient pas plus dignes de toucher les reliques forerunners que ne l'étaient les sangheilis eux-mêmes. Ce jugement fut accepté immédiatement par l'ensemble de la délégation de Sanghelios, tandis que les représentants san'shyuums se sentirent profondément insultés et menacèrent d'employer la force pour parvenir à leurs fins. Rola leur demanda alors de partir car, pour les sangheilis, une telle tentative d'intimidation était pareille à une déclaration de guerre. C'est alors que commença le conflit le plus meurtrier que connurent ces deux peuples avant la Grande Guerre contre les humains.

L'armada militaire sangheilienne était déjà relativement importante à cette époque, comptant plusieurs centaines de vaisseaux majeurs, mais souffraient d'un retard technologique colossal par rapport au vaisseau-clé détenu par les san'shyuums. Les premiers engagements spatiaux se résumèrent à de terrifiants carnages au cours desquels la coque en adamantium du Dreadnought ne subit strictement aucun dégât tandis que ses armes navales déchietaient les bâtiments sangheilis comme des constructions de papier mâché. Lorsque les san'shyuums découvraient une colonie, ils en vitrifièrent systématiquement la surface en n'épargnant que les territoires abritant un artefact forerunner, cela afin de réduire la résistance au sol avant de débarquer leurs troupes. A cette époque, les san'shyuums n'étaient pas encore devenus les formes dégénérées et faibles que nous connaissons aujourd'hui et possédaient de solides compétences martiales. Mais là encore c'est principalement leur technologie supérieure qui leur permit de vaincre les sangheilis partout où ces derniers tentaient de résister.

Pendant plusieurs décennies, les san'shyuums quadrillèrent l'espace à la recherche d'autres colonies sangheiliennes pour en piller les artefacts et n'en laisser que des sphères de verre stériles. Les fils de Sanghelios résistèrent vaillamment, établissant constamment de nouvelles stratégies pour tenter de contrebalancer le désavantage technologique dont ils souffraient, mais n'obtinrent que de bien maigres et amères victoires. Finalement, voyant la souffrance de son peuple et la menace d'anéantissement total qui pesait sur lui, le commandant ayant succédé à Rola 'Nertumee à la tête de la Garde du Temple, Jhel 'Nogarulee, annonça que les sangheilis étaient prêts à étudier les artefacts forerunners. Selon lui, les pertes qu'ils avaient subies de la part de « ceux qui usent avec si peu de respect des instruments des dieux » marquerait si profondément leur culture que jamais ils ne se risqueraient à faire la même erreur.

C'est ainsi que les chercheurs sangheilis eurent finalement accès aux précieuses reliques autrefois interdites afin d'étudier le fonctionnement, accomplissant alors un bond technologique phénoménal axé en priorité sur l'amélioration de l'armada de Sanghelios. Ce fut à cette période que leurs vaisseaux furent équipés pour la première fois de lance-torpilles à plasma ainsi que de boucliers énergétiques de coque et d'ascenseurs gravitationnels, mais cela n'était toujours pas suffisant pour affronter le terrifiant Dreadnought. Celui-ci reçut quelques dommages significatifs au cours de plusieurs batailles, mais tous furent entièrement réparés par l'équipage huragok qui accompagnait les san'shyuums. La situation semblait désespérée pour les sangheilis et des stratégies de plus en plus dangereuses furent établies.

L'INCIDENT DE TAEN 'KLOR

Date : 86ème kyeld du 2ème Âge du Conflit (année -852 du calendrier humain)

Durant les dernières années de la guerre entre les san'shyuums et les sangheilis, le peuple de Sanghelios s'était donc résigné à mettre de côté sa vénération pour les artefacts forerunners afin de les étudier et trouver le moyen de contrer la puissance du vaisseau-clé contrôlé par les san'shyuums. Sur les différentes colonies de l'empire sangheili, des équipes de savants cherchaient à analyser la technologie forerunner pour ensuite la reproduire et l'utiliser au combat, mais certaines d'entre elles étaient totalement hermétiques à leurs tentatives d'analyses.

La colonie sangheilienne de Taen 'Klor renfermait l'une des plus imposantes et des plus impénétrables reliques forerunners : une immense structure apparemment souterraine dont la colossale partie émergée semblait n'être que la pointe d'un iceberg de dimensions inconnues. Bien que la porte principale de l'installation ait été ouverte après quelques analyses, elles ne menaient qu'à un immense hall ne comportant rien d'autre qu'une autre porte titanesque refusant obstinément de s'ouvrir et qu'aucune arme ne parvenait à endommager, ce qui avait amené le peuple sangheili à le considérer comme l'un des lieux les plus sacrés de leur patrimoine. De ce fait, il était interdit de s'en approcher et le site était protégé par un important contingent de la Garde du Temple ayant établi ses baraquements dans le hall même de l'installation.

Mais la 32ème Pénitence du 86ème kyeld du 2ème Âge du Conflit, Taen 'Klor fut découverte par les san'shyuums qui lancèrent immédiatement l'offensive contre la flotte sangheili avec tout la puissance du vaisseau-clé forerunner. La population fut rapidement évacuée pour échapper au massacre mais les membres de la Garde du Temple refusèrent de quitter leur poste et préférèrent rester pour défendre la relique. Leur sort ne fut connu que seize cycles plus tard lorsqu'ils guidèrent les san'shyuums jusqu'à Sanghelios pour rapporter une terrible nouvelle qui allait transformer le destin de leurs deux races.

En effet, le retranchement d'un si grand nombre de guerriers d'élite sangheilis à l'intérieur d'un temple forerunner avait subitement placé les san'shyuums dans une situation très délicate : ils ne pouvaient pas employer l'armement naval du vaisseau-clé car cela risquait d'endommager la structure forerunner et les reliques qu'elle pouvait contenir, mais ils ne pouvaient pas non plus affronter directement ces terribles adversaires car ils auraient été littéralement taillés en pièces. La seule solution qui se présenta à eux fut d'engager des pourparlers pour voir si un arrangement pacifique pouvait être trouvé. Malgré le fait que les deux peuples ne se soient encore jamais affrontés dans une bataille en surface, les nombreuses victoires navales remportées auparavant par les san'shyuums durant cette guerre leur avait fait gagner un certain respect aux yeux des sangheilis et c'est pourquoi ces derniers acceptèrent d'envoyer une délégation diplomatique à l'extérieur du temple. C'est là que les deux camps réalisèrent qu'ils avaient de nombreuses valeurs communes, à commencer par leur vénération des forerunners et de leur technologie. Mais les envoyés de la Garde du Temple furent particulièrement impressionnés par le niveau de connaissance présenté par les san'shyuums au sujet des forerunners, de leurs reliques et de leur histoire, ainsi que par les discours inspirés et virulents de leurs interlocuteurs concernant le Grand Voyage, le Cycle de Réclamation et le Manteau de Responsabilité. Au terme de ces pourparlers, les deux camps trouvèrent un arrangement pacifique : les gardiens sangheilis acceptèrent de laisser les san'shyuums étudier l'installation forerunners et, si ces derniers parvenaient à l'ouvrir, chaque camp récupérerait une moitié de la technologie contenue à l'intérieur en signe d'une trêve.

Cela prit seulement deux cycles aux san'shyuums pour réussir là où les sangheilis n'avaient pas eu le moindre signe de progrès en dix-sept kyelds. Une imposante équipe d'exploration mixte fut alors formée pour investir l'installation dont les dimensions étaient encore plus extraordinaires que ce qu'avaient pu imaginer le peuple de Taen 'Klor. Mais ce qu'ils découvrirent au plus profond de la structure posa autant les fondations de l'Alliance que les graines de l'hérésie.

En effet, c'est au cœur de l'installation forerunner de Taen 'Klor que les sangheilis et les san'shyuums rencontrèrent pour la première fois le Parasite. Car Taen 'Klor avait été l'un des nombreux laboratoires de recherche forerunners pour tenter de développer une arme efficace contre cette menace sans égale mais, suite à une brèche de confinement durant une expérience, le Parasite avait contaminé les nombreux spécimens d'animaux clonés servant de cobayes. L'infection ayant pris des dimensions bien trop importantes pour être combattue, le personnel scientifique avait été évacué et l'installation scellée. De nombreux messages d'avertissement avaient été gravés sur les murs du hall pour dissuader les races émergentes de tenter de l'ouvrir, mais l'orgueil et la précipitation des san'shyuums les avaient conduit à ignorer chacun d'entre eux. Une chose qu'ils se retinrent bien d'avouer aux sangheilis.

La survie de l'équipe d'exploration ne fut pas le fruit d'une incroyable chance, mais d'une combinaison de leurs talents respectifs : les gardiens sangheilis protégèrent les san'shyuums pendant que ces derniers activaient et désactivaient les voies d'accès vers la surface pour ralentir la progression du Parasite. Beaucoup d'entre eux ne revinrent pas vivants, mais ceux qui survécurent eurent leur vision de l'univers transformé par cette expérience. Ils embarquèrent tous sur le vaisseau-clé forerunner dont ils utilisèrent les puissantes armes pour détruire tout vaisseau ou infrastructure à la surface et susceptible de permettre au Parasite de s'échapper de Taen 'Klor, puis partirent pour Sanghelios afin d'annoncer l'horrible nouvelle aux différents kaidons des onze clans primordiaux sangheilis.



LA BATAILLE DE L'UNION

Date : 86ème kyeld du 2ème Âge du Conflit (année -852 du calendrier humain)

L'arrivée du vaisseau-clé forerunner au-dessus de Sanghelios provoqua une grande panique à travers les différents clans sangheilis jusqu'à ce que les membres de la Garde du Temple présents à bord n'envoient un message sur toutes les fréquences possibles pour résumer ce qu'ils avaient vu sur Taen 'Klor et déclarer l'urgence d'une intervention militaire massive pour éradiquer cette menace. Le peuple sangheilis avait là deux opportunités uniques : celle d'affronter et de vaincre un nouvel adversaire extrêmement dangereux pour prouver la valeur de leur peuple et celle de forger une paix durable avec les san'shyuums qui partageaient bon nombre de leurs croyances concernant les forerunners.

Chacun des onze clans de Sanghelios rassembla alors tous les vaisseaux et guerriers disponibles et les envoya au plus vite vers Taen 'Klor, dont la surface fut bombardée au-delà de tout ce qui semblait imaginable. Rapidement, il ne resta plus que d'immenses étendues de terres vitrifiées creusées de vastes cratères et une atmosphère baignée de cendres noircissant le ciel pour des générations. Seule l'installation forerunner où se trouvait le Parasite avait survécu à ce déchaînement de fureur, aussi les onze clans ancestraux décidèrent de faire débarquer leurs meilleurs guerriers à la surface afin qu'ils purifient ce lieu sacré. Menés par un millier de combattants de la Garde du Temple, près de onze mille sangheilis pénétrèrent dans la structure ancestrale pour faire la dure expérience des terrifiantes capacités de leur ennemi.

Les survivants se comptèrent par centaines à peine, et plusieurs d'entre eux qui portaient des blessures demandèrent à mourir par l'épée d'un de leurs frères avant d'être incinérés, cela afin de s'assurer qu'ils ne répandraient pas l'infection. Entre-temps, le Parasite avait gagné en force et commençait à mener une vaste contre-attaque sur les positions sangheilis entourant le temple. Plusieurs fois, l'ennemi parvint à prendre le contrôle de navettes de transport qui s'étaient posées à la surface, mais celles-ci furent pulvérisées par la flotte dès qu'elles tentèrent de rejoindre l'orbite. Il est d'ailleurs probable qu'un nombre inconnu de navettes ne transportant aucune trace du Parasite aient tout de même été détruites de la même manière dans la confusion, par simple mesure de sécurité.

Un autre bombardement massif fut effectué pour éliminer les milliers de sangheilis parasités qui s'étaient aventurés hors du temple, puis les clans envoyèrent une seconde vague de guerriers en employant des tactiques plus adaptées : favoriser le combat à distance et l'utilisation d'explosifs, n'engager le corps à corps que si la victoire est assurée, et exécuter à vue tout individu blessé, même faiblement. Les troupes sangheilis reçurent d'ailleurs pour obligation de porter des appareils respiratoires pour empêcher la contamination par les spores contenues dans l'air, et les plus chanceux d'entre eux portaient même des combinaisons intégrales portées habituellement par les forces de sécurité de la flotte. Ce deuxième assaut se révéla beaucoup plus constructif et permit de repousser le Parasite jusqu'à l'intérieur de la structure forerunner. Pendant que le combat continuait dans les sombres couloirs d'adamantium, des troupes spéciales de décontamination brûlaient tous les cadavres sans exception avec des canons à dispersion de plasma.

Les affrontements au sein même du temple se révélèrent beaucoup plus difficile en raison de l'environnement plus confiné et propre aux embuscades, ce qui limitait les possibilités d'empêcher le corps à corps. Néanmoins les sangheilis avaient l'avantage du nombre et possédaient de meilleurs aptitudes de combat, face à la force brute et à l'absence totale de peur des formes du Parasite. Les pertes furent colossales, mais au final ils réussirent à repousser leurs adversaires jusqu'à derrière les énormes portes du sas de confinement, où le combat finit par s'enliser.

Cet assaut était mené par Jalok 'Tovna, kaidon du clan Tova, qui avait rassemblé derrière lui des guerriers issus d'à peu près tous les clans primordiaux de Sanghelios. Ses troupes et lui ne parvenaient pas à avancer plus profondément dans l'installation forerunner et, en voyant leurs forces diminuer à vue d'œil, elles comprirent qu'ils étaient arrivés à la limite de ce qui était possible. Jalok demanda alors aux san'shyuums de refermer le sas de confinement derrière eux, même si cela signifiait les abandonner au Parasite, et les san'shyuums condamnèrent les portes peu de temps après. Certaines légendes du clan Tova disent que Jalok et ses guerriers continuèrent de combattre le Parasite pendant encore onze jours avant de succomber.

Après s'être assurés que le Parasite ne pourrait plus rejoindre la surface, les sangheilis et les san'shyuums comprirent qu'ils ne pouvaient plus faire machine arrière, désormais. Certains hérétiques disent aujourd'hui que les san'shyuum virent là une opportunité de se forger un puissant allié aisément manipulable à travers la foi, mais les fervents croyants de l'Alliance sont persuadés que leurs intentions étaient sincères et pures. Quoi qu'il en soit, les kaidons survivants des clans primordiaux de Sanghelios demandèrent à connaître plus en détail les principes du Grand Voyage et du Cycle de Réclamation afin de comprendre les raisons qui avaient poussé leurs deux civilisations à s'affronter si durement pendant des années. Lorsqu'ils eurent pleinement pris connaissance de ce que les san'shyuums voulurent bien leur révéler sur les forerunners, les kaidons proposèrent leur service pour les aider dans leur recherche des anneaux sacrés. C'est ainsi que les anciens ennemis s'allièrent en signant le **Traité de l'Union**.

Les termes de ce traité imposèrent la formation d'une civilisation basée sur le mélange des deux peuples pour un objectif commun : la recherche d'artéfacts forerunners et leur étude dans la poursuite du Grand Voyage. A cette fin, les pouvoirs administratif, scientifique et religieux sont entièrement confiés aux san'shyuums qui ont pour tâche d'analyser la technologie forerunner pour qu'elle puisse être utilisée par les membres de l'Alliance, ainsi que d'étudier toutes les pistes pouvant mener aux coordonnées d'autres artéfacts. De leur côté, les sangheilis héritèrent du pouvoir militaire total et c'était à eux qu'il incombe d'explorer l'espace à la recherche de nouveaux mondes pouvant abriter des structures forerunners en éliminant impitoyablement toute menace éventuelle qui pourrait s'opposer à leur quête.

Ce serment, nommé le Serment du Croisé, tire les grandes lignes des engagements pris par les deux peuples et forme aujourd'hui l'un des textes les plus importants de l'Alliance. Il vous est présenté dans son intégralité à la page suivante.

LE SERMENT DU CROISÉ

*Tant de haine était dans nos yeux qu'aucun de nous deux ne pouvait voir,
Notre guerre permettrait d'innombrables morts, mais jamais la victoire,
Jetons ensemble les armes, comme expression de notre colère.
Les forerunners nous suivrons, leur souffle divin guidera nos pas,
Propageons leur saint courroux, pour ramener dans la voie les apostats,
Toi, dans la foi, nous protégeras, alors nous trouverons la lumière.*

*Sur le sang de nos pères, sur le sang de nos fils, je soutiendrais l'Alliance,
Même s'il me faut mourir, je ne trahirais mes frères pas même en songe.
Les parjures sont des hérétiques, ils ne méritent ni pitié, ni clémences,
Ils emploient les créations de nos seigneurs pour diffuser leurs mensonges.
Dans notre marche vers le salut, nous les renverrons tous à la poussière.
Toi, dans la foi, nous protégera, alors nous trouverons la lumière.*

*Je jure devant les dieux de servir l'Alliance, quoi qu'il en coûte,
Pour eux qui ont su dissiper, par leurs saintes paroles, rancœur et doute,
Je jure de tout faire pour guider les fidèles et tuer les impies.
Ramenant les déviants sur le chemin pour que mon âme soit anoblie,
Je jure que si j'abjure, je n'aurais plus ni honneur, ni fils, ni frères.
Toi, dans la foi, nous protégeras, alors nous trouverons la lumière.*

Pour symboliser cet événement sans précédent dans l'histoire des deux races, cette date débute le 1^{er} Âge de la Réconciliation dans le calendrier covenant et un serment fut prononcé par l'ensemble des dirigeants ayant participé à la rédaction du traité de l'union. Afin que le vaisseau-clé forerunner ne soit plus perçu comme une menace ou un sujet de discorde, il fut décidé par les deux partis qu'il serait désactivé et seulement utilisé comme source d'énergie pour une immense station spatiale mobile qui formerait la capitale de l'Alliance : **Grande Bonté**. La construction de cette station débuta peu après la bataille de l'union et présente le premier projet mené conjointement par les sangheilis et les san'shyuums.

II.2.4. Les premiers hérétiques

En dépit des raisons qui amenèrent les peuples sangheilis et san'shyuums à s'unir pour former l'Alliance covenante, cette coalition fut loin d'être parfaite : forgée dans les larmes et le sang à la suite d'un conflit meurtrier, elle ne pouvait pas si facilement faire oublier les douleurs du passé et c'est pourquoi la haine et la rancœur furent les premiers sentiments à faire germer les graines de l'hérésie.

L'ATTENTAT DU VERDICT DES CENDRES

Date : 7ème Souffrance du 3ème kyeld du 1er Âge de la Réconciliation (années -849 du calendrier humain)

Au cours de la guerre sangheilo-san'shyuum, de nombreuses colonies de Sanghelios furent anéanties depuis l'orbite, leurs surfaces vitrifiées et leurs habitants vaporisés par la puissance du vaisseau-clé forerunner détenu par les san'shyuums. Des noms tels que Tregonos, Athenis et Demegon sont aujourd'hui synonyme de grand deuil dans la culture sangheili, ces mondes n'étant plus que des boules de verre balayées par des tornades brûlantes transportant les cendres de leur civilisation. Les survivants ou témoins de ces génocides furent marqués à vie, certains plus que d'autres selon qu'ils y eurent perdu des amis ou des membres de leur famille, ou même simplement le lieu où ils ont grandi et où sont enterrés leurs ancêtres. De ce fait, et aussi en raison de leur absence à la Bataille de l'Union, ces survivants ne réalisèrent pas la nécessité d'une paix avec les san'shyuums face à la terrible menace du Parasite découverte lors de l'incident de Taen 'Klor. Leur haine envers les prophètes éclipsait tout le reste.

C'est pourquoi, suite à la fondation de l'Alliance covenante et à l'avènement du 1er Âge de la Réconciliation, un rassemblement secret fut organisé par le capitaine Dorr Ikalumn sur l'ancienne colonie de Tefranos entre les survivants de plusieurs autres mondes sangheilis vitrifiés. Là, ils débâtirent de la situation de leur peuple et du Traité de l'Union que leurs dirigeants de Sanghelios avaient signé avec les san'shyuums. La majorité des participants de la réunion considérait ce traité comme une trahison des valeurs sangheiliennes et souhaitait poursuivre le combat contre les prophètes, cependant il leur semblait clair que continuer la guerre ne les amènerait qu'à l'anéantissement total de leur peuple sous les armes navales du Dreadnought forerunner.

Après deux jours de débats, le capitaine Ikalumn rendit le verdict final, en déclarant que le combat contre les san'shyuums ne cesserait pas, mais qu'il se déroulerait désormais en secret pour assurer la protection de leur peuple. Ceux qui accepteraient de le suivre dans cette lutte se désigneraient alors eux-mêmes comme des exilés et renieraient alors leurs origines pour que leurs clans ne puissent pas être tenus responsables de leurs actes envers les san'shyuums. Seules quelques dizaines d'individus sur les vingt-cinq mille sangheilis présents refusèrent ces conditions et n'eurent d'autre choix que de retourner dans leurs clans, non sans avoir d'abord juré sur l'honneur de ne rien dévoiler à propos de cette réunion. Ceux qui suivirent le capitaine Ikalumn devinrent les premiers hérétiques et choisirent d'œuvrer dans l'ombre contre les san'shyuums avec pour but ultime de tuer jusqu'au dernier d'entre eux. En raison du lieu de leur réunion, la loge hérétique ainsi fondée par Ikalumn fut celui du **Verdict des Cendres**.

Les membres du Verdict des Cendres savaient pertinemment qu'ils devaient profiter de l'effet de surprise pour porter un coup mortel aux san'shyuums, et c'est pourquoi ils décidèrent de s'attaquer aux trois personnes qui avaient le plus d'importance dans leur hiérarchie : les **hiérarques**, aussi appelés **grands prophètes**.

Pour cela, ils choisirent le moment où ils estimèrent que leurs cibles seraient les plus vulnérables, pendant leur visite de Grande Bonté dont la construction avait débuté depuis quelques lunes à peine en démarrant par l'immense place où reposait désormais le Dreadnought forerunner. Les hiérarques souhaitaient constater l'avancée des travaux et montrer que cette installation possédait une profonde signification pour l'Alliance covenante, car les relations entre san'shyuums et sangheilis étaient encore assez tendues. Ils étaient accompagnés d'une délégation de vingt autres san'shyuums de moindre rang, ainsi que

de quelques guerriers sangheilils parmi ceux qui avaient la charge de superviser la construction de Grande Bonté. Le plan des hérétiques consistait à placer une bombe artisanale sur le chemin emprunté par la délégation, la faire exploser au meilleur moment, puis passer les survivants par les armes avant de prendre le contrôle du Dreadnought. Les conditions semblaient parfaites pour éliminer d'un seul coup tous les dirigeants san'shyuums, laissant leurs semblables vulnérables pour une nouvelle guerre totale avec les sangheilils dans laquelle le peuple de Sangheilios aurait cette fois l'avantage.

Pour cela, quarante-neuf combattants du Verdict des Cendres furent introduits sur Grande Bonté en répondant aux demandes de volontariat pour la participation à la construction de cette immense station. Ils y travaillaient depuis plusieurs dizaines de cycles pour la plupart d'entre eux lorsque vint le moment de frapper. Quatorze d'entre eux furent choisis pour assassiner les hiérarques tandis que les autres tenteraient de pénétrer dans le vaisseau forerunner. Chacun était prêt à donner leur vie pour cette cause, mais ils ne souhaitaient pas que leurs clans et leurs ancêtres subissent la vengeance des san'shyuums si jamais ils échouaient, aussi décidèrent-ils de graver sur leurs armures une rune d'exile accompagnée les mots « *libres à jamais* ». Puis ils passèrent à l'action.

Bien que le plan des hérétiques ait eu l'air parfait à l'époque, il se heurta à deux problèmes majeurs qui suffirent à le faire échouer. Tout d'abord, l'un des contremaîtres sangheilils chargé de surveiller la zone du chantier prévu pour l'attentat choisit ce moment précis pour faire une tournée d'inspection, ce qui força le Verdict des Cendres à activer la bombe plus tôt que prévu. L'explosion ne tua que le trois gardes sangheilils et huit ministres san'shyuums assez malchanceux pour avoir reçu des éclats aux mauvais endroits. Ne perdant pas espoir, les guerriers du Verdict des Cendres attaquèrent.

C'est alors qu'apparut leur première grosse erreur, qui était d'avoir ignoré le fait que la protection de la délégation san'shyuum ainsi que du vaisseau-clé avait été confiée aux membres de la Garde du Temple, qui n'étaient rien de moins que les meilleurs guerriers sangheilils. Les hérétiques disposaient certes de l'avantage du nombre à raison de trois contre un, d'autant qu'ils espéraient que leurs autres frères sangheilils ne chercheraient pas à les combattre pour défendre les san'shyuums, ou du moins qu'ils ne se battraient pas avec la même hargne que pour défendre les forerunners de leurs clans respectifs. Or, le concept du Grand Voyage et du Cycle de Réclamation des forerunners était déjà très fortement ancré dans les esprits de la majorité du peuple de Sangheilios, les ayant amené à respecter les san'shyuums et donc à vouloir les protéger. Les membres de la Garde ayant survécu à l'explosion s'interposèrent presque immédiatement, mais surtout ils rassemblèrent tous les ouvriers sangheilils se trouvant à proximité pour former un cercle autour des membres de la délégation en utilisant tout ce qui pouvait leur servir d'arme contre ces ennemis inattendus. Rapidement, d'autres renforts loyalistes arrivèrent et submergèrent les troupes hérétiques qui furent tous éliminés. Le même schéma de contre-attaque mit en échec les membres du Verdict des Cendres qui prirent d'assaut le vaisseau-clé, et là non plus il n'y eut aucun survivant.

Cependant, parmi les san'shyuums ayant été mortellement blessé dans l'explosion se trouvait le hiérarque Fortune. Ce dernier mourut de ses blessures avant de pouvoir recevoir les soins adaptés, mais dans ses derniers instants il nomma le ministre de la Clarté comme son successeur afin que l'Alliance survive à ce terrible événement qui eut néanmoins des conséquences non négligeables.

LE DEPART DE LA GARDE

Date : 3ème kyeld du 1er Âge de la Réconciliation (années -849 du calendrier humain)

Le successeur de Fortune, le ministre de la Clarté, prit le titre de prophète du Chagrin et imposa aux conseillers sangheilils la modification de l'organisation des armées de l'Alliance telle qu'elle avait été prévue par les conseillers militaires sangheilils. Ces derniers comptaient répartir leurs effectifs de guerriers un total de sept **divisions** ayant chacune un rôle bien précis et disposant de moyens adaptés pour le remplir. Parmi elles, la 6^{ème} division devait se charger des tâches les plus sacrées de la croisade vers le Grand Voyage, à savoir la récupération et de la protection des reliques forerunners découvertes par les flottes de l'Alliance. Ses membres seraient nommés les Gardiens de la Foi et il avait été décidé à l'unanimité les guerriers de la Garde du Temple constitueraient les premières troupes de cette prestigieuse division. En effet, le rôle pour lequel avait été fondé ce corps d'élite avait disparu maintenant que l'Alliance devait collecter tous les artefacts forerunners connus, mais la dévotion et les compétences martiales de ses troupes les désignaient comme candidats idéaux pour devenir des Gardiens de la Foi, des guerriers qui seraient une source d'inspiration pour tous les combattants de l'Alliance.

La nomination du prophète du Chagrin changea profondément tout cela. Celui-ci exigea d'abord que la 6^{ème} division reçoivent également la tâche de traquer et d'éliminer les hérétiques où qu'ils se trouvent, un ordre que la Garde du Temple était prête à accepter pour laver la honte causée par la mort de Fortune alors qu'ils devaient le protéger. Mais le successeur de Fortune ne voulut même pas leur donner une chance de se racheter : il estimait que la Garde avait si profondément échoué dans sa tâche que sa réputation en était définitivement entachée et que ses membres ne pouvaient plus prétendre à un tel mérite. C'est alors que le maître de la Garde du Temple, Vlem Suma 'Holdamee, fut convoqué devant le Grand Conseil sans qu'il ne lui soit donné aucune explication.

Celui-ci pensa que le jour d'intégrer la 6ème division avec ses troupes était enfin arrivé, mais au lieu de cela le prophète du Chagrin lui annonça que, du fait des derniers événements, il n'était plus possible d'intégrer les gardiens dans ce corps d'armée et qu'à la place, seuls les guerriers sangheilils jugés suffisamment fiables par les hiérarques deviendraient membres de cette division. Holdamee se sentit outragé par une telle décision et avança que si les hiérarques ne jugeaient pas la Garde du Temple digne de cette tâche, aucun sangheilil ne l'était. Il rappela l'action héroïque de ses troupes durant l'incident de Taen 'Klor et à la Bataille de l'Union, appuyant le fait qu'ils furent les premiers sangheilils à s'être alliés avec les san'shyuums et à accepter leur croyance. Mais ces arguments n'eurent aucun poids pour le prophète du Chagrin, qui les réfuta un par un en disant que le nouveau rôle de la 6ème division ne devait pas être pris à la légère, et que tous les gardiens n'étaient pas forcément prêts à combattre leurs semblables pour protéger la foi de l'Alliance. Chagrin rappela également que c'était les troupes de la Garde du Temple qui déclenchèrent la guerre sangheilo-san'shyuum en refusant de léguer les reliques forerunners à ceux qui devaient légitimement en hériter.

Holdamee se résigna finalement et attendit le verdict final des hiérarques. Ces derniers jugèrent que la Garde du Temple était un vestige inutile du passé sangheilil, et qu'elle n'avait plus sa place dans l'Alliance et dans le nouvel Âge d'Or qui commençait. Ils ordonnèrent donc que cette organisation soit dissoute sur-le-champ, que ses vaisseaux soient réquisitionnés par la flotte de l'Alliance et que les reliques encore sous sa responsabilité soient remises aux san'shyuum dans les plus brefs délais. Quant aux gardiens eux-mêmes, ils avaient le choix entre rejoindre la 1ère division en tant que simples soldats ou retourner à la vie civile. Les san'shyuums ignoraient cependant que le fait de rejoindre la Garde du Temple signifiait quitter son clan à jamais, car la Garde se devait d'être toujours indépendante. La vie civile n'était plus une option pour eux, et elle ne l'avait d'ailleurs jamais été.

Inutile donc de préciser que cette décision mit Holdamee hors de lui. Il quitta la salle du Grand Conseil sans attendre d'avoir été congédié par les hiérarques, non sans avoir lancé ces derniers mots : « *La foi m'avait aveuglé, mais aujourd'hui vous*

m'avez rendu la vue ». N'importe qui d'autre aurait été stoppé immédiatement et traîné de force jusqu'à l'estrade centrale, mais l'immense respect qu'avaient les guerriers sangheilis envers le maître de la Garde lui permit de rejoindre son vaisseau sans être arrêté une seule fois.

Suite à cette réunion, Holdamee réunit l'ensemble des effectifs de la Garde du Temple en donnant rendez-vous à sa flotte dans le système d'Yblis. Là, il leur annonça la décision des prophètes et la honte qui était tombée sur leur glorieuse institution. La réaction de ses troupes fut toute aussi vive que celle qu'il avait exprimée devant le Grand Conseil, tous refusant rapidement de se plier à une décision aussi injuste et déshonorante. Il leur apparut que les san'shyuums avait trahi la confiance des sangheilis, utilisant la menace du Parasite comme un moyen de justifier leurs croyances du Grand Voyage et du Cycle de Réclamation. Pour eux, ces croyances n'étaient que des mensonges utilisés pour forcer les sangheilis à apporter leur aide militaire et aider la récupération des technologies forerunners pour le seul bien des san'shyuums. Ils n'auraient jamais dû s'écarter de la raison première de leur enrôlement face aux belles paroles des hiérarques.

Plusieurs officiers de la Garde proposèrent d'attaquer Grande Bonté avec toute leur flotte et de prendre le contrôle du Dreadnought comme avaient tenté de le faire le Verdict des Cendres. Mais Holdamee le leur interdit, car il ne pouvait se permettre de se rabaisser à agir comme ces terroristes, d'autant que s'ils échouaient, ce serait probablement toute la civilisation sangheili qui en subirait les conséquences. Mieux valait que la colère des san'shyuums soit fixée sur les membres de la Garde, car ils possédaient les moyens de se défendre par eux-mêmes.

Ainsi, Holdamee décida de la nouvelle tâche qu'allait désormais remplir la Garde du Temple, et qu'elle remplit toujours actuellement : partir à la recherche des artefacts forerunners que les san'shyuums n'avaient pas encore trouvés et les récupérer avant l'Alliance pour les mettre en lieu sûr. La flotte de la Garde quitta alors l'espace contrôlé de l'Alliance et, depuis, elle explore un à un les systèmes inconnus pour en extirper les objets forerunners les plus sacrés.

II.2.5. Anatomie et physiologie

ANATOMIE EXTERNE



Les sangheilis, bien qu'extra-terrestres, présentent de nombreuses similitudes avec la vie sur notre planète. Même s'il est impossible de les classer précisément selon les conventions terrestres, ils présentent les caractères propres aux diapsides, ce qui fait d'eux des sauriens. Les sangheilis cependant n'appartiennent à aucun ordre connu puisqu'ils sont bipèdes et ont un aspect humanoïde. Ils mesurent en moyenne 2,20 mètres pour 144 kg. Globalement, ils sont plus forts, plus robustes plus agiles, ont de meilleurs réflexes et sont au moins aussi intelligents que les humains. Les sangheilis vieillissent aussi moins vite que les humains et restent forts plus longtemps, un sangheili de 55 kyelds reste encore dans la pleine force de l'âge, mais leur style de vie guerrier les empêche de vivre vieux.

Le crâne des sangheilis est typique des diapsides. Il est allongé, et les sangheilis ne présentent pas de front. Les sangheilis possèdent quatre mandibules articulées bien séparées. Les sangheilis ont quarante-six dents affûtées, leur régime alimentaire étant omnivore mais très déséquilibré vers la viande. Ces mandibules autorisent tout de même les sangheilis à avoir un langage articulé qui est très riche et structuré. En tant que prédateurs, les sangheilis ont une très bonne olfaction, une ouïe plutôt fine et une vue perçante. Leurs yeux sont généralement bleus, noirs ou marrons même s'il y a quelques exceptions. De plus, en combat, ils portent des lentilles qui fournissent des informations tactiques sur le champ de bataille, ce qui masque ou fonce leur couleur d'yeux naturelle. Ils ont des pupilles latérales, exactement à la manière des reptiles, ce qui leur donne une forme en amande.

Les sangheilis sont tétradactyles, ils ont deux pouces opposés aux autres doigts. Cela leur permet d'avoir une préhension extrêmement fine et puissante à la fois. En contrepartie, ils ont des difficultés pour frapper avec les poings ou pratiquer l'escalade ou la natation. En outre, les sangheilis sont digitigrades, de la même manière que les chats ou les chiens. Leur jambe est donc composée de deux articulations : le genou en haut, et la cheville en bas. Leurs «pieds» sont l'équivalent des orteils chez les humains. En conséquence, ils peuvent courir très rapidement, sauter haut et se déplacer dans le silence le plus total, ces deux articulations leur conférant une plus grande agilité et une plus grande puissance. Cependant cela interdit ou rend très difficile le fait de monter des échelles ou même de simples escalier un peu abrupts.

Pour un humain, il est quasiment impossible de faire la différence entre un sangheili mâle et une femelle, leurs différences étant mineures. Les femelles sont un peu plus petites que les mâles, et on des écailles plus petites, ce qui leur donne un «grain de peau» plus fin. Globalement elles ont la voix plus douce et aiguë, et ont un visage plus fin. Par contre elles ne possèdent aucun attribut qui caractérise les femmes humaines (seins ou hanches par exemple) et un humain ne saurait donc pas différencier les deux sexes à moins de côtoyer longuement le peuple sangheili, ce qui est très peu probable.

ANATOMIE INTERNE

Les sangheilis sont ainsi bien plus musclés que les humains, et ils ont entre autre un double jeu de pectoraux. Tous leurs muscles sont globalement plus puissants. Leur peau est écailleuse, généralement dans des tons gris clair jusqu'à charbonné avec quelques nuances tirant vers le bleuté ou le mauve selon les individus. Les écailles sont grossièrement en forme de losange, d'épaisseur plus ou moins variable selon les individus. Composées de kératine elles sont bien plus solides que la peau humaine. De plus, les sangheilis sont des animaux à sang froid et sont donc dépendants de la température extérieure pour leur activité corporelle, à la manière des lézards humains. Sur Sanghelios, cela ne pose pas beaucoup de problèmes car le climat chaud leur permet assez facilement de conserver une activité importante. Cependant sur des planètes plus froides, les sangheilis seraient normalement grandement affaiblis et leur métabolisme ralenti drastiquement. Pour pallier à cela, les sangheilis ont développé

rapidement des systèmes de chauffage et de climatisation très pointus. Ainsi, ils portent quasiment en permanence une fine combinaison sous leur armure qui régule avec une grande précision et une grande efficacité leur température corporelle. Pour les environnements les plus extrêmes, cette combinaison est assistée par l'énergie de l'armure elle-même ainsi que par le bouclier énergétique intégré.

PHYSIOLOGIE CARDIO-VASCULAIRE

Le sang des sangheilis est violet à cause de la composition de la protéine du sang transportant l'oxygène (analogue à l'hémoglobine humaine). Ses deux chaînes alpha comprennent du fer, de même que l'hémoglobine des vertébrés. Cependant, les deux chaînes bêta sont composées d'un noyau complexant un atome de cuivre, de manière plus proche de l'hémocyanine de certains invertébrés terrestres. L'hémoprotéine sangheillienne est donc différente de tout ce que l'on connaît sur Terre, bien qu'elle soit homologue. Le mélange du rouge du fer et du bleu du cuivre donne ce violet si particulier.

D'un autre côté, l'adjonction de cuivre dans l'hémoprotéine, plus stable, permet de donner une plus grande «inertie» au transport de l'oxygène. Concrètement, le transport est un peu moins efficace que chez l'homme et nécessite donc une grande quantité de sang circulant. En contrepartie, l'oxygène reste plus longtemps «piégé» dans le sang, les sangheilis peuvent ainsi retenir leur respiration bien plus longtemps que les humains, et ils sont bien plus endurants à l'effort grâce à ces réserves mobilisables.

Ainsi, les sangheilis possèdent environ deux fois plus de sang que les humains, soit 12 litres. Cette quantité de sang plus importante est mise en mouvement par non pas un, mais deux cœurs situés de chaque côté du thorax. Ces cœurs sont d'importance égale et, même si la défaillance d'un des deux entraîne des handicaps graves pouvant aller jusqu'à la perte de connaissance, elle n'entraîne pas obligatoirement la mort et peut laisser le temps de soigner le sangheili. Il y a ainsi un doublement de l'appareil circulatoire central, deux aortes, quatre veines caves, etc... Au final cependant, ces deux circulations se rejoignent très rapidement et sont intimement liées, ce qui revient à peu près au même qu'une circulation à un cœur. Les deux cœurs sont maintenus synchrones en permanence par un système de régulation nerveuse puissant au niveau du bulbe rachidien. Ils battent l'un après l'autre, ce qui assure une pression artérielle quasi constante.

PHYSIOLOGIE MÉTABOLIQUE

Au niveau de leur système nerveux, les neurones sensitifs des sangheilis sont particuliers. En effet, alors que chez l'Homme certaine la jonction entre deux neurones ou synapse est toujours directe (on parle de synapse électrique) ce qui permet un rapide transfert des ordres envoyés par le cerveau mais ralentit la transmission des informations sensibles. Pour résumer les sangheilis ont de meilleurs réflexes que les humains, mais cela n'affecte en rien leur intelligence, somme toute comparable aux humains. L'avantage principal de ce mode de transmission est que les sangheilis sont insensibles aux drogues neurochimiques quelle que soit leur nature.

Afin de s'adapter à leur mode de vie basé sur les combats physiques, éprouvants et forcément consommateurs d'énergie, le métabolisme des sangheilis est différent de celui des humains. Le foie des sangheilis est déséquilibré vers les sucres et néglige les graisses, leur glycémie étant de 16 gramme par litre de sang. Ainsi, ils ont une grande quantité d'énergie mobilisable très rapidement par leurs muscles d'autant que leurs stocks de glycogène et de myoglobine sont très importants. En contrepartie ils possèdent peu de réserves graisseuses, ils doivent ainsi avoir des apports caloriques réguliers et conséquents. Les sangheilis tiennent donc très mal le jeûne et sont vite sujets à des hypoglycémies et à une fatigue intense. En outre cette absence de graisses ne les avantage pas non plus dans la régulation de leur température.

PHYSIOLOGIE REPRODUCTIVE

Concernant la reproduction, les sangheilis suivent un schéma très particulier n'ayant aucun équivalent sur Terre : ni vivipare, ni totalement ovipare. Contrairement à la plupart des sauriens, les mâles sangheilis n'ont qu'un seul pénis occupant, à l'instar des humains, les fonctions d'organe reproducteur et urinaire, ne sortant que lors du processus de reproduction ou de miction. Cet organe est constitué d'un seul "bloc", ce qui diffère de l'organe humain et son extrémité est pointue. Les testicules ne sont quant à eux jamais visibles, puisque contenus dans le corps. L'ouverture de sortie des organes est protégée par deux excroissances de chair masquant l'ouverture et protégeant les organes lorsqu'ils sont inutilisés, et l'appareil reproducteur principal est lui-même protégé par un tissu érectile et invisible. L'intérieur du "réceptacle" de l'appareil est lui-même couvert d'une muqueuse permettant une deuxième protection. Le fait que les testicules des Mâles soient internes empêche toute intervention de castration qui, dans toutes circonstances, entraîne le sang. Pour cette même raison, toute maladie infectieuse touchant ces organes peut facilement vouer un sangheili à la mort, bien que ces maladies soient extrêmement rares.

Le plaisir lors de l'acte sexuel est très faible chez les sangheilis, puisqu'il est purement physique et non psychologique (chez les humains, 90 % du plaisir de l'acte est purement mental), à cause d'une lourde chape de religion et de traditions. Les sangheilis se reproduisent uniquement pour avoir des guerriers forts et robustes, non par plaisir.

Chez la femelle, deux jeux de trois ovaires sont situés au bout de deux trompes de Fallope selon un schéma similaire à celui des humaines. Les femelles présentent une cavité type-utérus un peu plus large que l'utérus humain, ainsi qu'une cavité vaginale. La fécondation se fait de la même manière que pour les humains : les cellules reproductives mâles migrent vers les ovaires, puis fécondent chacune un ovule. Une fois fécondé, chaque cellule-œuf migre vers l'utérus pour entamer le processus de développement des œufs.

La période d'incubation totale est comprise entre cinq et six lunes, selon la vigueur du jeune sangheili à naître. La période intra-utérus ne dure pas plus d'une lune et demie, temps moyen pour qu'un œuf atteigne son diamètre critique. La sangheile est alors sujette à des sautes d'humeur, et des faiblesses (nausées, vomissements), comme une femme enceinte humaine (il s'agit d'ailleurs d'une des excuses majeures invoquées par les mâles pour exclure les sangheiles de l'armée). Lorsque le diamètre critique est atteint, la cavité de l'utérus devient trop étroite et l'expulsion de l'œuf est inévitable. Les œufs mesurent environ 30 cm lors de la ponte. La ponte s'effectue en présence d'une assistance cérémonielle et constitue un moment très religieux. La ponte s'effectue avec l'aide de sangheiles plus expérimentées qui aident la mère et fournissent le cérémonial religieux suivant un

ensemble de rites aussi anciens que la civilisation sanghelienne. Les œufs sont ensuite placés en couvées en rassemblant les œufs d'une mère entre eux, ainsi qu'avec ceux d'autres mères ayant pondu le même jour.

La coquille de l'œuf est un composé de Carbonate de Calcium (CaCO₃), avec une concentration en Fer supérieure à celle des œufs des animaux de la Terre. Ainsi, la coquille ne peut être brisée que par un enfant suffisamment fort pour recevoir un début d'entraînement. La probabilité d'avoir 3 œufs lors d'une même ponte est de 70%, celle d'avoir 2 œufs, 20%, 1 œuf, 7%, et la probabilité qu'aucune fécondation ne s'effectue est de 3%. Les probabilités d'avoir plus de 3 œufs sont tellement minimes qu'il n'est pas nécessaire d'y attribuer un pourcentage.

II.2.6. Culture sangheilienne

CLANS ET LIGNÉES

Contrairement à ce que l'on peut penser, la civilisation sangheilienne est loin d'être parfaitement unie et se trouve divisée en de nombreux **clans** contrôlant chacun un territoire plus ou moins bien défini à la surface de Sanghelios et de ses différentes colonies. Cette division n'est pas due à un manque de communication mais à la nécessité de maintenir en place des guerres entre clans permettant de conserver les traditions guerrières de ce peuple. Car ce sont les affrontements perpétuels régnant sur cette planète qui entretiennent la force des sangheillis en « sélectionnant » les individus, en éliminant les faibles et en donnant l'occasion aux forts de prouver leurs valeurs afin qu'ils puissent accéder aux postes les plus élevés de la société.

La société sangheilienne est donc organisée en de nombreux clans dirigés par un unique individu portant à vie le titre de **Kaidon**. En-dessous de ce chef de clan se trouve généralement un conseil constitué par les plus anciens et les plus sages individus de la société et qui s'occupent des diverses affaires sociales, bien que l'autorité du Kaidon reste absolue et lui permet de prendre les décisions lui-même s'il le juge nécessaire. La remise en question d'un chef de clan ne se fait pas de manière politique avec un vote ou une motion de censure comme c'est le cas dans d'autres sociétés, mais par l'épreuve du combat en lui envoyant des assassins car, selon la logique sangheilienne, un chef qui n'est pas capable de se défendre n'est pas digne d'être chef. Si un Kaidon vient à mourir, son successeur est élu par le conseil des anciens du clan. Une fois le nouveau Kaidon élu, les anciens qui n'étaient pas favorables à son accession au poste ou ceux qui doutent de ses capacités peuvent lui faire subir l'épreuve du combat. Cette décision n'est jamais portée à la connaissance du chef ainsi testé et celui-ci doit donc toujours s'attendre à recevoir la visite des assassins du clan, surtout dans les premiers temps où il exerce une nouvelle fonction aussi importante.

Chaque clan rassemble un certain nombre de **lignées** qui sont en quelque sorte l'équivalent d'une famille chez les humains. Pour un sangheilli, l'honneur de sa lignée est encore plus important que son honneur personnel et faire honte à ses ancêtres est l'une des choses les plus terribles qui peuvent arriver dans la vie d'un individu. Il arrive parfois qu'une lignée entière soit bannie du clan auquel elle appartient et soit totalement effacée des registres suite aux actes d'un seul individu, cette punition étant encore pire que la mort. Chaque lignée possède un champ de bataille racontant les plus hauts faits d'arme accomplis par ses membres afin de maintenir une forte tradition guerrière célébrant les honneurs de ses semblables.

Ces clans sont divisés en cinq catégories que nous vous décrivons brièvement ci-dessous :

1. Les clans ancestraux : Ce sont les plus anciens et les plus respectés de tous les clans sangheillis. Il en existe onze en tout, et chacun d'entre eux possède un important domaine sur Sanghelios avec une ou plusieurs forteresses rassemblant des milliers lignées. La plupart des clans de moindre importance doivent d'ailleurs obéissance à l'un ou l'autre des clans ancestraux, la plupart du temps pour obtenir leur protection face aux autres clans, mais en retour ils doivent fournir un tribut de guerriers pour leurs armées afin de participer à l'effort de guerre. Chaque lignée faisant partie d'un clan ancestral possède un poème de bataille racontant les plus hauts faits de leurs ancêtres afin d'honorer leur mémoire et d'affirmer la force de leur sang aux autres lignées. Il n'existe pas de clan ancestral dominant par rapport aux autres, nous vous les listons ici dans l'ordre alphabétique : **Derul, EroIn, Moram, Saur, Terul, Tova et Vadam**.

Au cours des millénaires qui se sont écoulés par la suite, ces clans ancestraux sont tous passés par des périodes de gloires et de défaites, de prospérité et de crise, ce qui a inévitablement provoqué des divisions internes allant parfois jusqu'au départ de certains membres du clan pour en former un nouveau. Lorsqu'un nouveau clan est créé, ses membres fondateurs sont considérés comme ayant renié leurs ancêtres et leur lignage redémarre pour ainsi dire à zéro. Les noms de leurs ancêtres ne seront néanmoins pas oubliés car ils font partie de l'histoire de leur ancien clan, mais de ce fait il leur est impossible d'en faire mention dans leur propre lignage. En fonction de l'ancienneté du nouveau clan, celui-ci porte d'abord le titre de clan vassal avant de devenir éventuellement un clan millénaire.

2. Les clans vassaux : Les clans vassaux sont des clans nouvellement formés qui ne sont pas suffisamment anciens pour prétendre au titre de clan millénaire. Ils sont nommés ainsi en raison de leur affiliation forcée à l'un ou l'autre des clans ancestraux, le plus souvent l'un des principaux rivaux du clan ancestral dont ils sont issus. En raison du lignage très court que possèdent les lignées de ces clans, elles ne sont pas autorisées à avoir de poème de bataille, une interdiction qui n'est cependant pas toujours respectée avec la présence de poèmes secrets que certaines familles récitent en cercle fermé.

3. Les clans millénaires : Un clan millénaire est un clan vassal dont la fondation date d'au moins un millier de kyelds, ce qui lui donne deux droits incontestables dans la société sangheilienne. Tout d'abord, il devient libre de choisir son camp et n'est donc plus vassal de son clan d'origine : il peut choisir entre rester allié du clan ancestral auquel il était affilié jusque-là ou briser cette alliance et ainsi débiter un nouveau conflit. Les lignées d'un clan millénaire sont également autorisées à posséder un poème de bataille qui leur permet d'honorer leurs plus illustres ancêtres lorsqu'ils partent au combat. Il existe un très grand nombre de clans millénaires et certains possèdent une puissance égale à celle d'un clan ancestral, cependant ils ne bénéficient

pas pour autant du même statut privilégié et ne peuvent prendre sous leur aile des clans vassaux ou des villages de bannis, ce qui fait qu'ils restent généralement très inférieurs en termes de capacités militaires pures.

4. Les villages de bannis : Il n'est pas rare qu'une lignée entière soit bannie d'un clan en raison d'actes déshonorants commis par un ou plusieurs de ses membres. Il peut s'agir d'une trahison, d'un manquement au code de l'honneur, ou encore l'échec d'une tentative d'assassinat contre un kaidon nouvellement désigné. Lorsque cela arrive, la famille en question rejoint généralement un village de bannis composé d'individus semblables dont la lignée a été souillée par un événement quelconque. Chaque village de banni est sous l'autorité d'un clan pour lequel ses habitants servent de main-d'œuvre pour toutes les basses besognes et de mercenaires pour les missions suicides, afin de laver leur honneur et permettre une éventuelle rédemption. Selon la gravité de cet événement, la famille peut être bannie à vie ou seulement pour un nombre déterminé de générations, ce qui amène à deux situations différentes : Les lignées qui ont été bannies à vie se rendent généralement dans des villages placés sous la protection et l'autorité d'un clan rival de celui auquel elles appartenaient. Ce n'est pas uniquement pour obtenir vengeance, mais surtout pour espérer être acceptées dans le clan rival et voir leur nom être de nouveau associé à un clan. Les lignées qui ont été bannies pour un certain nombre de générations vont dans des villages placées sous la protection et l'autorité du clan même qui les a bannies, cela afin de pouvoir y retourner une fois la période de bannissement écoulée. Lorsque cela arrive, les derniers descendants de cette famille se présentent devant le kaidon et le conseil des anciens du clan afin de demander à être réintégrés.

LES ENFANTS

Chez la plupart des clans, les enfants sont élevés dans des « salles communes » afin qu'ils commencent tous sur un pied d'égalité et ne grandissent que par le seul mérite de leurs capacités personnelles. Bien qu'ils connaissent presque toujours leur mère, les sangheilis apprennent rarement qui était leur vrai père et sont à la place élevé par un oncle maternel chargé de leur éducation. Cette tradition sert également à éviter tout statut d'héritier vis-à-vis d'un personnage important de la société sangheili, voir de l'Alliance, ce qui force l'enfant à se forger sa place dans l'univers par lui-même.

Dès qu'un sangheili sait marcher, on lui apprend à se battre et, tout au long de son enfance, il sera élevé afin de devenir un grand guerrier qui fera honneur à son peuple. Le jeune sangheili sera ensuite principalement élevé par son oncle maternel ou, à défaut, par un mâle de son clan. De la naissance jusqu'à 12 kyelds il se concentre sur les arts martiaux, les armes blanches, le développement physique et les armes de tir. De 12 à 16 kyelds, le jeune sangheili apprend l'histoire de son peuple et tout ce qu'un guerrier doit savoir pour survivre : les techniques guerrières proprement dites sont peaufinées et se concentrent plus sur des coups plus fins, de petites «stratégies» utilisables en combat et le style de combat de son clan. Sont abordées durant cette période toutes les notions de résistance à la douleur, de concentration, d'observation, d'intelligence, d'instinct, et toutes choses utiles pour un sangheili. Jusqu'à 16 kyelds, en parallèle, l'esprit de fraternité s'ancre profondément dans l'esprit des jeunes sangheilis. Généralement, un sangheili forme un petit groupe avec ses semblables de son âge avec lesquels il chasse, participe à des duels amicaux et partagent leurs rêves de gloire.

L'intégration dans une académie se fait à la fin de l'enfance lorsque l'individu atteint son 16^{ème} kyelds : tous les jeunes sangheilis d'un même clan se réunissent et s'affrontent sous les yeux des émissaires de toutes les académies afin d'évaluer leurs capacités pour décider de quelle académie correspond le mieux à chaque individu : un bon épéiste potentiel sera envoyé à l'académie de Yermo tandis qu'un individu fort en démolition vers telle académie, par exemple. La formation dure 5 kyelds et couvre la totalité de l'art subtil de la guerre. Selon le niveau de prestige de l'académie, le sangheili montera plus ou moins rapidement en grade, voir pourra diriger un groupe de combat dès sa sortie s'il fait partie des meilleurs de sa promotion.

A l'académie, la journée est rythmée sur 17 arcs de veille pour 7 arcs de repos. Le temps se divise en trois périodes de 5 heures, chacune dédiée à un soleil de Sanghelios :

- 5 arcs pour Urs, dédiées à l'apprentissage du corps à corps
- 5 arcs pour Fied, dédiées à la pratique du combat à distance et autres tirs
- 5 arcs pour Joori, dédiées à la stratégie et autres technologies (démolition, pilotage...)

Afin d'éviter la lassitude des sangheilis, ces trois matières différentes tournent à chaque lune, si bien que leur ordre varie périodiquement

A la suite de ces 15 arcs bien découpés se trouvent deux arcs de «repos» ou les sangheilis mangent et se reposent. En réalité, ils expédient leur repas et mettent à profit cette période pour se spécialiser. Concrètement, ils pratiquent l'art de l'épée ou du tir, ou de la stratégie, ou du pilotage... selon leurs préférences afin de s'améliorer dans leur domaine de prédilection.





LA PLACE DES FEMELLES

Les femelles sont nommées les **sangheiles** (prononcer « é » à la fin) et sont rarement autorisées à participer aux décisions politiques ou militaires d'un clan. Elles n'en sont pas moins capables de se défendre et il est cependant arrivé que quelques rares sangheiles aux talents de combat remarquables soient élevées à des postes importants de la société mais aucun conseil des anciens n'a encore accepté d'élire une femelle Kaidon. Il existe quelques cas isolés où des sangheiles ayant choisi la voie du guerrier soit entrées dans les armées de l'Alliance et deviennent de puissantes combattantes, mais ces cas sont encore trop rare pour changer les traditions de ce peuple qui interdisent les femelles de devenir chef de clan, quelles que soient leurs aptitudes. Les sangheiles assurent des rôles beaucoup moins martiaux que les mâles mais la plupart du temps elles ne font qu'occuper les fonctions qu'aucun sangheili ne voudrait remplir, ce qui ne semble les gêner en aucune manière.

LA NOBLESSE ET LES TEMPLES D'ÉPÉISTES

Il existe une aristocratie parmi la population sangheili dont l'existence est très importante pour chaque clan et qui est composée par les nobles. Un noble sangheili étant un guerrier possédant une habilité remarquable au maniement de l'épée et qui est considéré comme possédant les « gènes d'épéistes ». De ce fait, le titre de noble n'est pas directement transmis par la descendance mais se gagne au travers de prouesses martiales reconnues par le clan et il ne suffit pas d'être le fils d'un noble pour être considéré comme tel.

Lorsqu'un sangheili fait preuve d'un talent inné au maniement d'une lame durant sa jeune éducation martiale, vers ses quatorze ans, il a la possibilité de rejoindre l'un des temples d'épéistes de Sanghelios pour y être testé et peut-être devenir un futur frère-épéiste. Chacun des onze temples possède ses propres techniques de combat ainsi que ses propres tests pour les prétendants, et ceux qui réussissent se voient accordé un entraînement intensif au maniement de l'épée ainsi qu'un accès à des ouvrages philosophiques parmi les plus riches de la civilisation sangheillienne. La durée de l'entraînement dépend uniquement du talent de l'individu : certains passent les épreuves finales seulement un an après leur admission tandis que d'autres passent une dizaine d'années avant d'y parvenir. Une fois la formation terminée, le disciple reçoit le titre de **maître d'arme** ainsi que le droit de porter le suffixe **Aï** à la fin de son nom de lignée (exemple : Zor 'Torenaï), mais tous ne le font pas forcément. Il fait alors partie de la noblesse sangheillienne et, de ce fait, il doit se plier à certaines règles propres à son nouveau statut.



1. Un maître d'arme doit porter en permanence sur ses habits ou son armure la rune du temple d'épéiste dont il est le disciple afin qu'il soit reconnu comme tel par ses alliés et par ses ennemis.
2. Il n'a pas le droit de se marier, mais il peut néanmoins avoir une ou plusieurs concubines pouvant être mariées ou non et avec qui il devra avoir au moins un enfant afin de transmettre ses gènes d'épéistes.
3. Il doit également être un exemple pour ses semblables dans le respect du code d'honneur sangheili. Tout manquement aux règles de ce code peut signifier la disparition de son titre et de ses privilèges de maître d'arme par le Kaidon qui peut également y ajouter une sentence appropriée en cas de déshonneur grave.
4. Un maître d'arme ne doit jamais refuser un duel d'honneur, quel que soit l'adversaire qui le lance.

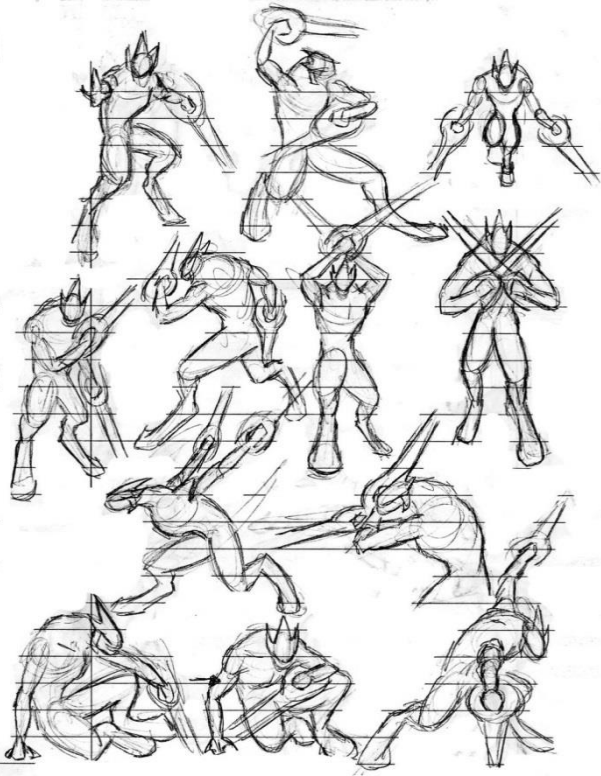
L'art de manier l'épée dans la culture sangheillienne se décline en onze styles, chacun enseigné par un temple d'épéistes particulier se trouvant sur Sanghelios. Ces temples sont parfaitement neutres et ne s'impliquent jamais directement dans les guerres de clans sangheili, cela afin de pouvoir accepter des disciples provenant d'absolument tous les clans. De cette manière, les différents clans possèdent tous une grande diversité de styles de combat parmi les membres de leur noblesse qui sont les seuls à pouvoir manier des épées. Cependant une fois qu'un individu a été accepté au sein d'un temple, il ne peut plus en changer et ne pourra plus être accepté dans aucun autre.

Certains temples sont très efficaces pour affronter un style en particulier, comme par exemple le temple de Shas'Noth contre celui de Jor'Zar, mais aucun temple n'est considéré comme supérieur à tous les autres. Même le fait de manier deux

épées en même temps ne peut être vu comme plus efficace que d'en utiliser une seule, d'autant que la plupart des épéistes ne maniant qu'une seule épée peuvent porter des pavots énergétiques dans leur main non directrice afin de bénéficier d'une meilleure défense.

Lorsque deux épéistes rivaux se rencontrent sur le champ de bataille, ils savent immédiatement quel art de combat emploi leur adversaire car ils portent chacun la rune du temple où ils ont été formés. Le fait d'afficher ainsi son temple de formation présente deux objectifs : tout d'abord pour honorer le temple en question et, ensuite, pour que la victoire dans un combat soit déterminé uniquement par le talent des combattants. En effet, un vrai guerrier n'a pas peur d'annoncer clairement à son ennemi quel style de combat il va utiliser contre lui, car il veut gagner grâce à sa seule maîtrise du maniement de l'épée et non par un quelconque stratagème de dissimulation et de coup en traître. C'est ainsi que seuls les meilleurs épéistes survivent dans les guerres que se livrent continuellement les clans sangheilis, que ce soit sur Sanghelios ou ses colonies.

Ci-dessous se trouvent les descriptions des différents temples avec leurs techniques de combat :



Tuv'zel, Les Piques de Terreur : Les disciples de ce temple manient deux épées en même temps et basent leur style sur des attaques d'estoc avec les pointes de ces épées, à la fois pour garder l'adversaire à distance et pour porter des coups directs vers les organes vitales. La posture de garde du Tuv'zel consiste à placer un bras tendu vers l'adversaire pour interdire l'approche, tandis que l'autre est placé légèrement en arrière, prêt à frapper. Le corps est porté en arrière sur une jambe fléchie pour permettre d'avancer par bonds vers l'ennemi, l'autre jambe étant tendue en avant pour stabiliser la posture.

Mok'Var, Les Sœurs Opposées : Le style Mok'Var est sans doute le plus subtile de tous les temples d'épéistes, car il est basé sur l'utilisation de deux épées dont l'une sert à la défense tandis que l'autre sert à l'attaque. Le fait d'employer une épée plutôt qu'un pavot énergétique pour parer les attaques ennemies rend toute action de défense moins facile, mais permet en contrepartie de perturber l'adversaire en inversant les rôles des deux armes au beau milieu du combat. Cela demande beaucoup d'entraînement pour parvenir à maîtriser les aspects défensifs et offensifs du maniement de l'épée pour chaque main, et c'est pourquoi le temple de Mok'Var est celui où les épreuves sont les plus difficiles.

Ke'Lomne, Les Lames Ravageuses : Le style de Ke'Lomne est probablement le plus offensif de tous, avec l'utilisation de deux épées frappant simultanément ou par alternance afin de faire tomber une pluie de coups sur l'adversaire jusqu'à parvenir à le toucher.

Contrairement à ce que l'on peut penser, ce style n'est pas totalement dénué de subtilité et repose sur des enchaînements d'attaques et des déplacements stratégiques pour ouvrir une faille dans la garde ennemie. Ces techniques de combat permettent également d'affronter un grand nombre d'ennemis sans difficulté en distribuant des coups de toutes parts et créer une véritable zone de mort autour de soi.

Mar'Teln, La Muraille Tranchante : A l'opposé du style de Ke'Lomne, le style de Mar'Teln est le plus défensif de tous avec l'usage de deux épées formant une garde parfaite extrêmement difficile à briser, permettant par la suite de porter des contre-attaques meurtrières. La posture de garde standard consiste à former un écran devant soit avec les deux épées inclinée l'une vers le bas et l'autre vers le haut, de façon à intercepter rapidement n'importe quelle attaque, quel que soit l'angle d'approche. En fonction de l'endroit où son ennemi a tenté de le frapper, un disciple sait instinctivement quel mouvement effectuer pour lancer une contre-attaque adaptée à la posture ennemie.

Tol'Goan, Les Epées Lunaires : Parmi les temples enseignant le double maniement d'épées de combat, celui de Tol'Goan présente un aspect offensif particulièrement subtil dans la mesure où il combine des mouvements de feintes et d'attaque pour se créer des ouvertures dans la garde de l'adversaire. Les feintes ont pour but de déstabiliser l'adversaire et de prendre l'ascendant sur lui au niveau psychologique en le forçant à être attentif au moindre mouvement des lames du disciples, ce qui le fatigue très rapidement sur le plan mental et finit par le rendre vulnérable à des attaques qu'il aurait normalement pu anticiper.

Suh'Roam, Le Souffle de Mort : Le temple de Suh'Roam axe ses techniques de combat sur la mobilité et la rapidité de réaction pour éviter les coups ennemis avant de porter des contre-attaques meurtrières. Ce style est souvent placé en opposition avec celui de Caen'Tor, la Coline Indomptable, qui privilégie la parade à l'esquive, mais aucune des deux écoles n'a pu être considérée comme meilleure que l'autre à ce jour. Il n'en reste pas moins que Suh'Roam est l'un des styles à une lame les plus défensifs et que, en tant que tel, il se montre particulièrement efficace contre des adversaires utilisant des méthodes offensives.

Caen'Tor, La Coline Indomptable : Contrairement au temple de Suh'Roam, celui de Caen'Tor enseigne à ses disciples comment effectuer des parades qui seront non seulement rapides et efficaces, mais qui porteront aussi une énergie cinétique dont l'impact déstabilisera leur adversaire. Ce dernier sera soit emporté par son élan contre sa volonté, soit repoussé avec force de façon inattendue, créant ainsi une ouverture plus ou moins grande dans sa garde qu'il faudra exploiter au plus vite pendant qu'il est sous le coup de la surprise. Ce style demande beaucoup d'adresse et de puissance dans le maniement de l'épée, et c'est pourquoi ses disciples sont réputés pour être capables d'économiser leurs forces lors d'un combat.

Shas'Noth, L'épée d'Ombre : Les disciples de Shas'Noth comptent parmi les styles d'épéistes les plus offensifs bien qu'ils ne manient qu'une seule épée, en raison des enchaînements d'attaques rapides qu'ils sont capables de délivrer sans laisser à leur adversaire l'opportunité de répliquer. Ces enchaînements sont généralement accompagnés de mouvements tous aussi rapides pour frapper depuis différents angles et ainsi empêcher l'ennemi d'anticiper le coup suivant.

Ulm'Twe, Le Coup Mortel : Le temple d'Ulm'Twe possède les meilleures connaissances en anatomie en raison des nombreux ouvrages précieux sur le sujet qui sont contenus dans ses bibliothèques, et chacun de ses disciples apprend à en maîtriser les aspects pour exercer non pas dans l'art de la médecine, mais dans celui de donner la mort. Leurs attaques sont donc extrêmement dangereuses dans la mesure où ils savent exactement où frapper pour provoquer une blessure mortelle ou pour priver leur adversaire de l'usage d'un de ses membres, ou encore pour l'affaiblir peu à peu en le vidant de son sang.

Jor'Zar, L'œil de Sang : Les enseignements de Jor'Zar sont basés sur le simple fait que même le meilleur épéiste possède des faiblesses qui peuvent être découvertes par un œil attentif pour ensuite ouvrir le chemin vers un coup décisif. Les disciples de ce temple apprennent donc à commencer leurs combats en se plaçant sur la défensive afin de jauger leur adversaire, puis de passer à l'attaque en exploitant les faiblesses qu'ils auront identifiées.

Sul'Ghemn, La Frappe Ecrasante : Le temple de Sul'Ghemn enseigne à ses disciples comment utiliser la force brute de façon réfléchie afin de rendre chaque coup extrêmement dangereux. Pour cela, ses disciples utilisent un modèle d'épée conçue spécialement pour être maniée à deux mains pour bénéficier de toute la puissance de l'utilisateur et qui porte le nom de Shova, que l'on peut traduire en « claymore » dans le langage humain. Son maniement est extrêmement délicat en raison du fait que chaque attaque doit être portée à la fois avec force et précision, ce qui fait du style de combat Sul'Ghemn l'un des plus difficiles à maîtriser et donc l'un des plus respectés.

TRADITIONS ET RELIGIONS

Les sangheilis sont par nature très superstitieux. Tout comme les san'shyuums, ils vénèrent les forerunners comme des dieux tout puissants, mais à cela s'ajoutent également plusieurs croyances tribales, la plus importante étant que le sang est l'essence de la force physique et mentale de tout guerrier. Pour eux, faire couler le sang de quelqu'un revient à lui faire perdre son honneur, cette perte étant proportionnelle à la quantité de sang perdu. C'est pourquoi les médecins sont très mal vus par les sangheilis, car ils font saigner leurs patients sans leur offrir l'honneur du combat. De plus, pour les sangheilis, une arme ne doit être portée à la main que si l'on ressent l'envie de s'en servir car une arme tirée de son fourreau « exige du sang ». Sortir son arme est donc toujours vu comme un défi ou une déclaration de guerre, et il est extrêmement important de ne jamais porter une arme à la main lors de négociations avec des sangheilis.

Les sangheilis parlent généralement de « frère » ou de « sœur » lorsqu'ils parlent d'un compagnon de bataille ou d'un ami proche. Ces termes peuvent également être utilisés comme marque de respect pour un individu plus important qu'eux mais qu'ils ne connaissent pas forcément. Le concept de fraternité est si profondément ancré dans la culture sangheili qu'elle impose une grande loyauté entre ceux qui se considèrent comme frères, et cela est montré principalement par la coutume du deuil après la mort d'un camarade mort au combat, un rituel qui comprend des prières adressées à l'esprit du guerrier tombé au champ d'honneur.

Contrairement aux peuples moins guerriers, les sangheilis ne craignent jamais d'aller au combat mener leurs troupes en personne, même lorsqu'ils occupent des postes particulièrement élevés dans la hiérarchie militaire. Il n'est donc pas rare de voir des armées de l'Alliance être dirigées par un ou plusieurs hauts commandants présents sur le champ de bataille, et parfois même en première ligne.

SYMBOLIQUE DES COULEURS CHEZ LES SANGHEILIS

Couleur	Élément	Qualité	Défaut
bleu	eau	vitalité	hésitation
rouge	feu	fougue	impulsivité
blanc	neige	pureté	inconstance
or	âme	gloire	arrogance
noir	cendres	mort	mort
violet	sang	honneur	trahison
orange	soleil	clairvoyance	aveuglement
gris	acier	détermination	froideur
marron	terre	fidélité	immobilisme

Note : Les sangheilis ont deux mots pour parler de la mort, un qui est une qualité puisqu'il parle de la mort de ses ennemis par la compétence d'un individu, l'autre qui est un défaut puisqu'il parle de sa propre mort ou de celle de ses frères, et donc de son incapacité à les protéger.

LES NOMS SANGHEILIS

Dans la culture sangheili, porter un nom est un privilège. Plusieurs des autres races covenantes ne sont pas autorisées à porter de nom de famille car elles sont jugées indignes d'un tel honneur en raison de leurs compétences martiales inférieures. Très peu d'humains ont reçu l'honneur de voir leur nom être accepté par des guerriers sangheilis, le plus souvent juste avant de mourir par leur main. Le nom de tout sangheili est plus important que tout ce qu'il peut posséder d'autre au cours de son existence et il possède toujours un sens profond. Nous prendrons comme exemple le nom Ado 'Mortumee : « Ado » est le prénom du sangheili, et c'est le seul qu'il porte tant qu'il n'a pas été reconnu adulte par les dirigeants de son clan qui l'autorisent alors à porter un nom principal. La construction de ce nom est très codifiée chez les sangheilis et est lourde de sens.

Préfixe honorifique

En toute première position, un sangheili peut se voir adjoindre au cours de sa vie un préfixe qui marquera une position très élevée dans la société. Ce préfixe se gagne donc avec le rang, et les sangheilis portant ce type de distinction restent très rares, voir uniques.

Le préfixe **Jar** (comme dans Xytan Jar 'Wattinree) signale que son porteur occupe le rang d'amiral impérial.

Le préfixe **Nar** (comme dans : Kasa Nar 'Ikalifumee) signale que son porteur occupe le rang de commandeur suprême

Le préfixe **Ika** (comme dans Bako 'Ikaporanee) signale que son porteur occupe le rang de conseiller personnel d'un prophète

Préfixe de qualité (avec tableau)

Pour construire les noms, les préfixes subissent une apocope (la suppression d'une ou plusieurs syllabes à la fin d'un mot, comme «auto» pour «automobile») pour éviter de surcharger inutilement le patronyme.

Cette apocope est généralement placée à la dernière syllabe de la première voyelle, mais cette règle est en réalité peu stricte, et il existe une infinité de variantes. Une autre subtilité s'ajoute prenant en compte le fait que souvent, la première lettre de la lignée, voire plus si le nom s'y prête, est aussi utilisée conjointement par la qualité. Voici un exemple :

Dans Solumee, un œil avisé aura décomposé le nom en So + Lum + ee. Lum étant la lignée, et so la qualité. Le suprême raffinement consiste à fusionner qualité et lignée, en effet, parmi les «so» que choisir ? solus, ou sofko par exemple ? Et bien ici, le nom doit se lire en tant que Solu + Lum + ee, ce qui clarifie la qualité, ici solus, la lignée «lum» étant utilisée conjointement pour être plus précis sur cette qualité. Bien plus souvent la fusion n'atteint pas un tel degré, pour les termes non ambigus car uniques comme «Uy» elle n'est pas nécessaire. Généralement elle ne touche que la première lettre d'une lignée par exemple Zanamee se lit «Zan + Nam + ee».

Il est tout à fait possible de "contrarier" cette fusion. Si sans "Solumee" on avait voulu que la qualité employée soit "sofko" il aurait alors fallu ajouter une lettre et écrire "Soflume". Généralement pour des raisons musicales la fusion est toutefois pratiquée, les sangheilis s'arrangeant pour refléter une de leur qualité qui se marie bien à leur nom, choisissant parmi les nombreuses qu'ils possèdent.

Terme sangheili	Abréviation	signification
solus	So	lumineux
sofko		puissant
sohem		prévoyant
Zekram	Ze	élevé
Zelon		vaillant
Valdo	Va	déterminé
Vaquus		mesuré
vadaklo		noble
Ortek	Or	colérique
Uyyal	Uy	agile
Zonilus	Zo	vif
Murko	Mu	impertinent
Gebe	Ge	précipité
Ahlde	Ah	fin stratège
Kaï	Ka	aiguisé
Okondo	Oko	valeureux
Reude	Re	grand
Crondo	Cro	pragmatique
Onhlek	On	belliqueux
culdra	Cul	acrobate
Morteïma	Mor	violent
Poklon	Po	savant

Terme sangheili	Abréviation	signification
Srahem	Sr	honorable
Pulom	Pu	fou
Fulsdo	Ful	autoritaire
Quatsu	Qua	stupide
Andexi	An	rusé
Lonme	Lo	simple
Tagpa	Ta	implacable
Manlius	Ma	hésitant
Wattrek	Wa	audacieux
Pewlod	Pe	aveugle
Alantso	Al	méfiant
Jeqlon	Jeq	fraternel
Hardolme	Ha	furtif
Zanga	Za	beau
Rixdei	Ri	orgueilleux
Lifka	Li	dévoué
Kuteno	Ku	optimiste
Ikaï	Ik	Méthodique
Chakls	Cha	bon
Umla	Um	intelligent
Nobqus	No	loyal

Nom de lignée

Les lignées sont le plus souvent nommées en une seule syllabe comme Lum, Fam ou Pal. On précise ainsi souvent le clan d'origine de cette lignée pour éviter toute confusion, en plus de montrer son attachement à son clan : exemple pour Erda 'Sofamee ça sera lignée Fam du clan Fang.

Suffixe

Après le nom composé tel que décrit ci-dessus, les sangheilis ajoutent un suffixe qui désigne leur position dans la société covenante. Par exemple on rajoute le plus souvent le suffixe «ee» comme dans «Sofamee». Voici une liste des principaux suffixes utilisés par les sangheilis :

- **ee** : Il s'agit du suffixe le plus courant, porté par une majorité de sangheilis. Il indique l'appartenance du sangheili à l'armée covenante, et chaque individu qui le porte est considéré comme guerrier de l'Alliance. Les hérétiques choisissent le plus souvent d'enlever ce suffixe pour marquer leur rejet du Covenant

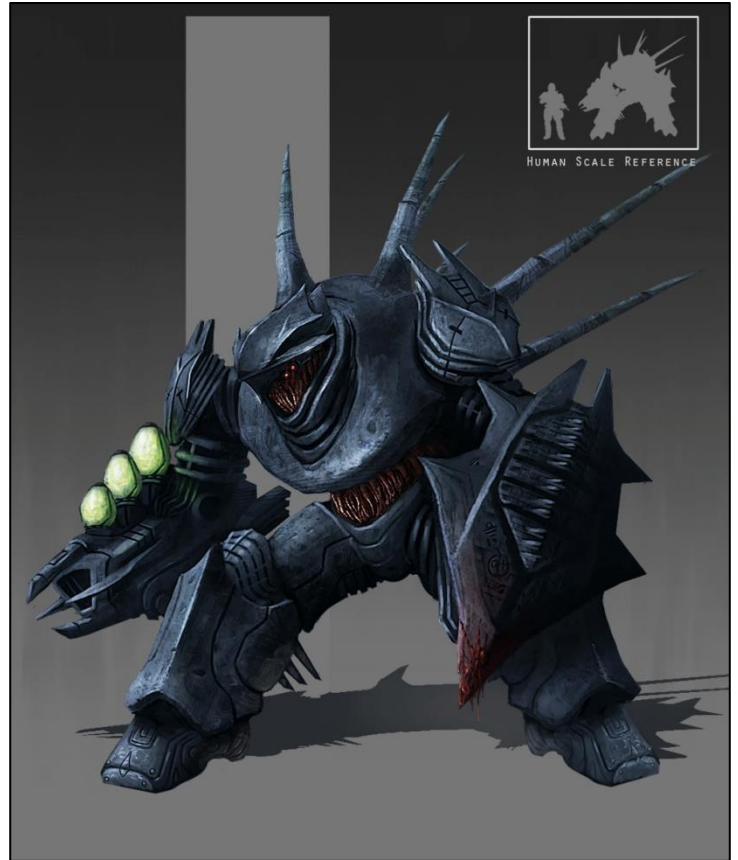
- **ai** : Ce suffixe désigne un sangheili passé maître dans l'art du maniement de la noble épée énergétique. Ses talents sont unanimement respectés, ce qui correspond au titre de «maître d'armes»

II.3. LE LIVRE DES LEKGOLOS

Désignation covenant : lekgolo
Désignation humaine : chasseur
Désignation d'espèce (latin) : Ophis congregatio (« union de serpents »)
Planète d'origine : satellites de Té
Etoile/ Position : Svir / V
Satellites : Rantu, Uhtua et 23 autres satellites naturels plus petits
Gravité : 4 G
Atmosphère : 1,2 atm (N₂, He, CH₄)
Température en surface : -20°C à 95°C
Taille moyenne : 1,4 mètres (3,65 en armure)
Poids moyen : 22,6kg (4 762kg en armure)
Population : 1,980 billions
Niveau technologique initial : Spationautique
Structure sociale : Egalitarienne
Régime politique : Socialisme inféodé

Formant sans aucun doute le peuple le plus étrange de toutes les races covenantes, les lekgolos font partie des formes de vie créées par les forerunners dans le cadre du programme GENESIS et qui a néanmoins réussi à se hisser au niveau des autres civilisations plus anciennes. On ignore si les forerunners avaient prévu ou même seulement envisagé la possibilité que cette forme de vie évolue ainsi, d'autant que les lunes de la géante gazeuse Té n'ont nullement fait l'objet d'une terraformation. Toutefois, ces astres abritaient de nombreuses installations d'Écumène, ce qui laisserait penser qu'ils occupaient autrefois une position stratégique avant l'accomplissement du Grand Voyage.

La civilisation lekgolo fait partie des plus impénétrables qui soient pour les peuples étrangers, et cela pour des raisons à la fois diplomatiques, culturelles et physiologique. C'est donc un peuple entouré de nombreux mystères qui, même s'il a été soumis militairement par les sangheilis voici maintenant plusieurs siècles, est toujours resté une puissance plus ou moins indépendante qu'il serait très dangereux de négliger.



II.3.1. Histoire des lekgolos

Bien peu de choses sont connus à propos des événements qui se sont déroulés sur Te avant l'arrivée de l'Alliance, d'abord parce que les lekgolos ne possèdent pas d'histoire écrite mais plutôt une sorte de mémoire collective. Cette histoire remonte apparemment de plusieurs milliers d'années en arrière mais, bien que la race des lekgolos ait existé du temps des forerunners et de l'activation des Halos, aucun souvenir de la communauté ne remonte jusqu'à cette époque.

Les quelques millénaires couverts par l'histoire connue des lekgolos ne contient pas beaucoup d'événements marquant car l'évolution de leur civilisation fut extrêmement lente, que ce soit au niveau de l'innovation morphologique ou des progrès technologiques. Néanmoins ils étaient parvenu vers l'an -2400 du calendrier humain à voyager dans l'espace et ainsi à coloniser la plupart des lunes de Te (25 en tout) qui étaient presque entièrement recouvertes d'installations forerunners très diverses. Mais comme les lekgolos ne possèdent aucune notion de religion et raisonnent principalement de manière rationnelle, ils ne considéraient ces installations que comme de la matière utilisable, et c'est pourquoi ils se mirent à assimiler l'adamantium forerunner pour le réutiliser dans leurs propres constructions.

C'est pour cette raison que, lorsque la flotte covenant *Burning Transcendence* découvrit les lunes de Te en -785 et vit les installations forerunner partiellement démantelées par les lekgolos, son commandeur rapporta aussitôt la nouvelle au Grand Conseil qui ordonna l'extermination de cette race pour hérésie. Ce fut le début d'un terrible conflit où les guerriers sangheilis rencontrèrent pour la première fois des adversaires à la hauteur de leurs compétences martiales, toute utilisation des armes navales étant impossible en raison de la présence des sites forerunners qui devaient être préservés à tout prix. Le conflit prit une telle ampleur que le Kaidon Sorel 'Derulee fut nommé Arbitre (voir [chapitre II.2.6](#)) pour mener les troupes sangheilis contre l'ennemi, mais cela ne fit qu'augmenter le nombre des pertes parmi l'Alliance, les lekgolos remportant la quasi-totalité des engagements au sol.

Ce n'est que lorsque l'Arbitre 'Derulee périt au combat que le Grand Conseil accepta de changer de stratégie et, de désespoir, menaça le peuple lekgolo d'extermination par un bombardement naval s'ils ne se rendaient pas. La flotte de l'Alliance effectua une démonstration de sa puissance sur l'une des lunes inhabitées de Te vers la fin de l'année -784, et immédiatement après les lekgolos envoyèrent leur réponse : non seulement ils se soumettaient à l'autorité de l'Alliance, mais ils étaient prêts à combattre aux côtés des sangheilis dans toute future guerre qu'ils seraient amenés à traverser. En effet, le sens de l'honneur et les compétences martiales des fils de Sanghelios leur avait fait gagner un profond respect de la part du peuple lekgolo. Cette proposition fut rejetée par les ministres san'shyuums du Grand Conseil, en raison de la destruction des temples forerunners, alors qu'elle était approuvée par les conseillers sangheilis qui appréciaient l'opportunité de se faire des alliés puissants pour les combats à venir. Comprenant que l'affaire était certainement devenue plus militaire que religieuse après un conflit aussi sanglant pour des reliques qui étaient de toute manière irrécupérables, les grands prophètes tranchèrent en faveur des sangheilis : le peuple lekgolo était accepté dans l'Alliance covenante, mais devrait verser un lourd tribut en combattants et en personnel technique pour se laver de l'hérésie qu'il avait commis.



II.3.2. Termes lekgolos

Bien que, dans le but de pouvoir communiquer avec les autres races de l'Alliance, les lekgolos ont dû apprendre le **Diservos**, le langage commun créé par les sangheilis et les san'shyuums, certains mots du langage lekgolo ont dû être ajoutés à cette langue pour représenter certains aspects de cette race si particulière. Les lekgolos étant asexués et ne connaissant donc pas la notion de masculin et de féminin avant de rencontrer l'Alliance, tous ces termes furent donc considérés par défaut comme des noms masculins :

Nel'gala : ce terme désigne l'entité vermiforme qui constitue la base du corps des lekgolos.

Shas'ma : désigne la colonie-mère dont descend un lekgolo. Par extension, ce terme peut également désigner tous les ancêtres d'un individu.

Tol'va : ce terme est utilisé pour désigner un lekgolo étant la colonie-jumelle (ou binôme) d'un autre lekgolo. Un binôme se forme à partir d'un certain stade de l'évolution de l'individu et les deux êtres ainsi formés partagent le même code génétique ainsi qu'un puissant lien télépathique. Chacun des deux lekgolos est alors le tol'va de l'autre.

Tol'ko : le titre tol'ko est empli de noirceur et de tristesse, car il désigne un lekgolo dont le tol'va est mort. Un lekgolo peut parfaitement survivre à la perte de son tol'va, mais la disparition de cette colonie-jumelle, quelle qu'en soit la manière, est toujours extrêmement douloureuse pour l'individu de par le puissant lien télépathique qu'il partage avec elle. Les tol'kos sont donc généralement des individus sinistres et froids qui dissimulent une rage intérieure insatiable, et bon nombre d'entre eux prennent alors la forme du chasseur pour satisfaire leurs soif de massacres sur les champs de bataille de l'Alliance. L'acte de création d'un tol'va ne pouvant être accompli qu'une seule fois dans la vie d'un lekgolo, il est impossible de guérir de cette blessure.

Shas'to : désigne la colonie-fille engendrée par un lekgolo une fois que celui-ci a atteint le stade d'évolution lui permettant de concevoir une descendance en s'appariant avec un autre lekgolo possédant également cette aptitude. Par extension, ce terme peut également désigner toute la descendance d'un individu.

Luva'res : désigne le lekgolo avec lequel un autre lekgolo s'est accouplé pour concevoir une descendance.

II.3.3. Anatomie et physiologie lekgolos

L'apparence revêtue par cette race sur le champ de bataille est loin de représenter leur véritable nature. Bien qu'ils portent une armure bipède, il ne s'agit nullement d'une espèce bipède. La forme qui est « vêtue » de cette armure est en fait composée de plusieurs douzaines de vers mesurant chacun environ un mètre cinquante de long et quelques centimètres de large. Ces vers, nommés **nel'gala** dans le langage de cette étrange race, forment une seule colonie et partagent une sorte de conscience collective qui leur permet de coordonner parfaitement leurs actions et d'agir comme un seul corps. Chacun de ces vers possède bien son propre système nerveux, mais son enveloppe externe dispose de micro-ports chimiques qui lui permettent de transmettre ses messages nerveux à un autre individu de la colonie à la manière des synapses. C'est ainsi que, lorsque le nombre de nel'galas agglutinés ensembles augmente, leurs capacités de réflexion grandit de manière exponentiel.

La force physique de la colonie suit le même phénomène par la création d'un réseau d'analogues de muscles et d'articulations ingénieusement assemblés. La force naturelle d'un unique nel'gala étant déjà très importante par rapport à sa taille du fait de la très grande gravité de leur planète natale, il n'est pas étonnant que l'union de plusieurs dizaines d'individus donne naissance à une entité capable de prouesses physiques difficilement égalables par les autres peuples évolués de la galaxie. Le terme utilisé pour désigner une colonie de nel'gala était autrefois lek'golo, mais les contacts avec l'Alliance changèrent quelque peu ce mot pour le simplifier en lekgolo.

Les formidables capacités mentales d'une colonie de nel'galas lui permet généralement de maîtriser les ondes cérébrales afin de développer un don unique de télépathie qu'ils utilisent pour communiquer entre eux et avec les autres races dont ils ont appris la langue. Certains lekgolos parmi les plus puissants de leur espèce possèdent d'ailleurs une si grande maîtrise des ondes cérébrales qu'ils sont capables de créer des hallucinations dans l'esprit d'une personne, voir même de manipuler les pensées des êtres faibles afin de commander indirectement leurs actions, leur faisant croire qu'ils agissent de leur propre volonté. Sous-estimer les capacités cognitives et télépathiques des lekgolos est une grave erreur qui peut coûter extrêmement cher.

CYCLE DE VIE

Il existe en tout six stades d'évolution par lesquels passe chaque lekgolo au cours de son existence (s'il vit suffisamment longtemps pour cela, bien entendu), ces stades étant la conséquence de l'évolution de la colonie de nel'galas qui le forment. Chaque stade d'évolution est caractérisé par le développement d'une aptitude particulière chez l'individu, mais ces aptitudes n'apparaissent pas à un âge précis et dépendent beaucoup de son code génétique et de ses expériences. Un lekgolo peut parfaitement être très précoce pour passer à un certain stade, puis y être bloqué toute sa vie sans aucune raison apparente.

Chaque stade d'évolution possède un nom spécifique utilisé pour permettre à un lekgolo d'indiquer son niveau d'aptitude lorsqu'il se présente. Voici ci-dessous la description des différents stades d'évolution des lekgolos :

1. Nega Cel (fœtus) : le Nega Cel est le premier stade d'évolution d'un lekgolo et définit donc le début d'une nouvelle vie. Un lekgolo est conçu par fusion de gamètes échangés entre deux individus suffisamment évolués (stade Meta Vel), pour former une cellule-œuf qui va se multiplier à l'intérieur de son Shas'ma jusqu'à former un premier nel'gala qui sera génétiquement unique. Une fois ce premier vers formé, il se sépare de son Shas'ma pour tenter de se créer un individu lekgolo à part entière et garde donc le titre de Nega Cel tant qu'il ne parvient pas à se diviser par scissiparité. Ce phénomène très connu des scientifiques est un mode de multiplication asexué qui se réalise simplement par division de l'organisme en deux parties égales possédant chacune une moitié de la biomasse et du matériel génétique initial. La seule différence chez les lekgolos est que le code génétique reste identique, chaque nel'gala issu de la division possédant un brin de la double-chaîne d'ADN. De ce point de vue, cette division se rapproche plus de la division cellulaire que l'on observe chez les individus multicellulaires eucaryotes. On peut donc comparer le statut de nega cel des lekgolos avec celui de fœtus chez les mammifères, avec pour seule différence que ce statut se prolonge encore quelques temps après la « naissance ». Tant que l'individu est à ce stade, il ne possède pas de nom car rien n'indique que son profil génétique lui permettra de former un lekgolo complet.

2. Noga Cel (jeune) : ce statut est accordé dès qu'un nega cel parvient à se diviser pour la première fois avec succès. Lorsqu'il atteint ce stade, chaque individu reçoit son **nom de lignage** qui lui permet de connaître ses ancêtres ainsi que l'héritage génétique dont il a bénéficié. En devenant noga cel, un lekgolo choisit également un **nom personnel** qu'il ne changera jamais tout au long de son existence. Au fur et à mesure que le nombre de nel'galas qui le composent augmente, un lekgolo voit ses capacités physiques et mentales croître de manière exponentielle et développe également le don de télépathie qui caractérise cette race. Cette dernière compétence leur permet d'apprendre à une vitesse phénoménale par rapport aux autres races intelligentes de la galaxie et de mieux coordonner leurs actions pour le bien de la société.

3. Toga Cel (adulte) : ce titre représente le premier stade de la vie adulte d'un lekgolo, qui commence lorsque sa croissance est terminée, c'est-à-dire que son nombre de nel'galas est suffisant pour remplir pleinement n'importe quel tâche dans la société. Mais l'accroissement de la colonie de vers qui le forme ne s'arrête pas pour autant et l'individu commence donc à développer une « surpopulation » de nel'galas qui pourront servir à créer un tol'va lorsque le seuil critique aura été atteint.

4. Toga Vel (binôme) : ce titre est porté dès la formation d'un tol'va, une colonie-jumelle conçue à partir de la surpopulation de nel'galas accumulés après la fin de la croissance. Pour cela, un lekgolo doit se diviser en deux corps possédant le même nombre de nel'galas mais partageant cependant le même code génétique ainsi qu'une conscience commune. Beaucoup parmi les autres races font l'erreur de penser qu'il s'agit d'un individu indépendant, étant donné qu'il porte un nom bien à lui,

mais en vérité on pourrait plutôt dire qu'un lekgolo et son tol'va sont comme deux corps partageant le même esprit du fait de leur lien mental plus qu'intime. Ce lien est près de mille fois plus puissant que celui qu'ils possèdent avec les autres membres de leur race, ce qui fait qu'ils partagent absolument toute pensée ou sensation qu'ils sont amenés à ressentir, même les pires. Néanmoins, un tol'va est considéré comme un lekgolo à part entière par ses semblables et possède donc les mêmes considérations sur tous les plans, ce qui est clairement représenté par le fait qu'il porte un nom personnel différent de celui de son propre tol'va. En plus de cela, pour symboliser leur relation, les deux lekgolos d'un même binôme portent un troisième nom qui est leur **nom de lien**, et qu'ils portent entre leur nom de lignage et leur nom personnel. Pendant un certain temps, les deux lekgolos d'un binôme sont un peu plus faible que les autres adultes de leur race, leur nombre de nel'galas étant légèrement inférieur à la normale. Mais après quelques semaines de croissance supplémentaire, ils atteignent tous les deux la taille standard et ressemblent alors à n'importe quel autre lekgolo. A partir de ce moment, les ressources énergétiques et alimentaires utilisées jusque-là pour la croissance de l'individu sont employées pour développer les hormones permettant la création de gamètes par les différents nel'galas, ce phénomène étant particulièrement gourmand et long à mettre en place.

5. Meta Vel (parents) : Ce stade n'est pas atteint lorsqu'une paire de lekgolo voit ses moyens de reproduction être entièrement formés, mais lorsqu'ils s'apparient avec une autre paire de lekgolos. Deux à deux, ils s'échangent mutuellement leurs gamètes et chacun des quatre individus forme alors un nombre variable de cellules-œufs à l'intérieur de sa colonie de nel'galas. Néanmoins, une impitoyable sélection naturelle pour la récupération des ressources nutritives fera qu'un seul de ces nega cels survivra pour chaque meta vel. Quel que soit le destin de sa descendance une fois l'acte d'appariement accompli, une paire de lekgolos conserve le titre de meta vel qui leur interdit de s'apparier avec une autre paire de lekgolos.

6. Meta Nel (ancien) : dernier stade de l'évolution lekgolo, les meta nel sont des individus qui possèdent une expérience télépathique si grande que leurs aptitudes en ont été démultipliées. Ils sont capables de lire dans les pensées d'autres lekgolos de stades inférieurs (ce qui signifie donc que leurs pouvoirs contre les créatures non dotées de capacités télépathiques sont encore plus grandes). Cette capacité leur impose un rôle d'enseignement et de surveillance envers les jeunes membres de la société afin que leur développement physique et psychologique se fasse dans les meilleures conditions. Leur immense sagesse enrichie par des décennies d'existence (la moyenne d'âge des meta nel étant de cent soixante-quatorze ans) fait que ces individus ont généralement la responsabilité de prendre les décisions les plus importantes lorsque la société se trouve devant un problème grave. Lorsqu'un lekgolos servant dans l'Alliance devient meta nel, il est immédiatement autorisé à retourner sur leur monde natal pour mieux servir sa communauté mais aussi et surtout pour éviter d'utiliser ses capacités sur d'autres races covenantes, car personne ne voit d'un très bon œil la possibilité de subir un sondage mental de la part d'un lekgolo. Il arrive que néanmoins que certains parmi les plus zélés des meta nels se voient offrir le choix entre retourner sur Té ou entrer au service de la 6^{ème} division pour user de leurs capacités dans des interrogatoires et des enquêtes de l'Inquisition des prophètes.

LES FORMES LEKGOLOS :

Les lekgolos sont capables d'assembler les nel'galas de leur colonie selon plusieurs schémas pour adopter des formes différentes selon le rôle qu'ils doivent assurer dans la société, ce rôle étant déterminé selon la nécessité de l'instant. A partir du stade toga cel, un lekgolo peut prendre n'importe laquelle des formes habituellement employées par les siens en organisant ses nel'galas de la façon optimale pour la tâche désirée. Il en existe un nombre assez important, mais une bonne partie d'entre elles ne sont utilisées qu'en de très rares circonstances qui n'apparaissent qu'une fois par siècle, voire plus. Nous vous décrivons brièvement ci-dessous les formes les plus fréquemment rencontrées :

Forme civile : il s'agit de la forme utilisée habituellement par un lekgolo lorsqu'il n'a aucune tâche particulière à accomplir (ce qui est rare car il y a presque toujours quelque chose à faire pour aider la société). Cette forme sacrifie le pratique à l'agréable en prenant une apparence vaguement humanoïde mais amincie à l'extrême, s'élevant jusqu'à quatre mètres de haut pour voir au loin et parcourir rapidement de grandes distances au moyen de large enjambées.

Forme gourde : afin de transporter une grande quantité de matériel ou de nourriture d'un point à un autre, un lekgolo peut prendre cette forme qui constitue en trois couches de nel'galas. La couche supérieure supporte la charge à transporter tandis que les deux couches inférieures effectuent un mouvement semblable à celui d'un tapis-roulant ou d'une chenille de char pour se déplacer sur n'importe quel terrain. Le poids est réparti uniformément sur l'ensemble des nel'galas formant la couche supérieur, ce qui fait que ces derniers peuvent supporter une charge assez importante pouvant aller jusqu'à quelques centaines de kilos. Pour les poids supérieurs, les lekgolos sont obligés de faire appel à des engins mécaniques de leur fabrication.

Forme fousseur : cette forme toute en longueur sert à creuser au plus profond d'une planète pour y chercher des ressources métallurgiques. Les nel'gala se trouvant au niveau de la « tête » rongent les roches face à eux pour les avaler, puis lorsqu'ils ne peuvent plus en ingurgiter d'autres ils passent à l'arrière du corps et sont relayés par d'autres nel'galas. Une fois à l'arrière, ils assimilent la roche contenue dans leur corps et peuvent éventuellement la remodeler pour former des alliages ou au contraire séparer les différents constituants d'un matériau.

Forme artisan : cette forme n'a pas d'apparence particulièrement précise, l'individu organisant ses nel'galas pour englober au mieux l'objet qu'il est en train de confectionner ou de modifier. La capacité de manipulation des lekgolos, bien qu'extrêmement lente, possède une précision remarquable puisqu'elle se fait au niveau moléculaire. Cela leur permet de créer des mécanismes et systèmes électroniques miniaturisés à l'extrême, et qu'ils sont donc généralement les seuls (avec les ingénieurs huragoks) à pouvoir concevoir ou réparer.

Forme d'hibernation : cette forme est adoptée par un lekgolo lorsqu'il doit survivre à des conditions extrêmes en attendant que des secours viennent le chercher. Il arrange ses nel'galas en une grosse boule pour réguler sa température interne, sacrifiant ceux formant la couche extérieure de cette sphère pour créer une sorte de couche thermo-isolante qui le protège des

températures trop basses ou trop élevées ainsi que des éventuels rayonnements dangereux ou substances toxiques. Toutefois, beaucoup de lekgolos adoptent cette forme lorsqu'ils doivent se reposer après une activité trop intense, afin de minimiser leurs pertes de chaleur durant leur sommeil.

Forme chasseur : la forme du chasseur est celle que revêtent les lekgolos lorsqu'ils doivent combattre une menace extérieure et, de ce fait, il s'agit de la forme que connaissent le plus les autres races intelligente de cet univers. Des lekgolos ont déjà été obligés de prendre cette forme lorsqu'ils ont colonisés plusieurs mondes avant leur premier contact avec l'Alliance, mais c'est lors de leur colossal affrontement avec les sangheilis qu'ils perfectionnèrent cette forme à son maximum. L'assemblage des nel'gala donne une apparence bipède d'environ 3,65 mètres de haut mais qui est généralement voûtée pour présenter une cible moins facile. La complexité de la forme du chasseur est cependant telle qu'il est impossible de revenir à une autre forme une fois celle-ci prise, ce qui signifie que ceux qui deviennent des combattants le restent toujours à vie.

Forme Scarab : cette forme fut créée quelques années après l'entrée de lekgolos dans l'Alliance, lorsqu'une expédition sangheili comprenant quelques lekgolos découvrit un temple forerunner enfoui contenant d'étranges engins quadripodes inactifs depuis des millénaires. Malgré toutes leurs tentatives de reproduire la technologie de ces machines de guerre qui avaient été utilisées durant la guerre des dieux contre le Parasite, l'Alliance ne parvenait pas comprendre comment les contrôler car elles ne comportaient aucun poste de pilotage. Les lekgolos proposèrent d'essayer à leur manière, déployant leurs nel'galas tels un réseau de nerfs à travers la machine pour réceptionner les signaux de ses capteurs et commander à ses divers actionneurs et boîtiers de commande. Le résultat dépassa les espérances des sangheilis et des san'shyuums, qui acceptèrent que les lekgolos soient chargés de contrôler ces énormes engins de destruction qui portent aujourd'hui le nom de Scarab. Néanmoins de la même manière que pour la forme chasseur, la forme Scarab est irréversible et ne permet pas de reprendre une autre forme par la suite.

II.3.4. La culture lekgolos

LES NOMS LEKGOLOS

Un lekgolo peut recevoir jusqu'à trois noms qui forment son nom complet selon le stade d'évolution qu'il a atteint :

Nom personnel : utilisé pour identifier l'individu lui-même, ce nom est toujours formé de deux à trois syllabes simples (entendez ici qu'on ne mets jamais deux consonnes à la suite) et dans lesquels les lettres « w », « k », « y », « x » et « z » ne sont jamais utilisées. Voici quelques exemples de noms personnels lekgolos : **Igido, Ogada, Oguna, Talova, Derego...**

Nom de lien : dépassant rarement deux syllabes simples, le nom de lien permet de symboliser la relation privilégiée entre un lekgolo et son tol'va. N'étant ni réellement individuel ni réellement familiale, ce nom est toujours porté entre le nom personne et le nom de lignage. Nous pouvons citer ici **Igido Nosa Fasuna** et **Ogada Nosa Fasuna** qui forment un binôme et dont le nom de lien est Nosa. Lorsqu'un lekgolo perd son tol'va, son nom de lien reçoit un « N » lié en préfix pour indiquer cet état de fait. On peut citer par exemple le guerrier **Oguna N'Tova Rovo** dont le tol'va fut tué dans l'explosion d'un bâtiment.

Nom de lignage : ce nom permet d'identifier la famille à laquelle appartient le lekgolo afin de savoir qui sont ses ancêtres et se porte toujours après le nom personnel. Le plus souvent, le nom de lignage correspond au nom personnel du plus puissant ancêtre de cette « famille » et qui est passé aux générations suivantes jusqu'à ce que ses exploits soient surpassés par un autre individu.

SOCIÉTÉ

Le fonctionnement en colonie chez les lekgolos n'intervient pas seulement au niveau de l'individu et de son réseau de nel'gala, car la société de cette race est également basée sur un principe semblable où chaque individu fait partie d'un ensemble extrêmement complexe. Le peuple lekgolo n'a jamais été divisé par des histoires de nations, de clans ou de partis politiques, étant donné que leurs moyens de télépathie leur font partager l'expérience de chacun et empêche quiconque de dissimuler la moindre information au reste de la société. Cette société s'étend donc sur chacune des lunes de Te où les lekgolos se sont installés, et chacun agit pour le bien commun en s'assurant de toujours répondre aux besoins les plus urgents.

Au sein de cette société, l'autorité n'est pas donnée à une quelconque élite déterminée plus ou moins arbitrairement, mais est gagnée progressivement avec l'ancienneté en raison des capacités que développe un lekgolo au cours de sa vie.

MODE DE PENSÉE :

L'esprit de collectivité est profondément ancré dans la mentalité de ce peuple, ce qui fait que n'importe quelle colonie peut accomplir toutes les fonctions possibles dans la communauté sans avoir à subir le contretemps d'une élection ou de toute autre système de décision. Tous les lekgolos situés au même stade d'évolution possèdent les mêmes droits et les mêmes devoirs, ce qui forme un peuple uni jusque dans le moindre individu. Les lekgolos ne se dissimulent jamais rien entre eux et, quelles que puissent être les actions de l'un d'eux, il est toujours considéré de la même façon par ses semblables car son expérience enrichit celle de la société toute entière. Les lekgolos vivent selon un code de l'honneur et partagent les mêmes valeurs spirituelles que les sangheilis, bien qu'on ne leur connaît aucune religion d'aucune sorte. Ils ne considèrent nullement les forerunners comme des dieux, mais comme un simple peuple très évolué qui a disparu et, par conséquent, dont il peut être utile d'étudier la technologie mais tout en restant méfiant. Car si les raisons de la disparition des forerunners restent mystérieuses, elles n'en sont pas moins inquiétantes.

Les lekgolos ont tendance à considérer toutes les autres races comme leur étant inférieures, même les sangheilis et les san'shyuums bien qu'ils ne le disent pas ouvertement, mais cette pensée est sans doute due au fait qu'ils sont issue d'une toute autre branche de l'évolution. Ils sont donc généralement assez arrogants et méprisent les autres races de l'Alliance, à la seule exception des sangheilis qu'ils respectent pour leurs prouesses martiales et leur profond sens de l'honneur. Ce respect est également dû à l'histoire de leur soumission, étant donné que l'arbitre Thega 'Nerutee parvint à convaincre les san'shyuums de ne pas exiger l'extermination des lekgolos suite à aux actes de destruction des reliques forerunners perpétrés par ces derniers sur leur monde natal.

L'une des valeurs les plus importantes pour les lekgolos est la loyauté, que ce soit envers son luva'ras, envers son peuple ou envers une promesse faite à un individu. Elle est si importante que le concept même de trahison leur été inconnue et qu'ils furent néanmoins obligés de créer dans leur langage lorsqu'ils se retrouvèrent au contact de l'Alliance et, peu après, des hérétiques. De ce fait, nombreux sont ceux parmi les autres races de l'Alliance (et en particulier les san'shyuums) qui pensent que les lekgolos qui rejoignent les factions hérétiques sont des dégénérés corrompus qui ont trahi non seulement la foi covenante mais également les principes même du peuple lekgolo. La loyauté est cependant toute autre car la fidélité est une chose extrêmement compliquée qui peut parfois se retrouver confronter à d'horrible dilemmes. En effet, chaque individu est soumis à plusieurs loyautés en même temps et il peut arriver que l'une d'entre elle prenne le pas sur les autres en raison d'une dette d'honneur, d'un profond lien d'amitié ou de multiples autres choses, ce qui explique qu'un lekgolos accepte par exemple de suivre son officier sangheili devenu hérétique car le lien qu'ils entretient avec lui paraît plus important que son contrat d'engagement dans l'armée de l'Alliance.

LES LEKGOLOS DANS L'ALLIANCE :

Le traité établi entre les lekgolos et l'Alliance implique le versement d'un tribut militaire régulier sous la forme d'effectifs de chasseurs et Scarabs qui serviront dans les armées de l'Alliance. Ces deux types de combattants lekgolos possèdent une place bien particulière dans le dispositif militaire de l'Alliance de par le fait que presque aucune autre race ne serait capable de remplir leurs rôles avec autant de perfection.

Les chasseurs sont des guerriers redoutables portant des armures extrêmement résistantes et dont la puissance de destruction terrifiante est crainte même par leurs alliés. Les autres forces de l'Alliance ont tendance à s'éloigner dès qu'une unité de lekgolos est déployée sur le terrain car la plupart du temps ces monstres de guerre n'ont pas besoin de soutien, mais aussi et surtout parce que ces derniers considèrent tout dommage collatéral sur des troupes alliées comme des « pertes acceptables ». Seuls les sangheilis ne craignent pas de combattre à leurs côtés, et certains hauts commandants sangheilis ont même pour habitude d'être protégés par une garde d'honneur constituée de deux lekgolos vétérans qui leur ont juré allégeance.

Mais malgré leur apparence brutale sous cette forme de combat, les lekgolos sont également de brillants tacticiens qui n'agissent jamais de manière irréfléchie. Fonctionnant généralement par binômes mais pouvant également rejoindre l'Alliance avant d'atteindre ce stade d'évolution, les formes lekgolos sont capables de faire face à presque n'importe quel type de menace avec une efficacité redoutable. Les binômes de chasseurs présentent comme particularité des sortes de pics sortant de leur « dos » et qui leur sert en quelque sorte d'antenne télépathique pour communiquer avec leur tol'va en dépit des interférences du combat. Ces excroissances sont intégrées à leurs armures et ils s'en servent parfois d'armes de corps à corps improvisées du fait du redoutable tranchant de cette protection.

Lorsqu'un lekgolo faisant partie d'un binôme de chasseur meure au combat, son tol'va entre généralement dans une rage incontrôlable qui est dû à une souffrance mentale impossible à imaginer pour les autres races. Cette rage lui fait perdre tout notion de raisonnement et le conduit à vouloir détruire tout ce qui se trouve autour de lui, même des troupes alliées ou des objectifs stratégiques extrêmement importants. Voir un lekgolo en colère est un spectacle qu'il vaut mieux observer de très loin si l'on veut avoir le moindre espoir d'y survivre.



HALO: FAITH - HUNTERS
05.07.2011 - TJ WRIGHT

II.4. LE LIVRE DES YANME'ES

Désignation covenant : yanme'es
Désignation humaine : drones
Désignation d'espèce (latin) : Turpis rex (« *roi déshonorant* »)
Planète d'origine : Palamok
Etoile/ Position : Napret / III
Satellites : Naxook, Oquiui, Ka'amoti, Kami
Gravité : 2 G
Atmosphère : 0,9 atm (CO₂, O₂, Ar)
Température en surface : 29°C à 42°C
Taille moyenne : 1,9 mètre
Poids moyen : 127 kg
Population : Inconnue
Niveau technologique initial : préindustriel
Structure sociale : Ruche
Régime politique : Monarchie religieuse inféodé



Autre forme de vie créée par les forerunners dans le cadre du programme GENESIS, les yanme'es sont une sorte d'expérience évolutive à eux seul et dont le but était de déterminer les limites de dimensionnement d'une espèce de type insectoïde. Les résultats obtenus furent plutôt encourageants malgré les contraintes environnementales imposées par leur planète d'implantation mais, lorsque les forerunners quittèrent notre galaxie, ils étaient loin de penser que les yanme'es fonderaient une civilisation technologique avancée.

Bien qu'ayant rejoint l'Alliance d'eux-mêmes à la suite d'une guerre meurtrière sur Palamok, les yanme'es n'ont jamais réellement été considérés comme étant réellement une race évoluée digne d'accomplir le Grand Voyage, principalement à cause de leur grand manque de sociabilité. Ils forment cependant une force auxiliaire d'appui militaire et technique non négligeable que les officiers sangheillis considèrent avec le même dédain que la plupart des autres races vassales et, jusqu'ici, ils n'ont encore jamais remis en cause les termes de leurs accords avec l'Alliance.

II.4.1. Histoire des yanme'es

LES GUERRES DE PALAMOK

Période : 2^{ème} Âge de la Conversion, de 1112 à 1124 du calendrier humain

Les guerres de Palamok restent à ce jour le conflit de conversion le plus sanglant et le plus violent qu'ait connu l'Alliance covenant dans toute son histoire. Elle impliqua des forces militaires colossales et les morts qu'elle causa se comptèrent par dizaines de millions rien que du côté des yanme'es, dont la soumission reste encore un mystère total pour les autres races de l'Alliance. Le monde de Palamok fut découvert en 1112 du calendrier humain par la flotte de combat *Heartful Past*, dirigée à l'époque par le commandeur Phroa 'Suvohamee. Celui-ci étudia les relevés d'analyse des senseurs de son vaisseau-amiral qui dénotèrent la présence d'une race avancée de type insectoïde géant rassemblée dans d'immenses ruches souterraines. Sous l'une de ces ruches se trouvait une structure forerunner qui avait été détectée par le Luminaire du vaisseau, et aussitôt le commandeur envoya à la surface une force militaire conséquente pour atteindre ce temple et le sécuriser en attendant que les prophètes ne viennent l'étudier.

Suvohamee s'attendait à ce que les conflits apparemment perpétuels entre les différentes ruches yanme'es facilite cette opération, qui se résumerait à nettoyer la ruche recouvrant le temple forerunner sans avoir à se soucier des autres. Les premières phases de ce plan se déroulèrent à merveille : un premier contingent de combattants sangheillis et lekgolos attaqua les structures périphériques de la ruche yanme'e, attirant une grande partie de la caste guerrière yanme'e qui disparut sous un bombardement intensif mené par des appareils Banshees et Séraphins. Un débarquement de masse eut ensuite lieu au plus près de la ruche, les soldats de l'Alliance massacrant aussi bien les ouvriers yanme'es que les soldats. Ils se frayèrent un chemin à travers les innombrables galeries souterraines en laissant derrière eux des milliers de cadavres d'insectes géants, jusqu'à finalement atteindre la plus profonde salle d'où ils pourraient débiter les travaux d'excavation pour mettre à jour l'accès de la structure forerunner. Il s'agissait néanmoins de la chambre de la Reine de cette ruche yanme'e, qui fut tuée avec le reste de ses ouvriers et gardiens par la fureur des soldats de l'Alliance.

Mais ces derniers n'avaient aucune idée de l'ouragan de fureur qui allait s'abattre sur eux suite à cette première attaque.

Alors que le commandeur Suvohamee envoyait un rapport de situation accompagné d'une demande de soutien logistique pour obtenir les moyens nécessaires à l'excavation du temple forerunner, les troupes covenantes se trouvant à la surface de

Palamok se mirent à envoyer de très nombreux messages d'alertes et de demandes de renforts. En effet, elles étaient attaquées par des nuées de soldats yanme'es venant de toutes les directions, et qui provenaient apparemment de chacune des autres ruches de Palamok. Le peuple yanme'e tout entier s'était brusquement soulevé contre cette invasion injustifiée de leur territoire et contre le meurtre abject d'une de leurs reines. Les vagues de Séraphins et de Banshees furent envoyés à nouveau pour noyer les forces ennemies sous un tapis de bombe à plasma ainsi que pour ouvrir la voie à des navettes transporteurs de troupes qui devaient renforcer les effectifs déjà au sol.

Mais les yanme'es apprenaient vite, et plusieurs dizaines de milliers de soldats s'élevèrent en direction des cieux pour intercepter les appareils ennemis. Ils ne pouvaient guère leur causer de dégâts avec leurs griffes et leurs armes primitives, cependant la vitesse de déplacement des chasseurs stratosphériques doublé de la dureté des carapaces yanme'es fit que lorsque ces chasseurs pénétrèrent la basse atmosphère, ils percutèrent tellement de ces individus suicidaires qu'il ne fallut que quelques instants pour que leurs coques soient réduites en miettes. Sans soutien aérien ni soldats supplémentaires, les troupes ayant envahi la première ruche furent forcées de se replier à l'intérieur de celle-ci pour établir une défense acharnée, et le commandeur Suvohamee envoya aussitôt une demande de renfort urgente à Grande Bonté. Ce fut la flotte de guerre *Infinis Sun* qui répondit le plus vite en arrivant seulement cinq heures après l'envoi de la requête de Suvohamee, mais toutes les troupes au sol avait déjà trépassé sous les assauts des yanme'es depuis longtemps. Dans les jours qui suivirent, l'armada de l'Alliance en orbite au-dessus de Palamok fut rejointe par deux autres flottes de combats, *Edge Spirit* et *Bloody Reflection*, respectivement sous les ordres des commandeurs Tova 'Dalfuee et Osh 'Awopee. Ce qui sauva les yanme'es de l'anéantissement par les vaisseaux covenants depuis l'orbite fut leur nature insectoïde et les préjugés qu'elle introduisait inévitablement dans les esprits de leurs adversaires. En effet, les officiers sangheilis auraient pu décider simplement de vitrifier ce monde pour exterminer le peuple yanme'e dans son intégralité, mais ils se refusèrent à utiliser ce genre de stratégie déshonorante alors qu'ils devaient encore laver l'honneur de leurs frères guerriers tombés au combat contre ces « sales insectes ».

Ils choisirent donc la solution de la guerre totale, et firent débarquer des centaines de milliers de combattants covenants à la surface de Palamok. La première offensive fut dirigée contre la ruche abritant le temple forerunner, et qui était devenue remplie de soldats yanme'es. Il fallut trois mois de combats acharnés pour parvenir à reprendre cette position, à la suite de quoi les travaux d'excavation purent enfin débiter sous la supervision du légat de la Placitude. Cette première ruche conquise fut transformée en véritable forteresse et servit de tête de pont pour presque chaque nouvelle offensive menée contre les autres ruches yanme'es. La prouesse martiale des sangheilis et la robustesse de leurs alliés lekgolos furent mises à rude épreuve face au poids écrasant du nombre de leurs adversaires qui ne cessaient d'affluer de toutes les directions sans leur laisser le moindre moment de répit. Les équipes de combat étaient obligées de se relayer en plein milieu de ces affrontements sans fin pour éviter de céder à l'épuisement. Car les yanme'es ne possédaient et ne possèdent toujours aucune émotion. Ils ne peuvent donc pas ressentir la peur, la haine ou n'importe quel autre sentiment qui semble faire partie intégrante de tout combat. Bien qu'il ne soit pas totalement absent, leur instinct de préservation reste quasi inexistant en comparaison à leur notion de sacrifice pour le bien de leur race. Il était donc impossible de les intimider, de les raisonner ou de négocier avec eux, et la seule issue possible à cette guerre semblait être l'anéantissement total de l'un ou l'autre des deux camps.

Il faut cependant noter que les combattants auxiliaires lekgolos se montrèrent d'une incroyable efficacité durant cette guerre, car ils étaient capables de se sustenter sur les cadavres de leurs ennemis rien qu'en leur marchant dessus et la fatigue n'avait aucune emprise sur eux. Seul l'état de leurs armures et le niveau d'énergie de leurs canons d'assaut pouvait influencer sur leurs capacités de combat et diminuer leurs chances de survie. L'approvisionnement en armes et en munition fut d'ailleurs l'un des premiers soucis de cette guerre, les demandes étant si élevées que les transports logistiques avaient souvent du mal à suivre le rythme. Quoi qu'il en soit c'est en raison de ces aptitudes si particulières que les lekgolos furent affectés en vastes nombres sur les positions défensives durant les guerres de Palamok. Quatorze mois après le début du conflit, l'entrée du temple forerunner fut enfin mise à jour par les ouvriers covenants et le légat de la Placitude se mit alors à en étudier les inscriptions pour trouver le moyen de l'ouvrir. Mais tous ses efforts restèrent vains, même lorsqu'il envoya la totalité des données de ses recherches à Grande Bonté pour qu'elles soient étudiées par les hiérarques.

C'est lors du 24ème Devoir du 12ème kyeld du 2ème Âge de la Conversion (année 1124 du calendrier humain) que les yanme'es cessèrent brusquement leurs assauts sur toute la surface de Palamok, se repliant vers les ruches qui n'avaient pas été conquises par l'Alliance. Une heure plus tard, l'une des reines yanme'es quitta sa ruche, chose qui n'était pas arrivée depuis des millénaires, pour venir à la rencontre des forces de l'Alliance sur une haute butte rocheuse qui sera plus tard nommée le Mont des Morts Innombrables. Elle était accompagnée par une garde de seulement onze soldats, mais devait être portée par une vingtaine d'ouvriers en raison de son poids, ce qui ne rendait la scène que plus symbolique. A sa rencontre vinrent les commandeurs de chacune des quatre flottes impliquées dans ce conflit, chacun accompagné de trois de leurs Premières Lames, ainsi que le légat san'shyuum de la Placitude. Ils ne s'attendaient pas à ce que la reine yanme'e soit capable de communiquer avec eux d'une quelconque façon qui leur soit compréhensible, mais ce fut néanmoins le cas. Elle commença par leur remettre le Sceptre de Palamok, la clé servant à ouvrir le temple forerunner que l'Alliance convoitait tant, en gage de sa bonne foi. Puis les soldats qui l'accompagnaient gravèrent une fresque sur un immense rocher, illustrant les grands moments du conflit avant de dépeindre cette rencontre au sommet du Mont des Morts Innombrables, suivie d'une scène où leurs deux armées combattaient ensemble ce que les membres de la délégation covenant identifièrent immédiatement comme étant le Parasite. Afin d'en savoir plus, le légat de la Placitude utilisa un stylet de lumière pour dessiner sur cette même roche la ruche sous laquelle se trouvait le temple forerunner, qu'il représenta par un glyphe se trouvant sur la porte principale de celui-ci. Les soldats complétèrent son schéma en gravant à côté de ce glyphe la silhouette d'une forme d'infection Parasite, ce qui confirma la crainte des membres de l'Alliance : le Parasite avait été enfermé dans le temple forerunner de Palamok, et depuis le début de cette guerre les yanme'es n'avaient fait que chercher à empêcher les covenants de libérer ce terrible fléau.

Le légat de la Placitude ordonna alors au commandeur suprême Anok 'Alkhumee de détruire le Sceptre de Palamok. Cet objet était fait de pur adamantium, et aucune technologie yanme'e n'était parvenue à l'endommager, mais la lame de plasma d'Alkhumee le coupa en deux non sans effort, détruisant toute possibilité d'ouvrir l'installation souterraine. La réaction des yanme'es fut pour le moins curieuse : ils ajoutèrent la scène de la destruction du Sceptre sur la gravure murale, suivit d'une autre scène où l'on voyait le légat san'shyuum prendre l'un des deux morceaux de l'objet forerunner tandis que l'autre était pris par la reine yanme'e. Alkhumee demanda silencieusement l'accord du légat et celui-ci le lui donna. Ainsi, les deux morceaux du Sceptre de Palamok furent partagés entre les san'shyuums et les yanme'es, ce qui fut le symbole de leur alliance.

De par les circonstances très particulières de l'entrée des yanme'es dans l'Alliance et des difficultés de communication avec les membres de cette espèce, on ne peut pas réellement dire que cette dernière soit réellement considérée comme une race vassale des sangheilis et des san'shyuums. On ne peut qu'émettre des hypothèses sur pourquoi les yanme'es ont décidé de fournir des masses de soldats et d'ouvriers à l'Alliance sans aucun reversement apparent, mais la plus plausible reste actuellement qu'ils souhaitent rembourser une dette qu'ils estiment avoir envers les races dirigeantes. La nature exacte de cette dette reste néanmoins inconnue : remercient-ils l'Alliance pour la destruction du Sceptre de Palamok et la condamnation définitive du temple forerunner se trouvant sur leur monde, payent-ils leur tribut pour les nombreux morts qu'ils ont causés parmi l'armée covenant, ou est-ce tout à fait autre chose ? Quoi qu'il en soit, cette dette semble être associée aux san'shyuums ou a l'Alliance en particulier, dans l'éventualité où ils seraient capables de comprendre le concept de l'Alliance et son fonctionnement. Cela est visible principalement de par le fait qu'aucun yanme'e n'a jamais suivi des hérétiques, quel que soit l'origine ou la nature de ces derniers. Aussi c'est pourquoi la 6ème division fait souvent appelle à ces combattants auxiliaires pour les opérations les plus brutales qui nécessiteraient un soutien armé conséquent et digne de confiance.

Bien que la moitié du Sceptre de Palamok offert aux san'shyuums repose désormais sur Grande Bonté dans le Reliquaire du Sanctuaire Intérieur, une importante présence militaire de l'Alliance fut laissée en place sur le monde natal des yanme'es afin de protéger la prison du Parasite. La ruche sous laquelle se trouve cette installation est restée le domaine privé de l'Alliance, et a été lourdement fortifiée au fil des années pour en faire l'un des endroits les plus sûrs de l'empire covenant. Cependant les troupes qui sont affectées à la défense de cette forteresse sont loin d'être rassurées en raison de la présence écrasante de dizaines de milliards de yanme'es dans leur proche environnement, et les rappels constants des guerres de Palamok qui restèrent gravées dans les mémoires sangheilis et lekgolos pour des générations et des générations.

II.4.2. Physiologie et anatomie

Les Yanme'es présentent des caractéristiques propres aux insectes, bien entendu, mais aussi aux arthropodes. Ce sont des invertébrés, ce qui fait qu'ils ne possèdent pas de squelette et leurs organes sont donc accrochées à la surface interne de leur carapace de chitine pour ne pas être ballottées dès le premier mouvement trop brusque. Cette carapace est d'ailleurs un parfait équilibre de légèreté et de robustesse qui leur assure donc une protection modeste sans les alourdir inutilement, une chose très importante sur un monde où la force de gravité est de 2G.

Contrairement à beaucoup d'espèces de même taille, le corps des yanme'es possède beaucoup d'espace vide au niveau du torse ce qui les rend beaucoup plus léger qu'on ne pourrait le croire à première vue et explique pourquoi ils parviennent à voler grâce à leurs ailes d'insecte protégées par des élytres. Néanmoins ce vol n'est que de courte durée lorsqu'ils se trouvent sur leur monde d'origine, Palamok, dont la gravité est deux fois plus importante que celle de la Terre et qui a donc tendance à les affaiblir rapidement sous l'effort pour se maintenir en l'air. On estime le temps de vol moyen d'un soldat yanme'es adulte à environ une minute lorsqu'il fait du sur-place et à trente secondes en déplacement à vitesse maximale (aux alentours de 50km/h). L'entrée des yanme'es dans l'Alliance leur a cependant permit d'obtenir la technologie des modules antigrav qu'ils placent sur les protections de leurs ailes pour grandement faciliter leur vol.

Ce qui différencie également les yanme'es des autres races sont leurs yeux composés. Etant de taille beaucoup plus grande que ceux des insectes terrestres, permettant alors la disposition d'un très grand nombre de photorécepteurs naturels, ils possèdent donc une acuité visuelle infiniment plus développée avec également des possibilités de vision dans l'UV et de perception de la polarisation de la lumière. Mais la vue n'est pas le sens le plus développé chez cette race, car les petites fibrilles qu'ils portent sur le haut du crâne sont des récepteurs olfactifs extrêmement sensibles qui leur permettent de reconnaître les odeurs avec une précision inégalable pour les autres espèces intelligentes de la galaxie, ce qui explique leur mode de communication par phéromones. Par contre, les yanme'es ne possèdent absolument aucun sens du toucher ou du goût, et leur ouïe est assez limitée bien qu'encore suffisante pour percevoir la plupart des bruits environnants et discerner la plupart des ordres qui leur sont donné lorsqu'ils sont intégrés aux forces de l'Alliance.

Ce qui a permis aux yanme'es de bâtir une civilisation d'assez haute technologie et maîtrisant même le voyage spatial n'est néanmoins pas leurs capacités sensorielles remarquables (même si leur yeux composites leur permettent de travailler sur



des objets très petits avec une grande précision), mais le fait qu'ils possèdent des mains articulées presque aussi agiles et flexibles que celles des humains. Composées chacune de quatre doigts et d'un pouce opposable, ces mains leur donnent une très grande liberté d'action sur leur environnement ainsi qu'une capacité de manipulation d'objet particulièrement efficace.

Les yanme'es possèdent deux paires de pattes mais l'une d'elle s'est grandement atrophiée au court de leur évolution morphologique et n'est désormais que de très petite taille, collée contre l'abdomen de l'individu sans rôle particulier à jouer dans leurs activités excepté pour s'accrocher aux parois. Les pattes antérieures, par contre, se sont réorientées pour permettre une posture debout et sont bardées de griffes qu'ils utilisent pour se fixer sur n'importe quelle surface quelle que soit l'inclinaison, ainsi que pour se suspendre verticalement aux plafonds de leurs habitations lorsqu'ils doivent dormir.

Comme nous l'avons déjà énoncé précédemment, les yanme'es utilisent des phéromones pour communiquer entre eux. Les phéromones sont des molécules chimiques odorantes et extrêmement volatiles qui, combinées entre elles selon des proportions différentes, forment un langage assez basique mais compréhensible par n'importe quel yanme'es. On distingue à peu près 48 phéromones différentes utilisées par cette race et les changements de proportion sont si subtils qu'il est impossible pour une autre race de les percevoir sans l'aide d'un scanner. Bien entendu, ces molécules voyageant à une vitesse bien plus lente que celle du son, le message qu'elles transportent met donc plus de temps à être perçu par des individus trop éloignés et son rayon d'action est souvent limité à quelques centaines de mètres seulement, sans compter que le vent peut les empêcher de se répandre dans certaines directions. Néanmoins l'avantage majeur de ce mode de communication est qu'il ne peut jamais être mal interprété puisque la molécule reste la même du début à la fin de son voyage aérien.

Les yanme'es possèdent un régime alimentaire exclusivement carnivore, ce qui est étonnant vu la faible taille de leurs mandibules. Cependant ils n'ont pas besoin de manger énormément pour rester en bonne santé, leurs capacités à assimiler les éléments nutritifs étant proche de 100% tandis que leur corps est capable de récupérer trois fois plus d'énergie que ceux des autres races. De ce fait, ils peuvent faire preuve d'une force insoupçonnée, soulevant parfois des objets quatre à huit fois plus lourds qu'eux, et pouvant porter sur leur dos jusqu'à trente fois leur propre poids, ce qui peut donner des résultats plus qu'impressionnants lorsqu'ils combinent leurs efforts.

Le principal point faible des yanme'es vient du fait qu'ils ont une très faible résistance au froid et qu'ils sont extrêmement vulnérables au gel, leur planète natal possédant des limites de températures assez élevées et qu'il y fait très rarement en-dessous de 0°C (cela arrive parfois durant certaines nuits lorsque le ciel est totalement dégagé). La raison principale est que leur corps ne possède que des moyens très limités pour se réchauffer intérieurement, et que la chitine de leur carapace est adaptée pour faciliter les échanges de chaleur afin de récupérer l'énergie solaire, ce qui devient une faiblesse lorsque le milieu extérieur est nettement plus froid que leur corps. Un yanme'es possède donc une température corporelle variable pouvant aller de 25 à 48°C et peut vivre dans des environnements entre 10 et 120°C. En dehors de ces limites, son corps ne parvient pas à se réchauffer ou se refroidir suffisamment vite, conduisant inévitablement à la mort de l'individu si celui-ci reste trop longtemps dans ce genre d'environnement.

Sur le plan psychologique, les yanme'es possèdent un avantage net sur les autres races dans le sens où ils ne ressentent aucune émotion et donc qu'ils ne sont jamais affectés par un quelconque sentiment inutile, se consacrant entièrement à la tâche qui leur est confiée.

II.4.3. Société yanme'e

Les yanme'es sont organisés à la manière d'une ruche d'abeilles avec des effectifs cependant beaucoup plus imposants, des millions d'ouvriers travaillant pour le bien de la communauté sous le commandement d'une unique reine et la protection de centaines de milliers de soldats. On distingue en tout cinq castes de yanme'es réparties en deux groupes : les asexuées qui regroupent les ouvriers et les soldats, et les sexués comprenant la reine ainsi que les mâles et les femelles.

Les ouvriers : Possédant une carapace très mince et donc très légère pour pouvoir se déplacer plus vite, les ouvriers s'occupent de toutes les tâches manuelles nécessaires au maintien de la société. Une fois le stade larvaire terminé, chaque ouvrier reçoit une fonction et la très grande majorité d'entre eux garderont la même toute leur vie. Les changements de fonction ne peuvent survenir que pour des raisons exceptionnelles comme un besoin urgent d'effectifs supplémentaires dans un domaine précis, ou la nécessité de remplacer des ouvriers morts en très grand nombre lors d'une catastrophe ou d'un incident. Chaque ouvrier remplit son rôle sans hésitation ni ressentiment car les yanme'es sont tous dirigés par une sorte de conscience collective à laquelle ils ont accès en permanence lorsqu'ils se trouvent dans un certain périmètre autour de la ruche ou, plus précisément, de leur reine.

Les soldats : Un soldat yanme'e est généralement plus gros, plus robuste, et possède une carapace chitineuse plus épaisse. Ces attributs les rendent beaucoup plus dangereux que les simples ouvriers lors d'un conflit ouvert, d'autant que leurs griffes plus imposantes leur permettent de déchiqueter ces derniers comme s'ils étaient faits en papier, un seul soldat yanme'e pouvant aisément vaincre jusqu'à une trentaine d'ouvriers. A ce titre, on compte généralement près d'un soldat pour trente ouvriers dans une ruche yanme'e standard, bien que ce ne soit nullement par crainte d'un quelconque soulèvement de la part de la caste travailleuse. Pour toujours maintenir une proportion respectable de soldats sans empiéter sur le nombre d'ouvrière, chaque soldat dégage en permanence une phéromone particulière qui indique son statut et qui possède un effet d'inhibition sur la reine en réduisant le nombre d'œufs de soldats qu'elle pond de façon proportionnelle à la concentration de cette phéromone dans la ruche. En temps de paix, les soldats yanme'es aident les ouvriers en participant aux tâches exigeant une grande force, accélérant le progrès des différents travaux tout en protégeant la population au plus près.

Les reines : Chaque ruche est organisée autour d'une unique reine dont la première fonction est de pondre des œufs d'où surgiront les larves des futurs membres de la ruche. Elle est la seule caste à pouvoir se reproduire et, tout comme les soldats, elle dégage une phéromone de gestion des castes qui, elle, empêche les femelles de la ruche d'atteindre leur maturité sexuelle. C'est également elle qui dirige la conscience collective de la ruche en prenant les décisions les plus complexes, ce qui fait d'elle le centre décisionnel de chaque société yanme'e. Au niveau de l'apparence, les reines sont d'une taille impressionnante par rapport aux autres castes de yanme'es et sont incapables de se déplacer par elle-même. Le plus souvent, elles sont portées par leur harem de mâles, mais il arrive parfois que ce soient des soldats qui se chargent de cette tâche pour plus de facilité.

Les mâles : Ces individus sont généralement au nombre d'une centaine seulement dans une ruche standard et bénéficient d'un statut particulier : ils reçoivent tous les services que peuvent leur apporter les ouvriers et soldats de la ruche et n'ont pour seule tâche que de féconder régulièrement la reine de leur ruche. Afin d'assurer un brassage génétique constant et ainsi éviter les malformations et tares génétiques, les mâles nés dans une ruche yanme'e sont obligés de partir pour d'autres ruches où ils sont accueillis comme membres de la communauté après que leurs ailes aient été sectionnées, probablement pour éviter qu'ils ne repartent. La durée de vie d'un mâle étant d'assez courte durée, les effectifs de cette caste sont très régulièrement remplacés pour assurer la satisfaction des besoins de la reine.

Les femelles : Tout comme les mâles, les femelles font partie de ce que l'on peut appeler l'aristocratie yanme'e et sont reconnaissables par leur taille plus importante, ainsi que par le fait qu'elles se déplacent sur quatre pattes pour soutenir leur abdomen beaucoup plus gros transportant tout l'appareillage nécessaire pour une éventuelle ponte des œufs. Elles bénéficient des mêmes avantages que les mâles mais sont nettement moins nombreuses : à peine une vingtaine pour une ruche classique. Leur seule rôle est d'attendre la mort inévitable de leur reine qui, en disparaissant, cesse de produire la phéromone qui les empêche d'atteindre la maturité sexuelle. Cela peut arriver de manière fortuite ou par l'invasion de la ruche par une autre ruche. Dans le cas où la reine meure de cause « naturelle » ou par accident, les femelles deviennent adultes assez rapidement mais une seule d'entre elles deviendra reine car à ce moment-là, elles émettent une phéromone qui les empêche mutuellement de commencer la ponte des œufs. Pour remédier à cela, les femelles doivent s'affronter entre elles dans des duels à mort qui détermineront laquelle d'entre elle est la plus capable de régner sur la ruche. Il s'agit en quelque sorte d'une sélection naturelle de la meilleure prétendante au trône en laissant en vie celle qui possède le meilleur patrimoine génétique, bien que parfois la chance peut faire évoluer la situation dans le sens inverse. Lorsqu'il ne reste plus que deux femelles en vie, celle qui est la plus sérieusement blessée par les combats antérieurs accepte de mourir afin d'éviter qu'elles ne se tuent mutuellement, car sinon cela laisserait la ruche sans reine et la conduirait inévitablement à disparaître.

II.4.4. Culture yanme'e

Les vastes terres émergées de Palamok sont presque entièrement couvertes de forêts tropicales du fait des limites de températures assez élevées qui y règnent, mais cette chaleur omniprésente n'est pas un souci pour les yanme'es dont la physiologie est parfaitement adaptée pour vivre dans ces conditions. Les yanme'es construisent leurs ruches dans le sol, creusant souvent jusqu'à plusieurs centaines de mètres de profondeur avec un talent inégalable pour créer un immense réseau de galeries, de tunnels et de chambres souterraines dont ils recouvrent les parois d'une substance spéciale qu'ils créent en mélangeant leur salive avec la terre, le tout se solidifiant pour empêcher tout effondrement. La plupart des voies de circulation font une demi-douzaine de mètres de rayon mais certains passages sont nettement plus réduits, particulièrement ceux menant à la chambre de la reine et autres points névralgiques de la ruche pour faciliter leur défense en cas d'attaque. Quant aux cavités creusées dans le sol et parfois même dans la roche, elles peuvent aller jusqu'à plusieurs kilomètres de rayon et abritent généralement des constructions en dur qui constituent une véritable ville.

Mais une ruche yanme'e n'est pas limitée au seul domaine souterrain, les ouvriers sortant à l'extérieur non seulement pour y récupérer des matières premières pour leur technologie, mais aussi pour l'élevage de gonnurds, une espèce animale herbivore qui constituent le régime alimentaire de base des yanme'es. Parfois lorsqu'une ruche est très prospère, ses ouvriers se mettent à construire des bâtiments de surface pour faciliter les tâches devant être accomplies à l'extérieur ou simplement pour y loger le surplus de population, mais ces bâtiments sont souvent très difficiles à défendre et il ne faut pas longtemps pour que cette excroissance de la ruche ne disparaisse dans une sanglante bataille.

Car le peuple yanme'e a déjà failli détruire sa planète autrefois par un grave problème de surpopulation qui avait épuisé nombre de ressources vitales. Il n'a empêché cela que par le moyen le plus simple mais aussi le plus primitif : l'extermination de masse. Chaque fois qu'une ruche atteint un seuil critique de population, elle devient une cible prioritaire pour une attaque en règle des autres ruches alentours qui, au travers de batailles aux effectifs inimaginables, réduisent le niveau de population local dans l'intérêt de toute la race. La guerre est donc une chose très courante sur Palamok et des millions de yanme'es meurent chaque semaine dans la violence et le sang. Il ne s'agit pas de haine, ni de jalousie, ni d'aucune des autres émotions pathétiques que peuvent exprimer les autres races intelligentes de la galaxie, mais simplement un besoin naturel de réguler leur nombre pour éviter que leur planète ne disparaisse sous leur poids.

Chose assez particulière : les femelles d'une ruche ne sont jamais tuées par les soldats envahisseurs venus d'autres ruches lorsqu'ils parviennent à exterminer toute une communauté. A la place, une fois que tous les autres habitants de la ruche ont été massacrés, y compris la reine, les femelles se livrent à leurs duels de succession comme si de rien n'était. La dernière survivante est ensuite fécondée par les mâles issus de la ruche envahisseuse dont les troupes se retirent immédiatement après, laissant un maigre effectif de soldats et d'ouvriers qui devront aider la nouvelle reine à reconstruire sa ruche. Cela explique pourquoi la plupart des ruches yanme'es de Palamok existent depuis des millénaires et sont plus ou moins régulièrement

passées par de nombreux cycles de destruction et de reconstruction, régulant ainsi la population planétaire et favorisant le progrès technologique.

Lorsqu'une découverte scientifique est accomplie par une ruche particulière, la reine se met à pondre des œufs très spéciaux qui donnent naissance à des ouvriers « neutres », c'est-à-dire qui ne dégagent aucune phéromone indiquant leur ruche d'appartenance. Ces ouvriers sont ensuite formés à l'utilisation de cette nouvelle découverte et doivent ensuite partir pour d'autres ruches afin de faire partager cette nouvelle technologie à toute la race yanme'e. De cette manière, aucune ruche ne prend l'ascendant sur les autres par un quelconque avantage technologique, et c'est uniquement la sélection naturelle provoquée par les combats qui font évoluer la race tout en préservant Palamok de la surpopulation.

LES YANME'ES DANS L'ALLIANCE

La raison pour laquelle les yanme'es ont accepté de rejoindre l'Alliance plutôt que de combattre ses armées jusqu'à l'extermination totale reste un mystère. Personne, parmi les guerriers ayant participé aux guerres de Palamok, n'aurait pu penser qu'une entente pourrait naître d'autant de violence et de morts, mais pourtant cela est arrivé : du jour au lendemain, les yanme'es ont tous cessé d'attaquer les forces de l'Alliance, ce qui prouve encore qu'il existe un niveau de conscience collective s'étendant au-delà des simples limites de leur ruche d'appartenance. Il a fallu longtemps avant de parvenir à débattre avec eux, non seulement en raison de leur mode de communication olfactif mais surtout de par le fait qu'ils refusaient fermement à ce que quiconque approche de leurs reines, les discussions se faisant alors par messagers interposés. Finalement, les yanme'es ont accepté de rejoindre l'Alliance, offrant une contribution militaire sous forme de soldats en échange de technologies et d'un accord de non-agressions dont les termes sont restés malheureusement très flous.

Etant donné que le mode de communication des yanme'es est basé sur l'odorat plutôt que sur le son, il leur est impossible de communiquer directement avec d'autres races de l'Alliance, ce qui rend leur utilisation assez compliquées que ce soit pour le combat ou pour des tâches d'entretien. Mais les yanme'es parviennent tout de même à saisir un nombre limité de mots issus du Diservos, le langage commun de l'Alliance, afin de comprendre ce qu'on leur dit du moment que ce n'est pas trop compliqué. On pourrait comparer la façon dont un sangheili donne des ordres à un yanme'e avec la façon dont un homme donne des ordres à son chien (sans aspect dégradant, précisons-le), mais à la différence qu'un yanme'e comprend beaucoup plus de mots qu'un chien. Par contre, pour répondre à un membre d'une autre race, il utilisera des gestes simples mais explicites pour indiquer une approbation, un refus ou un besoin d'informations complémentaires.

Chose intéressante, l'Alliance ne recrute pas que des soldats parmi les yanme'es, mais aussi des ouvriers pour entretenir les différentes installations de l'Hégémonie et le matériel qu'elles contiennent. Ils ne sont pas aussi habiles que les huragoks et bon nombre de technologies de pointe échappent encore à leur compréhension, mais ce sont des réparateurs très efficaces sur la plupart des éléments mécaniques et informatiques employés par l'Alliance et c'est pourquoi on en croise en grand nombre dans les sections d'ingénieries de vaisseau ou de stations spatiales, ainsi que dans les complexes industriels des différentes colonies mixtes covenantes.

Les yanme'es employés dans l'Alliance disposent tous de modules de gravité artificielle installés sur les protections de leurs ailes afin de les alléger et ainsi faciliter leur vol. Ces modules leur permettent de se déplacer dans les airs beaucoup plus longtemps qu'avec leur seule force, ce qui fait qu'un yanme'e adulte équipé de ce genre d'appareil peut généralement se déplacer pendant une heure à bonne vitesse avant de devoir s'arrêter pour se reposer lorsque la gravité est aux alentours de 1G. Cela fait d'eux une infanterie volante particulièrement efficace et très appréciée par les officiers de terrain pour harceler l'ennemi. Les yanme'es sont dans le meilleur des cas considérés comme de la chair à canon parfaitement sacrificiable, mais cela ne les gêne en aucun cas étant donné qu'ils agissent pour le bien de leur peuple en remplissant le contrat établi avec l'Alliance et qu'ils ne connaissent pas la peur.

II.5. LE LIVRE DES KEG-YARNS

Désignation covenant : keg-yarns
Désignation humaine : écorcheurs
Désignation d'espèce (latin) : *rapax nobilis* (noble oiseau de proie)
Planète d'origine : O'Neayn (anciennement Eayn, puis E'klyn)
Etoile/ Position : Y'Nael / Y'Nael III
Satellites : 1 lune naturelle
Gravité : 0,891 G
Atmosphère : 0,92 atm (N₂, CO₂, O₂)
Température en surface : -15°C à 41°C
Taille moyenne : 2,1 mètres
Poids moyen : 92 kg
Population : 978 millions
Niveau technologique initial : Ère spatiale
Structure sociale : clanique
Régime politique : tribocratie inféodée

Pour les mêmes raisons que les lek-golos, les keg-yarns occupent une position privilégiée parmi les races vassales de l'Alliance en raison de la bravoure dont ils firent preuve en s'opposant au sangheili lorsque ces derniers voulurent les soumettre à leur autorité. Cependant, les keg-yarns forment un peuple qui possède de nombreuses blessures, la première étant d'avoir été forcé à quitter son monde natal pour remplir une tâche qu'il jugeait de la plus haute importance, avant de subir une longue persécution de la part de leurs sombres cousins les kig-yarns. C'est pourquoi leur sens de l'honneur est aussi développé que celui des sangheilis, ce qui explique pourquoi ils possèdent des relations privilégiées avec cette race dans le cadre des activités guerrières de l'Alliance.



II.5.1. Histoire des keg'yarns

LE PEUPLE D'EAYN

Période : de -3470 environ à 1024 du calendrier humain

Au départ, depuis le repeuplement de la galaxie par les forerunners, les keg-yarns étaient la seule race peuplant la lune de Eayn dans le système Y'Deio. Cette race s'était élevée au rang d'espèce dominante sur le petit satellite et avait bâti une civilisation assez avancée, jusqu'à inventer le voyage spatial et devenir capable de se rendre sur d'autres planètes du système Y'Deio. Les premières expéditions d'exploration envoyées sur la planète voisine, E'klyn, découvrirent une structure forerunner de grande taille contenant plusieurs artefacts technologiques de haute valeur qu'ils ramenèrent aussitôt sur leur monde natal. Ces artefacts devinrent vite le centre de tous les intérêts de la société, mais alors que les scientifiques analysaient leur technologie, un mouvement d'opposition apparut parmi la population.

Les fondateurs de ce mouvement, nommés les **Conformistes**, craignaient que l'utilisation de ces artefacts ne fasse progresser leur civilisation trop rapidement et les fassent tomber dans la décadence ou ne cause leur perte à tous d'une manière ou d'une autre. Pour eux, utiliser la technologie forerunner reviendrait à ouvrir une boîte de Pandore qui corromprait leur peuple de manière irréversible et totale. Peu à peu, ce mouvement anti-artefact gagna en puissance, tout comme celui pour l'utilisation de ces technologies inconnues et qui fut lui nommé le mouvement des **Réformistes**. Il ne manquait plus qu'un événement déclencheur pour mettre le feu à cette énorme poudrière.

Cet élément déclencheur se présenta sous la forme d'un puissant chef de clan réformiste qui souhaita observer l'avancée des chercheurs dans l'analyse des artefacts et qui fut tué par l'activation soudaine et inattendue de l'un des objets forerunners, qui était en fait une sentinelle de type Agressor. Sa mort donna raison aux conformistes qui gagnèrent alors en nombre, mais le successeur du chef de clan défunt annonça qu'on ne pouvait progresser sans accidents et favorisa la continuation des recherches, rassemblant toute la population qu'il put derrière lui. Face à ce jugement inconsidéré, les conformistes tentèrent de prendre les artefacts par la force afin de les remettre à leur place dans la structure forerunner, mais ce qui devait au départ n'être qu'un simple raid sur le centre de recherche se transforma en une bataille rangée où des centaines de keg-yarns perdirent la vie. S'ensuivit une terrible guerre civile où la population keg-yarn se déchira pour la possession des artefacts forerunners.

LA GUERRE CIVILE KEG-YARN

Période : de 1024 à 1342 du calendrier humain

Vers l'an 1052 du calendrier humain, des expéditions conformistes furent envoyées sur E'klyn pour remettre à leur place quelques artefacts qu'ils avaient réussi à reprendre aux réformistes. Grâce à leurs instruments de mesure plus perfectionnés, les membres de cette expédition découvrirent que cette planète abritait en fait plus d'une dizaine de temples forerunner de taille importante et que chacun d'entre eux pouvait contenir un grand nombre d'artefacts tous aussi dangereux que ceux qu'ils étaient venus replacer. C'est pourquoi, après de rapides réunions de leurs leaders, les keg-yarns conformistes décidèrent de quitter Eayn et de s'établir sur E'klyn, laissant aux réformistes les quelques artefacts forerunners qu'ils n'avaient pas réussi à leur subtiliser. Ce fut un véritable exode de masse qui mobilisa un nombre impressionnant de vaisseaux ayant été construits justement dans le but coloniser E'klyn, mais par la race keg-yarn toute entière plutôt que par un groupe d'individus en particulier.

Une fois arrivés sur E'klyn, les conformistes détruisirent ces vaisseaux et se répartirent en plusieurs communautés de gardiens ayant chacune la responsabilité de protéger un temple en particulier, oubliant la quasi-totalité de leur technologie afin de revenir à des principes plus fondamentaux de leur civilisation tels que l'honneur et la bravoure. De leur côté, les réformistes ragèrent de voir ainsi de telles richesses leur être interdites par ceux qui étaient autrefois leurs frères et concentrèrent alors d'autant plus leurs efforts pour arracher chaque bride de technologie aux quelques objets forerunners encore en leur possession. Mais bien que cela leur permit d'accomplir des bonds technologiques remarquables qui transformèrent leur société, ce n'était jamais jugé suffisant et leurs désirs se tournèrent vers les merveilles d'E'klyn. La guerre civile prit alors la forme d'une constante et horrible persécution.

Un certain équilibre s'était cependant créé entre les deux factions : les conformistes avaient le poids du nombre et la volonté de défendre le sanctuaire forerunners, et les Réformistes possédaient une technologie et des moyens nettement supérieurs qui leur permettaient de causer d'énormes dégâts avec relativement peu de pertes. Régulièrement, les réformistes menaient des assauts contre les tribus d'E'klyn pour tenter de récupérer les artefacts restants mais ils furent à chaque fois repoussés, non sans avoir auparavant tué tous ceux qu'ils pouvaient sans discrimination ni aucune pitié. Les réformistes devinrent vite très dépendants de la technologie récupérée sur les artefacts forerunners et, au fil des décennies, ils changèrent progressivement d'apparence d'une génération à une autre pour devenir plus frêles et plus fragiles. Leurs plumes se firent moins nombreuses et perdirent leurs couleurs les plus vives tandis que leurs dents et leurs griffes se firent plus courtes et moins résistantes, sans compter la disparition de certaines hormones et la diminution de certaines capacités olfactives. Néanmoins ils considérèrent cela comme une preuve d'évolution et non de décadence, ce qui était tout le contraire de l'avis du peuple d'E'klyn qui avait conservé sa force physique et ses remarquables instincts de chasseurs. Ce n'est que cinq générations après le départ des conformistes que les habitants d'Eayn décidèrent de se nommer les **kig-yars** pour noter leur différence avec leurs cousins primitifs d'E'klyn, estimant avoir franchi un nouveau palier de leur évolution biologique.

Les raids kig-yars se poursuivirent et leur fréquence ne varia que très faiblement au cours du temps. La grande chance des keg-yarns fut qu'après le schisme de leur peuple, leurs ennemis s'étaient retrouvés presque sans aucun chef et avait fait évoluer leur société vers l'ultra-individualisme, chaque kig-yar ayant les mêmes droits et le même statut social. Cela faisait que toutes les décisions importantes à prendre par la communauté faisaient l'objet d'un vote de tous les citoyens kig-yar concernés et qu'il était alors presque impossible pour eux de s'entendre sur beaucoup de choses qui, heureusement, incluaient les stratégies à adopter pour tenter de pénétrer dans les temples forerunners d'E'klyn. Chacun désirait les reliques forerunners pour lui-même et non plus pour leur civilisation, et les intérêts de chacun entraient presque systématiquement en conflit lors des débats. Ainsi, les keg-yarns faisaient face à un adversaire désorganisé où seuls les petits groupes de pirates capables de raisonner de façon indépendante arrivaient à organiser des raids contre leurs tribus. Ces pirates représentaient tout de même une menace non négligeable en raison de leur armement hautement technologique, mais cela était préférable à l'idée de voir tous les pirates kig-yars effectuer une attaque coordonnée contre l'une des tribus du peuple keg-yarn.

Cette persécution dura en tout 284 ans et, durant cette période, aucun kig-yar ne parvint à pénétrer le moindre temple forerunner mais le prix à payer pour les keg-yarns fut lourd. Leurs familles étaient régulièrement saignées à blanc, des générations entières disparaissant dans les combats pour la défense des reliques. Mais tout s'arrêta brusquement lorsque la flotte de l'Alliance *Generous Faith*, sous le commandement du commandeur suprême Tloka 'Zopatumee, arriva en orbite d'Eayn et débuta la conquête d'Y'Deio.

LA CONQUÊTE D'Y'DEIO

Période : 3ème Âge de la Conversion (année 1342 du calendrier humain)

Cet affrontement ne constitue ni la plus longue ni la plus violente des guerres de conversion qu'ait connu l'Alliance covenante, toutefois elle a le mérite d'être celle qui fut la plus respectueuse et la plus enrichissante pour le peuple sangheili et le peuple lekgolo.

Lorsque la flotte *Generous Faith* atteignit E'klyn et y découvrit le peuple keg-yarn, celui-ci ne possédait aucun moyen de communication radio depuis longtemps et une délégation sangheili fut donc envoyée auprès de la plus grande tribu identifiée afin de rencontrer en personne les dirigeants keg-yarns. En voyant le faible niveau technologique de cette civilisation, le commandeur Zopatumee s'attendait à la voir plier sous sa volonté mais ce ne fut pas le cas. Le conseil des sages qu'il rencontra lui demanda s'il était un forerunner et, en toute honnêteté, le commandeur répondit que non. Les keg-yarns lui annoncèrent alors que ces reliques appartenaient uniquement aux forerunners et que tout étranger souhaitant se les approprier serait combattu comme il se doit. Zopatumee répliqua alors qu'il emploierait la force brute de ses légions pour obtenir ce qu'il voulait mais cela n'effraya nullement les sages qui donnèrent rendez-vous à son armée sur le lieu qu'ils appelaient les Plaines de l'Espérance, dans une durée de sept cycles. Zopatumee accepta et repartit avec son escorte vers sa flotte. Lorsqu'on lui demanda pourquoi il n'avait pas lancé l'invasion immédiatement plutôt que d'attendre si longtemps avant d'écraser ces gêneurs, il répondit que ces êtres lui semblaient posséder le même sens de l'honneur que les sangheilis et que leur volonté farouche de

défendre les reliques forerunners lui rappelait les histoires qu'il avait entendu sur ses ancêtres, à l'époque où le peuple de Sangheilos refusait lui aussi d'avoir recours à la technologie des dieux.

Sept cycles plus tard, les deux armées se rencontrèrent sur les Plaines de l'Espérance. Zopatumee n'avait envoyé qu'une partie des forces que contenait sa vaste flotte et, dans un geste de pure magnanimité, il ordonna qu'aucun véhicule terrestre ou aérien ne soit déployé sur le champ de bataille et qu'aucune arme d'artillerie ne soit utilisée contre l'ennemi. Ainsi, les quelques centaines de guerrier lekgolos impliqués dans cette bataille virent leurs canons d'assaut leur être retirés, tandis que toutes les escouades de sangheilis furent limités à un armement de proximité. En tout, près de dix mille guerriers sangheilis et huit cent guerriers lekgolos posèrent le pied sur les Plaines de l'Espérance ce jour là, sans soutien aérien ni appui blindé. Les commandeurs de division de la flotte *Generous Faith* crurent un instant que Zopatumee était devenu fou et qu'il devait être démis de ses fonctions, mais celui-ci leur expliqua ses pensées et le dessein qu'il entrevoyait à travers cette bataille. Il ne faisait aucun doute pour lui que les keg-yarns méritaient d'entrer dans l'Alliance et de servir dans ses armées, mais s'il employait toute la puissance de la flotte pour obtenir l'obéissance des keg-yarns, ces derniers hairaient les sangheilis pour avoir ainsi massacrer leur peuple et rien de bon ne pourrait être tiré d'eux en termes d'alliés militaires. Zopatumee voulait forger l'inféodation des keg-yarns non pas avec la peur, mais avec le respect. C'est pourquoi il voulait que cette bataille soit une bataille d'honneur menée de guerriers à guerriers, afin que seul celui ayant la meilleure volonté de vaincre ou la meilleure grâce auprès des forerunners remporte la victoire. Ainsi, le vaincu verrait la justesse de sa défaite et l'accepterait d'autant mieux.

Face à l'armée de l'Alliance se présentèrent trente mille guerriers keg-yarns fermement décidés à défendre non seulement les héritages des forerunners mais aussi leurs tribus et leurs familles. Certains d'entre eux chevauchaient des toh'lyek, des bêtes sauvages que les keg-yarns utilisaient comme montures pour la chasse et qui avaient été rassemblées pour former une puissante cavalerie lourde, mais la très grande majorité des défenseurs d'E'klyn étaient à pieds, armés d'arcs et de lances, sans compter leurs redoutables griffes naturelles, tranchantes comme des lames de rasoirs. Ils étaient menés par les conseils des sages de tous les clans qui avaient pu arriver à temps pour cette bataille et, en voyant cela, le commandeur Zopatumee décida de participer lui aussi à l'affrontement avec ses Premières Lames pour compléter cette mise en scène épique. La bataille en elle-même ne fut pas particulièrement longue et fut très loin d'atteindre les sommets de violence rencontrés durant la soumission des chasseurs ou les guerres des Palamok. Néanmoins chaque guerrier sangheili, lekgolo et keg-yarn fit montre d'une noblesse d'esprit remarquable au cours de ce combat, et ceux qui y survécurent en revinrent avec la certitude que le code d'honneur du guerrier était bien une loi universelle d'une importance capitale. Il n'en reste pas moins que ce furent finalement les soldats de l'Alliance qui remportèrent la victoire lorsque les quelques sages keg-yarns encore en vie ordonnèrent à leur armée de se rendre pour le bien de leur peuple. En effet, sur les trente mille guerriers qu'ils avaient rassemblés, près de vingt-trois mille avait péri au cours de cette bataille, tandis que l'Alliance avait perdu près de six mille combattants sangheilis et cinq cent lekgolos. Le bilan était lourd, et même très lourd pour ce qui concernait le peuple d'E'klyn, mais toutes ces morts n'avaient pas été vaines car chaque clan avait gagné quelque chose d'extrêmement important : les keg-yarns avaient gagné le respect des sangheilis et des lekgolos, tandis que ces derniers avaient gagné des alliés d'une grande valeur et sur lesquels ils pourraient compter en toute chose.

LE JUGEMENT DE ZOPATUMEE

Période : 3ème Âge de la Conversion (année 1342 du calendrier humain)

Suite à leur défaite, les sages keg-yarns se soumièrent aux exigences du commandeur Zopatumee, mais celui-ci souhaita les récompenser pour leur immense bravoure et leur sens de l'honneur en leur autorisant à poser une condition au sujet de leur entrée dans l'Alliance. Ils lui demandèrent simplement de faire en sorte que leur peuple ne puisse plus subir la persécution des kig-yarns et le commandeur s'engagea sur son honneur et celui de ses ancêtres à présenter personnellement cette condition au Grand Conseil et à s'assurer qu'elle serait acceptée. Quelques jours plus tard, lors de la première réunion du Grand Conseil après la bataille des Plaines de l'Espérance, Zopatumee obtint audience auprès des dirigeants de l'Alliance, auxquels il présenta la requête des habitants d'E'klyn après avoir résumé le déroulement de la conquête du système d'Y'Deio. La première réaction du Grand Conseil ne vint cependant ni des hiérarques ni des ministres san'shyuums, mais de plusieurs conseillers militaires sangheilis qui lui reprochèrent sa trop grande clémence envers un peuple inférieur et la perte "inutile" de nombreux guerriers sangheilis. Face à cette accusation, Zopatumee répliqua en un long discours décrivant son impression sur les keg-yarns, leur rapprochement avec le peuple de l'ancienne Sangheilos et le besoin qu'il avait ressenti d'asservir cette race non pas avec la force brute, mais avec le respect mutuel que possèdent les vrais guerriers. Une partie des mécontents retirèrent leurs accusations, mais certains parmi les plus autoritaires et les moins subtiles persistèrent à présenter la stratégie du commandeur comme une faute impardonnable. Zopatumee annonça alors qu'il acceptait ces accusations et qu'il abandonnerait tout grade d'officier lorsqu'il quitterait la salle du Grand Conseil, mais pas avant d'avoir discuté du sort des keg-yarns et de leur demande. Face à un tel geste, le Conseil ne put écarter la question du peuple d'E'klyn et étudia méticuleusement la requête de ce dernier, demandant par moment des précisions à Zopatumee sur la situation générale existant entre les keg-yarns et les kig-yarns. Il fut question de la nature de la persécution subie, de la fréquence des raids, de son origine et d'encore bien d'autres détails plus ou moins significatifs dont les ministres san'shyuums semblaient avoir cruellement besoin pour prendre une décision adaptée.

Finalement, le conseiller sangheili Joga Anok 'Ronalee se leva de son siège pour déclarer qu'il cédait aux keg-yarns le monde forestier de Tleova, qui appartenait à son clan depuis des générations et qui avait été conservé comme joyau de l'empire sangheili. Il autorisait le peuple d'E'klyn à l'habiter *ad eternam* pour vivre au cœur du domaine spatial sangheili, à l'abri de toute persécution kig-yarn, sans avoir à verser une quelconque compensation. Ce don étant purement l'affaire du clan ancestral Terul, les ministres san'shyuums n'avaient strictement aucun pouvoir sur cette décision et furent donc obligés d'accepter le transfert des keg-yarns depuis E'klyn jusqu'à Tleova. Terulee ajouta qu'en raison des difficultés logistiques qu'entraîneraient forcément un tel déplacement de population, il serait plus judicieux d'attendre que les keg-yarns se soient adaptés à leurs nouvelles conditions de vie avant de commencer à leur demander de verser un tribut de guerriers aux armées de l'Alliance, et le Conseil statua sur un sursis de dix kyelds avant le début du recrutement militaire des keg-yarns. Cette manœuvre était un autre grand geste de

clémence envers ceux dont Zopatumea avait décrit si longuement les qualités morales et les prouesses guerrières, car elle permettrait à leur peuple de se remettre des nombreux morts causés par la bataille des Plaines de l'Espérance. Lorsque Zopatumea quitta la salle du Conseil, il abandonna derrière lui son armure de commandeur et remis son épée au conseiller Terulee en signe de remerciement. Il est dit que Terulee porta cette arme jusqu'à son dernier jour et qu'elle fut depuis transmise à ses descendants en l'honneur de celui qui a offert aux sangheilis leurs plus fidèles alliés.

Les keg-yarns bénéficièrent de nombreux privilèges en dehors du don de la planète Tleova et des dix ans de sursis avant le début du recrutement militaire, car ils reçurent un statut quasi similaire à celui des lekgolos, ce qui les plaçait nettement au-dessus de leurs cousins kig-yarns qui avaient eux aussi été assimilés entretemps avec une position beaucoup moins prestigieuse. Afin de marquer le début d'une nouvelle ère et avec l'accord du conseiller Joga Anok 'Ronalee, les sages keg-yarns rebaptisèrent leur nouveau monde **O'Neayn**, en référence à leur monde natal d'Eayn qu'ils avaient été forcés de quitter lors de la guerre civile keg-yarn. Pendant les dix années qui suivirent leur migration, ils reformèrent un peuple fort et fier, conservant leurs traditions de chasseurs en refusant d'utiliser bon nombre des technologies de l'Alliance et préservèrent leur organisation tribale.

II.5.2. Physiologie et aptitudes

Contrairement à leurs cousins d'Eayn, les keg-yarns ont conservé leur force physique et leurs réflexes aiguisés du fait de leur refus de dépendre de la technologie pour beaucoup d'aspects de leur vie. Leur habitude de la chasse fait qu'ils utilisent régulièrement leurs aptitudes physiques à leur maximum et leur apprend à élaborer des tactiques de groupe pour abattre des bêtes souvent cinq à dix fois plus grosses qu'eux.

Tout comme chez leurs cousins kig-yarns, les keg-yarns possèdent une vue particulièrement aiguisée avec une légère capacité à voir dans le noir et la pénombre. Leurs autres sens sont également très développés par rapport aux autres races intelligentes connues, particulièrement leur odorat et leur ouïe qu'ils utilisent pour pister leurs proies et se repérer dans leur environnement avec une facilité remarquable. Leur force physique n'en est pas moins en reste, de par les dures activités qu'ils doivent accomplir chaque jour, mais c'est principalement les muscles de leurs jambes qui sont les plus développés. Un keg-yarn adulte est capable de sprinter à une vitesse avoisinant les 50km et de faire des bonds de dix mètres en longueur ou de trois mètres en hauteur, ce qui lui donne un net avantage sur ses proies et adversaires, particulièrement en milieu accidenté grâce à une agilité quasi instinctive.

L'âge d'un keg-yarn peut être estimé par simple observation de son plumage, et en particulier les plumes de leur crête qui sont les premières à accomplir le changement de couleur indiquant son passage d'une tranche d'âge à une autre. Les nouveau-nés et les jeunes keg-yarns portent des plumes aux couleurs vives, d'abord jaunes, puis orange, puis rouge, et enfin rouge sombre. Lorsque ces plumes deviennent noires, l'individu peut passer le rite de passage à l'âge adulte, qui consiste à tuer seul un animal prédateur dont la nature dépend de la position géographique du clan à la surface d'O'Neayn. Certains affrontent un Kor'keg, un terrible fauve au corps caparaçonné faisant la taille d'un ours, tandis que d'autres font face à un Lep'Oter, sorte d'insecte géant crachant une salive paralysante et aux mandibules grosses comme des lames de sabre-grenade jiralhanae, et d'autres encore doivent vaincre un Ja'Yehan, un grand reptile quadrupède de la taille d'un éléphant et qui attaque avec sa queue hérissée de piquants empoisonnés. D'autres espèces toutes aussi dangereuses font parties de ce rituel qui symbolise la maturité physique d'une keg-yarn. Lorsque celui-ci prend de l'âge, ses plumes commencent à devenir grises, c'est le signe de la vieillesse, et les plus anciens parmi les keg-yarns ont leurs plumes aussi blanches que la neige qui tombe parfois sur les cimes des montagnes d'O'Neayn.

II.5.3. Culture keg-yarn

Malgré les siècles écoulés depuis leur incorporation dans l'Alliance et les nombreuses technologies qu'ils ont reçus en échange de leur tribut régulier en troupe, les keg-yarns sont restés attachés à leur traditions de vie sauvage et de chasse sur les vastes plaines de leur nouvelle planète d'attache, O'Neayn. En quittant leur ancien monde de E'klyn, ils ont en effet emporté avec eux de nombreuses espèces animales qu'ils avaient l'habitude de chasser pour se nourrir tout en veillant à ne jamais risquer la disparition des troupeaux. Ils conservent un profond respect pour la vie sauvage et utilisent la technologie de l'Alliance uniquement pour les tâches qu'ils ne peuvent pas accomplir par eux-mêmes, telles que les communications très longue distance, certaines opérations médicales délicates et, bien évidemment, le voyage spatial. Même l'éclairage de leurs villages ne dépend d'aucune technologie particulière puisque ce sont des torches utilisant de la graisse animale qui sont employées là.

Les keg-yarns sont organisés en de nombreux clans composés chacun de quelques centaines d'individus, car ils considèrent que les grandes concentrations de population tendent à dénaturer la forêt et à faire fuir les animaux qui l'habitent. Ils construisent leurs habitations dans les gigantesques arbres des forêts qui recouvrent la quasi-totalité des forêts d'O'Neayn, les cimes de ces arbres s'élevant généralement à une centaine de mètres au-dessus du sol. Ces maisons faites de bois et d'autres matériaux naturels sont reliées entre elles par des ponts suspendus entièrement en un bois particulièrement solide provenant d'une espèce d'arbre nommés les a'yeor. Ces arbres ne sont pas aussi haut que les a'yales dans lesquelles sont construits les villages keg-yarns, ne faisant qu'une dizaine de mètres au grand maximum, et c'est uniquement en mourant que leur bois obtient sa remarquable résistance par solidification de sa sève. Les keg-yarns surveillent donc régulièrement les quelques spécimens d'a'yeor se trouvant autour de leur village afin de pouvoir les utiliser dès qu'ils meurent après une douzaine d'année de croissance ultra-rapide.

Un clan keg-yarn est organisé autour d'un conseil formé nommé le **Te'Sok** et composé d'un nombre variable d'anciens portant chacun le titre de **Hek'Na**, avec à leur tête le doyen du village qui porte lui le titre de **Hek'To**. Seuls les mâles peuvent faire partie du Te'Sok une fois qu'ils ont atteint un certain âge, mais tous ne deviennent pas hek'na car il faut passer plusieurs

épreuves de nature plus ou moins spirituelles permettant de savoir si l'individu est capable de ressentir les « esprits de la forêt ». Cette désignation n'est qu'à moitié superstitieuse, car lorsqu'un hek'to est sur le point de mourir et nomme son successeur, il transmet oralement à celui-ci la vérité sur les esprits de la forêt, qui ne sont qu'un moyen inventé par leurs ancêtres pour convaincre les jeunes générations au sang bouillonnant qu'il faut respecter la forêt. Il est cependant arrivé pour plusieurs clans de perdre leur hek'to si brutalement que cette vérité est morte avec lui en laissant son successeur dans l'ignorance, ce qui l'empêche donc d'avoir le recul nécessaire pour traiter avec raison certaines affaires concernant la forêt.



Les contacts entre clans sont assez rares depuis que leur peuple s'est installé sur O'Neayn et qu'il n'a donc plus besoin d'être rassemblé pour se protéger de la persécution de leurs cousins kig-yars. Ce n'est que lorsque les vaisseaux de l'Alliance viennent chercher de nouvelles recrues pour l'armée covenant que des membres de différentes tribus se rencontrent sur des lieux de rencontre établis il y a des siècles et dont les positions sont enseignés oralement aux jeunes générations lorsqu'ils apprennent l'histoire de leur peuple. Ces lieux, connus sous le nom d'**O'Veayn**, sont tous situés au milieu de grandes plaines pour faciliter l'utilisation d'ascenseurs gravitationnels par les troupes de l'Alliance. Bien qu'ayant une grande importance dans la tradition keg-yarns, ces lieux ne sont pas interdits et de nombreux jeunes guerriers y vont régulièrement en pèlerinage pour voir à quoi ressemble l'endroit où ils pourront, un jour peut-être, passer le rituel pour rejoindre l'Alliance, ce qui est un immense honneur car il permet de rembourser l'immense dette que le peuple keg-yarn possède envers les sangheilis. Ce rituel, que les keg-yarns nomment l'**Ev'Jaeyn**, se déroule une fois par an et à la même date sur tous les O'Veayn de la planète. Ce jour-là, les dix meilleurs guerriers de chaque clan sont envoyés vers ces lieux sacrés pour être testés par des vétérans keg-yarns ayant combattu de nombreuses années au sein des armées de l'Alliance. Ces vétérans, portant le titre de **Ok'Thar**, reviennent sur leur monde natal spécialement pour sélectionner ceux qui seront dignes de devenir des soldats de l'Alliance.

Ceux pour qui cet honneur est refusé doivent repartir dans une direction au hasard pour rejoindre un clan autre que leur clan d'origine, afin qu'ils puissent y découvrir ce qui leur manque en participant à la vie d'un autre village et revenir tenter de passer l'ev'jaeyn l'année suivante. Ainsi, leur famille ne peut pas savoir s'ils ont échoué ou non, et la famille qui les accueille dans leur nouveau clan ont pour devoir de découvrir comment compléter leur enseignement afin qu'ils soient reçus lors de leur prochaine tentative de devenir soldats. Bien que l'échec au ev'jaeyn soit une expérience lourde de honte, la très grande majorité des prétendants keg-yarns ne rejoignent l'Alliance qu'après avoir été refusé au moins une fois, car les ok'thar ont pour habitude de ne jamais sélectionner un combattant accomplissant le rituel pour la première fois, même s'il présente des aptitudes de combat remarquables. En effet, l'obligation de s'entraîner encore un an dans un autre clan présente deux avantages fondamentaux pour former un bon soldat de l'Alliance : d'abord cela l'oblige à accepter la honte de l'échec et ainsi à gagner en maturité, et ensuite le fait qu'il noue des relations avec un autre clan facilite grandement ses futurs contacts avec les autres races de l'Alliance. Il arrive cependant que, certaines années, en raison d'un besoin important en troupes après d'importantes batailles ayant causées de grandes pertes, cette tradition soit laissée de côté face à la nécessité de l'instant.

LES NOMS KEG-YARNS :

Contrairement aux kig-yars qui ont rejoint l'Alliance sans se battre, la guerre qu'ils menèrent contre les sangheilis fait que les keg-yarns ont gagné le droit de porter un nom de famille avec leur nom personnel. Le plus souvent, un keg-yarn porte le nom de la famille dont il est le descendant, mais certains guerriers de l'Alliance décident de porter le nom de la dernière famille avec qui ils ont vécu avant de réussir le test du Ev'Jaeyn afin de les remercier de leur avoir apporté les enseignements qui leur manquaient pour devenir un véritable combattant.

Tandis que le nom personnel est souvent composé d'une à deux syllabes attachées, comme Zeck, Yegar ou Reyk, le nom de famille est toujours en deux parties rattachées par une apostrophe et dont la prononciation se rapproche généralement d'un mot du langage keg-yar, tels que O'Gleayn, Na'Soel, Jeg'Hotka.

II.5.4. Les griffes sanglantes

Le 23^{ème} Honneur du 4^{ème} kyeld du 8^{ème} Âge du Doute (année 1547 du calendrier humain), un keg-yarn du nom de **Jaelg Oyarl** fut le seul survivant d'une escouade d'exécuteurs de l'Inquisition des prophètes envoyée éliminer un chef hérétique du Verdict des Cendres sur Vhyllium. Afin de prouver la réussite de sa mission, il ramena à ses supérieurs la tête du chef hérétique ainsi que l'enregistreur holographique qui était intégré à l'armure d'un sangheili de son escouade. Sur cet enregistrement, les inquisiteurs purent constater que le guerrier keg-yarn avait affronté seul son adversaire après la perte de tous ses coéquipiers, et qu'il l'avait vaincu en combat singulier. Suite à cette constatation, Jaelg Oyarl fut convoqué devant le Grand Conseil pour décider d'une récompense adaptée à son exploit. Alors qu'il aurait pu choisir de quitter l'Alliance et d'être totalement libéré de ses obligations envers les sangheilis, il répondit qu'il souhaitait continuer de servir l'Inquisition et demanda simplement à recevoir un équipement plus performant pour mieux exterminer les hérétiques. Plusieurs des conseillers qui furent témoins de cette scène rapportèrent que lorsqu'il prononça ces mots, Jaelg avait « *un regard dans lequel semblait brûler le feu des soleils de Sangheilios* », ou « *la passion de corps et d'esprit du combat propre à un vrai frère-guerrier* ». Après un long débat, les conseillers militaires sangheilis décidèrent la création d'un statut spécial ainsi que d'une nouvelle arme de combat pour Jaelg Oyarl et tous les autres membres de sa race qui réaliseraient le même exploit dans le futur.

C'est ainsi que naquirent les Griffes Sanglantes, formées uniquement de keg-yarns ayant vaincu des guerriers sangheilis ennemis dans un combat honorable. Il ne s'agit nullement d'un groupe de combat spécial, mais d'un titre honorifique donné en récompense pour cet acte de bravoure et les remarquables aptitudes de combat nécessaires pour l'accomplir. Ce titre fut choisi par les conseillers du Grand Conseil en raison du sang de sangheili qu'avaient porté les griffes de Jaelg Oyarl et que ses supérieurs de l'Inquisition ont témoigné avoir vu lorsqu'il leur a remis la tête du leader hérétique. Ceux parmi les guerriers keg-yarns qui reçoivent ce titre passent devant un conseil d'officiers supérieurs sangheilis qui servent de témoins pour la nomination et pour la transmission des griffes de plasma, l'arme horripilante de cette classe de combattants. Le plus souvent, ce conseil est formé par au moins trois commandeurs d'un conseil des maîtres de la 7^{ème} division, mais il peut également s'agir de trois inquisiteurs pour certains guerriers liés de près ou de loin à la 6^{ème} division.

En temps normal, il existe assez peu de Griffes Sanglantes dans l'Alliance car les opportunités de recevoir un tel titre sont assez faibles en raison de l'activité hérétique limitée, mais aussi de par le fait que les officiers sangheilis souhaitent souvent se réserver les meilleurs adversaires sur le terrain. Toutefois, l'Alliance compte généralement quelques dizaines de Griffes Sanglantes qui bénéficient alors d'une considération bien supérieure à celle de la plupart des keg-yarns. Les rapports concernant les hérétiques semblent indiquer que le nombre de Griffes Sanglantes dans leurs rangs serait à peu près équivalent mais, étant donné les effectifs beaucoup plus faibles de cette faction, cela indiquerait une proportion nettement plus importante. En revanche, ils ne disposent pas toutes de griffes à plasma étant donné leurs moyens de production plus limités, et que ce soit chez les hérétiques ou au sein de l'Alliance, il n'y a encore jamais eu de cas de femelles keg-yarn recevant ce titre.

Le statut de Griffes Sanglantes : devenir Griffes Sanglante est un honneur qui apporte avec lui plusieurs privilèges très importants qui attisent à la fois l'envie des autres keg-yarns et la jalousie des autres races. En effet, tout porteur de ce titre est spirituellement considéré comme un sangheili, ce qui signifie en premier lieu que tout sangheili lui doit le même respect qu'à un frère-guerrier. De par ce même statut, une Griffes Sanglante peut également se rendre dans des lieux ou zones normalement interdites aux races vassales, ce qui inclut bien entendu les quartiers sangheilis des colonies mixtes de l'Alliance, mais également les colonies de l'empire sangheili et jusqu'au sol de Sangheilios elle-même.

Mais cela ne s'arrête pas là : s'il le veut, un keg-yarn Griffes Sanglante peut décider de passer un rite dit de **fraternisation** pour être accepté comme un véritable frère-guerrier parmi les sangheilis, et qui constitue en une série d'affrontements contre des maîtres épéistes avec des armes d'entraînement. S'il passe cette épreuve avec succès, il pourra ensuite participer aux rites issus de la culture sangheilienne tels que les cérémonies funéraires, les passasions d'armes cérémonielles ou les mariages officiels en tant que témoin, et même choisir un camp dans le cadre des luttes internes dans le pouvoir de Sangheilios et de ses colonies. On peut ici citer l'exemple de Droag No'Layen, qui fut recruté par l'un des membres du conseil des anciens de la ville de Thasane sur Sangheilios pour assassiner un prétendant au titre de Kaidon, et qui accomplit sa mission avec succès mais au prix de sa propre vie. Comme toutes les Griffes Sanglantes ayant accompli le rite de fraternisation, il reçut des funérailles propres à un sangheili de même rang et ses frères-guerriers portèrent son deuil avec le même respect qu'à un véritable fils de Sangheilios.

Les griffes de plasma : toutes les Griffes Sanglantes reçoivent un exemplaire de ces puissantes armes en même temps que leur titre. Il s'agit de gants épousant parfaitement la forme de leurs mains, et qui revêtent chacune des griffes du porteur d'une lame de plasma. Cette lame ne dépasse pas la longueur de la griffe, ce qui donne l'impression que ce sont réellement les griffes elles-mêmes qui sont faites de plasma et donnent alors au porteur une apparence terrifiante sur le champ de bataille. Elles lui permettent de parer ou dévier sans difficulté une épée ou une dague à plasma et de perforer à peu près n'importe quelle protection d'armure avec une redoutable efficacité. Les guerriers possédant de telles armes sont respectés par leurs alliés et craints par leurs ennemis non seulement à cause de leur puissance, mais aussi et surtout en raison de la profonde signification qu'elles portent quant aux capacités de leur propriétaire.

Devenir Griffes Sanglante : pour obtenir ce titre prestigieux ainsi que l'équipement et les honneurs qui vont avec, un keg-yarn doit avoir vaincu seul et de manière honorable un guerrier sangheili ennemi (les différentes loges hérétique possèdent elles aussi cette tradition). Les assassinats ne sont pas acceptés, de même que l'utilisation d'armes de tirs, d'explosifs ou de tout armement improvisé ne pouvant pas être considéré comme une arme de corps à corps.

II.6. LE LIVRE DES KIG-YARS

Désignation covenante : kig-yars
Désignation humaine : rapaces
Désignation d'espèce (latin) : Perosus latrunculu (« brigand haineux »)
Planète d'origine : Eayn
Etoile/ Position : Y'Deio / principal satellite de Y'Deio III
Satellites : n/a
Gravité : 0,875 G
Atmosphère : 0,9 atm (N2, CO2, O2)
Température en surface : -18°C à 45°C
Taille moyenne : 1,9 mètre
Poids moyen : 88 kg
Population : 978 millions
Niveau technologique initial : Ere spatiale
Structure sociale : Egalitarisme foncier/ Ochlocratie
Régime politique : Libéralisme postindustriel inféodé

Autrefois semblables aux keg-yarns, les kig-yars ont suivi un chemin évolutif différent de ces derniers en raison de l'utilisation massive de technologie copiée des reliques forerunners découvertes sur le monde d'E'klyn. Formant une civilisation basée avant tout sur la piraterie et la contrebande en raison d'un mode de pensée ultra-individualiste, ils sont un élément extrêmement instable au sein de l'Alliance covenante qu'ils n'ont rejoint que par peur d'être anéantis. De plus, les soldats kig-yars font souvent l'objet d'une surveillance renforcée de la part des officiers sangheilis à cause de leur tendance à détourner les ressources de l'Alliance pour leurs propres intérêts. Présentant le plus souvent un sale caractère assez facilement irritable, ce peuple ne rate jamais une occasion de persécuter leurs cousins keg-yarns ou les frères unggoy qui leur servent en quelque sorte de souffre-douleur, ce qui leur donne une réputation très sombre et les amène à se retrouver souvent isolés.



II.6.1. Histoire des kig-yars

La grande majorité de l'histoire des kig-yars est commune avec celle des keg-yarns, aussi nous vous conseillons de lire d'abord l'histoire de ces derniers au [chapitre II.5.1](#) avant d'étudier ce qui suit.

La soumission D'Eayn :

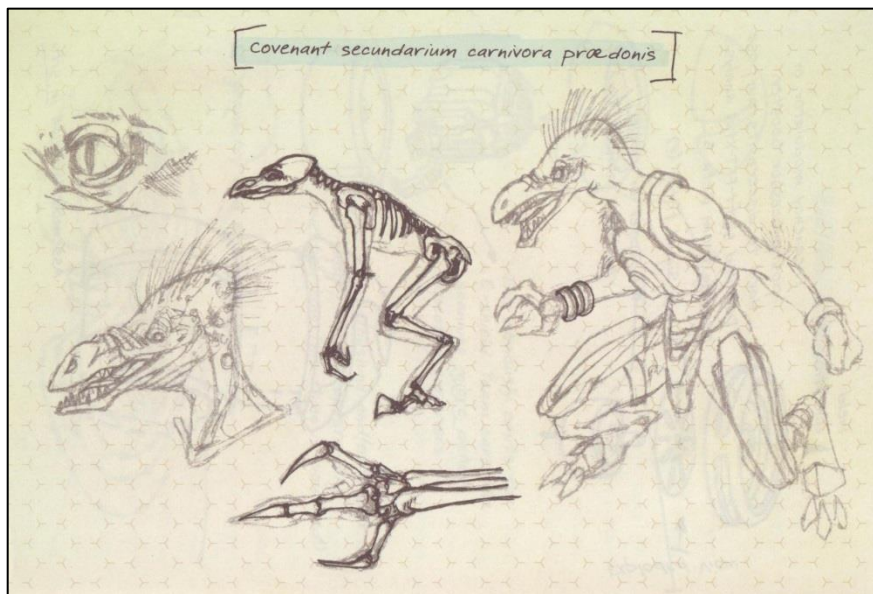
Période : 3ème Âge de la Conversion (année 1342 du calendrier humain)

Lorsque la flotte *Generous Faith* de l'Alliance arriva dans le système d'Y'Deio, les luminaires de ses vaisseaux guidèrent ces derniers vers deux astres en particulier : la lune Eayn et la planète E'klyn. Ayant détecté la présence de vaisseaux spatiaux en orbite d'Eayn ainsi que d'importantes villes technologiques à sa surface, le commandeur suprême Tloka 'Zopatume dirigeant d'abord ses forces vers ce premier objectif. L'apparition d'une telle armada dans le ciel d'Eayn fut une vision terrifiante pour ses habitants kig-yars, qui crurent voir là les forerunners eux-mêmes venus récupérer leurs biens. Cependant le commandeur Zopatume se présenta à eux en tant que sangheili et officier de l'Alliance covenante, réclamant la soumission immédiate des kig-yars ainsi que la restitution des reliques forerunners qu'ils détenaient. Même si les kig-yars présentaient un immense intérêt pour les technologies forerunner, ils n'étaient pas prêts à risquer leur anéantissement par une telle puissance militaire. L'instinct de survie de chacun prévalait sur le potentiel de ces reliques et, pour la première fois dans l'histoire du peuple kig-yar, un vote sur la décision à prendre obtint la quasi-unanimité : accepter les conditions des sangheilis et entrer dans l'Alliance en tant que forces auxiliaires, après leur avoir offert les reliques.

Néanmoins cette soumission immédiate sans un seul affrontement armé eut de bien fâcheuses conséquences sur les kig-yars, car leurs conditions d'entrée dans l'Alliance furent décidées par les membres du Grand Conseil sans que le peuple d'Eayn n'ait son mot à dire. De ce fait, ils se retrouvèrent au plus bas de l'échelle sociale covenante et de la hiérarchie militaire de l'Alliance, tandis que leurs cousins keg-yarns bénéficiaient de statuts plus avantageux et de relations privilégiées avec les sangheilis. Cela ne fit qu'accentuer la haine des kig-yars envers les keg-yarns, et lorsque le peuple des unggoy fut assimilé dans l'Alliance avec un statut encore plus inférieur qu'eux, les kig-yars en firent immédiatement leurs souffre-douleurs pour se venger indirectement de leur mauvaise considération.

L'impossibilité de lancer des raids contre O'Neayn (en raison de l'interdiction pour les vaisseaux kig-yars de pénétrer dans l'espace sangheili) fait que leur haine contre les keg-yarns ne peut s'exprimer que sur les colonies mixtes de l'Alliance, aussi l'administration san'shyuum fait-elle extrêmement attention à éviter de placer trop près les quartiers kig-yars des habitations keg-yarns. Les règlements de compte sont cependant assez courants sur ces mondes et peuvent parfois faire l'objet de duels d'honneur même si les kig-yars préfèrent largement l'assassinat à l'affrontement direct. Mais quelle que soit la nature de ce règlement de compte, aucun keg-yarn n'a jamais demandé l'intervention d'un sangheili dans ce genre d'affaire, et les sangheilis savent que l'honneur des keg-yarns leur interdit de faire jouer de leurs privilèges dans le cadre de leurs relations avec leurs cousins.

II.6.2. Physiologie et aptitudes



A la naissance, tous les kig-yars sont recouverts d'un léger duvet blanc qui les protège du froid. A partir de la deuxième année de sa vie, ce duvet tombera pour être remplacé par un plumage au niveau du crâne et des avant-bras dans le cas des mâles tandis que les femelles développent à la place de simples plaques osseuses sur ces mêmes zones. Le plumage des mâles est beaucoup moins riche que celui des keg-yarns en raison de leur environnement de vie moins rude, mais possède une particularité unique : la couleur des plumes varie en fonction des hormones produites par le corps de l'individu. En temps normale elle est violet-bleu, mais devient rapidement rouge ou orange lorsque le kig-yar est en colère, agressif ou affamé. Etant donné que les femelles ne possèdent pas ce même plumage, il est beaucoup plus difficile d'évaluer leur humeur, ce qui leur donne un avantage non négligeable dans les rapports sociaux.

Les kig-yars, tous comme leurs cousins keg-yarns, sont ovipares et naissent donc dans des œufs. Ces derniers font entre trente et quarante centimètres de long et sont relativement résistants en raison d'une coquille très épaisse au moment de la ponte, mais qui fondera progressivement au cours de la couvaison pour devenir une membrane moins solide que le petit pourra percer. La croissance embryonnaire à l'intérieur de l'œuf dure de 43 à 52 jours, mais il arrive parfois que le nouveau-né ne soit pas assez fort pour briser la coquille lui-même au moment venu. Chez certains clans, les machines couveuses tâtent la résistance de la coquille si celle-ci n'a pas été cassée le jour prévu afin d'aider le petit à sortir, mais la plupart des kig-yars considèrent que les faibles ne doivent pas être aidés de la sorte et qu'on doit les laisser mourir, car s'ils ne peuvent pas éclore tout seuls alors ils ne pourront jamais survivre efficacement dans la société. Lors de l'accouplement, les mâles peuvent choisir de féconder les œufs pour que ces derniers produisent des fils, sinon ils donneront des filles par défaut. Pour cela, ils mordent la plaque osseuse située sur la nuque de leur partenaire afin de l'immobiliser le temps de la fécondation, toutefois ce choix ne leur est pas toujours laissé libre car ladite partenaire peut aisément leur interdire de féconder les œufs si elle le désire.

Pour des raisons de simplicité, tous les œufs d'un même clan sont généralement entreposés dans des salles d'incubation spécialement dédiées à les maintenir dans les conditions optimales de température pour la croissance des embryons. De ce fait, les enfants ne savent jamais qui est réellement leur parent parmi les adultes de leur clan d'origine, ce qui a deux conséquences très importantes dans la culture kig-yar : d'abord l'individu ne peut jamais profiter de la réputation de ses géniteurs pour gagner rapidement en pouvoir sans l'avoir mérité, et ensuite une fois sa période d'éducation terminée au sein du clan, il se retrouve forcé de ne compter que sur ses propres capacités pour survivre et grandir dans la société.

L'anatomie des kig-yars favorise la course et les sauts, toutefois leur musculature nettement inférieure à celle des keg-yarns ne leur permet que de dépasser très légèrement les standards humains dans ces deux domaines. Leur régression morphologique due à des siècles de dépendance à la technologie des forerunners (très médiocrement reproduite par leurs scientifiques, mais néanmoins efficace) les a rendu plus faibles, plus fragiles, principalement en raison d'une déficience en calcium qui rend leurs os moins résistants. Cette déficience est la conséquence d'un régime alimentaire essentiellement carnivore avec des tendances charognards, voir même cannibales dans des temps de famine. Ils n'ont cependant pas perdu leurs aptitudes sensorielles nettement supérieures à celles des autres races : leur vue, leur ouïe et leur odorat très développé en font d'excellentes sentinelles et tireurs d'élite dans les troupes de l'Alliance car, contrairement à leurs cousins keg-yarns, les kig-yars sont extrêmement familiers avec les technologies de détection, de communication et avec les armes de tir à longue distance.

II.6.3. Culture kig-yar

Les kig-yars ne sont pas originaires d'une planète à proprement dit : Eayn est la lune principale Chu'ot, une planète gazeuse qui occupe la troisième position autour de l'étoile Y'Deio. La faible gravité de ce satellite naturel a conduit l'évolution de ces êtres vers une forme relativement fragile par rapport aux autres races connues, mais a grandement facilité leurs recherches dans le domaine du voyage dans l'espace. C'est ainsi que les kig-yars sont devenus un peuple d'explorateurs n'hésitant pas à s'éloigner de leur monde pour chercher des trésors à exploiter, surtout en terme de technologie forerunner. En fait, seul un tiers des membres de cette espèce résidant encore dans ce système solaire voient en Eayn leur maison.

La société kig-yars est difficile à sonder pour des étrangers car il s'agit d'un peuple méfiant, pragmatique et peu enclin à laisser d'autres races se mêler de leurs affaires. En soit, la culture des kigs tourne autour de leur commerce. L'économie est leur religion et, sur ce domaine, ils sont pires que bien des banquiers humains. Leur profit personnelle est l'élément le plus important de leur vie, toutefois ils conservent un certain attachement au groupe auquel ils appartiennent, quel qu'il soit, car ils savent que plus le groupe est fort, plus ils en gagneront de prestige eux-mêmes. Ce phénomène fait qu'il est assez difficile pour un étranger de soutirer des informations à un kig-yar, surtout s'il appartient à l'une des trois guildes ancestrales d'Eayn et en particulier la guilde Stakier. Ils défendront leurs secrets avec acharnement si l'on utilise la torture pour les faire parler.

Les kig-yars sont extrêmement individualistes, privilégiant presque toujours leurs intérêts personnels avant ceux de la communauté. Ils sont donc extrêmement efficaces pour trouver le meilleur moyen d'arriver à leurs fins avec le minimum de risques, une logique qui fonctionne très bien au niveau de l'individu mais qui devient rapidement problématique dans le cadre d'une collaboration en groupe. En effet, dès que plusieurs kig-yars sont rassemblés dans un but commun, les ambitions et instincts de préservation de chacun entrent systématiquement en conflit, ce qui rend toute action coordonnée quasiment impossible à réaliser. Pour amener plusieurs kig-yars à collaborer, un chef possède généralement deux options : soit il leur fait comprendre qu'ils risquent pire que la mort s'ils n'obéissent pas à ses ordres, soit il fait appel à leur cupidité en leur faisant miroiter une récompense suffisamment importante. Bien entendu, la première méthode est la moins coûteuse et c'est d'ailleurs celle qui est employée par les officiers sangheilis et jiralhanaes de l'Alliance lorsqu'ils ont des auxiliaires kig-yars sous leurs ordres, mais elle doit être utilisée de façon mesurée pour limiter les risques de mutinerie. Les concepts de domination et de manipulation sont donc très répandus chez les kig-yars et, à ces petits jeux là, ce sont les femelles qui sont les plus douées car tous les postes clés de la hiérarchie kig-yar sont occupés par des femelles.

La raison principale est que les mâles sont généralement plus petits que les femelles, ce qui donne à ces dernières un avantage naturel sur le plan physique pour imposer leur loi. Mais cette différence de taille présente une autre conséquence plus vicieuse : en effet, l'instinct de préservation, si fortement présent dans la mentalité kig-yar, inclue également le besoin de reproduction et d'avoir une descendance la plus parfaite possible. En raison de leur taille légèrement plus importante, ce sont les femelles qui choisissent leurs partenaires en appliquant une sélection extrêmement stricte qui force les mâles de leur entourage à respecter leur autorité tout en faisant montre de leurs qualités. De tous les peuples covenants, les kig-yars sont certainement ceux qui pratiquent le plus l'eugénisme, ce qui explique en partie le fait que leur apparence s'est si rapidement éloignée de celle de leurs cousins keg-yarns.

Concernant l'économie kig-yar, elle est basée sur un égalitarisme foncier qui autorise n'importe qui à acheter et à vendre n'importe quoi, y compris des êtres vivants des différentes races covenants. Il n'est pas rare de voir des kig-yars faire commerce avec des humains, le plus souvent des rebelles auxquels ils revendent du matériel militaire volé à l'Alliance ou de l'équipement de très mauvaise facture qui reste cependant supérieur aux objets humains sur le plan matériel. Nul doute que les kig-yars se gardent toujours les meilleurs morceaux de leurs rapines, les expédiant vers leur monde natal d'Eayn pour aider au développement économique de leur civilisation. La masse de matériel qui disparaît régulièrement des stocks de l'Alliance est beaucoup trop importante pour ne pas être remarquée, cependant il semblerait que les autorités sangheilis aient accepté de fermer les yeux sur ces activités tant qu'elles demeurent dans des proportions raisonnables. L'équipement perdu est alors considéré comme un paiement pour les services rendus à l'Alliance par les kig-yars, ces derniers ayant un statut plus proche du mercenaire que du véritable soldat.

Au sein de l'Alliance, techniquement, les kig-yars sont au même niveau que les ungoys sur l'échelle sociale et militaire. Mais la réalité est que les kig-yars sont délibérément cruels envers les ungoys afin d'assurer par eux-mêmes leur supériorité hiérarchique à ce niveau et ainsi échapper à la honte de se trouver au plus bas de la hiérarchie. En dehors des sévices physiques et verbaux que subissent donc constamment les ungoys de la part des kig-yars, ces derniers les utilisent également comme bouc-émissaires pour expliquer la disparition du matériel qu'ils parviennent à voler à l'Alliance.

II.6.4. Les guildes kig-yars

En raison de la nature profondément égocentrique de tout kig-yar, la société d'Eayn est basée sur une ochlocratie, c'est-à-dire une forme de gouvernement dans lequel la masse a tous les pouvoirs et peut imposer tous ses désirs. Concrètement, cela est présenté par une Assemblée qui n'a strictement aucune autorité, et dont le rôle se limite à recevoir et analyser les demandes de la population. N'importe qui peut proposer la mise en place d'une nouvelle loi, d'un nouveau projet, d'un nouveau financement, en faisant une demande auprès de l'Assemblée qui organise ensuite un vote de toute la population. Dans la théorie, ce système pourrait éventuellement permettre un fonctionnement plus ou moins correct de la société à certains niveaux, mais la mentalité kig-yar fait que chaque vote se transforme en lutte d'influence entre les différentes organisations directement impliquées, les plus importantes d'entre elles étant les **guildes**.

Les guildes sont des organisations presque aussi anciennes que la civilisation kig-yar elle-même. Il en existe trois en tout. Elles sont parfaitement officielles et reconnues par l'Assemblée d'Eayn, mais opèrent très largement dans l'ombre et en-dehors des lois pour leurs propres intérêts tout en se livrant une guerre sans merci. Cette guerre prend de nombreuses formes : militaire, bien entendue, mais aussi économique, législative et médiatique. En réalité, les trois guildes sont parfaitement dépendantes entre elles et aucune ne pourrait survivre sans les deux autres, mais l'orgueil de leurs dirigeants les pousse à se croire capables de diriger la société kig-yar toute entière.

Ces guildes entretiennent chacune un très grand nombre de combattants pour des raisons très différentes, et ces troupes sont donc considérées plus ou moins comme des forces militaires car la société kig-yar ne possède aucune armée globale à proprement parler. Chaque guilde est unique au niveau de sa structure hiérarchique, de ses techniques de recrutement, de ses modes opératoires et de son rôle dans la société.

Tierko, la guilde des marchands :

Sans doute la plus modeste et la plus « honnête » des trois guildes, Tierko est néanmoins la plus stable de toute car son pouvoir est basé sur les échanges commerciaux qui existeront aussi longtemps que la société kig-yar elle-même. Son influence autrefois limité a été démultiplié lors de l'intégration du peuple kig-yar dans l'Alliance, car cela lui a ouvert de nouveaux marchés extrêmement lucratifs avec les autres races covenantes pour importer de grandes richesses et se débarrasser de marchandises invendables même au plus crédule des kig-yars. Elle constitue le pôle économique de la société, celui qui accumule le plus d'argent et d'objets précieux.

Organisation : la guilde de Tierko est organisée autour des **maîtres marchands** dont le nombre varie selon les richesses accumulées par chaque individu. En effet, le rang porté par chaque membre de cette guilde dépend uniquement de la quantité d'argent qu'il possède sur l'instant présent, ce qui fait qu'il est en théorie parfaitement possible pour n'importe quel kig-yar d'obtenir le titre de maître marchand, mais aussi qu'il peut perdre ce titre très facilement. Le plus grand nombre de maîtres marchands enregistré dans l'histoire de la guilde fut de trois cent quarante-six durant le 7^{ème} Âge de la Réclamation. En-dessous des maîtres marchands se trouvent une succession de rangs obtenus eux aussi par l'accumulation de richesses : au plus bas se trouvent les **receleurs**, puis ensuite les **négociants**, les **marchands** et les **grands marchands**. Ces titres sont purement symboliques et n'apportent aucune autorité sur les membres de grade inférieur, car seuls les maîtres marchands peuvent prendre des décisions quant à la gestion des ressources de la guilde et aux actions politiques à soutenir ou combattre. Chaque membre de la guilde peut recruter autant de gardes du corps et miliciens qu'il le désire, mais ces derniers ne seront jamais considérés comme appartenant à Tierko.

Recrutement : Tierko est la guilde la plus accessible, car ses écoles sont présentes non seulement sur Eayn mais aussi sur les différentes colonies mixtes de l'Alliance de façon parfaitement officielle et avec l'autorisation de l'administration san'shyuum. N'importe quel kig-yar peut rejoindre l'une de ces écoles pour y apprendre l'art du commerce : la négociation, l'évaluation d'une marchandise, l'instauration de prêts et toutes les manipulations financières leur permettant de gagner de l'argent.

Activités : officiellement, les affaires de la guilde des marchands sont parfaitement légales et respectent les lois instaurées par le ministère de la Pondérance de l'Alliance (voir [chapitre II.3.2](#)). Mais derrière cette apparente innocence se trouve un large éventail de contrebande, de marché noir et de trafic d'objets interdits. La plupart des marchands compétents disposent toujours de quelques articles précieux qu'il est prêt à revendre extrêmement cher à toute personne intéressée, ces articles pouvant être des substances illicites, des technologies antiques des différents peuples covenantes, voire parfois des technologies humaines ou même, plus rare, des reliques forerunners collectées par des pirates.

Stakier, la guilde des espions :

Il s'agit de la plus mystérieuse et la plus impénétrable des guildes, car elle mène sa guerre sur le terrain de l'information et de la désinformation. Ses agents ne sont jamais jugés dignes de confiance car ils peuvent aussi bien vous donner un tuyau qui vous rapportera des sommes colossales que vous envoyer vers une mort assurée, car tout dépend entièrement de si c'est votre réussite ou votre perte qui leur rapportera le plus. Mais en dépit de cette sombre réputation, de nombreuses personnes font appel à leurs services dans l'espoir de faire partie des chanceux qui obtiendront gloire et richesse. La réputation de la guilde de Stakier est d'être partout, de tout entendre et de tout savoir. Beaucoup d'inquisiteurs de l'Alliance ont tenté d'infiltrer ses rangs en recrutant plusieurs de ses agents, mais tous ceux qui pensaient y être parvenu ont connu une fin tragique ou sont subitement devenus des hérétiques. La guilde de Stakier constitue le pôle informatif de la société, et rares sont les affaires qui peuvent se dérouler sans leur consentement, que celui-ci soit direct ou indirect, officiel ou secret.

Organisation : Les dirigeantes de cette guilde sont nommées les **ordonnatrices**. Ce sont des expertes stratèges et des manipulatrices inégalées qui savent faire jouer les rouages de la société à leur avantage pour en retirer le maximum de profit. Un grand nombre de rumeurs courent à leur sujet car aucune personne étrangère à la guilde ne connaît leur véritable identité ni leur nombre exact, et nombreux sont les kig-yars à penser que les ordonnatrices sont les véritables gouvernantes d'Eayn. Mais

leur influence réelle n'est pas aussi forte, et elles doivent continuellement lutter contre les deux autres guildes dans le cadre de multiples affaires économiques ou politiques. Chaque ordinatrice possède un nombre extrêmement limité d'**intermédiaires**, des individus de confiance qui transmettent leurs ordres au reste des membres de la guilde, ces derniers étant organisés en cellules composées chacune d'un **coordinateur** et d'une dizaine d'agents pouvant porter deux grades différents : **Informateur** ou **Espion**. Etrangement pour des kig-yars, la guilde de Stakier est celle où règne la plus grande confiance entre ses membres, principalement en raison de leur éducation commune si particulière, aussi c'est en faisant preuve de son dévouement à la cause de la guilde qu'un individu peut espérer monter en grade.

Recrutement : tous les agents de la guilde de Stakier sont recrutés de manière totalement illégale, kidnappés à la naissance ou alors qu'ils sont encore dans leur œuf pour être formés dès le plus jeune âge dans les arts de la furtivité, de la manipulation et de la confusion. Tous ne réussissent pas forcément les tests pour devenir agent, qu'ils doivent passer à l'âge de quatorze ans sous la forme d'un premier contrat de faible importance pour la guilde, et ceux qui échouent sont donnés en pâture à leurs confrères car Stakier n'a que faire des faibles.

Activités : toute la puissance de cette guilde est basée sur l'information, et c'est pourquoi ses agents sont constamment chargés de collecter des renseignements sur tout et sur tout le monde. Partout où les kig-yars sont autorisés à se rendre, la probabilité qu'un agent de Stakier soit dissimulé parmi la population est quasi certaine afin de surveiller les agissements locaux. L'immense savoir collecté par les agents est alors rapporté aux ordonnatrices qui décident alors de la meilleure manière d'en tirer profit. Pour comprendre leurs agissements, il est important de savoir que la nature de ce profit n'est pas toujours financier ou même matériel, car le véritable pouvoir ne vient pas forcément de la richesse. Les ordinatrices négocient souvent, au travers de leurs intermédiaires, des contrats spéciaux avec certains individus dont elles souhaitent obtenir quelque chose de précis. Souvent, il s'agit d'information, mais cela peut aussi être une promesse de rendre un service particulier à la guilde à un moment précis, et tout kig-yar bien éduqué sait qu'il vaut mieux éviter de rompre une promesse faite à Stakier...

Tramkel, la guilde des pirates :

La guilde de Tramkel a toujours été la plus populaire de toutes car elle représente l'idéal de tout jeune kig-yar plein d'ambition : le pirate libre et sans attache qui part à l'aventure pour rapporter des trésors de technologie qu'il revend à prix d'or (à des marchands qui revendront ces trésors encore plus cher). La vérité est cependant beaucoup moins reluisante, car les conditions sont particulièrement dures et les risques du métier infiniment plus grands que ceux des deux autres guildes. Ses vastes effectifs d'aventuriers sont constamment à la recherche d'un butin à voler, d'un vaisseau à aborder ou d'une installation à piller, et beaucoup d'entre eux meurent durant leurs missions. De plus, il n'est pas rare que deux équipages de pirates ne s'affrontent, que ce soit pour savoir qui ramassera le butin ou en raison de fortes rivalités internes, ce qui augmente d'autant plus le taux de mortalité au sein de la profession. Ce n'est que grâce à la popularité de l'image du pirate kig-yar que la guilde de Tramkel existe encore aujourd'hui.

Organisation : le sommet de l'organisation de cette guilde est occupé par sept **seigneurs pirates**. Originellement, ces seigneurs étaient des individus mâles, mais cela fait maintenant des millénaires que ces places sont tenues exclusivement par des femelles. Chaque seigneur pirate possède chacune un « territoire » plus ou moins clairement délimité à l'intérieur du domaine spatial de l'Alliance. Bien entendu, d'un point de vue purement administratif ce territoire ne leur appartient pas, mais tous ceux qui voyagent régulièrement entre les colonies covenantes savent que les seigneurs pirates considèrent clairement certaines portions de l'espace comme leur territoire propre. L'espace en-dehors de ce domaine est désignée comme « zone libre », c'est-à-dire qu'il n'appartient à aucun seigneur pirate en particulier et que chacun d'entre eux peut agir à sa guise pour collecter les richesses qui s'y trouvent, y compris en attaquant les équipages d'autres seigneurs pirates s'il le juge nécessaire. L'espace sangheili est le seul à être épargné par la piraterie kig-yar, cela pour des raisons évidentes. Chaque seigneur pirate règne sur une flotte dont le nombre de vaisseaux dépend directement de ses moyens financiers, ce qui fait varier leurs effectifs entre quelques dizaines et quelques centaines de bâtiment selon la réussite de leurs affaires. Chaque vaisseau est commandé par un **capitaine pirate** qui a sous ses ordres un certain nombre de membres d'équipage portant d'abord le grade de **blanc-bec**, puis de **matelot**, et enfin de **pirate**. Ces individus rassemblant nombre des pires racailles covenantes, il n'est pas rare que des mutineries éclatent et qu'un capitaine soit tué par ses subordonnés avant que l'un d'eux prenne sa place. En revanche, cela fait très longtemps qu'aucun seigneur pirate n'a été évincé de cette manière, car pour cela il est nécessaire qu'un nombre suffisant de ses capitaines s'unissent contre lui, ce qui est extrêmement difficile étant donné la nature très orgueilleuse des kig-yars.

Recrutement : en théorie, n'importe quel capitaine pirate peut recruter autant de membres d'équipage qu'il le souhaite du moment qu'il arrive à continuer de rapporter systématiquement un quart de ses butins au seigneur pirate dont il dépend. Tous les équipages sont financièrement indépendants et ne reçoivent strictement aucun soutien direct de la guilde. Le vaisseau sur lequel ils opèrent ne leur appartient pas et ils doivent faire tout leur possible pour le garder en état, ce qui explique que beaucoup d'équipages pirates préfèrent périr avec leur vaisseau plutôt que se retrouver dans la dette de leur seigneur. Les



nouveaux membres d'équipage ne reçoivent aucune formation et doivent apprendre le métier de flibustier sur le tas, et c'est pourquoi les capitaines pirates font généralement en sorte de ne pas recruter n'importe qui.

Activités : la piraterie regroupe bon nombre d'activités illégales, du moins aux yeux des autorités de l'Alliance. La première d'entre elle est l'abordage et la capture de vaisseaux civils, de préférences des transporteurs marchands, ce qui requiert généralement une bonne puissance de feu car très peu de vaisseaux covenants voyagent sans un minimum d'escorte armée. L'autre principale activité lucrative des pirates est d'effectuer des raids contre certaines installations terrestres isolées et peu défendues avant de les piller. Ils accomplissent également beaucoup de contrebande pour le compte des marchands de la guilde Tierko, utilisant leur savoir-faire hors-pair pour contourner les mesures de sécurité de l'Alliance et les contrôles de marchandise. Les équipages manquant cruellement de travail se tournent parfois vers la guilde de Stakier pour y quémander des informations utiles pouvant les mener vers un quelconque trésor, mais tous savent bien que c'est à leurs risques et périls.

II.6.5. Les noms kig-yars

Les sangheilis ne permettent pas aux kig-yars de porter plus d'un nom car ils les considèrent comme indignes de cet honneur, c'est pourquoi ils sont appelés très simplement par des désignations basiques composées d'une ou deux syllabes seulement comme **Zhar**, **Bok** ou **Yeg**. Mais ce n'est que leur désignation publique dans leurs relations avec d'autres races covenantes, car chaque kig-yar possède un nom beaucoup plus complexe qu'il n'utilise que lorsqu'il s'entretient en privé avec d'autres membres de son espèce. Ce nom suit une série de règles bien particulières afin qu'il soit le reflet de la personnalité et du rang de l'individu.

Un nom kig-yar complet est composé de un à quatre noms selon l'âge de l'individu, et qui correspondent pour la plupart soit à une qualité soit à une fonction à l'intérieur d'une guilde ou de toute autre organisation. La grande majorité des kig-yars portent 4 noms mais se présentent rarement en détaillant leur nom complet à moins de chercher à nouer une relation proche avec leur interlocuteur, pour une raison ou pour une autre. En effet, comme nous allons le voir en détail plus bas, le nom complet d'un kig-yar est une véritable mine d'information sur leur porteur et c'est pourquoi il n'est consigné nulle part dans sa totalité car cela donne un grand pouvoir sur la personne concernée. Cela a pour conséquence que chaque individu lutte continuellement pour être reconnu par le plus grand nombre de personnes avec seulement un ou deux de ses noms, donc en étant le plus célèbre parmi tous ceux qui portent des noms identiques. Une autre conséquence non négligeable est que beaucoup d'imposteurs profitent des réputations avantageuses pour se faire de l'argent sur le dos des autres. La guilde des espions de Stakier est spécialiste dans le commerce de nom et de réputation, ses agents vendant aux plus offrants les noms complets des kig-yars les plus célèbres, mais parfois sans préciser à leurs clients qu'il s'agit de noms d'hors-la-loi, d'hérétiques ou même de personnes décédées depuis des siècles.

Voyons maintenant la nature et le fonctionnement des différents noms formant le nom complet d'un kig-yar :

1. Le nom de fonction : ce nom correspond au rôle ou au grade que possède l'individu, et c'est donc l'un des noms qui est le plus souvent utilisé dans la plupart des conversations, ce qui explique qu'il soit placé au début du nom complet. Les agents de Stakier portent systématiquement un faux nom de fonction qu'ils utilisent pour dissimuler leur appartenance à la guilde des espions et collecter des renseignements sans éveiller les soupçons. Etant donné qu'il s'agit du nom le plus connu des autres kig-yars, c'est également le nom qui a le moins d'importance. Voici ci-dessous la liste des noms de fonction utilisés dans les trois guildes kig-yars ainsi que quelques-uns des plus fréquents pour les individus n'appartenant à aucune guilde :

Guilde	Echelon	Fonction	Traduction kig-yar	Nom de fonction associé
Tierko, la guilde des marchands	1	Receleur	Lotna	Lot
	2	Négociant	Ygurnov	Ygu
	3	Marchand	Tierko	Tierk
	4	Grand marchand	Tiarken	Tiark
	5	Maître marchand	Otiarksy	Otiark
Tramkel, la guilde des pirates	1	Blanc-bec	Rovyaeg	Rov
	2	Matelot	Omergyeg	Omer
	3	Pirate	Kiarke	Kiar
	4	Capitaine pirate	Churkrar	Chur
	5	Seigneur pirate	Charak	Char
Stakier, la guilde des espions	1	Informateur	Erkolst	Erk
	2	Espion	Xeylayn	Xeyl
	3	Coordinateur	Idjennek	Idjen
	4	Intermédiaire	Veyannos	Veyan
	5	Ordinatrice	Yordan	Yord
Hors-guilde		Garde du corps	Kloskeyarn	Klosk
		Milicien	Uxogvan	Uxog
		Membre de l'Assemblée	Oeldeyn	Oeld
		Soldat de l'Alliance	Tyegvorn	Tyeg
		Médecin	Doylues	Doyl
		Artisan	Vulnayos	Vulna
		Voleur	Eyolximn	Eyol

2. Le nom de naissance : Le premier nom qu'un kig-yar reçoit est son nom de naissance, mais c'est cependant le nom qui changera le plus souvent au cours de sa vie selon qu'il a besoin de se faire une nouvelle identité. Afin de faciliter leurs relations avec les autres races covenantes, les noms de naissance donnés aux nouveau-nés kig-yars correspondent aux exigences des sangheilis et sont donc très courts avec généralement une seule syllabe, rarement deux syllabes et jamais plus de deux. C'est donc ce nom-ci qui apparaît sur les fiches d'identification de l'Alliance.

3. Le nom de personnalité : ce nom correspond toujours à une qualité ou un défaut que la personne a démontré dans le cadre de ses relations avec son entourage. Il cristallise donc le trait principal de l'individu et le définit par ce seul trait en faisant abstraction de toutes les autres particularités qu'il pourrait avoir. Ce nom est particulièrement difficile à changer pour la simple et bonne raison qu'il est donné par les autres et non pas l'individu lui-même. Au départ il lui est donné par les anciens du clan auquel il appartient, puis au fil de sa vie ce seront les personnes qu'il rencontrera qui pourront soit continuer d'utiliser ce nom soit le changer en fonction de ce qu'ils auront observé dans son comportement. C'est en quelque sorte l'équivalent de sa réputation. Voici quelques exemples de noms de personnalité : **Tar** = malin, **Rem** = stupide, **Dot** = méchant, **Rak** = endurant, **Lim** = discret.

4. Le nom de clan : Afin de savoir de quelle région ou de quelle sous-culture kig-yar est originaire un individu, celui-ci reçoit à la naissance un nom de clan. Il ne s'agit pas du nom complet du clan en question, mais d'une abréviation comme par exemple **Goken** pour le clan Gokentar, **Satrak** pour les membres du clan Satrakier ou **Satier** pour ceux du clan Satierko. Tout comme le nom de naissance, il arrive fréquemment qu'un kig-yar change de nom de clan mais cela est plus délicat, car les clans sont très vigilants pour repérer et dénoncer ceux qui se désignent faussement comme faisant partie de leur communauté afin de préserver leur réputation.

Les différents noms d'un kig-yars, lorsqu'ils sont mis bout à bout, sont reliés par des apostrophes et prononcés d'une seule traite. Comme exemples, nous prendrons deux noms : **Stak'Tar'Yat'Gok** et **Trak'Rem'Erk'Strak**.

Nom Complet	Stak'Tar'Yat'Gok	Kiar'Rem'Erk'Strak
Nom de fonction	Stak de Stakier qui veut dire espion	Kiar de Kiarke qui veut dire pirate
Nom personnel	Yat	Erk
Nom de personnalité	Tar qui réfèrent a la qualité malin	Rem qui réfèrent au défaut stupide
Nom de clan	Gok est le diminutif du clan Gokentar.	Strak est le diminutif du clan Satrakier

II.7. LE LIVRE DES UNGGOYS

Désignation covenant : unggoy
Désignation humaine : grognards
Désignation d'espèce (latin) : *Monachus frigus* (« *singe froid* »)
Planète d'origine : Balaho
Etoile/ Position : Tala / IV
Satellites : Buwan, Padpad
Gravité : 0,709 G
Atmosphère : 5,7 atm (CO₂, CH₄, He)
Température en surface : -33°C à 5°C
Taille moyenne : 1,67 mètre
Poids moyen : 118 kg
Population : 320 millions
Niveau technologique initial : Ere industrielle
Structure sociale : Meute/ Matriarcale
Régime politique : Tribocratie inféodée

Formant un peuple qui a été simplement autorisé à survivre pour servir de main-d'œuvre à l'Alliance plutôt que de simplement gagner sa place au sein de l'Hégémonie, les unggoy ont toujours été placés au plus bas de l'échelle sociale et militaire des races covenantes. Présentant avant tout un intérêt économique pour exécuter les tâches ingrates ou lourdes, leurs conditions de vie tiennent plus de l'esclavagisme consentant plutôt que de la véritable collaboration sous la croyance religieuse promulguée par les san'shyuums. De nature extrêmement craintive et sachant pertinemment que leurs vies ne valent pas bien cher, les unggoy se soumettent à l'autorité des autres races covenantes afin de ne pas être massacrés. Néanmoins l'histoire a montré que s'ils étaient poussés à bout, ces petits êtres étaient capables de faire preuve de valeur au combat et c'est pourquoi ils sont également utilisés dans les armées de l'Alliance... essentiellement pour servir de chair à canon.



II.7.1. Histoire des unggoy

LA SOUMISSION DE BALAHO

Période : 4ème Âge de la Conversion (de 2142 à 2144 du calendrier humain)

Le peuple des unggoy habitant le monde gelé de Balaho est probablement celui dont l'entrée dans l'Alliance fut la moins glorieuse et la plus dégradante pour leur société, même devant les kig-yars qui avaient si rapidement accepté leur intégration pour s'éviter un combat sanglant et désespéré. Le déroulement de cette soumission influa pour beaucoup sur le futur statut des unggoy au sein de l'Alliance covenant et l'utilisation que les sangheilis en font aujourd'hui pour la titanesque machine de guerre qu'ils dirigent.

Le monde natal des unggoy fut découvert par la flotte de combat *Storming Honesty*, dirigée à l'époque par le commandeur Garos'Dolumnee dont la mission avait été d'inspecter différentes planètes inexplorées pour y chercher d'éventuelles ressources minières exploitables. En effet, l'expansion de l'Alliance nécessite un constant apport de matière première et surtout d'énergie sous forme de plasma produit dans des raffineries à partir de gisements de divers minerais susceptibles de produire cette importante ressource. C'est donc dans ce contexte que le commandeur Dolumnee arriva en orbite du monde de Balaho à la surface duquel il détecta la présence d'une très importante population indigène : les unggoy. Leur niveau technologique était loin d'être très avancé, ne dépassant pas le palier 6 (ère industrielle), sans compter qu'aucun progrès majeur n'étant apparu depuis près d'un siècle, ce qui avait entraîné une surindustrialisation catastrophique pour l'écosystème planétaire de Balaho.

Comme l'exigeait le protocole de l'Alliance en cas de découverte d'une nouvelle race intelligente, Dolumnee descendit à la surface de la planète avec son escorte personnelle pour établir le contact avec cette population et déterminer si elle était digne d'entrer dans l'Alliance ou si elle ne méritait rien d'autre que son éradication la plus totale. Le premier constat du commandeur fut clairement négatif, les petits êtres s'enfuyant à son approche et ne présentant apparemment aucune aptitude pour le combat. De son point de vue, ces créatures couardes et inoffensives ne présentaient pas le moindre intérêt pour l'Alliance et pour ses armées. Il était sur le point de repartir sur son vaisseau pour ordonner la vitrification de ce monde lorsqu'il vit à quelques dizaines de mètres de lui une mère unggoy mettre à l'abri sa portée d'enfants, dont le nombre était d'une bonne douzaine. Cela piqua sa curiosité, et il resta un peu plus longtemps pour étudier ces individus sur un tout autre plan : celui des tâches non-militaires.

Il s'aperçut alors en regardant les villages qu'il traversa que les unggoy semblèrent assez compétents pour les basses œuvres dans la construction, l'agriculture, l'artisanat et surtout l'industrie lourde qui représentait plus de la moitié de leurs activités. Leur endurance physique était remarquable pour des individus de leur taille, et les quelques cobayes que son escorte attrapa pour qu'il puisse les étudier de plus près montrèrent des capacités apparemment innées à saisir très rapidement les bases du langage sangheili. Ils étaient craintifs, cela était évident, mais ce qui était plus intéressant c'est qu'il suffisait à Dolumnee de seulement quelques dizaines de minutes pour obtenir d'eux la plus totale soumission à ses ordres, même après qu'il les ait relâchés. Lorsqu'il repartit sur son vaisseau de commandement, il ordonna à la moitié de sa flotte de rester en orbite de Balaho pour surveiller la planète pendant qu'il demandait audience devant le Grand Conseil.

Il lui fallut patienter près d'une vingtaine de cycles pour recevoir une réponse affirmative, puis encore quatre cycles avant la prochaine réunion du conseil. Lorsqu'il put enfin prendre place sur l'estrade centrale devant les grands prophètes, il rapporta ce qu'il avait vu sur Balaho et proposa l'intégration des unggoy dans l'Alliance à titre de race vassale afin de les utiliser pour accomplir les basses œuvres et autres tâches ingrates. En effet, les autres races converties jusque-là présentaient certes leur intérêt mais possédaient toutes leurs limites : les lekgolos étaient utilisés exclusivement dans un rôle militaire, les yanme'es ne pouvaient comprendre que les ordres les plus simples, les keg-yarns étaient trop faibles en nombre pour subvenir à l'ensemble des besoins de l'industrie covenante, et les kig-yarns n'étaient absolument pas dignes de confiance. De ce fait, beaucoup de travaux non-militaires étaient encore tenus par des sangheilis, faute de mieux, ce qui était assez déshonorant pour leur race de guerriers dont la tâche sacrée était beaucoup plus importante.



En assimilant la race des unggoy, l'Alliance obtenait une main-d'œuvre extrêmement nombreuse, endurente, plus ou moins compétente dans de nombreux domaines ouvriers, et surtout particulièrement obéissante grâce à la peur que leur inspiraient les sangheilis. Cette perspective plu grandement aux conseillers militaires du Grand Conseil dont plusieurs connaissaient un ou plusieurs de leurs frères de race contraints d'accomplir les basses besognes pour assurer le fonctionnement de la machine de guerre covenante, et l'aspect économique de la chose fut très vite saisi par les esprits des ministres san'shyuums. En effet les travailleurs sangheilis étaient plutôt grassement payés pour compenser leur condition assez déshonorante, même si l'argent ne changeait absolument rien au problème, et l'opportunité de disposer d'une main-d'œuvre bon marché pour autant de domaines d'activité différents était une vision des plus tentantes.

Après délibération des deux chambres du conseil, les grands prophètes rendirent le jugement final : Dolumnee retournerait auprès de sa flotte et s'assurerait personnellement de la soumission totale du peuple de Balaho aux autorités de l'Alliance. Dans une expression de joie non dissimulée, le commandeur remercia solennellement les grands prophètes avant de retourner à son vaisseau.

Au retour de Dolumnee en orbite de Balaho, les troupes de combat covenantes affectées à la flotte *Storming Honesty* furent presque entièrement déployées sur toute la surface de la planète pour accomplir une formidable démonstration de force devant les unggoy. La réaction de ces derniers fut celle qu'attendait Dolumnee : une prosternation craintive devant les puissants guerriers de l'Alliance. Il exigea alors de parler aux chefs de leur peuple, les matriarches supérieures, afin de leur donner un ultimatum : soit le peuple unggoy acceptait de fournir à l'alliance un tribut d'ouvriers pour servir sur les différentes installations industrielles de l'Alliance, soit Balaho serait entièrement stérilisé par la puissance de la flotte covenante. Bien entendu, les matriarches n'eurent d'autre choix que d'accepter toutes les conditions de Dolumnee, vendant ainsi des millions de leurs enfants pour assurer la survie de leur peuple.

L'incorporation des unggoy dans l'Alliance à titre de travailleurs esclaves entraîna un profond changement dans l'organisation civile de cette faction lorsque de très nombreuses tâches pénibles ou ingrates furent confiées aux natifs de Balaho. Cela couvrait principalement les tâches de manutention, d'industrie lourde et de Une partie des anciens travailleurs sangheilis devinrent des contremaîtres et autres surveillants chargés de contrôler le travail des unggoy en faisant usage d'une autorité totale sur leurs actions et jusqu'à leurs vies, les exécutions à titre d'exemple n'étant pas rares.

Le statut des unggoy lorsqu'ils entrèrent dans l'Alliance fut le plus bas de toutes les races vassales et, encore aujourd'hui, ils restent l'échelon le plus bas de l'organisation covenante. En raison de l'importance que les sangheilis attribuent aux noms des guerriers, les unggoy n'étaient pas autorisés à porter de nom, qu'il s'agisse d'un nom de famille ou même d'un nom personnel. Leur condition se rapprochait plus de l'esclavage que d'une quelconque relation de noble vassalité envers les sangheilis comme c'est le cas pour les keg-yarns ou les lekgolos qui, eux, ont mérité leur respect. Ce ne fut que bien plus tard, après les évènements de la révolte des grognards, que leur situation s'améliora légèrement pour devenir un peu plus supportable.



LA RÉVOLTE DES GROGNARDS

Période : 3ème Âge du Conflit (années 2462 et 2463 du calendrier humain)

La révolte des grognards est un conflit interne de l'Alliance impliquant principalement les unggoy et les kig-yars et au terme duquel les unggoy gagnèrent le droit de participer aux opérations militaires en portant arme et armure. Il est assez curieux qu'un évènement de ce genre possède une telle importance dans l'histoire de l'Alliance, pourtant les dirigeants sangheili et san'shyuums ne peuvent ignorer l'impact psychologique et politique de cette révolte qui changea de nombreux rapports entre les races covenantes.

Avant le début du conflit, la colonie mixte covenante de Clouded Obligeance abritait une importante population kig-yar dans plusieurs quartiers de ses nombreuses villes à l'activité prospère qui était autant de bons lieux de chasse et de prospérité pour les natifs d'Eayn. Mais alors que presque trois siècles s'étaient écoulés depuis l'assimilation de Balaho, ces mêmes villes commençaient à accueillir de plus en plus de familles d'unggoys acheminés là par l'Alliance pour servir de main-d'œuvre très bon marché dans les différentes usines et installations industrielles ou militaires de cette colonie, et leur forte natalité avait provoqué une explosion démographique suivie très rapidement d'un problème de surpopulation dans les quartiers occupés par les unggoy. Ce n'est néanmoins qu'une fois ce problème devenu critique que l'administration san'shyuum daigna réagir en redessinant la répartition des quartiers périphériques de plusieurs grandes villes, attribuant plus d'espace aux unggoy au détriment des autres races vassales qui ne manquèrent pas de manifester leur mécontentement.

Ceux qui souffrirent le plus de cette réorganisation des espaces de vie furent les kig-yars, dont de très nombreuses familles furent relocalisées de force par les autorités sangheili en pleine période de couvaison des œufs. Aujourd'hui il est difficile de savoir avec exactitude combien de ces œufs furent rendus non viables par ce déplacement de population, les représentants kig-yars avançant le nombre de huit cent mille enfants mort-nés tandis que l'administration san'shyuums n'en estime que trois cent mille seulement. Quoi qu'il en soit, ces pertes au niveau de la génération suivante furent considérées par la population kig-yar comme étant la faute non pas des sangheili qui les avaient évacués de leurs anciens quartiers, mais des unggoy et de leur expansion trop rapide. Plusieurs actes de violence eurent lieu entre kig-yars et unggoy, dans les zones communes des différentes villes ainsi que dans les installations industrielles et militaires, certaines d'entre elles finissant sur l'intervention des sangheili pour rétablir l'ordre et faire des exemples parmi les belligérants. Voyant que la vengeance ne pouvait pas être obtenue par le combat, les kig-yars préparèrent un plan plus sournois et beaucoup plus horrible dont les conséquences sont encore très visibles aujourd'hui.

Les scientifiques kig-yars développèrent en secret sur Eayn une toxine pouvant se mélanger au méthane respiré par les unggoy et dont les effets étaient de les rendre leurs embryons presque systématiquement non viables, cela afin de stopper net leur explosion démographique voir même les amener au bord de l'extinction. Cette substance fut testée sur les habitants unggoy de Clouded Obligeance dont la génération suivante présenta 95% d'enfants mort-nés, provoquant une immense détresse de toute cette population qui exigea une enquête de l'administration sangheili sur cette affaire. Mais la demande des unggoy fut ignorée, ne leur laissant d'autre choix que d'utiliser la violence pour se faire entendre. En une nuit, la presque totalité de la population kig-yar de Clouded Obligeance fut massacrée avant que les forces de sécurité sangheili ne puissent intervenir. Ne pouvant se permettre de perdre le reste de sa basse main-d'œuvre en l'exécutant ou en l'envoyant en prison, et n'ayant de toute façon pas bien grande considération pour le destin des kig-yars, l'autorité san'shyuum se contenta de durcir les conditions de vie des unggoy et de limiter leurs droits sur la colonie. Cela ne fit pas cesser les violences pour autant car, comprenant que les sangheili ne respectaient que la force, le peuple de Balaho se retourna contre les autorités de l'Alliance pour faire cesser cet esclavage dissimulé dont ils étaient victime et ainsi améliorer leur position parmi les races vassales. A cette époque, les unggoy n'avaient pas le droit de porter d'armes ou d'armures car les sangheili les jugeaient indignes de se battre, préférant limiter leur utilisation à un esclavage industriel total.

Mais le drame de la stérilisation n'allait pas s'arrêter là. En effet, pour répondre au massacre de leurs semblables sur Clouded Obligeance, les scientifiques kig-yars ayant développé la toxine de stérilité chargèrent plusieurs vaisseaux pirates d'Eayn avec des bombes remplies de cette terrible substance. Peu de temps après, pendant que des révoltes éclataient un peu partout sur le domaine de l'Alliance, les vaisseaux pirates se rendirent sur Balaho et répandirent leur cargaison dans l'atmosphère de la planète, contaminant ainsi la quasi-totalité de la population unggoy.

Peu de conflits dans l'histoire de l'Alliance touchèrent autant de mondes à la fois que la révolte des grognards. Le soulèvement fut total sur l'ensemble des colonies où se trouvaient les enfants de Balaho, même celles où leur nombre était relativement insignifiant par rapport aux forces de sécurité covenantes. Même Grande Bonté ne put échapper à ce déchaînement de violence et de nombreux vaisseaux de la flotte de guerre covenante furent menacés par des mutineries. Les pertes matérielles furent immenses et le bilan des morts se chiffra en



millions jusqu'à ce que finalement, afin de mettre fin à cette crise, un nouvel Arbitre soit nommé par les grands prophètes. Ces derniers choisirent Oktu 'Iralofunee, commandeur suprême de la flotte de guerre *Sharped Contemplation*, qui mena ensuite ses troupes contre la marée unggoy pour rétablir l'ordre sur les principales colonies de l'Alliance avant d'amener sa flotte en orbite de Balaho.

Là, l'arbitre Iralofunee ordonna aux unggoy de stopper leur soulèvement et de reprendre leur place de vassaux sous peine de voir leur planète natale être vitrifiée comme un vulgaire monde hérétique. Devant la terrible puissance de la flotte sangheili, les unggoy n'eurent pas d'autre choix que de cesser le combat, mais alors que plusieurs des autres races vassales, et en particulier les kig-yars, exigeaient que le peuple de Balaho soit puni pour ses actions, l'Arbitre fit exactement l'inverse. Ayant constaté par lui-même la bravoure et les capacités de combats certes limitées mais admirables de ces petites créatures, Iralofunee se présenta devant les grands prophètes pour leur demander humblement que le statut et les droits des unggoy soient modifiés afin de les autoriser à combattre au sein des armées de l'Alliance, donc à porter armes et armures, mais aussi afin qu'ils soient autorisés à porter un nom personnel (mais pas de nom de famille malheureusement). Du point de vue d'un sangheili, c'était déjà une très grande marque de respect, et même si les unggoy n'en comprirent pas toute la dimension ils reconnurent là un geste de considération en leur faveur et la tension retomba enfin sur le domaine de l'Alliance.

Par décret des grands prophètes, le peuple unggoy doit payer sa dette envers l'Alliance pour les dégâts et les morts causés durant la révolte, cela sous la forme d'un quota d'engagement forcé de sa population dans les armées de l'Alliance. Les individus engagés peuvent être des volontaires mais les autorités militaires sangheiliennes sont autorisées à enrôler de force n'importe quel unggoy pour veiller à ce que ce quota soit atteint chaque année. Les unggoy rejoignant les armées de l'Alliance sont autorisés à porter arme et armure pour se battre auprès des autres races covenantes sous les ordres des sangheilis. Ces troupes ont cependant un rôle assez dangereux car ils servent généralement de chair à canon pour attirer le feu ennemi et permettre aux guerriers des autres races d'atteindre leur objectif.

La stérilisation causée par la toxine kig-yar se révéla posséder un effet encore plus important que ces créateurs l'avaient imaginée : non seulement elle réduisit de 95% le taux de natalité de la génération contaminée, mais toutes les générations suivantes présentèrent des symptômes identiques. Au fil des années, l'impact de la toxine diminua peu à peu mais aujourd'hui encore le taux de survie des embryons ne dépasse pas 25%.

La rivalité qui naquit de ce conflit entre les unggoy et les kig-yars est probablement la plus importante après celle qui apparut plus tard entre les sangheilis et les jiralhanaes. Il est cependant très rare qu'un ou même plusieurs unggoy parviennent à prendre le dessus sur un natif d'Eayn et cette rivalité a plutôt débouchée sur une sorte de persécution à sens unique que sur une opposition franche entre deux peuples. Le seul aspect positif de la chose est que cela dévia en grande partie l'animosité naturelle que les kig-yars exprimaient jusque-là sur leurs cousins keg-yarns qui, par effet de compassion, prirent quelque peu les unggoy en pitié sans pour autant chercher à les défendre systématiquement.

II.7.2. Physiologie et aptitudes

Les unggoy se reproduisent en pondant des œufs à raison d'une demi-douzaine par couvée. Néanmoins le virus inoculé par les kig-yars reste encore très actif parmi la population malgré les années écoulées depuis ce terrible événement, et encore aujourd'hui moins d'un œuf sur dix se révèle être viable. C'est une tragédie avec laquelle les unggoy ont appris à vivre mais ce n'est pas pour autant que leur haine des kig-yars a disparue.

Contrairement aux autres races connues qui respirent du dioxygène, la physiologie des unggoy est basée sur le méthane car l'atmosphère de leur monde est saturée de ce gaz. Cela fait que, lorsqu'il se trouve hors de sa planète d'origine, un unggoy doit toujours porter une réserve de méthane sur lui pour pouvoir respirer, sans quoi il s'asphyxie ou tombe dans le coma (mais les membres des autres races prennent rarement la peine de savoir si c'est l'un ou l'autre). C'est pourquoi toutes les armures et combinaisons portées par ces créatures comportent une importante réserve de gaz concentré leur donnant une autonomie d'environ une journée terrestre standard. Ces armures comportent également un système de refroidissement qui permet aux unggoy de survivre à des températures beaucoup plus élevées que celles auxquelles ils ont été acclimatés sur Balaho, dont le climat glaciaire est pour eux un standard de vie.

La couleur bleu fluorescente du sang unggoy est dû à la présence de protéines et autres éléments corporels basés sur le méthane qu'ils respirent, ce qui fait que bon nombre des aspects de leur physiologie sont grandement différents des autres races intelligentes de la galaxie. La plus importante est leurs remarquables capacités de réaction : bien que présentant de grandes similitudes avec celui des autres races, le système nerveux des unggoy est basé sur un moyen de transmission synaptique beaucoup plus rapide. Cela fait que leur temps de réaction est d'environ un quart de seconde, soit quatre fois plus rapide que chez l'Homme ou les autres races covenantes. Pour la même raison, le temps de réflexion nécessaire à un unggoy pour aboutir à un raisonnement logique est également beaucoup plus court (à condition qu'il possède les connaissances nécessaires pour accomplir le raisonnement en question).

Cette très grande réactivité nerveuse est cependant à double tranchant : en effet, de par la rapidité des messages nerveux qui lui sont envoyés, le centre émotionnel du cerveau d'un unggoy est lui aussi quatre fois plus sensible que chez les autres races. Cela signifie qu'un unggoy ressent toujours les émotions beaucoup plus intensément que n'importe quel autre individu, qu'il s'agisse de joie, de tristesse, de colère ou de surprise, mais malheureusement aussi la peur. De plus, cette grande réactivité nerveuse affecte également la zone cérébrale chargée de contrôler les fonctions vitales du corps, ce qui fait que les unggoy sont également plus sensibles à la soif, la faim ou la fatigue et éprouvent très rapidement la nécessité de satisfaire ce genre de besoins même si ces derniers ne sont pas urgents. On voit donc souvent ces petits êtres en train de dormir, de boire ou

de manger leurs rations au lieu de vaquer à leurs tâches, ce qui explique pourquoi ils sont le plus souvent surveillés lorsqu'ils sont au service de l'Alliance.

Contrairement à ce que pensent la plupart des personnes ayant rencontré des unggoy, les capacités mentales de ces petites créatures sont loin d'être faibles. A vrai dire, elles peuvent même être supérieures à celles des sangheillis ou même des humains lorsqu'elles sont correctement employées, mais malheureusement cela est rarement le cas. Car tandis que la plupart des espèces intelligentes utilisent seulement entre 20% et 30% de leurs capacités cérébrales, les unggoy sont capables de « déverrouiller » certaines parties de leur cortex pour l'utiliser jusqu'à 40%, voire 50%. Bien entendu, leur cortex étant de plus petite taille que celle des autres races, cela revient à dire qu'un unggoy présente d'abord l'équivalent de 10% d'un cerveau humain ou sangheili mais peut, au court d'un long entraînement ou d'expériences particulières (le plus souvent des traumatismes), arriver jusqu'à un équivalent de 35%. Sa mémoire est alors particulièrement importante et il est capable d'apprendre et d'analyser les informations à une vitesse remarquable. On estime cependant à moins d'un sur mille le nombre d'unggoys qui sont capables d'améliorer leurs capacités cérébrales de cette manière, ce qui fait que les autres peuples considèrent la race des unggoy comme stupide et faible d'esprit.

En contrepartie, les unggoy possèdent des aptitudes sensorielles particulièrement pauvres, particulièrement au niveau du toucher en raison de leur peau écailleuse, sans compter leur quasi absence d'odorat étant donné qu'ils ne possèdent pas d'organe adaptée et qu'ils doivent « renifler » les odeurs par la bouche. Toutefois leur vue est à peu près aussi bonne que celle d'un humain standard, ce qui leur permet de toujours pouvoir s'orienter correctement sur le terrain (et aussi pour voir venir le danger afin de le fuir rapidement).



II.7.3. Culture unggoy

La progression technologique des unggoy s'étant accomplie par de courtes périodes de grandes découvertes séparées par des siècles de stagnation et par le faible nombre de scientifiques parmi leur peuple, leur monde natal de Balaho a subi plusieurs époques d'intense industrialisation qui, cumulées au cours du temps, ont eu des effets catastrophiques sur l'écosystème de la planète. Des procédés de fabrication métallurgiques extrêmement polluants furent utilisés sans modération pendant des décennies et provoquèrent l'extinction de nombreuses espèces animales et végétales, à commencer par les espèces maritimes dont les océans furent chargés de substances toxiques. Il fallut un long moment avant que le peuple unggoy se rende compte de l'effet dévastateur de sa surindustrialisation, lorsque la nourriture commença à manquer cruellement et qu'il fallut construire des fermes d'élevage pour préserver les quelques espèces comestibles encore existantes. Ces fermes d'élevage, qui contiennent à la fois des espèces animales et végétales pour former un mini-écosystème stable, sont devenues encore plus importantes que les usines dont dépendent les unggoy pour fabriquer les objets essentiels à leur vie de tous les jours. Elles sont donc étroitement surveillées en permanence pour s'assurer qu'aucun problème ne vienne perturber les cultures ou qu'aucune maladie ne les infecte.

Car les épidémies étaient également une autre cause de mortalité très importante sur Balaho jusqu'à ce que la médecine atteigne un niveau suffisant par le biais de diverses découvertes hasardeuses et fortuites. Beaucoup de ces maladies existent encore sur le monde natal des unggoy, et bien que ces derniers disposent désormais des moyens nécessaires pour combattre les infections, cela est beaucoup plus dramatique lorsque les écosystèmes des fermes d'élevage viennent à être contaminés. Des plantations entières peuvent brusquement mourir ou devenir toxiques à cause d'un virus ou d'une bactérie virulente, et les troupeaux de Bremak (sortes de bovins à peau de cuir noire, de la taille d'un éléphant et à la tête triangulaire couverte d'écaille) peuvent également présenter des signes de contamination qui obligent les unggoy à les abattre avant de brûler leurs corps pour éviter que la maladie ne se répande.

Le niveau technologique relativement faible dont disposaient ungoys les rendait extrêmement vulnérables aux longs et rudes hivers de Balaho qui étaient des périodes de très forte mortalité, non pas à cause des températures extrêmes mais à cause du manque cruel de nourritures par rapport à la taille de la population. Le reste de l'année était généralement consacré à la préparation de l'hiver suivant par le stockage d'importantes quantités d'aliments de toute sorte. Pour le bien de la survie d'une tribu, l'euthanasie était une pratique extrêmement courante qui a heureusement disparu avec les apports technologiques concédés par l'Alliance après leur incorporation et qui leur ont permis d'améliorer considérablement l'efficacité de leurs fermes (bien qu'après l'inoculation du virus kig-yar, le problème de surpopulation a disparu en une seule génération). Actuellement, un plan de reconstruction global est en cours d'exécution pour restaurer la biosphère de Balaho et rétablir l'équilibre écologique de la planète, afin de faire disparaître suffisamment de ces épidémies ainsi que pour diminuer la dépendance des ungoys envers les fermes d'élevage.

Malgré leur incorporation brutale et à la limite de l'esclavagisme au sein de l'Alliance, la culture originelle des ungoys n'a pas complètement disparu dans le processus. Basée sur une organisation en tribus chacune rassemblée autour d'une matriarche et vénérant des dieux totémiques, cette culture est enseignée oralement aux nouveau-nés par les adultes (et c'est peut-être la seule chose qui leur est correctement enseignée). Les quelques ungoys ayant développé leurs capacités cérébrales forment une sorte d'élite dirigée par les différentes matriarches de tribu pour utiliser ces technologies et connaissances pour le bien de leur société, recevant alors le titre de savants par les autres ungoys. Ces individus sont pris en haute estime par leurs semblables et ont l'habitude de symboliser leur statut par une écharpe rouge qu'ils portent autour du cou. Mais malheureusement beaucoup d'imposteurs se font passer ainsi pour des savants afin de bénéficier des avantages qui sont accordés à cette classe de la population, provoquant parfois des catastrophes suite à un mauvais conseil donné pour coller à leur rôle. Les matriarches ont donc l'habitude d'avoir quelques proches savants en qui elles ont entièrement confiance et qui leur servent à identifier les faussaires au moyen de plusieurs questions scientifiques. Ainsi les décisions les plus importantes restent à l'abri de la bêtise des imposteurs.

LES NOMS UNGGOYS :

Tout comme les kig-yars, les ungoys ne sont pas autorisés à porter de nom de famille du fait de leur faible statut dans l'Alliance, ce qui leur est très dur à accepter à cause de leurs puissants instincts parentaux qui les poussent à s'attacher à leurs enfants. Car contrairement aux habitants d'Eayn qui ne se privent pas d'aller contre les lois covenantes dans le dos des races dirigeantes, les ungoys n'ont pas eu le courage de préserver leurs noms traditionnels. C'est pourquoi depuis leur entrée dans l'Alliance, les ungoys séparent les nouveau-nés de leurs parents dès la naissance dans le but d'éviter tout attachement familial. Ils ne portent aucun nom de famille ou de clan, ce qui les a néanmoins conduit à créer une société extrêmement soudée où chaque individu se sent appartenir à une même communauté, ce qui a considérablement réduit les rivalités internes et donc la mortalité chez les adultes.

Les noms ungoys sont généralement basés sur une voyelle répétée une fois avec un léger habillage sur l'une d'elles. Nous pouvons citer comme exemple **Yayap**, **Linglin** ou **Gagaw**.

II.8. LE LIVRE DES JIRALHANAES

Désignation covenant : jiralhanae
Désignation humaine : brute
Désignation d'espèce (latin) : *Servus ferox* (« *esclave sauvage* »)
Planète d'origine : Doisac
Etoile/ Position : Oth Sonin / III
Satellites : Warial, Soirapt, Teash
Gravité : 2,1 G
Atmosphère : 1,3 atm (N₂, O₂, Ar)
Température en surface : -15°C à 52°C
Taille moyenne : 2,8 mètres
Poids moyen : 510 kg
Population : 12,5 milliards
Niveau technologique initial : Ere spatiale
Structure sociale : Meute/ Mâles alpha/ Guerrière/ Patriarcale
Régime politique : Dictature religieuse inféodée

Bien que les jiralhanaes constituent la race covenant la plus récemment intégrée dans l'Alliance covenant, et en dépit de leur grande rivalité avec les sangheilis de par leurs différences de culture, ils bénéficient d'un statut plus important que certaines autres races vassales présentes depuis bien plus longtemps dans cette faction. Cela est dû en particulier à leur dévotion quasi absolue envers les paroles des prophètes et à leurs aptitudes guerrières redoutables qui leur valent d'être envoyés au plus fort des combats, à condition toutefois que les officiers sangheilis le permettent.

Les jiralhanaes forment, parmi toutes les civilisations constituant l'Alliance, le peuple qui donne le moins d'importance à la technologie, préférant largement compter sur leurs seules prouesses guerrières. Ce mode de pensée est probablement issu des considérables pertes technologiques qu'a subit ce peuple au court d'une terrible guerre civile, passant d'une société relativement évoluée à une civilisation industrielle extrêmement basique. Leur armement aussi primitif qu'efficace reflète d'ailleurs parfaitement cet esprit qui leur commande d'abord se fier à leur propre force avant de pouvoir se reposer sur des objets. Il en ressort donc des individus puissants, dont la musculature prodigieuse est une conséquence de la forte gravité de leur monde natal, Doisac, sur lequel le peuple jiralhanae est divisé en une multitude de clans ou « meutes » comme ils préfèrent les appeler.



II.8.1. Histoire des jiralhanaes

Beaucoup d'informations sur l'histoire ancienne des jiralhanaes ont été perdues durant ce que ce peuple appelle aujourd'hui l'Ere Sombre. On sait seulement que leur monde natal de Doisac abritait plusieurs technologies forerunners de grand intérêt que leur peuple analysa à un moment donné de son développement pour accéder à un niveau technologie semblable à celui dont jouissent aujourd'hui leurs rivaux sangheilis. Ils avaient maîtrisé le voyage sub-spatial et la conception d'intelligences artificielles semi-consciente, amenant leur civilisation dans une ère de relative prospérité malheureusement entachée par d'incessants conflits internes hérités par des rivalités ancestrales. Car tous ces progrès avaient été apparemment accomplis beaucoup plus vite que le développement spirituel nécessaire pour utiliser ces technologies à bon escient. Les instincts primitifs des jiralhanaes étaient encore très importants à cette époque et même les esprits les plus éclairés de cette époque ne purent empêcher la terrible guerre qui finit par éclater pour faire s'effondrer l'intégralité de leur société approximativement vers les années 1990 du calendrier humain.

Aucune structure sociale, politique ou militaire ne survécut à ce terrible affrontement qui ravagea leur civilisation toute entière, ne laissant que quelques poches de survivants désorganisés sur Doisac, ses colonies ayant été totalement dévastées. Alors débuta l'Ere Sombre, une époque où les jiralhanaes durent se relever depuis les tréfonds de leur quasi-anéantissement. Les survivants, au départ très dispersés et disposant de ressources limitées, adoptèrent presque tous une structure sociale de type meute qui est toujours en place aujourd'hui et que nous décrivons plus bas, cela afin d'assurer la survie du plus fort et du mieux adapté face à la lutte pour la survie. Beaucoup se réfugièrent dans les ruines de leurs ancêtres pour y glaner les quelques technologies encore utilisables ou récupérables, ainsi que pour bénéficier d'abris adaptés suffisamment solides contre les violentes tempêtes qui secouent désormais la surface de Doisac. Afin de corriger les erreurs du passé, les différentes redécouvertes technologiques effectuées par la suite furent partagées entre les différentes meutes qui limitèrent leurs actions violentes à la seule protection de leurs territoires respectifs. Ainsi, les jiralhanaes se hissèrent jusqu'au niveau préindustriel lorsque l'Alliance covenant découvrit Doisac, alors qu'ils redécouvraient à peine les ondes radios et les armes à poudre. Seulement ce ne fut ni un vaisseau d'exploration ni un groupe de combat qui découvrit cette planète, mais la flotte personnel du prophète de la Tolérance, qui avait suivi la trace d'un ancien artéfact forerunner enfoui profondément sous les sables du Grand

Désert de Doisac. Au lieu d'envoyer ses troupes d'escortes sangheilis nettoyer la zone autour de la localisation de l'artéfact, Tolérance vint à la rencontre de la plus grande tribu de jiralhanaes, et les membres de cette dernière firent preuve de prudence face à ces visiteurs venus d'autres mondes. Le prophète leur expliqua les raisons de sa venue : les forerunners, le Grand Voyage, le Cycle de Réclamation et les anneaux sacrés. Lorsqu'il eut terminé son discours, les jiralhanaes demandèrent à devenir ses serviteurs afin qu'ils l'aident à accomplir son grand dessein, car ils souhaitaient désormais participer eux aussi au Grand Voyage et connaître les secrets des forerunners. Quelques jours plus tard, le prophète de la Tolérance réunit le Grand Conseil en réunion extraordinaire et imposa aux conseillers sangheilis l'incorporation des jiralhanaes dans les armées de l'Alliance en leur accordant un statut plus élevée que celle des autres races vassales. Les conseillers eurent du mal à digérer une telle exigence et c'est pourquoi, même s'ils furent obligés de l'appliquer, ils trouvèrent plusieurs moyens de rabaisser les jiralhanaes et de les mettre à l'écart, réduisant ainsi de façon indirecte la position des jiralhanaes dans l'armée covenant. Cela fut la naissance d'une haine qui ne disparaîtra jamais.

II.8.2. Physiologie et aptitudes



PROPERTY

La période de croissance du fœtus dans le ventre de la mère dure en général cinq mois, mais l'aspect extérieur de la femelle ne change que très peu et elle n'en est que légèrement gênée dans l'accomplissement de ses tâches habituelles. Une fois né, l'enfant doit être allaité pendant trois mois avant que son système immunitaire ne soit pleinement constitué et que ses premières dents finissent de grandir, lui permettant ainsi de débiter le régime carnivore qu'il suivra tout le restant de sa vie. A la fin de cette période d'allaitement, les jeunes mâles sont confiés à leur géniteur de manière à développer leur instinct paternel, tandis que les jeunes femelles restent sous la garde de leur mère. Cette première séparation renforce l'absence de sentimentalité chez les jiralhanaes qui respectent uniquement la lignée du genre dont ils font partie (mâle ou femelle), les notions de frères n'ayant une importance que parmi les mâles et réciproquement chez les femelles.

Sur le plan sensoriel, les jiralhanaes présentent un odorat très développé qui leur permet de mémoriser l'odeur d'un individu pour ensuite pouvoir le reconnaître quasi instantanément par cette seule information. Ils peuvent donc constituer d'assez bon pisteurs dans des environnements secs et il est très rare qu'ils aient besoin de se présenter plus d'une fois devant un autre de leurs congénères. C'est également par l'odorat que les mâles peuvent savoir si une femelle est en chaleur ou non, et dans le premier cas cela déclenche chez eux une puissante réaction hormonale qui est la cause de nombreuses luttes internes. Pour ce qui est des autres facultés

sensorielles, elles sont assez similaires à celles des humains à la seule différence d'une sensibilité tactile plus faible, cela en raison de leur peau plus dure.

La violence est un important facteur dans la formation de la morphologie d'un jiralhanae, car elle développe une partie du cortex cérébral responsable de la libération d'une hormone de croissance, ce qui fait que plus un individu mène de combats, plus il accroît sa taille et sa musculature. C'est pourquoi les affrontements font partie intégrante de la culture jiralhanae afin de former des travailleurs et des guerriers les plus forts possibles. C'est également la raison pour laquelle il y a très peu d'adultes difformes ou handicapés au sein de cette race, car leur faiblesse physique les rend moins aptes aux combats et limite donc leur croissance, les condamnant à être massacrés rapidement par le reste de la meute lors de combats contre des individus beaucoup plus puissants qu'eux.

II.8.3. Culture jiralhanae

Depuis l'Ere Sombre, le peuple jiralhanae est divisé en une multitude de clans ou « meutes » comme ils préfèrent les appeler. Les interactions entre les différentes meutes étant très limitées pour maintenir le pouvoir des mâles alphas sur leur sujets, les traditions et usages peuvent légèrement varier d'un clan à un autre, cependant les bases générales de cette culture sont encore solidement ancrés dans la mentalité jiralhanae malgré les siècles écoulés et se perpétueront encore certainement pendant très longtemps.

Chef de meute : chaque meute est organisée autour d'un unique individu portant le titre de chef de meute et qui se rapproche assez du concept de mâle alpha observé chez les loups ou les grands singes de la Terre. Cet individu se distingue des autres par l'énorme marteau anti-grav qu'il porte en quasi-permanence et qui indique son titre, lui donnant ainsi le droit de gérer absolument tous les aspects de la vie sociale de sa meute, qui devient alors son petit empire privé. Le chef de meute ne peut être désigné que par une série de duels qui, selon la taille de la meute, peuvent être des duels à mort ou non : les meutes les plus petites ne peuvent se permettre de perdre de valeureux guerriers dans ce genre de rivalité interne, tandis que les clans plus gros laissent les vainqueurs de ces duels tuer leurs adversaires (souvent de manière très théâtrale et aux yeux de tous) pour que leur chef de meute soit craint et respecté par tous. N'importe quel mâle peut défier le chef de sa propre meute, mais il doit le faire publiquement afin que d'autres membres du clan puissent témoigner de sa victoire ou de sa défaite. Il arrive assez souvent que celui qui détrône ainsi un mâle alpha soit son propre fils ou un proche membre de sa famille afin que le pouvoir sur la meute reste détenu par la même lignée mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, les combats de succession sont beaucoup plus féroces et violents dans le cas de parricides que lorsque le pouvoir passe d'une lignée à une autre. Dans le cas où plusieurs mâles souhaitent prendre la place du chef de meute, ils doivent d'abord s'affronter entre eux et le vainqueur peut alors prétendre au titre par un duel final. Dans le même ordre d'idée, seul un chef de meute peut défier le chef d'une autre meute pour tenter d'unifier leurs populations ou pour faire cesser une rivalité plus ou moins ancienne.

Les déchus : dans certaines meutes, lors d'un duel entre deux jiralhanaes prétendant au rôle de chef de clan, le vainqueur peut décider de laisser en vie son adversaire mais en le mutilant affreusement de manière aussi handicapante que visible. Ce mâle porte alors le titre de déchu et son statut au sein de la meute s'apparente beaucoup à celui des mâles omégas observés chez certaines espèces de grands signes de la Terre. Cette coutume possède deux effets importants : d'abord elle fournit à la meute un souffre-douleur qui sera dominé par tous les autres individus, mais elle permet aussi à l'actuel chef de meute de montrer à tous ce qu'il en coûte de se mesurer à lui. Le déchu, de par son infirmité, ne peut plus être un guerrier ni accomplir des tâches trop complexes ou délicates, ce qui fait qu'il est rarement très productif et cela justifie donc le fait qu'il soit toujours le dernier dans l'ordre de distribution des ressources de la meute. Néanmoins il est rare qu'un chef de meute laisse mourir de faim son déchu car le bénéfice psychologique que celui-ci apporte reste non négligeable. En revanche, tout comme il n'existe qu'un seul chef par meute, il ne peut y avoir qu'un seul déchu par meute : lorsqu'un chef de clan est vaincu par un prétendant au titre il peut alors devenir à son tour le déchu de la meute mais, qu'il soit tué ou épargné par son adversaire, le déchu qui lui était associé jusque-là est systématiquement tué par le nouveau chef.

Indicateurs sociaux : lorsque deux jiralhanaes se rencontrent pour la première fois, ils peuvent chacun évaluer instantanément les valeurs martiales et sociales de l'autre grâce à plusieurs indicateurs aussi simples que chargés de signification. Le premier de ces indicateurs est la masse de pilosité faciale qui est de plus en plus importante au fur et à mesure que l'individu gravit les échelons de la société jiralhanae, les simples guerriers étant forcés de se raser régulièrement pour indiquer leur basse condition devant le reste du peuple tandis que les chefs de meutes arborent régulièrement une barbe ou une chevelure assez développée et souvent ornementée. Le second indicateur se présente sous la forme de tatouages tribaux que l'individu porte sur des parties très visibles du corps comme par exemple les avant-bras ou le côté du cou afin de les afficher aux yeux de tous avec fierté. Il existe une multitude de tatouages dont les formes peuvent même varier légèrement d'une meute à une autre, chacun de ces tatouages attestant d'une qualité ou d'un fait d'arme accompli par le guerrier qui le porte. Le nombre de tatouage pouvant être porté par un même individu n'est pas limité, et l'histoire jiralhanae a connu plusieurs chefs de meute dont le corps entier était recouvert de ces tatouages dont la seule vision suffisait à ordonner la crainte et le respect de tous ses sujets.

La gestion des ressources : L'argent n'a pas cours sur Doisac et la monnaie de l'Alliance n'y a absolument aucune valeur. A la place, toutes les ressources d'une meute appartiennent au mâle alpha qui décide comment elles doivent être utilisées et dans quelles mesures, cela afin d'éviter les abus et d'assurer la survie du clan pour les générations à venir. En cas d'extrême nécessité, une meute peut échanger des biens avec une autre meute sous une forme ou sous une autre grâce à des sortes d'émissaires chargés de représenter leur chef. Ces émissaires attestent de leur rôle par un marteau en pierre sculpté nommé le krulmn et qui, à défaut de pouvoir servir comme arme véritable, permet de les identifier comme des représentants du pouvoir de leur meute. En certaines occasions, ce marteau a toutefois été utilisé par des émissaires pour détruire les ressources offertes par un autre clan lorsque ces dernières étaient de mauvaise qualité, ce qui débutait généralement une longue et violente rivalité entre meutes.

Répartition des tâches : dans une meute, comme pour presque tous les aspects de leur société, c'est le mâle alpha qui décide du rôle de chacun afin qu'aucune tâche ne soit négligée par ses sujets. Lorsqu'un jeune jiralhanae atteint l'âge de six ans, il passe devant le chef de meute pour que celui-ci lui indique la tâche qu'il remplira jusqu'à ce qu'il devienne adulte ou jusqu'à ce qu'il soit réassigné dans une autre activité. La plupart des jeunes mâles se voient ainsi confiées des tâches simples mais éprouvantes afin de développer leur force et leur endurance au fil des années : la plupart d'entre eux vont travailler dans les mines, mais d'autres peuvent être requis dans la construction ou les usines de métallurgie pour y fabriquer arme et matériel

pour leur meute. Ce n'est que lorsqu'ils atteignent l'âge adulte vers seize ans que les mâles jiralhanaes repassent devant leur chef de meute afin que celui-ci éprouve leur force, de manière à savoir si le jeune adulte possède les qualités d'un guerrier ou s'il doit continuer son travail actuel.

Les jeunes femelles, en revanche, sont chacune nommées apprentie d'une femelle adulte en particulier pour en apprendre le métier, qui est le plus souvent de nature artisanale ou agricole. Il est très rare qu'une femelle jiralhanae change de métier au cours de sa vie, ceci n'étant justifié que par la perte inattendue d'un certain nombre d'artisans dans une spécialité donnée. Dans certains cas très particuliers, il est même arrivé qu'une femelle soit nommée guerrière lorsque la meute ne peut pas remplir ses obligations envers l'Alliance avec ses seuls mâles disponibles sans mettre en danger l'avenir du clan.

Les guerriers des clans et de l'Alliance : lorsqu'un mâle jiralhanae devient adulte, il doit passer le rite initiatique du shrulka'am devant le chef de meute ou, à défaut, l'un de ses représentants directs. Ce rite est très différent d'une meute à une autre et peut aller de la simple épreuve de force contre le chef de clan à l'affrontement en combat singulier contre un guerrier vétéran, mais dans tous les cas le résultat final dépend uniquement de l'appréciation personnelle du chef de clan ou de son représentant. Celui-ci décide si l'individu est digne de devenir un guerrier de la meute ou s'il doit se limiter à un travail « civil ».

Ceux qui sont acceptés en tant que guerriers reçoivent ainsi un tatouage tribal indiquant qu'ils ont passé avec succès le shrulka'am, puis reçoivent le privilège de vivre au sein des baraquements des guerriers de la meute. Là, les recrues sont regroupées par groupes de combat appelés lignées de guerre en raison du lien quasi familial qui se crée peu à peu entre ses différents membres. En effet, une fois qu'un jiralhanae rejoint une lignée de guerre, il n'en sort jamais à moins d'être exilé ou dans certaines conditions particulières si sa lignée fait partie des armées de l'Alliance.

Tous les guerriers jiralhanaes souhaitent par-dessus tout rejoindre les armées de l'Alliance et servir la cause du Grand Voyage, aussi afin de contenter l'ensemble des combattants sous ses ordres, un chef de meute met généralement en place un roulement chronologique entre les différentes lignées de guerre dont il dispose : les plus jeunes lignées restent au sein de la meute pour y être formée, et ce n'est qu'après quelques années qu'ils rejoignent l'Alliance où ils servent pendant un maximum de deux décennies. Au terme de cette durée, les survivants reviennent de façon permanente sur Doisac en tant que vétérans et deviennent les maîtres d'arme des lignées plus récentes.

Durant la période où un guerrier jiralhanae sert dans l'Alliance covenante, il existe plusieurs raisons qui peuvent nécessiter qu'il quitte sa lignée de guerre :

- S'il est choisi pour faire partie des forces spéciales de l'Alliance telles que les forces d'espionnage ou l'Inquisition des prophètes. En fonction des besoins de ces corps d'armée ainsi que des prouesses accomplies par l'individu chez ces forces spéciales, ce transfert peut être temporaire ou permanent.
- S'il est promu à un grade supérieur à celui de capitaine. Il devient alors un officier supérieur commandant plusieurs de larges forces jiralhanaes composées de plusieurs lignées de guerre et peut même éventuellement commander son propre vaisseau militaire. Dans ce genre de promotion, la lignée de guerre du jiralhanae concernée est cependant assez souvent privilégiée pour composer sa garde rapprochée, car le lien qui les unit à leur officier en fait des protecteurs particulièrement féroces.
- S'il est désigné hérétique par l'Inquisition des prophètes. Bien que cela ne soit encore jamais arrivé officiellement, certaines rumeurs font état de jiralhanaes ayant trahi la confiance des prophètes, et ces individus sont alors traqués avec plus de hargne par les simples guerriers jiralhanaes que par les inquisiteurs sangheillis les plus fanatiques.



Procréation : contrairement à la plupart des autres races, les jiralhanaes n'ont aucune notion du mariage ou d'un quelconque attachement sentimental d'un mâle envers une femelle. Dans les meutes les plus petites, les accouplements se font principalement sous l'autorité du chef de meute qui désigne les individus méritant d'avoir une descendance, mais lorsque la population est trop importante il n'est pas rare que des combats s'organisent pour savoir qui de deux mâles aura le droit de s'unir à telle ou telle femelle. Certaines meutes dont les femelles sont réputées pour leur force physique vont jusqu'à laisser ces dernières choisir leur compagnon du moment pour réduire ce genre de « formalités » au strict minimum.

Notion territoriale : bien qu'il existe des meutes jiralhanaes nomades, la très grande majorité est sédentaire avec des villes et villages plus ou moins anciens. Mais au-delà des limites de ses habitations, le territoire d'une meute est rarement défini avec autant de précision que chez les autres races, seuls quelques endroits d'importance tels que les mines ou les champs de culture étant désignés comme la propriété d'une meute en particulier. Ces lieux sont constamment patrouillés par des guerriers qui ont la charge de surveiller les intérêts du clan contre les envahisseurs, les criminels et les exilés. Les terres alentours sont considérées comme de moindre importance et sont alors défendues avec moins de rigueur : il est autorisé pour des étrangers au clan de traverser ces zones ou d'y établir un campement temporaire, généralement placé sous une sévère surveillance, mais en aucun cas les étrangers ne peuvent s'y établir de façon durable.

Guerres civiles : en dépit de la dure leçon enseignée par les événements qui amenèrent à l'Ere Sombre, la nature belliqueuse des jiralhanae fait que les guerres civiles sont encore loin d'avoir disparues des habitudes de leur peuple. Les raisons de conflit peuvent être multiples : certains chefs de meute présentent l'intention noble de faire un pas de plus vers la réunification de leur peuple tandis que d'autres cherchent uniquement à agrandir leur puissance, d'autres encore exécutent simplement une vengeance personnelle ou perpétuent une rivalité vieille de plusieurs siècles. Ces guerres se limitent parfois à de simples raids contre les mines, les plantations ou les industries d'une meute voisine, mais cela peut parfois escalader jusqu'à la guerre « ethnique » où l'éradication de l'un des deux camps est la seule issue possible. Ce genre de guerre n'est généralement mené qu'entre les meutes primaires, voire parfois entre les meutes majeures lorsqu'elles possèdent suffisamment de ressources et de puissantes forteresses, et force ces mêmes meutes à doubler d'effort et de volonté pour emporter la victoire ou, au moins, maintenir le statu quo. Ainsi, de la même façon que les sangheillis, les conflits internes sont en même temps d'importants gaspillages de ressources et un moteur de progrès pour les jiralhanaes.

II.8.4. Société jiralhanae

La société jiralhanae est très différente selon que l'on se trouve sur Doisac ou dans le reste du domaine de l'Alliance, la première et la plus importante différence étant l'usage ou non de la monnaie covenant pour l'achat de biens et de services. L'avantage principal est le contrôle de la population civile, car ainsi seuls les guerriers ou anciens guerriers de l'Alliance disposent d'une solde leur permettant de subsister légalement sur d'autres mondes que Doisac. Il est donc particulièrement rare de rencontrer par exemple des femelles ou des enfants en-dehors de leur monde natal, à moins qu'il ne s'agisse d'exilés vivants en criminels, pillant et dévorant les faibles ou les malchanceux individus des autres races passant à leur portée.

Sur Doisac, la société jiralhanae est organisée en meutes, chaque meute étant un assemblage de familles rassemblées autour d'un individu **mâle alpha** qui a gagné sa position par la force, généralement en tuant tous ceux qui convoitaient la même situation. La succession du mâle alpha ne se fait pas de père en fils, mais par une succession de combats à mort où le vainqueur devient le nouveau chef de meute. Cependant il existe de nombreux cas de parricides où les fils de chef de meute, ayant hérité de la génétique d'un individu aussi puissante, tuent leur propre père afin de prendre le pouvoir à leur tour. A l'intérieur de ces meutes, seuls les mâles participent au combat et les femelles sont systématiquement écartées des affaires guerrières, bien qu'elles soient parfaitement capables de se défendre si elles se retrouvent devant un danger soudain.



Bien que chaque meute contrôle un territoire bien défini et vie en totale autarcie par rapport aux autres meutes, tous les jiralhanaes sont sous l'autorité tyrannique et sanglante d'un unique guerrier qui porte le titre de **Chef de Guerre**. Il s'agit du guerrier le plus puissant de son peuple, celui qui commande à tous les chefs de meute et, par conséquent, à tous les jiralhanaes. Il impose son pouvoir par la force et ses ordres sont exécutés plus par peur que par respect. Ce titre peut à tout moment être remis en question par un combat à mort de la même manière que pour les chefs de meute, mais le chef de guerre reste généralement invaincu durant plusieurs décennies avant qu'un autre guerrier suffisamment puissant pour le vaincre apparaisse enfin et prenne sa succession pour initier un nouveau règne de terreur.

Avant d'être découverts par l'Alliance, les jiralhanaes suivaient une longue tradition de culture totémique et animiste qui, d'une certaine manière, les a préparés à adopter la religion des san'shyuums. Leur conversion fut aussi rapide qu'absolue, ce qui fait des jiralhanaes des adeptes inconditionnels vénérant les forerunners avec une ferveur comparable à celle des prophètes eux-mêmes.

A la seule exception des san'shyuums auxquels ils obéissent aveuglément, les jiralhanaes méprisent profondément les autres races de l'Alliance, car ils les considèrent comme faibles et stupides. Ils expriment un dégoût encore plus grand pour les sangheillis dont la notion d'honneur leur semble totalement insensée et qui ne cessent de les traiter comme des êtres inférieurs. Les jiralhanaes envient considérablement les sangheillis pour la position de protecteur des prophètes et de dirigeants absolus des armées de l'Alliance. Un sentiment que les san'shyuums ne manquent pas d'utiliser à leur avantage.

Il existe plusieurs catégories de meutes en fonction de leur taille et que nous décrivons ci-dessous :

Les meutes mineures : constituant la base de leur civilisation, les simples meutes jiralhanaes rassemblent rarement plus de quelques milliers d'individus et ne règnent que sur un territoire très limité. Leur organisation est des plus simples avec un chef à leur tête pour décider de tous les aspects de la vie sociale, du moins tant qu'elles conservent leur liberté devant les meutes plus importantes. La majorité des meutes mineures existant sont de nature nomades et sont tolérées par les clans plus puissants en vertu de traditions ancestrales, mais il subsiste néanmoins quelques meutes mineures installées sur des territoires extrêmement difficiles à conquérir et qui les ont ainsi mis à l'abri des ambitions de leurs voisins.

Les meutes majeures : une meute est considérée comme majeure à partir du moment où elle rassemble au moins une centaine de milliers de jiralhanaes. Leur territoire est par conséquent beaucoup plus vaste et il leur arrive assez fréquemment de chercher à s'étendre au travers de guerres civiles avec leurs voisins. Il s'agit probablement des meutes qui sont le plus souvent en conflit car elles cherchent constamment à augmenter leur influence et leur force pour s'élever au rang des meutes maîtresses, certains chefs de meute majeure se donnant eux-mêmes le titre de seigneur de guerre par anticipation. Toutefois il arrive régulièrement qu'une meute maîtresse lance une attaque préventive contre une meute majeure en pleine expansion afin de la remettre à sa place et ainsi maintenir l'équilibre des forces sur Doisac.

Les meutes maîtresses : fortes de plusieurs millions d'individus, les meutes maîtresses sont les plus grandes structures sociales jiralhanaes existantes. Afin de maintenir le même système patriarcal que dans les autres clans, les meutes maîtresses sont dirigées par un unique chef nommé seigneur de guerre en raison de ses redoutables aptitudes martiales, toutefois celui-ci est assisté par un nombre varié de seigneurs de bataille qu'il nomme lui-même au début de son règne. Très souvent, les différents seigneurs de bataille d'une meute maîtresse sont tous des fils du seigneur de guerre, et si ce dernier vient à être vaincu par un membre d'une autre lignée, ils subissent systématiquement le même sort. Elles sont néanmoins très souvent le résultat de la réunion de plusieurs meutes majeures au travers de luttes internes ou de duels entre leurs différents chefs à une certaine époque de l'histoire jiralhanae, ce qui fait que leur population possède souvent des origines variées avec parfois même des coutumes différentes. Ce mélange peut rapidement provoquer de violentes luttes internes et il est déjà arrivé plusieurs fois par le passé qu'un chef de meute parvienne à unifier plusieurs clans pour ensuite voir sa société éclater quelques années plus tard et réduire tous ses efforts à néant. De ce fait, seuls les chefs de guerre les plus impitoyables peuvent garder le contrôle d'un aussi grand nombre d'individus.

Les exilés : en-dehors de cette société se trouvent les exilés, des individus qui se sont rendus coupables de trahison envers leur meute et qui ont échappé au châtement de leurs guerriers, la seule punition adaptée pour leurs crimes étant la mort. Ces individus vivent à l'écart de la société et sont plus proches des bêtes sauvages que n'importe quel autre jiralhanae, ce qui leur attire la haine mais aussi la crainte de leurs semblables, toutefois même s'il existe quelques rares cas de bandes d'exilés attaquant en groupe les territoires mal défendus, la plupart d'entre eux sont solitaires et peuvent alors facilement être mis en fuite ou tués.

Tant qu'ils restent sur Doisac, les exilés ne représentent qu'une menace limitée car le peuple jiralhanae est habitué à leur présence et organise des traques régulières pour les éliminer, toutefois il est arrivé qu'un ou plusieurs exilés parviennent à s'échapper de leur monde natal pour atteindre l'une des nombreuses colonies de l'Alliance. Ils y deviennent alors des prédateurs redoutables chassant la nuit, leurs proies habituelles étant des membres isolés des différentes races vassales covenantes. Ces meurtres passent généralement totalement inaperçus ou sont rapidement ignorés par les races dirigeantes qui ne souhaitent officiellement pas gaspiller leurs ressources pour traquer des dissidents jiralhanaes, aussi arrive-t-il souvent que des lignées de guerre utilisent leur temps disponible en permission pour traquer eux-mêmes un exilé et ainsi laver l'honneur de leur race.

Ce n'est que si un exilé vient à tuer un sangheili que les autorités de l'Alliance mettent en place les moyens d'éliminer cette menace, d'autant qu'une fois qu'un jiralhanae a goûté à la chaire d'un sangheili, il lui est extrêmement difficile d'apprécier toute autre viande. Beaucoup pensent que cela est dû simplement à la rivalité qu'il existe entre ces deux espèces, malgré tout il est important de noter que chez les exilés cela devient une véritable drogue qui les force à tuer beaucoup plus souvent et uniquement des sangheilis. Inutile de dire que lorsqu'un tel prédateur apparaît, tous les moyens sont bons pour le mettre hors d'état de nuire.

NOMS :

Chaque jiralhanae porte uniquement un nom personnel qui l'identifie au sein de la meute et dont il n'existe pas de modèle précis. Cela peut aller de Ritul à Maccabeus, de Strab à Gargatum, de Druss à Braktanus, mais il semblerait que les noms courts soient plutôt attribués aux individus de moindre force ou de moindre importance. Les jiralhanaes ne possèdent pas de noms de famille ou de lignée. Cela est dû au fait que le mariage n'existe pas dans cette société où chaque femelle de la meute est libre de choisir son partenaire du moment lorsqu'elle en sent le besoin. Il existe quelques cas particuliers de couples jiralhanaes qui se restent fidèles durant une période suffisamment longue pour permettre la reconnaissance de sa descendance par le père. Dans ces cas précis, l'enfant peut se désigner comme étant le fils d'un jiralhanae en particulier et citer le nom de son père pour s'identifier. Par exemple, nous pouvons citer Gornatus, fils de Daccateus.

II.9. L'ALLIANCE COVENANTE



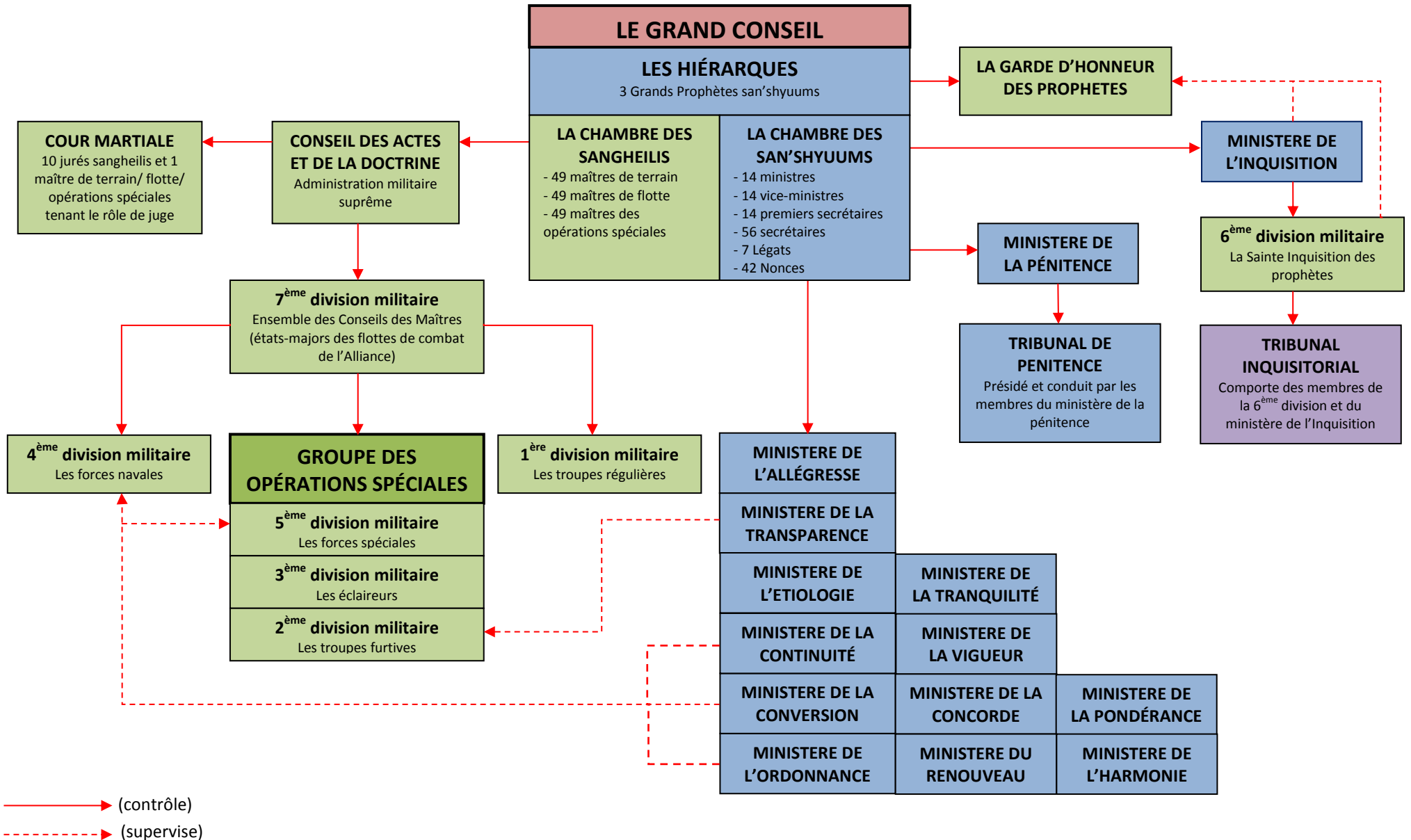
L'Alliance Covenante, aussi parfois nommée l'**Hégémonie** par ses plus hauts membres, est une organisation multiraciale regroupant aujourd'hui plus d'une demi-douzaine de races extraterrestres vivant dans cette région du Bras d'Orion de notre galaxie. Son fonctionnement est purement féodal avec une séparation des peuples qui en font partie en deux catégories principales : les **rac**es seigneuriales ou race dirigeantes, et les **rac**es vassales. Les races seigneuriales se résument aux deux races fondatrices de l'Alliance que sont les san'shyuums et les sangheilis présentés précédemment, les premiers détenant le pouvoir politique et religieux tandis que le pouvoir militaire est aux mains des seconds. Toutes les autres races, en raison du fait qu'elles ont été soumises par la force ou converties à la religion de l'Alliance après la fondation de cette dernière, sont considérées comme des races vassales, ce qui signifie qu'elles ne disposent d'aucun pouvoir de décision au sein de l'Hégémonie et qu'elles doivent se soumettre à chaque décision prise par les races seigneuriales.

Mais quelle que soit la manière dont un peuple covenant a rejoint l'Alliance, il doit se soumettre à la religion enseignée par les san'shyuums sous peine d'être considéré comme un **hérétique**, ce qui constitue un crime parmi les plus graves possibles. Le fléau de l'incroyance est la préoccupation principale des dirigeants san'shyuums, en dehors du fait de trouver les anneaux sacrés et d'accomplir le Grand Voyage. De ce fait, les peuples des différentes races covenantes sont constamment mis sous pression dès qu'il se présente le moindre doute sur leur fidélité religieuse, ce qui peut parfois amener à des affrontements musclés et à des punitions exemplaires ordonnées par la Sainte Inquisition des prophètes.

De plus, l'Alliance présente une faiblesse qui n'est pas des moindres au sujet de sa technologie. En effet, cela fait désormais trop longtemps que ses peuples sont devenus dépendants de la technologie forerunner qu'ils n'ont cessé de reproduire de manière assez imparfaite car ne comprenant jamais totalement leur fonctionnement intrinsèque. La plupart des objets qui sont conçus aujourd'hui par copie d'un artefact forerunner sont grandement inférieurs à leur modèle d'origine et présentent une efficacité au moins moitié moindre en raison de la disparition des scientifiques dans la société covenante au profit des religieux. Ce mode de progrès imitatif ainsi que l'immense superstition quant aux reliques forerunners les ont rendus totalement incapables de la moindre innovation technologique dans un domaine ou dans un autre, réglant donc leurs avancées technologique sur le rythme des découvertes de nouvelles reliques.

Malgré toutes ces difficultés, la cohabitation des différents peuples covenantes est assurée avant tout par un langage commun mis au point par les san'shyuums et les sangheilis dès les premiers jours de leur alliance : le **Diservos**. Tous les covenantes sont obligés d'apprendre ce dialecte afin de pouvoir communiquer entre eux et assurer une certaine compréhension entre les peuples. De plus, les différents systèmes économiques des civilisations covenantes ont disparu pour faire place à une monnaie unique, l'**anneau**, qui est représenté par de petites pièces trouées portant différents marquages pour en indiquer la valeur. Cela crée une interdépendance financière vitale pour la plupart des peuples covenantes et encourage les échanges commerciaux entre eux, ce qui entretient les relations et maintient en quelque sorte l'équilibre social de l'Alliance.

II.9.1. Organisation générale



II.3.2. L'organisation politique de l'Alliance

LE GRAND CONSEIL

Le Grand Conseil fut créé lorsque san'shyuums et sangheilis rédigerent le traité de l'Union pour mettre fin à la guerre qui les opposait et par extension au premier âge du Conflit. Il constitue l'organe dirigeant de l'Alliance et se compose de **conseillers** sangheilis ainsi que de **prophètes** san'shyuums (sous-entendu « prophètes mineurs » par opposition aux grands prophètes), l'ensemble étant dirigée par trois **Grands Prophètes** san'shyuums, aussi appelés les **Hiérarques**. Le Grand Conseil se réunit de manière hebdomadaire même si des réunions exceptionnelles peuvent être convoquées par les Hiérarques. C'est dans ce cadre que l'on constate la différence entre le **Conseil Supérieur** et le **Conseil Restreint**. Le premier est constitué de 147 anciens officiers sangheilis qui ont renoncés à l'usage des armes au profit de la politique – bien que chez ce peuple guerrier, la différence reste minime – et de 147 Prophètes mineurs ayant des rangs plus ou moins hauts au sein des différents ministères de l'Alliance. Le Conseil Restreint, lui, est composé d'uniquement quarante sangheilis et de quarante san'shyuums siégeant au Conseil Supérieur et personnellement choisis par les Hiérarques. Ce dernier n'est toutefois convoqué que pour discuter des affaires jugées comme étant les plus délicates par les Grands Prophètes.

Rejoindre le Grand Conseil :

Les conseillers sangheilis sont choisis par le Conseil des Actes et de la Doctrine pour représenter l'appareil militaire de l'Alliance et le peuple sangheili au sein du Grand Conseil. Ces conseillers étaient auparavant de grands officiers appartenant à la 7^{ème} division, des maîtres siégeant au conseil éponyme. Ainsi les différents groupes de l'armée de l'Alliance sont représentés à équité avec quarante-neuf représentants de la 1^{ère} division, quarante-neuf autres de la 4^{ème} division et encore quarante-neuf pour représenter le Opérations Spéciales (majoritairement des membres de la 5^{ème} division, mais également quelques officiers des 2^{ème} et 3^{ème} divisions pour apporter leur expertise).

Les Prophètes mineurs san'shyuums ne sont pas désignés par quelques personnes que ce soit mais viennent à siéger au Grand Conseil lorsqu'ils atteignent un certain rang au sein de leur ministère. Ainsi chaque ministère est représenté au sein du Grand Conseil de façon plus ou moins forte en fonction de son importance.

Enfin, bien que les trois premiers Grands Prophètes aient été démocratiquement élus par le peuple san'shyuum, ils sont désormais systématiquement nommés par leurs prédécesseurs.

Rôle :

Le Grand Conseil est l'organe politique et décisionnel ultime de l'Hégémonie Covenant. C'est donc ce dernier qui prend l'essentiel des décisions influant sur l'ensemble des niveaux hiérarchiques de l'Hégémonie mais aussi des peuples covenants qui forment l'Alliance. Le Grand Conseil est aussi le seul à pouvoir choisir et introniser les commandeurs suprêmes des différentes flottes de combat de l'Alliance sur la recommandation du dirigeant du Conseil des Actes et de la Doctrine, l'Amiral Impérial. Ces commandeurs sont alors responsables de leurs actes uniquement devant ce Grand Conseil. Ce dernier dispose aussi d'une ribambelle d'autres pouvoirs qu'il serait sûrement trop long d'énumérer.

La chambre des Sangheilis : comme dit précédemment, les conseillers sangheilis formant cette chambre sont d'anciens officiers de la 7^{ème} division nommés par le Conseil des Actes et de la Doctrine. Afin de les distinguer de leurs semblables, chaque conseiller portent une armure honorifique dont les ornements permettent à quiconque de les reconnaître. Les sangheilis gérant la machine de guerre de l'Alliance, c'est cette partie militariste de l'Hégémonie qu'ils représentent au sein du Grand Conseil. Ils présentent donc la plupart du temps les demandes de l'appareil militaire, le statut des pertes et par extension le taux de guerriers dont ils ont besoin pour reformer telle ou telle formation ainsi que les rapports d'opérations. C'est aussi eux qui informent le Grand Conseil de la nécessité de créer une nouvelle flotte de combat et donc de nommer un commandeur suprême, ils présentent donc le nom du candidat recommandé par l'Amiral Impérial, laissant ensuite le Conseil décider.

En tant que représentants du peuple sangheili au sein du Conseil, ils peuvent aussi donner leur avis sur les propositions de la chambre des san'shyuums concernant les affaires politiques et/ou religieuses même si la décision finale appartient toujours aux Hiérarques.

La chambre des San'Shyuums : La chambre des san'shyuums se compose, comme dit précédemment, des ministres de l'Alliance ainsi que des individus ayant atteint un rang qui, au sein de leur ministère, leur permet de siéger au sein du Grand Conseil. Ce rang est variable en fonction de l'importance dudit Ministère afin que la voix des plus importants d'entre eux puisse se faire mieux entendre. Les Prophètes mineurs san'shyuums composant cette chambre présentent les affaires relatives à leurs ministères, les demandes de budget ainsi que les différentes affaires religieuses et politiques les occupant.

En tant que représentants du peuple san'shyuum au sein du Conseil, ils peuvent aussi donner leur avis sur les propositions militaires de la chambre des sangheilis même si la décision appartient toujours aux Hiérarques.



Les Grands Prophètes : Plus couramment appelés Hiérarques, les trois Grands Prophètes sont les san'shyuums considérés comme étant les plus sages et les plus clairvoyants parmi les individus de leur race. Officiellement, ce sont ces raisons qui poussent les précédents Hiérarques à leur céder leurs places, cependant il existe plusieurs cas (secrets) dans l'histoire de l'Alliance où un hiérarque a été forcé de céder sa place à un autre san'shyuum ayant découvert des informations compromettantes à son sujet (comme par exemple un rapport de natalité falsifié pour dissimuler une infertilité du hiérarque). C'est donc à eux qu'incombe le rôle de guider l'Alliance vers le Grand Voyage et c'est pourquoi la décision finale lors des débats du Grand Conseil revient toujours à eux, cependant ils écoutent toujours les débats entre les deux chambres ainsi que les conseils qu'elles leur donne afin de s'assurer de connaître les répercussions de leurs décisions ainsi que les tenants et aboutissants du problème qui leur est présenté. La décision du triumvirat doit toujours se faire à l'unanimité, c'est à dire que les trois Hiérarques doivent tomber d'accord sur leur décision. Cette nécessité fait que, lors des débats des deux chambres, les trois Hiérarques discutent souvent entre eux afin de tomber d'accord sur ladite décision. Cependant, au cours des différents règnes, il n'est pas rare que l'un des Hiérarques prenne l'ascendant sur les deux autres et dispose alors d'une autorité lui permettant de rendre quasi insignifiant l'avis de ses pairs.

Actuellement les trois Grands Prophètes sont **Vérité**, **Pitié** et **Regret**.

LES MINISTERES :

Les ministères de l'Alliance représentent les plus hautes autorités politiques après celle des grands prophètes eux-mêmes. Couvrant la quasi-totalité des domaines de la vie civile covenant, ils peuvent imposer leurs décisions aux autres races de l'Alliance sans avoir à leur demander leur avis, à la seule exception du peuple sangheili bien entendu. Il existe en tout quatorze ministères que nous vous décrivons brièvement ci-dessous :

- **Le ministère de la Tranquillité :** Il s'occupe d'archiver une vaste bibliothèque de glyphes forerunners, avec l'aide de nombreux ingénieurs. Sa principale fonction est l'acquisition et le déchiffrement de glyphes forerunners. Ce ministère possède une flotte de vaisseaux assez importante lui permettant d'aller recueillir les reliques forerunners.

- **Le ministère de la Concorde :** Ce ministère est chargé des relations avec les races inférieures, notamment unggoy, kig-yars, keg-yarns et yanme'es. Créé après la révolte des grognards, il sert surtout à donner l'illusion aux races subalternes qu'elles ont un certain pouvoir politique, mais sert aussi en sous-main à s'assurer de mater les débuts de contestation au plus vite.

- **Le ministère de la Conversion :** Ce ministère est chargé de l'exploration en dehors de l'espace de l'Alliance. Il a donc interdit toute exploration de territoire vierge en dehors de ses propres membres, et est donc chargé des premières relations avec les nouvelles espèces découvertes, qu'elles soient diplomatiques ou plus agressives.

- **Le ministère de la Vigueur :** Ce ministère décide de la répartition des différentes reliques récoltées par le Covenant. Il s'agit d'un sujet délicat, et les san'shyuum le savent, ce ministère est réputé pour ses pots-de-vin de la part des pirates kig-yars, ainsi que pour l'ascension rapide de ses ministres.

- **Le ministère de l'Étiologie :** Ce ministère est le ministère le plus philosophique de l'Alliance. Il cherche à comprendre les causes des origines, étudie le sens de l'univers et approfondit la foi des forerunners. Ainsi on y retrouve les plus érudits des san'shyuums, mais qui n'hésitent pas à parfois prendre part à accompagner les troupes pour expliquer le sens de l'univers aux impies.

- **Le ministère de la Pénitence :** Il s'occupe principalement des affaires judiciaires qui ne nécessitent pas un examen direct par le Grand Conseil, que ce soit de menus différents raciaux, ou des rapines par des pirates. Il se charge également des affaires plus graves concernant les races inférieures, comme des meurtres, même si ce ministère est incompetent devant l'hérésie. Seules les affaires les plus graves impliquant des sangheilis ou des san'shyuums (bien que ce dernier cas ne se soit jamais présenté, ceux-ci préférant démissionner pour étouffer l'affaire) entraînent un passage devant le Conseil. Aucun jiralhanae n'a encore été jugé devant cette juridiction suprême, bien que ça soit sans doute amené à évoluer.

- **Le ministère de l'Inquisition :** Comme son nom l'indique, ce ministère est chargé de poursuivre et de condamner les hérétiques. C'est donc un des ministères les plus influents et important pour l'Alliance. Il participe grandement à la stratégie militaire de l'Alliance, notamment en ce qui concerne les humains. De plus, ce ministère coordonne toutes les missions de la sixième division, jusqu'aux missions les plus confidentielles.

- **Le ministère de la Pondération :** Ce ministère est chargé de la distribution des ressources dans l'espace contrôlé par l'Alliance. Il gère la vie économique de l'Alliance covenant, surtout vis à vis des planètes mères restées autonomes, et s'assure de la répartition équitable des biens là où ils sont nécessaires. Il gère par extension l'approvisionnement en nourriture et autres denrées essentielles.

- **Le ministère de l'Ordonnance :** Il est chargé du bon fonctionnement des technologies de l'Alliance et par extension de la santé. C'est donc le ministère qui comprend sous ses ordres la majeure partie des huragoks, qui assurent l'entretien des appareils covenants.

- **Le ministère de la Continuité :** Ce ministère est sensé s'occuper de la défense de l'empire covenant. Cependant, au final il a un pouvoir extrêmement restreint, puisque ce sont les sangheilis qui ont le monopole de l'appareil militaire de l'Alliance. Son rôle principal et quasi unique est de s'assurer de la bonne défense de Grande Bonté, en mettant en place des roulements, car les capitaines sangheilis n'apprécient pas toujours d'être cantonnés au rôle de protecteur immobile. Il s'assure aussi en collaboration avec le conseil de guerre sangheili du recrutement de nouveaux soldats dans l'armée de l'Alliance.

- **Le ministère du Renouveau :** Il s'assure du contrôle strict de la politique de natalité chez les san'shyuums et est incontestable, même si un scandale venait à éclabousser un hiérarque en personne. Il gère aussi de manière plus diffuse la vie générale des san'shyuums, notamment au niveau administratif et promotions.

- **Le ministère de l'Allégresse :** Il est chargé d'entretenir le moral des créatures de l'Alliance, et organise donc des événements festifs périodiquement. Il s'assure de plus du contrôle des substances alcoolisées, ou plus douteuses, ainsi que des jeux d'argent et autres activités récréatives plus ou moins tolérées.

- **Le ministère de la Transparence** : Ce ministère contrôle les moyens de communication de l'Alliance, le plus souvent pour s'assurer de sa bonne marche, lors de la retransmission du sermon d'un hiérarque ou pour les communications de la flotte par exemple. En collaboration avec le ministère de l'Inquisition, il s'assure aussi plus discrètement de la surveillance des conversations jugées suspectes.

- **Le ministère de l'Harmonie** : Il s'agit de l'administration générale de l'Alliance, qui a le droit d'habiter dans la ville haute de Grande Bonté, quelles sont les relations avec les colonies, quel bar a le droit d'ouvrir, bref tous les détails qui huilent les rouages de l'Hégémonie.

LE CONSEIL DES ACTES ET DE LA DOCTRINE :

Le conseil des actes et de la doctrine représente l'état-major des armées de l'Alliance, il est donc composé uniquement d'officiers sangheilis. Ce conseil est présidé par l'Amiral Impérial qui commande l'immense flotte de l'Alliance, et qui est conseillé par tous les commandeurs suprêmes actuellement en fonction. De par la nature de leur tâche, ces commandeurs ne peuvent que rarement être présents en personne au sein du conseil, s'appuyant alors sur des liaisons holographiques plus ou moins efficaces ou par le biais de représentants qu'ils auront préalablement nommés de manière officielle. Le conseil est également responsable de la nomination des juges au sein de la cours martiale de l'Alliance et du choix des officiers sangheilis représentant leur peuple au sein du Grand Conseil. Lorsque l'Amiral Impérial vient à mourir de quelques façons que ce soit, son successeur est nommé par le conseil, ce qui permet aux sangheilis de garder une certaine autonomie par rapport au Grand Conseil dans la gestion des affaires strictement militaires. L'Amiral Impérial actuellement en fonction est Xytan Jar 'Wattinree.

II.9.3. La 1^{ère} division : les troupes régulières

La première division de l'Alliance est la plus grande force militaire du Covenant et même de cette partie de la galaxie. Elle dispose en effet de nombreux véhicules d'appui et de plusieurs légions complètes de guerriers prêts au combat. La plupart des jeunes recrues s'engageant dans la Sainte Armée de l'Alliance rejoignent cette division. Par conséquent cette dernière est souvent raillée par les autres divisions pour son efficacité inférieure, une chose que ses vétérans et officiers n'apprécient guère. Toutefois la première division compense aisément ce petit handicap par le nombre écrasant de guerriers qu'elle peut mobiliser, bien que pour cela, elle est extrêmement dépendante de la quatrième division, celle contrôlant la flotte de l'Alliance et qui s'occupe donc de gérer son soutien logistique et de fournir un appui aérien. Ainsi cette division lance vagues après vagues de guerriers sur les défenses ennemies afin d'arriver à les percer, une tactique qui a beau être jugée primitive mais qui fonctionne presque à chaque fois. Ainsi la vie d'un guerrier de la première division est généralement plutôt courte, surtout chez les races vassales de l'Alliance. Cependant, leur courage n'en est que plus grand et les meilleurs d'entre eux peuvent espérer s'illustrer par des faits d'armes exceptionnels faisant la gloire de l'Alliance et de leur race.



Rejoindre la 1^{ère} Division : La plupart des membres de la première division ont subi l'entraînement standard des troupes de l'Alliance qui est d'ailleurs souvent bien dérisoire pour les races subalternes du Covenant. Cet entraînement se limite la plupart du temps au maniement des différentes armes en dotation dans l'Alliance et quelques tactiques d'escouades afin que les guerriers ne soient pas totalement désemparés lorsqu'on leur donne des ordres. Toutefois la plupart des Sangheilis et des Jiralhanaes suivent un entraînement un peu plus poussé au combat et en stratégie car ces derniers se retrouveront bien souvent à mener des groupes des races subalternes au combat. Les futurs officiers reçoivent une formation bien plus poussée, bien souvent à l'académie militaire de Grande Bonté, avant de rejoindre la première division avec le grade de Major Domo.

Rôle : La première division est mobilisée sur une grande partie des théâtres d'opération de l'Alliance. En effet, elle occupe un rôle prépondérant dans toute opération militaire, celui de force de frappe principale. C'est pourquoi, la première division est la seule posséder des véhicules terrestres, afin d'appuyer ses forces dans leur mission principale : enfoncer les défenses ennemies, les noyer sous les corps et le plasma. La première division compte aussi sur ses larges effectifs de combattants Yanme'es qui permettent de prendre les ennemis par surprises grâce à leurs capacités unique de servir d'infanterie aérienne.

Relations avec les autres divisions : La première division est souvent dévalorisée par les autres divisions de l'Alliance, cela est surtout dû à la faiblesse intrinsèque de ses troupes. Toutefois une fois rassemblées en grand nombre, elles sont d'une puissance quasiment inégalable. C'est pourquoi cette division entretient tout de même de bonnes relations avec la quatrième, qui se charge du transport et de l'approvisionnement de ses troupes. Ainsi, les officiers de la première n'hésitent pas à donner le commandement de leurs troupes à des officiers de la flotte dès que ceux-ci en font la demande.

Stratégies courantes :

La première division suit une stratégie très simple : avancer à tout prix, l'ennemi finira bien par tomber à court de munitions de toute façon et si ce n'est pas le cas, la puissance de feu fera la différence. C'est pourquoi la première division se base essentiellement sur le nombre de ses guerriers et sur la puissance de feu de ses véhicules terrestres. Cependant, il existe plusieurs variante de cette stratégie, généralement chaque officier Sangheili à la sienne mais voici les plus courantes.

- **Jusqu'à la dernière cartouche :** forcer les combattants ennemis à vider toutes leurs munitions sur des hordes d'Unggoys est la stratégie la plus employée par l'Alliance. Il arrive même que ces effectifs soient grossis avec d'autres membres de races subalternes ou même par des Sangheilis avides d'épreuve. Généralement ces hordes sont couvertes par des tourelles à plasma ou des tireurs Kig-Yar. Cependant, dans ces cas là, il n'est pas rare que des tirs plus ou moins accidentels surviennent. La plupart du temps, ces forces finissent par submerger les positions ennemies mais il peut arriver qu'après de nombreuses vagues, les installations ennemies soient toujours en place auquel cas, les officiers Sangheilis changent généralement de stratégies ou demande l'appui de la quatrième division.

- **Écraser toute résistance :** les officiers de la première division adoptent cette stratégie pour détruire une position lourdement défendue. Ils la bombardent de plasma avec leur artillerie et parfois avec un soutien orbital ou des chasseurs. Ce pilonnage peut durer plusieurs heures voire même plusieurs jours avant qu'une offensive ne soit lancée. Des Unggoys sont alors envoyés pour établir des positions avec des tourelles à plasma qui serviront à couvrir les prochaines vagues. Des Kig-Yars sont ensuite déployés en première ligne juste devant des blindés et autres véhicules plus ou moins légers (si disponibles), eux-mêmes suivis par des guerriers Sangheilis, Jiralhanaes, bref des guerriers spécialistes du corps à corps. Le temps que les survivants s'organisent, la dernière ligne a déjà pénétré leur bastion sous les tirs de couverture des autres vagues.

- **Enfoncer les défenses :** les officiers les plus offensifs ou ayant épuisé leurs hordes d'Unggoys optent souvent pour cette stratégie. Elle consiste à placer ses forces en divers groupes d'assaut adoptant une formation en V. Des Kig-Yar voire des Sangheilils équipés d'un pavot énergétique couvrent les flancs permettant aux forces qu'elles contiennent de progresser relativement à l'abri des tirs ennemis sans pour autant empêcher les guerriers de pouvoir riposter. D'autres forces embarquent aussi sur des véhicules de transports qui filent à toute allure pour établir des positions avancées qui faciliteront l'avancée des forces d'infanterie ou qui réagiront rapidement pour couvrir les flancs de l'avancée. Lors des assauts les plus massifs, les officiers chanceux peuvent même compter sur l'appui d'un ou plusieurs Scarab ce qui permet de drastiquement réduire les pertes alliées et de considérablement augmenter celles infligées à l'ennemi. Les principales forces d'assaut sont généralement concentrées sur les flancs ce qui permet ensuite de prendre en tenaille les derniers défenseurs centraux.

- **Stratégie défensive :** si la première division dispose de nombre de stratégies offensives, ce n'est pas vraiment le cas au niveau de ses stratégies de défense. Lorsque l'Alliance tient à contrôler un endroit stratégique ou à établir une position défensive, elle y installe un campement. Le campement est toujours établi de la même façon : quatre points d'accès au niveau des points cardinaux, un nombre de tours défensives variant en fonction de la taille du camp et une base ou un ascenseur gravitationnel la reliant à un vaisseau en son centre. Les Sangheilils logent généralement à la périphérie du camp afin de pouvoir rapidement combattre en cas d'agression et les Kig-Yar et les Unggoys se chargent de la surveillance et des patrouilles. Lors de la prise d'une position, les Covenants utilisent plutôt rarement les installations défensives ennemies et préfèrent utiliser leur propre matériel, bien souvent car il ne reste plus rien.

Organisation de la 1^{ère} division :

La première division de l'Alliance s'articule autour d'énormes formations appelées Légions, Crèches de Guerre ou Meutes en fonction des guerriers qu'elle contient. Ces formations rassemblent au maximum 2100 guerriers de la plupart des races qui composent l'Alliance, même si sangheilils et jiralhanaes sont systématiquement séparés pour éviter d'inutiles rixes internes.

Les **Légions** rassemblent des guerriers sangheilils expérimentés et d'autres races subalternes ayant passées l'épreuve du feu. Les 2100 guerriers composant une Légion sont ainsi placés sous la responsabilité d'un Commandant de la 1ère Division et il n'est pas rare que des effectifs supplémentaires des 2^{ème} et 3^{ème} divisions viennent se greffer à cette formation.

Les **Crèches de Guerre** adoptent essentiellement la même organisation mais sont composées uniquement de recrues et sont donc utilisées pour les assauts impliquant les pertes les plus importantes ou ceux de moindre envergure.

Enfin les **Meutes** se composent de la même façon que les Légions mais les guerriers de Sangheilils sont remplacés par des jiralhanaes de Doisac et sont alors commandées par un chef de meute. Ces formations sont généralement utilisées au cœur des opérations de grande ampleur ou lors des assauts des cités humaines, les jiralhanaes ne se préoccupant pas de savoir si leur cible est armée ou non avant de la massacrer.

Ces différentes formations sont ensuite divisées en **Cohortes** composés au maximum de 700 guerriers et commandées par un Zélate Domo. Elles rassemblent plusieurs **Colonnes** de 50 guerriers commandées par un Ultra Domo ainsi qu'une moyenne de trois **Turmes** de 30 véhicules qui rassemblent les véhicules attribués à ladite Colonne. Les véhicules présents dans ces Turmes variant en fonction de la mission à accomplir. Les Colonnes sont ensuite divisées en un nombre variable d'**Escouades** commandées par un Major Domo Sangheilil ou Jiralhanae, lui-même secondé de deux Minor Domo de la même race. Ces escouades sont aussi nombreuses que variées, ce qui permet à cette division de répondre à nombre de situations différentes en un cours laps de temps. Les escouades se composent toujours d'une base composée d'un Major Domo Sangheilil ou Jiralhanae et de deux Minor Domo de la même race. Ensuite viennent s'ajouter les effectifs suivants :

- **Escouade de combat standard :** 3 Kig-yars avec gantelet énergétique ou Keg-Yarns et 5 à 7 Unggoys
- **Escouade de combat lourde :** 2 Sangheilils ou Jiralhanaes supplémentaires
- **Escouade d'arme lourde :** 3 Kig-yars avec gantelet énergétique, 4 Unggoys avec armes lourdes et éventuellement 2 Mgalekgolos
- **Escouade d'appui :** 5 Kig-yars avec fusils de précision divers
- **Escouade d'assaut :** 7 Keg-yarns et éventuellement 10 à 15 yanme'es
- **Escouade d'assaut lourde :** 2 Sangheilils ou Jiralhanaes supplémentaires et 2 Mgalekgolos
- **Escouade d'appui feu :** 2 à 4 Unggoys avec tourelles de soutien énergétiques
- **Escouade d'attaque :** 6 Kig-yars avec gantelet énergétique ou Keg-Yarns et éventuellement 2 Mgalekgolos

Toutefois, certaines situations spécifiques nécessitent l'emploi de formations plus spécialisées qui remplacent alors la structure standard en escouade.

Meute de combat : il arrive que les Jiralhanaes soient rassemblés ensemble sans l'appui d'autres races Covenantes dans ce qui sont appelées des meutes de combat. Ces meutes peuvent être de tailles variables allant de six combattants à une trentaine, mais sont toutes dirigées par un Ultra Domo jiralhanae qui porte aussi le titre de chef de meute. Le plus souvent, elles sont employées pour des assauts contre des centres de population humains, les Jiralhanaes ayant nettement moins de problème pour massacrer des ennemis désarmés et inoffensifs.

Horde : il est de notoriété publique que les Unggoys sont considérés comme de la chair à canon par les autres races de l'Alliance, que ce soit les Sangheilils, les Jiralhanaes ou les Kig-yars. Cela est encore plus visible par l'emploi des hordes, qui sont d'immenses rassemblements de soldats Unggoys comptant une à plusieurs centaines de ces grognards. Les membres d'une horde voient rarement la fin d'une guerre, car ils sont généralement envoyés comme première vague contre les fortifications ennemies afin d'épuiser leurs stocks de munitions ou pour attirer leur attention pendant que les troupes furtives ou les forces spéciales attaquent depuis une autre position. Les hordes sont aussi parfois utilisées pour protéger une zone précise grâce à leurs effectifs impressionnants et le soutien de plusieurs tourelles mitrailleuses Shade, ce qui dissuade la plupart des ennemis ou permet au moins de le retenir suffisamment longtemps pour que d'autres forces de la 1ère division viennent en renfort.

II.9.4. La 2^{ème} division : les troupes furtives

La force et le nombre permettent, certes, de gagner des batailles mais pas une guerre. Ainsi le groupe des Opérations Spéciales de l'Alliance s'est doté d'une force de combat furtive appelée la seconde division, cette force agissant la plupart du temps en sabotant les installations défensives ennemies ou en assassinant leurs leaders afin de faciliter le travail des autres divisions. C'est pourquoi beaucoup considèrent les membres de cette division comme des lâches qui combattent en traîtres à l'aide de leurs dispositifs de camouflage. Il n'en est rien, la plupart des membres de cette division sont de très bon tireurs ou combattants au corps à corps et doivent, à cause de leur dispositif d'occultation, combattre sans aucun bouclier corporel. Leur camouflage est donc leur unique défense face à l'ennemi ce qui peut se révéler être un terrible désavantage quand l'on sait que ces guerriers se retrouvent souvent isolés derrière les lignes ennemies. A chaque fois qu'un membre de la seconde division combat, il fait donc preuve d'un immense courage et malgré leur réputation très peu de ces guerriers frappent leur cible dans le dos, même s'il est rare que cette dernière soit consciente de la menace qui pèse sur elle avant que le premier coup ne soit porté.



Rejoindre la 2^{ème} Division : La seconde division de l'Alliance fait partie du groupe des Opérations Spéciales de l'Alliance et le recrutement est donc relativement strict. Toutefois, étant donné sa réputation, les candidats ne sont pas légion. Ces derniers viennent souvent d'une académie prestigieuse où ils n'ont excellé que dans un unique domaine de combat, le tir ou le corps à corps. C'est du moins le cas pour les races supérieures. Pour les autres, ce n'est pas comme si elles avaient réellement le choix de leur affectation, particulièrement les unggoy. La plupart des guerriers rejoignant la seconde division prennent donc cela pour une punition. Cependant, la plupart se rendent compte qu'il n'en est rien et deviennent fiers de leur affectation s'ils reviennent vivants de leur première mission. Il va sans dire que, généralement, les pertes sont élevées car le moindre accrochage est mortel pour ces guerriers et que seuls les meilleurs d'entre eux survivent assez longtemps pour quitter cette division en rejoignant un corps d'armée plus prestigieux, généralement la 5^{ème} division. Cette force de l'Alliance est donc constamment à la recherche de nouvelles recrues et ses effectifs sont rarement au complet, ce qui ne facilite pas sa tâche.

Rôle : La seconde division joue essentiellement un rôle de soutien pour les forces régulières afin de faciliter leur progression. Elle sabote les défenses ennemies, exécute les officiers adversaires, tout cela dans le but de déstabiliser une ligne de défense ou de couper net une offensive. Il est donc rare que cette division se déploie massivement lors d'une opération, ses effectifs ne le lui permettent tout simplement pas.

Relations avec les autres divisions : Les membres de la seconde division sont la plupart du temps vus comme des lâches et il faut dire que leur comportement n'aide personne à véritablement les apprécier. En effet, ses membres sont taciturnes et froids, cela est sûrement dû à toutes les morts qu'ils ont endurées pour assister d'autres divisions qui ne leur montrent aucun respect. Ces guerriers doivent d'ailleurs être les seuls de l'Alliance à ne pas admirer ceux de la cinquième. En effet, leurs rôles ont beaucoup de similitudes et la concurrence est par conséquent souvent de mise sauf que les tâches importantes sont réservées à la cinquième tandis que la seconde division ne s'occupe que du soutien et des tâches subsidiaires. Cependant, ils savent tous que si ils survivent, ils finiront dans cette fameuse division des forces spéciales, personne d'autre ne souhaite réellement recruter des anciens de la seconde et la seule autre alternative est la mort au champ d'honneur, une réalité qui ne déplaît pas forcément à tous les guerriers de la seconde.

Stratégies courantes :

- **Embuscade :** grâce à leurs systèmes de camouflage, les guerriers de la seconde sont spécialisés dans les techniques d'embuscades. Généralement, ils optent pour des positions leur permettant de prendre leur cible dans des tirs croisés qui sont la plupart du temps mortels pour les ennemis de l'Alliance. Cependant il peut arriver que cela ne soit pas le cas, les spécialistes du combat rapproché s'avancent alors vers les positions ennemies tandis que ces derniers sont occupés à se défendre face aux tireurs de la seconde. Cette stratégie de la proie et du chasseur est très courante et connaît plein de déclinaisons au sein de la seconde division, souvent unique à chaque opération.
- **Sabotage :** lorsque leur mission consiste à saboter des installations, les guerriers de la seconde optent pour des techniques d'infiltration et/ou de diversion. Cette dernière est bien plus utilisée, l'instinct combatif des Jiralhanaes et des Sangheilis dirigeant les groupes de combat étant bien trop fort pour seulement se faufiler en traîtres. Toutefois, l'infiltration peut parfois être absolument nécessaire, les guerriers Sangheilis affectés à de telles missions ont alors tendance à se lancer dans des assauts suicidaires, une fois la cible détruite, et ceci afin de laver leur honneur. La diversion consiste à placer différents groupes de tireurs qui ne cesseront de harceler les défenses ennemies, en changeant constamment de position pendant que les guerriers spécialistes du corps à corps s'infiltreront en taillant en pièce tout combattant ennemi qui se mettrait en travers de leur route.

- **La proie et le chasseur :** cette stratégie est utilisée lorsque les guerriers de la seconde division doivent mener un combat plus, traditionnel, sans une véritable cible. Plusieurs groupes attaquent les ennemis en de nombreux points différents, à des intervalles différents et irréguliers. Ils visent principalement les officiers et autres sous-officiers afin de paralyser au maximum leur capacité de réaction. Lorsque tout se passe bien, les tirs et la défense ennemie se fait rapidement erratique et généralement la première division intervient pour finir le travail. Cependant lorsque certains groupes se font prendre en chasse par des unités ennemies, ils n'hésitent pas à les attirer dans une embuscade convenue avec les autres groupes et le travail d'élimination méthodique reprend ensuite son cours. Il arrive même que la seconde anéantisse ainsi tout un groupe ennemi sans même avoir besoin de renfort.

Organisation de la 2^{ème} division :

La seconde division de l'Alliance suit quasiment le même schéma d'organisation que la première division, à ceci près qu'elle ne dispose d'aucun légion, crèche de guerre ou même de meute, car elle présente des effectifs bien moins importants. Ainsi la plus grande formation dans la seconde division est la Cohorte qui, comme dans la 1^{ère} division, se compose de 700 guerriers de toutes les races à ceci près qu'elle est cette fois commandé par un commandant. Généralement chaque flotte dispose de sa propre cohorte de la seconde division qui est rattachée aux Opérations Spéciales.

Ensuite, la cohorte est divisée en 14 Colonnes commandées par des Ultra Domo, elles-mêmes divisées en un nombre variables d'Escouades commandées par des Major Domo Sangheilis ou Jiralhanaes assistés de deux Minor Domo de la même race. Les troupes furtives ne comptent aucun Zélote en leurs rangs car privilège au sein des Opérations Spéciales est réservé à la 5^{ème} division qui dispose de bien plus d'officiers expérimentés pour coordonner les actions de la 2^{ème} et de la 3^{ème} division. Une réalité qui ne plaît pas aux guerriers les plus fidèles à la 2^{ème} division.

Tout comme les troupes régulières, les effectifs des troupes furtives sont organisées en différents types d'escouades en fonction du rôle qu'ils doivent jouer sur le terrain :

- **Escouade furtive standard :** deux guerriers Kig-Yar ou Keg-Yarn et quatre combattants Unggoys.
- **Escouade furtive Sangheili :** deux Minor Domo Sangheilis.
- **Escouade furtive Jiralhanae :** deux Minors Domos jiralhanaes
- **Escouade furtive de harcèlement :** sept guerriers Keg-Yarns
- **Escouade furtive de soutien :** trois tireurs Kig-Yars équipés pour le tir à moyenne ou longue distance.
- **Escouade furtive d'infiltration :** quatre guerriers Kig-Yar ou Keg-Yarn.

Contrairement à la première division, la seconde ne compte pas réellement de groupement spéciaux pour certaines races, généralement car elle ne possède pas les effectifs nécessaires.

II.9.5. La 3^{ème} division : les éclaireurs

La troisième division de l'Alliance est surtout connue pour son emploi massif des jet-packs qui lui permettent d'effectuer les attaques éclairs qui ont fait sa réputation. Ainsi ces guerriers se basent essentiellement sur la rapidité de leur action et leur puissance offensive. La troisième division étant surtout une force d'intervention rapide, elle ne dispose d'aucun combattant Lekgolos et de très peu d'Unggoys qui, eux, portent les rares armes lourdes de la division pour couvrir les guerriers plus rapide. Elle dispose en revanche d'importants effectifs de Kig-Yar et de Keg-Yarn dont l'agilité naturelle leur permet de suivre aisément les Sangheilis et Jiralhanaes équipés de jet-pack. A l'instar de la première division, la troisième dispose elle aussi de combattants Yanme'es dont la capacité de vol complète à merveille les capacités des guerriers précédemment cités. Toutefois cette division reste relativement mineure car appartenant aux Opérations Spéciales dirigée par la 5^{ème} division. C'est pourquoi, elle se cantonne bien souvent à un rôle de soutien pour les autres forces, principalement la première division qui peut alors lui passer le commandement de ses larges effectifs de Yanme'es.

Rejoindre la 3^{ème} Division : A l'instar de toutes les divisions formant les Opérations Spéciales, la troisième division est plutôt stricte au niveau du recrutement. Ainsi toutes les recrues doivent posséder un certain talent pour le tir et un instinct tactique relativement poussé. En effet, contrairement à la première division, la troisième se base essentiellement sur des tactiques d'encercllements et misant sur la rapidité plutôt que sur la force brute, ce qui demande à ses guerriers un minimum de bon sens tactique. Toutefois le critère le plus important est plus mental, le commandement essayant essentiellement de lui affecter les guerriers les plus "têtes brûlées", ceux qui sont les plus retissant à se plier à la discipline. Ce comportement plutôt paradoxal pour une organisation militaire commandée par une race aussi dirigiste que les Sangheili est presque absolument nécessaire pour un guerrier souhaitant rejoindre cette division. En effet, ces guerriers doivent parfois savoir se détourner des ordres pour mieux accomplir leur objectifs, c'est pourquoi le commandement se révèle relativement laxiste concernant les guerriers de cette division.

Rôle : La troisième division de l'Alliance occupe essentiellement le rôle d'éclaireur pour les divisions les plus importantes, comme la première. Toutefois, ce n'est pas son seul rôle. En effet, elle joue aussi les forces d'intervention rapides, en harcelant les flancs des formations ennemies ainsi que ses convois de ravitaillement. Bien souvent, les guerriers de la troisième sont envoyés sans d'autres ordres que de gêner le plus possible l'ennemi, ce qui oblige ces derniers à savoir faire preuve d'un



minimum d'improvisation. La plupart du temps, elle est donc utilisée pour assister la première division et permettre à cette dernière une progression simplifiée à travers les lignes ennemies. Cette division illustre parfaitement l'adage "la meilleure défense c'est l'attaque" et n'est donc quasiment jamais déployée en position défensive où ses tactiques deviennent quasiment inutiles. L'utilisation très fréquente de jet-pack leur a valu le sobriquet de "sauterelles" parmi les troupes de l'UNSC.

Relations avec les autres divisions : A l'instar de la seconde division, la troisième est une division plutôt mineure au sein des Opérations Spéciales mais contrairement à cette dernière, elle jouit plutôt d'une bonne réputation. Ainsi ses guerriers sont connus pour leur hargne et leur volonté de ne jamais reculer ou même d'abandonner devant un combat. Leur capacité à n'en faire qu'à leur tête est toute aussi reconnue par leurs frères. A contrario de la seconde division, les guerriers de la troisième n'ont pas de mal à trouver une nouvelle affectation lorsqu'ils sont en recherche de nouveaux défis, la plupart des divisions n'hésitant pas à leur octroyer des postes d'officier au sein de leurs forces.

Stratégies courantes :

- **Assaut aérien :** les forces de la troisième division excellent dans les frappes aériennes. Cette tactique vise généralement à larguer des guerriers équipés de jet-packs et des Yanme'es depuis un ou plusieurs Phantoms situés dans la haute atmosphère. Les guerriers ainsi largués frappent ensuite directement les points faibles des formations ennemies et utilisent leurs jet-packs pour ralentir au maximum leur chute vers la terre ferme. Une fois leur assaut terminé, les forces de la troisième division se regroupent et lancent des assauts continus sur les flancs ennemis tandis que les forces de la première division lancent un assaut massif sur les positions ennemies maintenant très affaiblies et occupées à tenter de stopper les insaisissables guerriers de la troisième.

- **Fer de lance :** cette tactique est la plus employée par les forces de la troisième division. Elle consiste en un assaut multilatéral mené par de nombreux groupes de combat en plusieurs points faibles du dispositif ennemi. Ses guerriers s'enfoncent ensuite légèrement à l'intérieur de ce dernier puis stoppent leur avancée en un point prédéfini. Une fois que l'ennemi commence enfin à mettre en place une défense adaptée, les guerriers miment un repli pour dispatcher au maximum les forces ennemies. C'est alors que le piège se referme et que toutes les forces ennemies se retrouvent isolées en petites poches de combattants constamment harcelés par les forces extrêmement mobiles de la troisième division. La première intervient généralement à ce moment et nettoie les poches de combattants ennemis grandement affaiblis une à une.

- **Harcèlement :** les guerriers de la troisième division excellent particulièrement dans les tactiques de harcèlement. Ils sont donc déposés derrière les lignes ennemies et mènent de nombreux raids contre les convois de ravitaillement ou toute autre cible militaire d'importance. Au fur et à mesure, l'ennemi se retrouve obligé d'affecter de plus en plus de forces à ses convois si il veut continuer à résister aux forces de l'Alliance, les troupes de première ligne disposent alors de moins en moins de combattants. Lorsque le commandement adverse se rend compte de l'objectif de l'Alliance, il est déjà trop tard, les forces de la première division ayant déjà lancé un assaut massif sur ses lignes affaiblies par le harcèlement constant de la troisième division.

Organisation de la 3^{ème} division :

La troisième division de l'Alliance suit sensiblement la même organisation que la seconde. Ainsi, elle d'abord découpée en Cohortes qui sont commandées par un commandant. En effet, le grade de Zélote est, au sein des Opérations Spéciales, réservé à la cinquième division. Quoi qu'il en soit, chaque flotte de l'Alliance dispose de sa propre cohorte de la troisième division.

Lesdites cohortes sont ensuite découpées en 14 Colonnes dirigées par un Ultra Domo, ces colonnes sont elles-mêmes divisées en un nombre variable d'Escouades dont le nombre de guerriers dépend de la nature de ces dernières :

- **Escouade de harcèlement standard :** 3 guerriers Kig-Yars et 5 combattants yanme'es.
- **Escouade de harcèlement lourde :** 2 Minor Domo Sangheilis ou Jiralhanaes supplémentaires.
- **Escouade de harcèlement rapproché :** 5 guerriers Keg-Yarns et l'escouade tout entière est généralement équipée d'armes de combat rapproché.
- **Escouade de harcèlement à distance :** 2 guerriers Kig-Yars équipés d'armes de précision.
- **Escouade aéroportée :** 5 combattants Yanme'es
- **Escouade de soutien :** 4 combattants Unggoys équipés d'armes lourdes.

A l'instar de la première division, la troisième utilise une formation spéciale, l'**Essaim**, qui regroupe 10 à 15 Yanme'es uniquement.



II.9.6. La 4^{ème} division : les forces navales

La quatrième division de l'Alliance est assurément la plus importante de toutes d'un point de vue effectif et logistique. En effet, non seulement il s'agit de celle qui dispose du plus de troupes, guerriers et non-combattants réunis, mais c'est aussi la division dirigeant et entretenant la gigantesque flotte spatiale de l'Alliance. Ainsi on retrouve sous ses ordres les gigantesques vaisseaux qui compose ladite flotte, les pilotes de tous poils et leurs appareils et, enfin, les troupes de sécurité de la flotte. Ces forces réunies font, de la quatrième division, une force armée relativement polyvalente s'occupant à la fois du ravitaillement des troupes, de l'entretien des stations et des vaisseaux, du combat spatial, du transport de troupe et le la couverture aérienne des troupes en surface. Cette grande variété de rôle fait de la quatrième division, l'une des divisions les plus importantes pour l'Alliance et son hégémonie. C'est pourquoi tous les guerriers qui sortent de ses rangs sont généralement promis à un grand avenir au sein de cette dernière et ne tardent généralement pas à devenir les plus grands officiers de la sainte armée du Covenant.



Rejoindre la 4^{ème} Division : La quatrième division de l'Alliance recrute constamment de nouveaux guerriers et ouvriers afin de maintenir sa gigantesque flotte en état de fonctionner et de combattre. Cette division n'est que peu regardante sur la formation qu'on reçoit ses ouvriers, des Unggoys, des Huragoks et des Yanme'es la plupart du temps. Ils sont généralement utilisés pour accomplir les tâches les plus ingrates, surtout pour les premiers, tandis que les autres se chargent des tâches les plus complexes. En effet les Huragoks ont une connaissance génétique du matériel d'inspiration Forerunner utilisé au sein de la flotte et l'esprit de la ruche des Yanme'es leur confère une compréhension innée de la technologie. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir un Yanme'e agresser un Huragok pour lui avoir volé du travail. Malgré ces incidents, la quatrième division dispose donc d'une des forces de travail les plus efficaces de cette partie. Galaxie. A contrario, le recrutement des guerriers et des pilotes de la quatrième division est -comme on pouvait s'y attendre- beaucoup plus strict. A défaut de leur demander de capacités martiales hors du commun, on leur demande d'avoir un certain don pour le pilotage de véhicules de tout type et une compréhension relative de la stratégie spatiale comme terrestre. Les guerriers de la quatrième étant souvent appelé à prendre le commandement de groupes de combat sur le terrain. Ainsi si les forces de sécurité de la flotte ne sont pas forcément connues pour leurs talents martiaux, ils le sont pour leurs assauts magistralement planifiés.

Rôle : Ainsi que ce fut dit précédemment, la quatrième division accomplit des tâches très diversifiées allant de l'entretien des vaisseaux et autres chasseurs au combat spatial pur et simple. Les rôles les plus importants de la quatrième sont toutefois, le soutien logistique et aérien des troupes au sol et le combat pour la maîtrise spatiale. Ses forces de sécurité ont comme premier objectif la défense des vaisseaux et des stations sur lesquels ils sont affectés. Toutefois ce serait commettre une erreur de dire qu'il s'agit là de leur unique rôle. En effet, les forces de la quatrième division sont les seules avec la cinquième à utilisé les nacelles de largage individuelle. Les forces de sécurité s'en servent pour frapper directement les défenses sol-espace et sol-air de l'ennemi afin de créer une brèche que les pilotes s'empressent d'utiliser. Il n'est pas non plus très rare de voir des guerriers de la quatrième prendre le commandement de groupe terrestre de taille variable, souvent car il faut coordonner ses actions avec la flotte ou des escadrilles de cette dernière.

Relations avec les autres divisions : Les officiers et les guerriers de la quatrième division sont unanimement respectés par l'ensemble des forces de l'Alliance. Leurs talents tactiques et stratégiques sont reconnus par toutes les autres divisions ce qui amène souvent ces dernières à accorder le commandement de certains de leurs groupes de combat à des guerriers de la quatrième. Cependant ce n'est pas la seule raison qui pousse certains officiers à agir de la sorte mais aussi la nécessité de conserver de bonnes relations avec la quatrième pour bénéficier au mieux de son soutien aérien et logistique. Seule la cinquième division est libre de toutes ces considérations car disposant de sa propre flotte. C'est une réalité qui tend à énerver certains des officiers les plus gradés de la flotte car ils pensent voir là une tentative de la cinquième d'empiéter sur leurs prérogatives. Toutefois cela n'empêche nullement les simples guerriers et la plupart des officiers d'admirer les combattants des forces spéciales et d'espérer, un jour, rejoindre leurs rangs.

Stratégies courantes :

- **Assaut spatial :** dans la plupart des cas, les flottes de l'Alliance se retrouvent dans la position de l'agresseur et cette stratégie est la plus couramment employée par les officiers de la quatrième même si il existe de nombreuses variantes. Ainsi, lors d'un assaut, la flotte de la quatrième division privilégie la force de l'attaque, les officiers estimant que la violence de l'action empêchera toute réplique sérieuse de la part de leurs adversaires. Ainsi les vaisseaux de la flotte sortent du sous-espace en formation serrée, généralement une formation en V classique ou une formation Delta, et ouvrent le feu dès que possible. Une fois la première salve de torpilles tirées, le commandement dispose de deux choix, tirer une seconde salve et larguer des bombardiers si la résistance est toujours aussi forte ou avancer à portée rapprochée et finir de détruire les défenses adverses avec leurs laser à impulsion. A ce moment-là, les chasseurs, les intercepteurs et les équipes d'abordages entrent en action pendant que des bombardiers tentent de dégager un passage vers la planète pour les transports de troupes. Les deux premiers neutralisent les menaces telles que les bombardiers et les équipes d'abordages ennemies tandis que les équipes d'abordage alliées s'occupent de détruire les vaisseaux et les installations les plus important(e)s ou tout du moins de les saboter pour permettre aux vaisseaux de finir le travail. Leur objectif secondaire est généralement de s'emparer d'informations ennemies mais ils sont alors accompagnés par quelques superviseurs de la sixième division.

- **Défense spatiale :** lors des rares cas où l'Alliance se retrouve dans l'obligation de défendre un point stratégique ou une orbite, elle opte pour une stratégie sensiblement identique à celle utilisée lors des assauts. Ainsi lors de la défense d'une installation alliée, les vaisseaux ne peuvent laisser le champ libre aux vaisseaux ennemis mais ils doivent aussi se porter aussi rapidement que possible à l'assaut pour stopper la progression adverse. C'est pourquoi, l'Alliance utilise alors les capacités de ses moteurs subspatiaux pour envoyer plusieurs groupes de chasseurs et de bombardiers harceler la flotte en approche. Leur objectif étant de neutraliser le plus possible de système d'armement ennemi voire de système défensif. Les petits vaisseaux individuels sont ainsi laissés seuls pendant quelques segments avant que les vaisseaux de ligne et capitaux ne les rejoignent. A ce moment-là, deux choix s'offre au commandant de la flotte de l'Alliance, il peut effectuer un saut au plus proche de la formation ennemie ou suffisamment loin pour ensuite ouvrir le feu avec ses torpilles et reprendre la stratégie d'assaut standard. Le résultat de ce choix dépend surtout de quels systèmes ont été détruit par les bombardiers et les chasseurs. Il existe une petite variante si jamais la flotte se retrouve forcée de défendre une installation ou une planète ennemie. Dans ce cas-là, elle se met en formation devant cette dernière et tire aussi rapidement que possible en présageant que leurs adversaires ne prendront pas le risque rater des tirs en direction de leur propre monde/installation.

- **Largage de nacelles :** une fois l'orbite sécurisée et une éventuelle tête de pont établie, les vaisseaux et les chasseurs doivent ensuite pénétrer l'atmosphère pour vitrifier la planète ou tout du moins assister les forces terrestres. Cependant, avant il faut détruire les sites de défenses sol-espace et sol-air les plus menaçants. Lorsque les premières vagues terrestres se heurtent à une résistance importante, c'est aux guerriers des forces de sécurité que cette tâche incombe. Ils se larguent à l'aide de nacelles individuelles directement sur les positions ennemies à détruire et suivent un plan savamment préparé à l'avance ne laissant aucune place pour l'improvisation. Ce dernier consiste surtout à profiter de l'effet de surprise pour lancer un assaut frontal et tout aussi violent afin de détruire ces installations défensives avant d'être évacués grâce à des Phantoms. Ces opérations se déroulant bien souvent à l'arrière des lignes ennemies, la première division ne peut guère espérer envoyer des renforts.

Organisation de la 4^{ème} Division:

L'**Armada** est la plus grande formation de la quatrième division, elle rassemble tous les vaisseaux dont dispose l'Alliance et est commandée par un officier supérieur portant le titre de **amiral impérial de l'Alliance**. Ce dernier n'appartient pas vraiment à une division précise car il préside le conseil des actes et de la doctrine. L'Armada est ensuite divisée en **Flottes de Combat**, qui sont des formations temporaires regroupant un nombre variable de vaisseaux généralement placés sous les ordres d'un **commandeur suprême** ou, plus rarement, d'un **maître de flotte**. Dans les deux cas, il s'agit d'individus appartenant à la 7^{ème} division, le conseil des maîtres, que nous décrivons dans le chapitre suivant.

Chaque vaisseau d'une flotte de combat est commandé par des zélotes domo portant également le titre de **maître de vaisseau**. Lorsque ce zélate est un sangheili, il est alors généralement escorté par une paire de combattants lekgolos qu'il a lui-même choisit et qui sont en charge de le protéger leur supérieur, recevant par conséquent le grade d'Ultra Domo et dirigeant les forces de sécurité du vaisseau. A contrario, les maîtres de vaisseau jiralhanaes préfèrent s'entourer de plusieurs membres de leur propre race et, généralement de leur propre tribu, pour lui servir de gardes du corps.

Chaque vaisseau dispose en permanence d'une Cohorte de guerriers chargés d'assurer la sécurité sur le vaisseau, de piloter les chasseurs embarqués et d'assurer l'entretien du navire. Cette cohorte est de taille variable en fonction de la taille du navire et se compose, au maximum, de 700 combattants pour les vaisseaux les plus massifs. La cohorte d'un vaisseau de guerre est placée sous le commandement d'un Ultra Sangheili qui reçoit ses ordres des deux lekgolos escortant le Zélate. Chez les Jiralhanaes, cette même cohorte est sous le commandement du plus fort des gardes du corps du maître de vaisseau en raison du penchant naturel des jiralhanaes à associer la force à l'autorité. Chaque cohorte est ensuite divisée en un nombre variable d'Escouades et d'Escadrilles qui comportent au moins un Major Domo Sangheili ou Jiralhanae ainsi que deux Minor Domo de la même race.

Toutefois, ce type de troupes ne se rencontre pas uniquement sur les vaisseaux militaires mais aussi sur les stations spatiales de l'Alliance ou la sécurité est également assurée par la 4^{ème} division. Les forces présentes sur ces installations sont bien plus présentes et les plus massives, pouvant facilement compter plusieurs dizaines de cohortes organisées de façon similaire.



Les escouades de la 4^{ème} division étant surtout chargée de la sécurité à bord d'un navire, elles sont spécialisées dans le combat en gravité zéro, ce qui les désigne aussi pour mener les abordages sur les vaisseaux ennemis. Il y a généralement très peu d'Unggoys dans ces escouades car ils sont plus souvent assignés aux tâches de maintenance et il en va de même pour les Yanme'es.

- Escouade de sécurité standard : 3 guerriers Kig-Yar ou Keg-Yarn et éventuellement 4 combattants Unggoys.
- Escouade de sécurité lourde : un Minor Domo Sangheili ou Jiralhanae et une paire de combattants Mgalekgolos.
- Escouade de sécurité Sangheili : deux Minor Domo Sangheilis supplémentaires.
- Escouade de sécurité Jiralhanae : deux Minor Domo Jiralhanae supplémentaires.
- Escouade de sécurité d'assaut : 4 guerriers Keg-Yarn et éventuellement 5 ou 6 combattants Yanme'es.
- Escouade de sécurité d'appui : 4 guerriers Kig-Yars tous équipés de gantelets énergétiques OU d'armes de précision.

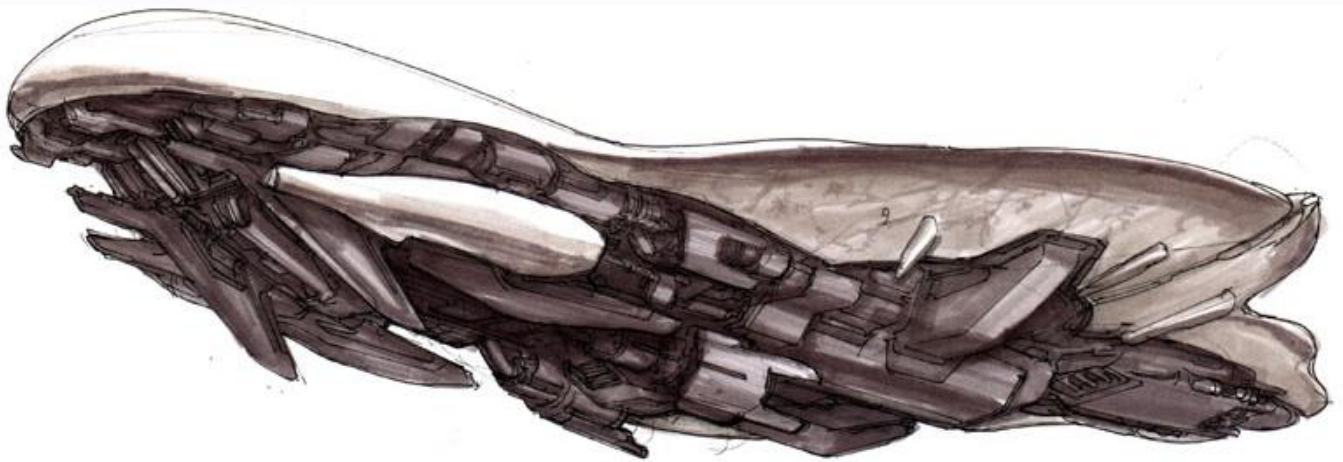
A l'instar de la première division, la quatrième utilise des formations spéciales regroupant de nombreux membres des races subalternes.

Force de travail : cette formation est assez courante au sein de la quatrième division. Elle regroupe au maximum une petite centaine d'Unggoys qui servent essentiellement à l'entretien du vaisseau ou de la station sur laquelle ils sont affectés. Ils sont alors clairement utilisés comme des esclaves à la merci de leurs supérieurs et des vils Kig-Yars chargés de les surveiller. Ils peuvent aussi être utilisés comme force de combat en cas d'abordage, pour ralentir les forces ennemies le temps que des équipes plus compétentes ne se rassemblent.

Essaim de travail : regroupant au minimum une dizaine de combattants Yanme'es principalement chargés de l'entretien, ces effectifs ne sont pour autant pas composés de yanme'es de type ouvriers mais de type soldats car l'entretien des vaisseaux de guerre nécessite une force supérieure, sans compte que cette force peut ainsi être rapidement transformée en groupe de combat pour assister les autres escouades de sécurité.

En plus de ces escouades et de ces formations spéciales, la quatrième division possède de nombreuses **escadrilles** qui se composent de pilotes accompagnés de leurs appareils. Les pilotes sont forcément des Sangheilis ou des Jiralhanaes, l'Alliance n'ayant pas jugé bon de prévoir des cockpits adaptés aux autres races. Les formations d'escadrilles présentées ci-dessous sont les plus couramment employées par l'Alliance, mais il n'est pas rare que chaque vaisseau compose ses propres escadrilles de façon unique.

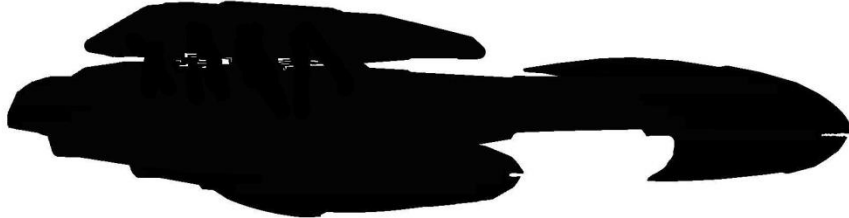
- Escadrille de chasse standard : 7 chasseurs type-31 (Seraph).
- Escadrille de chasse lourde : 3 chasseurs de classe Tarasque et 5 chasseurs type-31 (Seraph).
- Escadrille d'interception : 10 intercepteurs type-27 (Banshee XMF).
- Escadrille d'assaut : 3 chasseurs-bombardiers de classe Gigas et 5 chasseurs type-31 (Seraph).
- Escadrille atmosphérique standard : 4 chasseurs de soutien au sol type-26 (Banshee GSA).
- Escadrille atmosphérique d'interception : 4 chasseurs-intercepteurs type-26 (Banshee).
- Escadrille atmosphérique de suprématie aérienne : 1 chasseur de suprématie aérienne type-34 (Vampire) et 3 chasseurs-intercepteurs type-26 (Banshee).



LES VAISSEAUX COVENANTS :



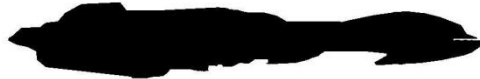
Super-transporteur de classe *Fateful* – 5.346 m



Transporteur d'assaut de classe *Heaven* – 5.354 m



Super-croiseur de classe *Sanctimony* – 4.547 m



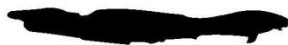
Croiseur de classe *Retribution* – 3.009 m



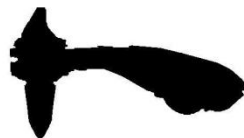
Croiseur de classe *Reverence* – 3.000 m



Destroyeur de classe *Punishment* – 2.090 m



Croiseur de classe *Ceremony* – 1.782 m



Destroyeur de classe *Worship* – 1.550 m



Transporteur de classe *Salvation* – 1.455 m



Croiseur de classe *Crusader* – 1.000 m



Frégate de classe *Sorrow* – 1.000 m



Destroyeur de classe *Retribution* – 650 m



Corvette furtive de classe *Prostration* – 485 m



Corvette de classe *Genesis* – 485 m



Croiseur léger de classe *Perjury* – 485 m

II.9.7. La 5^{ème} division : les forces spéciales

La cinquième division constitue le cœur du groupe des Opérations Spéciales en assurant le rôle de coordination mais aussi force militaire d'élite polyvalente. Ses guerriers sont des vétérans ayant connus maintes et maintes batailles, "*des guerriers forgés dans le sillon de la guerre grâce au sang de leurs ennemis*". Il n'est pas un seul guerrier du Covenant qui ne rêve de rejoindre les forces de la 5^{ème} division et cela est bien souvent l'aboutissement de toute une carrière. Cependant cet élitisme fait que lesdits guerriers sont plutôt peu nombreux, un handicap qui est, heureusement, largement compensé par leur valeur au combat. Ainsi, la cinquième division s'est spécialisée dans les opérations délicates devant être accomplies avec de faibles effectifs, contrairement aux immenses batailles menées par les troupes régulières.

Initialement dépendante de la 4^{ème} division pour ce qui était du transport et de la logistique, la 5^{ème} division a progressivement grandi en importance et en renommée au point de disposer à présent de sa propre flotte afin de bénéficier d'une relative indépendance stratégique. Cette flotte, bien que largement plus limitée que celle de la quatrième division, reste toutefois amplement suffisante pour les opérations que doivent mener les forces spéciales car leurs effectifs sont bien plus limités que les autres divisions de l'Alliance, leur force reposant avant tout sur leurs formidables compétences martiales et leurs équipements de très haute technologie. De manière à éviter d'emporter une ribambelle d'unggoys inutiles et encombrants, les vaisseaux de la 5^{ème} division disposent généralement d'un plus grand nombre d'ingénieurs Huragoks pour assurer leur entretien en mission.



Rejoindre la 5^{ème} Division : il est totalement illusoire de croire qu'il est possible de rejoindre les forces spéciales dès sa sortie de l'académie militaire ou du collège de guerre. Il faut être un vétéran aguerris ayant prouvé sa valeur au combat et prêt à tout pour défendre l'Alliance et ses idéaux, car la cinquième division souhaite s'assurer de toujours avoir la crème de la crème des guerriers de l'Hégémonie sous son commandement. De plus, les candidatures sont nombreuses et la cinquième profite donc des talents intrinsèques des guerriers ayant servis dans la plupart des autres divisions : ainsi les anciens guerriers de la 4^{ème} font généralement d'excellents officiers, ceux de la 3^{ème} de parfaits éclaireurs et tireurs, les guerriers de la 2^{ème} apportent leurs connaissances du combat en sous-effectif et ceux de la 1^{ère} leurs compétences martiales forgées au péril de leur existence.

Rôle : Les guerriers de la cinquième division forment les troupes spéciales de l'Alliance et sont utilisés pour les opérations d'importance capitales ou délicates. Ils sont donc des spécialistes du combat agressif en sous-effectifs et savent parfaitement retourner cet apparent handicap en une force redoutable avec des tactiques de guerre éclair, de raid et surtout grâce à leur grande expérience du combat qui fait d'eux des combattants presque inégalables. C'est pourquoi ces guerriers sont souvent réquisitionnés par les inquisiteurs lorsqu'ils ont besoin d'une force de frappe supplémentaire pour appuyer celle qu'ils possèdent déjà. Le faible nombre des guerriers de la cinquième limite le risque de fuite d'information tandis que leur foi inébranlable réduit les risques de trahison et que leurs compétences assurent presque toujours le succès de la mission.

Relations avec les autres divisions : La plupart des guerriers des autres divisions admirent ceux de la 5^{ème} pour leurs compétences martiales et leur professionnalisme. Ils sont d'ailleurs tout aussi nombreux à rêver de rejoindre un jour leurs rangs. Toutefois cette division entretient des relations ambiguës avec les officiers de la 2^{ème} et de la 4^{ème}, cette dernière estimant que la flotte de la 5^{ème} vient empiéter sur ses prérogatives et la première jugeant que les guerriers de la 5^{ème} n'ont rien de plus que ceux des troupes furtives si ce n'est un ego surdimensionné. Ainsi lors des rares opérations inter-divisionnaires menées par la 5^{ème} il n'est pas rare que des accrochages mineurs éclatent mais rien qu'un duel amical ne puisse résoudre.

Stratégies courantes :

Les officiers de la 5^{ème} division estiment que la violence de l'action prévôt sur toute chose. Ainsi leurs tactiques et stratégies se basent essentiellement sur un assaut concentré, précis et tout aussi violent. Les compétences martiales des guerriers de la 5^{ème} étant difficiles à égaler, la plupart du temps, leurs ennemis ont à peine le temps de constater l'attaque et de saisir leurs armes que les forces spéciales se sont déjà rendues maîtres de la position. Toutefois il n'est pas rare que certaines situations nécessitent bien plus de finesse.

- **Assaut orbital :** la 5^{ème} division est passée maître dans l'usage des nacelles de largage individuelles pour mener des assauts rapides ou pour se retrouver directement au cœur de leur objectif en passant au-travers des éventuelles défenses anti-aériennes. Elle utilise généralement cette méthode pour pénétrer un lieu particulièrement bien protégé et défendu, la plupart du temps un centre de commandement ennemi ou alors d'une base ou d'un lieu très important pour ce dernier. Une fois au sol, les forces spéciales concentrent leur attaque sur un point précis du dispositif ennemi, généralement le plus faible, et y détruisent uniquement les défenses pouvant gêner leur progression. En effet leur rôle n'est nullement d'aider ou d'assister les autres forces de l'Alliance, car faire plus serait une perte de temps et de vies, chose que la division peut rarement se permettre. Ensuite, en fonction des objectifs à accomplir, les guerriers se séparent en plusieurs groupes afin de frapper ces objectifs de façon plus ou moins coordonnée. L'évacuation se fait ensuite rapidement sur un point prévu à l'avance, via des Phantoms lourdement armés qui empêchent l'ennemi de tenter quoi que ce soit à leur rencontre. Il n'est pas rare que dans ce cas-là que la 5^{ème} division laisse une petite surprise comme des explosifs à antimatière qui réduisent à néant ce qui reste de la base quand ce n'est pas déjà l'objectif premier de la mission.

- **Fer de lance :** les guerriers de la 5^{ème} forment les forces spéciales, les troupes d'élites de l'Alliance. C'est pourquoi dans le cas d'une offensive s'enlisant un peu trop au goût du conseil des maîtres, il arrive souvent que les forces de la 5^{ème} soit envoyées appuyer les guerriers des autres forces de l'Alliance pour effectuer une percée. Dans ce cas-là, les quelques escouades

envoyées sont utilisées pour frapper un point précis du dispositif ennemi, frapper là où l'Alliance doit absolument passer. Leur assaut est concentré et extrêmement violent, d'autant plus lorsqu'il est appuyé par les forces des autres divisions placées temporairement sous le commandement de la 5^{ème}. C'est dans ces moments que l'Alliance révèle sa puissance destructrice, lorsque ces cinq plus grandes divisions travaillent de concert dans un unique but : anéantir les infidèles.

- **Purification** : bien que cela ne soit pas ouvertement répandu parmi les autres factions militaires ou civiles de l'Alliance, la 5^{ème} division assure un rôle parmi les plus dangereux qui soient possible, celui de combattre le Parasite à chaque fois que ce dernier est rencontré. En effet, de nombreuses installations de recherche ou de confinement forerunner abritent aujourd'hui le fléau des dieux et un tel ennemi ne peut pas être vaincu par des combattants ordinaires dont la force et la foi ne sont pas assez puissantes pour lui résister. Ainsi, les membres de la 5^{ème} division se sont fait une spécialité d'effectuer des attaques contre des installations infectées pour les purifier intégralement ou, lorsque cela n'est pas possible, récupérer ce qui peut encore l'être avant d'évacuer pour permettre à la flotte d'anéantir la zone contaminée. Chaque membre des forces spéciales reçoit une formation particulière pour apprendre comment tuer efficacement le Parasite et éviter ou au moins ralentir son expansion. Lors de missions où la présence du Parasite est confirmée, les membres de la 5^{ème} portent généralement des armures complètes avec combinaison étanche et transportent des armes lourdes pour brûler les corps infectés ou les masses de souche parasite qu'ils viennent à rencontrer. De ce fait, cela les rend indispensables pour certaines opérations de l'Inquisition.

- **Mission d'importance capitale** : les forces de la 5^{ème} division sont couramment employées pour les opérations vitales pour l'Alliance. Il s'agit souvent de récupérer des données ennemies, d'exécuter un commandant adverse ou de rayer de la carte une grande menace pour l'Hégémonie. Il s'agit plus rarement de mission défensive visant à évacuer ou à sécuriser un lieu ou un objet important. Ces missions se font souvent avec le soutien de la sixième division, la Sainte Inquisition des Prophètes, et presque toujours sous son autorité plus ou moins directe. Les forces mobilisées pour de telles opérations sont généralement très faibles, deux ou trois escouades, guère plus, car ces missions doivent rester plus ou moins secrètes, en particulier si un motif plus ou moins inavouable justifiait la mission. Autant dire que les guerriers participant à de telles opérations sont choisis avec le plus grand soin. La plupart du temps, l'insertion se fait par nacelles de largage individuelles en des points différents pour éviter que toute la force de frappe ne se fasse détruire par des tirs chanceux. Le premier objectif de ces forces est de neutraliser toute menace immédiate avant de totalement isoler leur objectif en détruisant les relais de communication, les voies d'accès et en établissant un brouillage local. Les forces de la 5^{ème} division se regroupent ensuite pour accomplir leur véritable objectif. A partir de ce moment, ces guerriers suivent une stratégie plus ou moins semblable à celle utilisée lors d'un assaut orbital classique, à la différence que l'improvisation est souvent de mise car les renseignements concernant leur objectif sont souvent très légers.

Organisation de la 5^{ème} Division:

Les effectifs de la cinquième division sont séparés entre les différents Vaisseaux à sa disposition, les guerriers recevant leurs ordres directement du capitaine dudit vaisseau. Le grade de ce commandant varie en fonction de la nature de l'astronef, les vaisseaux capitaux de la cinquième division sont généralement commandés par un commandant de la cinquième tandis que les vaisseaux de ligne ont à leur tête un "simple" Zélateur Domo. Le nombre de guerriers embarqués dépend inévitablement du vaisseau en question mais ne sont jamais au maximum de leur capacité. La raison principale est que la cinquième n'a tout simplement pas les effectifs pour cela. Ainsi la cinquième division comporte souvent des combattants totalement polyvalents, aussi bien capables de combattre aux côtés de leurs frères que dans le cockpit d'un chasseur. Afin d'assurer le bon fonctionnement d'un tel navire, la cinquième embarque de larges effectifs d'ingénieurs Huragoks, ce qui évite de s'encombrer d'Unggoys inutiles au combat.

Les forces combattantes d'un vaisseau de la cinquième sont ensuite divisées en **Lances**, chacune composée de cinq escouades. Le nombre de guerriers composant une lance varie en fonction de la nature des escouades qui la compose. Chaque lance est dirigée par un Ultra Domo. Les Escouades, elles, se composent d'au moins un Major Domo Sangheili ou Jiralhanae et deux Minor Domo de la même race. Il faut toutefois noter que les forces Jiralhanae de la cinquième division sont peu courantes mais la loi du Grand Conseil oblige toutefois le conseil des Actes et de la Doctrine à leur octroyer des vaisseaux, des guerriers et des ordres.

La cinquième division possède plusieurs modèles prédéfinis d'escouades correspondant chacune à une situation particulière même si certaines sont bien plus polyvalentes que d'autres. Toutefois, la cinquième ne pouvant se payer le luxe de la première division consistant à posséder de larges effectifs et surtout car la nature des conflits change constamment, la plupart de ces escouades restent facilement adaptables à n'importe quelle situation.

- **Escouade polyvalente** : deux guerriers Kig-Yar et quatre combattants Unggoys.
- **Escouade d'appui-feu** : quatre guerriers Kig-Yar équipés d'armes de précision et une paire de combattants Mgalekgolos.
- **Escouade de couverture** : quatre combattants Unggoys équipés d'armes lourdes ou portatives.
- **Escouade lourde** : deux guerriers Sangheilis ou Jiralhanae supplémentaires.
- **Escouade d'assaut** : quatre guerriers Keg-Yarn équipés pour le combat rapproché.



II.9.8. La 6^{ème} division : la Sainte Inquisition des Prophètes

La 6^{ème} division de l'Alliance, la très Sainte Inquisition des Prophètes, est un nom qui fait trembler les hérétiques où qu'ils se trouvent. En effet, cette division est plus une organisation fanatique à l'intérieur même de l'armée qu'un véritable corps militaire puisqu'elle se consacre à la purification des races covenantes et à l'entretien constant de leur foi. Elle traque donc les hérétiques où qu'ils se cachent et les éliminera un par un pour le bien des nombreux fidèles voulant accomplir le Grand Voyage. Toutefois ce n'est pas son unique rôle puisqu'elle s'occupe aussi de la sécurisation et de la récupération des reliques forerunners trouvées par les autres forces de l'Alliance. Cependant dans cet objectif, elle collabore souvent avec les autres divisions de l'Alliance qui disposent, elles, de véritables forces armées. Ainsi la 6^{ème} est souvent amenée à collaborer avec la 5^{ème} division dont l'excellence de ses guerriers permet de disposer de forces armées loyales, compétentes et suffisamment peu nombreuses pour limiter tout risque de fuite. Ces différents rôles en font donc la principale et la seule organisation de renseignement et de contre-espionnage de l'Alliance.

Rejoindre la 6^{ème} Division : La plupart des membres de la 6^{ème} division ont auparavant subi une formation militaire plus ou moins longue en fonction de leurs espoirs mais surtout de leur race. Ainsi, la majorité d'entre eux sont des guerriers plus ou moins doués, ceci étant une des conditions d'entrée en sein de cette division. Cependant, le principal critère n'est pas physique mais psychologique, chacun des candidats devant être un fervent croyant dans les idéaux de l'Alliance, et surtout un individu totalement fidèle aux trois Grands Prophètes et à toute autorité religieuse. Cependant ce critère ne peut véritablement se constater par des tests ou des épreuves, et c'est pourquoi lorsqu'un inquisiteur cherche un ou plusieurs nouveaux collaborateurs, il se rend dans les différentes académies militaires à la recherche de candidats. Ensuite, chaque inquisiteur possède sa propre méthode pour véritablement tester ses aspirants : les faire combattre entre eux dans un combat à mort, une discussion philosophique sur les principes religieux, un ensemble de questions pièges sur les croyances covenantes, etc. Il existe de nombreux exemples, toutefois aucun ne concerne de véritables opérations à l'encontre d'hérétiques, ce genre de missions étant considérées comme trop délicates pour de simples aspirants. Enfin, l'inquisiteur attribue le grade de **diacre** à ceux qu'il juge dignes, les plus méritants pouvant même devenir directement des **exécuteurs**.



Rôle : La Sainte Inquisition des Prophètes se charge principalement de l'élimination des hérétiques et de leurs organisations, généralement appelées des loges. Il n'y a aucune limite à ces traques et les inquisiteurs cherchent aussi bien au sein même des plus prestigieuses organisation de l'Hégémonie qu'au fond des colonies les plus éloignées. Toutefois ce n'est pas son seul rôle. En effet, la Sainte Inquisition se charge aussi de trouver, de récupérer et de protéger toute sorte d'artefacts et de reliques Forerunners, une tâche qu'ils accomplissent avec un zèle sans commune mesure.

Relations avec les autres divisions : Les relations de la 6^{ème} avec les autres divisions sont plutôt ambiguës. La plupart respecte son autorité sans égale et les valeurs que véhiculent ses membres. Toutefois leur habitude à fouiller dans la vie privée de certains guerriers reconnus, à mener de véritables guerres internes, à sacrifier d'innombrables vies pour des objectifs stratégiques parfois discutables, en bref leur zèle peut parfois amener des guerriers à douter de certains de ses membres. Cependant, ce cas-là reste relativement rare. En définitive, la Sainte Inquisition reste respectée par la plupart des autres divisions et il vaut mieux traiter ses membres avec respects si on ne veut pas finir traité comme un hérétique de la pire espèce.

Stratégies courantes :

La 6^{ème} division n'étant pas une organisation militaire à proprement parler, elle ne possède pas de réelle stratégie au sens entendu par les officiers supérieurs en charge d'opérations spéciales ou de larges affrontements terrestres ou navals. En effet, elle préfère s'appuyer sur les autres forces de l'Alliance lorsqu'une bataille est inévitable, utilisant alors les tactiques et stratégies propres à ces dernières. Toutefois il existe quelques schémas opérationnels récurrents au sein de la Sainte Inquisition.

- **Récupération de reliques :** l'inquisiteur ou le légat en charge d'une telle opération dispose d'agents spécialisés dans de telles opérations, les dévots. Ces derniers opèrent généralement par équipe de trois ou quatre mais peuvent parfois être moins nombreux ou accompagnés de troupes de la 5^{ème} division, particulièrement si la récupération impose un combat contre le Parasite (cela arrive plus souvent qu'on ne peut l'espérer). Cependant les dévots préfèrent toujours opérer seuls, utilisant leur science du combat et des boucliers d'occultation afin de mettre toutes les chances de leur côté. Ces forces de l'inquisition commencent par isoler leur objectif en coupant les voies d'accès, en brouillant les communications voire même en réquisitionnant d'autres forces de l'Alliance pour établir un blocus pour ensuite pénétrer plus en avant. Ensuite, l'équipe de dévots progresse directement vers son objectif en s'assurant que tout soit mis en œuvre pour assurer leur succès, ce qui inclue des diversions suicidaire voire même des prises d'otages dans le cas d'installations humaines, car le Grand Voyage prévôt sur tout.

- **Élimination d'un groupe dissident :** l'inquisition a pour tâche d'éliminer tous ceux qui renient la parole des Prophètes ou qui la mettent en doute. Cette tâche est confiée par l'inquisiteur aux différents exécuteurs sous ses ordres. Ces derniers agissent en groupes plus ou moins grands en fonction de la menace à neutraliser et, parfois, s'assurent le soutien des autres divisions de l'Alliance lorsque leurs effectifs sont insuffisants. Lorsque le nombre de cibles à abattre est relativement faible, les guerriers investissent directement les lieux où se terrent leurs adversaires pour les éliminer un à un, leur montrant ainsi la force de ceux qui suivent la voie tracée par les Prophètes. Cependant dans des cas où il faut éliminer un très grand nombre de dissidents rassemblés en un même endroit, les exécuteurs n'hésitent pas à utiliser de puissants explosifs ou à faire appel à la force de la flotte de l'Alliance pour vitrifier le lieu après en avoir détruit les défenses principale. Bien sûr, cette stratégie ne peut être employée si elle risque de nuire à un lieu Saint sauf contre-ordre d'un légat de l'inquisition ou d'un ministre San'shyuum, ce qui arrive très rarement il faut le dire.

- **Élimination d'un élément à risque :** la sixième division se doit de protéger la foi des citoyens covenants, c'est pourquoi elle n'hésite pas à éliminer tout individu occupant une position plus ou moins officielle au sein de l'Alliance s'il vient à présenter risque pour l'autorité religieuse. Cette tâche échoie aux exécuteurs de l'inquisition mais dans le cas de cible importantes il peut s'agir d'un ossoona directement mandaté par le ministère de l'Inquisition, voir même d'un inquisiteur ou d'un légat. Généralement, l'assassin travaille seul mais, dans le cas d'une cible bien protégé, il peut s'assurer le soutien de la cinquième division ou former une équipe avec d'autres agents de la sixième. Ensuite, la méthode d'opération peut varier en fonction de l'assassinat. En effet, plus la cible occupe une place importante dans l'organisation de l'Alliance, plus il faudra faire preuve de finesse pour limiter les retombées politiques.

Organisation de la 6^{ème} Division :

La sixième division est directement mandatée par le ministère de l'Inquisition et par son ministre San'shyuum. Chaque inquisiteur s'organise ensuite sa petite armée personnelle composée d'agents de confiance, toutefois chaque nouveau recrutement dans cette division doit être approuvé par un envoyé du ministère, qui gère également les promotions de ces agents. De par la grande liberté dont jouissent les inquisiteurs pour former leurs groupes d'enquête et d'opération, les forces de la 6^{ème} division sont réparties assez inégalement selon plusieurs grades qui sont spécifiques à l'inquisition et que nous vous décrivons ci-dessous :

Légat : ce poste occupé uniquement par des officiers sangheilis est d'une importance capitale car il a pour mission de faire le lien entre l'état-major de l'armée de l'Alliance et le ministère de l'Inquisition, aussi est-il normal que ce soit uniquement des membres de ce ministère qui puisse nommer un sangheilis à ce poste. Bien qu'ils portent la même armure que les inquisiteurs, les légats se démarquent de ces derniers par l'ajout du préfixe "ika" avant leur nom, mais en-dehors de cela il possède sinon exactement les mêmes droits et le même rôle qu'un inquisiteur à ceci près qu'il peut être désigné par le ministère pour siéger au sein du conseil des maîtres d'une flotte pour servir d'ambassadeur du ministère. Lorsqu'un légat occupe une telle position, il peut user de son autorité pour surveiller toute trace d'hérésie à travers la flotte ainsi que pour s'assurer personnellement de la protection et de la sauvegarde des éventuelles reliques forerunners découvertes. Malgré la politique actuelle qui veut que seuls les sangheilis puissent accéder à ce titre, les trois grands Prophètes, en collaboration avec le ministre de l'inquisition, ont nommé parmi les Jiralhanaes les plus fidèles quelques légats fantômes qui rendent compte directement au triumvirat. "Officiellement" ces Jiralhanaes restent de simples ossoonas et, malgré leur manque de finesse et de discrétion, sont chargés des opérations qui risqueraient de faire vaciller la foi de certains sangheilis.

Inquisiteur : l'inquisiteur est un individu disposant d'extraordinaires pouvoirs et ayant prouvé à maintes reprises sa foi dans la religion covenante. Il a donc à sa disposition une petite armée personnelle composée d'agents qu'il a lui-même recrutés et qui ont été minutieusement sélectionnés. Cet individu reçoit son autorité directement de la part du ministre de l'inquisition ou de son vice-ministre ou encore, dans certains cas d'importance majeure, d'un ou de plusieurs Hiérarques. Afin d'être toujours disponibles, les inquisiteurs possèdent un terminal de communication donnant sur une fréquence cryptée extrêmement bien protégée mais, étant donné la nature de certaines données échangées, on utilise bien souvent cette fréquence pour leur ordonner de retourner sur Grande Bonté afin de recevoir en personne leur mission ou leurs informations de manière plus discrète. L'autorité d'un inquisiteur est incontestable par la plupart des membres de l'Alliance, sous peine d'être considéré comme un hérétique, seul les hauts responsables du ministère de l'inquisition et le triumvirat pouvant remettre en cause le jugement d'une telle personne. Cependant, vu les immenses pouvoirs conférés à un unique individu, les inquisiteurs sont rarissimes, une poignée dans toute l'Alliance, sans compter qu'officiellement seuls les Sangheilis peuvent prétendre à ce grade. Il existe toutefois quelques inquisiteurs fantômes nommés parmi les Jiralhanae les plus zélés et contrôlés directement par les Hiérarques, à l'instar des légats fantômes et, tout comme eux, ils portent "officiellement" le grade d'ossoona.



Exécuteur : les exécuteurs sont les agents les plus courants au sein de la Sainte Inquisition, car ce sont eux qui se chargent de l'élimination des menaces directes contre l'Alliance et le Grand Voyage, les hérétiques. Ils opèrent en groupes plus ou moins larges en fonction de la tâche à accomplir, accompagnant parfois les troupes plus régulières recrutées par leur inquisiteur. Ainsi, les exécuteurs sont les agents chargés de combattre le fléau de l'incroyance et seuls les plus méritants d'entre eux deviennent des dévots à la suite de nombreuses missions réussies. C'est donc en exterminant la vermine hérétique qu'ils prouvent à leurs supérieurs qu'ils sont dignes d'approcher et de voir des artefacts laissés par leurs Dieux. Généralement, ces individus ne disposent pas de technologie ou de matériel plus évolués que ceux des troupes régulières, car ils sont considérés comme des outils facilement remplaçables et seuls ceux ayant prouvé leur valeur un certain nombre de fois peuvent entrer dans les bonnes grâces de leur maître pour se voir offrir de l'équipement plus précieux, plus efficace, et surtout plus mortel. Tous comme les Ossoonas, certains exécuteurs sont dissimulés au sein des autres divisions militaires de l'Alliance afin de frapper là où on ne les attend pas, mais aussi pour entretenir la réputation de la fureur impitoyable de l'Inquisition à laquelle nul hérétique ne peut espérer échapper.

Ossoona : un ossoona est un agent qui a prouvé sa valeur à la sixième division et au ministère de l'inquisition et qui reçoit donc l'indicible honneur de servir directement sous les ordres des hauts responsables dudit ministère et de la sixième division. Ce terme signifie littéralement « l'œil des Prophètes » et les ossoonas sont donc chargés de surveiller certains individus, voir même de les éliminer s'ils présentent un risque pour l'Alliance et ses croyances. Officiellement, un ossoona n'a aucune existence, il est totalement effacé des archives de l'Hégémonie pour ne plus qu'exister aux yeux des Hiérarques, des hauts responsables du ministère de l'inquisition et la sixième. Devenir un ossoona peut être une dure épreuve pour un Sangheili qui accorde beaucoup d'importance à son nom car il doit alors faire usage de fausses identités, mais il s'agit toutefois d'un passage obligé pour devenir inquisiteur. C'est de cette manière que les plus grands serviteurs de l'inquisition montrent leur foi et leur capacité à tout mettre de côté pour le bien du Grand Voyage.

Dévot : les dévots sont les agents les plus compétents au service d'un inquisiteur, ceux qui ont à la fois montré leur force au combat, la justesse de leurs idéaux, leur foi en l'Alliance et surtout qu'ils étaient dignes de confiance. C'est pourquoi les dévots n'ont qu'une seule et unique tâche : trouver, récupérer et protéger toute relique ou artefact Forerunner afin de le remettre aux hiérarques. Ces guerriers sont équipés d'une armure unique en son genre, inspirée de celle des forces spéciales qui, en plus de leur fournir une importante protection, leur permet d'être facilement reconnus par les troupes des autres corps d'armée. Les dévots agissent la plupart du temps seuls ou en petite équipe de trois ou quatre guerriers et peuvent exiger quasiment n'importe quel guerrier du moment qu'il s'agit de protéger ou de récupérer une relique ou un artefact des Dieux.

Diacre : les diacres sont les agents de base de l'inquisition, chargés de la surveillance plus ou moins directe des troupes de l'Alliance et donc de s'assurer de leur foi envers la foi covenante. Ce rôle étant assez peu valorisant, il est assuré essentiellement par des membres des races vassales, mais il peut arriver qu'un guerrier sangheili accepte cette charge en plus de ses responsabilités habituelles. La plupart de ces agents sont officiels mais certains bénéficient d'identités secrètes au sein même de l'Alliance afin que tout hérétique infiltré puisse craindre de tomber sur un agent de l'inquisition. Les diacres ayant une autorité très limitée, il n'est pas rare de voir des diacres Unggoys, Kig-Yar ou même Keg-Yarn mourir plus ou moins accidentellement après avoir menacé des individus peu enclins à obéir.



Arbitre : Au cours de l'histoire de l'Alliance, il est arrivé plusieurs fois qu'une soudaine période de crise appelle à la nomination d'un chef d'importance à la fois militaire et religieuse derrière lequel se rassemblent les guerriers pour faire face à la menace, quelle qu'elle soit. Le titre de ce chef est l'Arbitre, et c'est le plus grand honneur qui puisse être donné à un guerrier sangheili. Son pouvoir sur les armées de l'Alliance est supérieur à celui de tout autre commandant de la hiérarchie standard et il ne rend compte qu'aux grands prophètes san'shyuums, ce qui lui donne toutes latitudes pour faire face à la crise à laquelle il doit mettre fin. La nomination d'un Arbitre est toujours un événement extrêmement important dans l'Alliance, car cela signifie que quelque chose menace l'existence même des peuples qui la constituent. Les Arbitres sont toujours envoyés sur les missions les plus périlleuses afin de gonfler le morale des troupes qui y participent, rendant réalisables même les affrontements les plus suicidaires. Il arrive donc très souvent qu'un Arbitre meure dans l'exercice de ses fonctions en se sacrifiant pour la cause de l'Alliance, ce qui fait de lui un martyr célébré dans l'histoire de sa lignée et de son peuple tout entier. Cette mort peut permettre à un Arbitre de laver son honneur et de rétablir une fierté que sa lignée pourrait avoir perdue par le passé, ce qui encourage ces individus à accomplir leur tâche au mieux sans se soucier de leur propre survie. Des événements comme la soumission des chasseurs ou la révolte des unggoy's auraient sans doute considérablement meurtri l'Alliance si les Arbitres n'avaient pas été mis à la tête des armées pour affronter ces crises.

II.9.9. La 7^{ème} division : les Conseils des Maîtres

Lors du déploiement d'une flotte de combat quelque part, il est indispensable que l'ensemble des forces faisant partie de cette flotte répondent à un même état-major qui prend alors les décisions stratégique de plus haut niveau. Chaque flotte est donc placée sous l'autorité d'un ensemble d'officiers de haut rang et de leurs gardes du corps personnels qui forment alors ce que l'on appelle le Conseil des Maîtres. Bien que chacun de ces officiers soit à la fois le représentant et le responsable des troupes d'une ou plusieurs divisions en particulier, ils se démarquent de ces dernières en étant rattachés à un autre corps d'armée, la 7^{ème} division, qui est constituée par l'ensemble de tous les conseils des maîtres existant sur les différentes flottes covenantes.

Les membres de la 7^{ème} sont donc peu nombreux mais la rumeur veut que chacun d'entre eux puisse défaire une armée. Bien sûr, il s'agit d'exagérations dignes des ungoys, mais personne ne peut nier que chaque membre de la septième division est un incroyable guerrier forgé par plusieurs kyelds d'expérience militaire. Les membres de la 7^{ème} sont aussi réputés pour être les officiers les plus compétents dont dispose l'Alliance, des officiers qui n'hésitent pas à aller combattre en première ligne aux côtés des autres corps d'armée. La mobilisation d'un seul guerrier de cette division permet de renforcer considérablement un front, redonnant du courage aux guerriers qui s'y trouvent et apportant des connaissances martiales, tactiques et stratégiques inégalables qui sont bien souvent capable de faire pencher la bataille en faveur de l'Hégémonie. Ces guerriers se sont hissés à la sueur de leurs fronts au-dessus du commun des mortels, devenant des individus dont la simple présence inspire tous les combattants alentours. Il va sans dire que vu son rôle extrêmement important dans le cadre d'un conflit, la 7^{ème} division ne compte en ses rangs que des guerriers Sangheilis qui dirigent d'une main de fer les armées de l'Alliance.

Rejoindre la 7^{ème} Division : Il n'existe qu'une seule façon de rejoindre la septième division : être sélectionné par l'un des maîtres siégeant au conseil d'une flotte pour devenir une de ses sept premières lames. Les premières lames sont à la fois des gardes du corps et des conseillers tactiques choisis pour leurs talents de stratège mais surtout pour leurs capacités martiales sans égales, ce qui leur permet de seconder efficacement leur maître durant les réunions d'état-major ainsi que de le protéger lorsqu'il souhaite participer aux combats. Les meilleures premières lames peuvent ensuite espérer devenir un des maîtres du conseil et par la suite accéder aux plus hautes instances de l'Alliance.

Rôle : chaque conseil des maîtres de la 7^{ème} division assure le commandement des forces de l'Alliance dans une zone de conflit particulière au sein d'une flotte de combat. Le premier rôle de ses membres n'est donc pas de combattre, toutefois l'appel du sang et de la bataille se reflète en chaque sangheili et il peut arriver qu'un maître prenne directement la direction d'une bataille ou d'une opération en particulier. Il est alors accompagné de ses sept premières lames et dirige ses troupes depuis les premières lignes, les guidant par l'exemple. Il va sans dire qu'une telle équipe de guerriers est quasiment impossible à stopper, toutefois il est bien plus courant que cet officier envoie uniquement une ou plusieurs de ces première lames sur le terrain afin qu'ils agissent et dirigent les opérations en son nom.

Relations avec les autres divisions : la 7^{ème}, de par son rôle dirigeant des forces armées de l'Alliance, est unanimement respecté par ces dernières. Il n'est pas un seul guerrier sangheili qui, au sein de l'Alliance, ne rêve pas de rejoindre un jour les rangs de ces formidables guerriers et tacticiens. Ainsi les membres de la septième division se voient toujours confié le commandement de toutes les troupes de la division dont ils ont la charge dès qu'ils arrivent sur le terrain. En effet, les officiers des différentes divisions savent que l'envoi de tels combattants ne laisse qu'une seule alternative possible aux troupes : la victoire. C'est pourquoi les plus expérimentés et les plus superstitieux des guerriers ont parfois tendance à voir l'arrivée d'un membre de la septième comme un présage annonçant une bataille sanglante et glorieuse, ce qui fait qu'ils en arrivent vite à tout faire pour impressionner leur nouveau commandant. Ainsi la seule présence d'un de ces guerriers en armure blanche suffit parfois à renverser le cours d'une bataille.

Organisation de la 7^{ème} Division de l'Alliance :

Chaque conseil des maîtres s'articule autour de trois maîtres et d'un commandeur suprême, chacun de ses officiers talentueux étant protégés par une escouade de sept Major Domo de la 7^{ème}, les premières lames. Les grades de cette division étant différents de ceux habituellement usités au sein de l'Alliance, il vous en sera fait une petite description ci-dessous :

Commandeur suprême : un commandeur suprême était autrefois un sangheili occupant un poste important dans l'une des institutions de l'Alliance. Généralement il s'agit d'un ancien maître d'un conseil de flotte mais il peut parfois s'agir d'un ancien conseiller voire même d'un légat ou d'un inquisiteur. Ce dernier a ensuite été intronisé par le grand conseil, sur recommandation de l'amiral impérial, au rang de commandeur suprême afin de prendre les commandes de toutes les forces rassemblées au sein d'une flotte de combat. Ces individus deviennent alors les architectes de la machine de guerre de l'Alliance dirigeant leurs troupes vers leurs objectifs et recevant leurs ordres directement de l'amiral impérial en personne. La plupart du temps, un commandeur suprême était auparavant un maître de flotte, un ancien officier de la quatrième division et a donc sous ses ordres son propre navire. Il s'agit là d'une vieille tradition militaire de l'Alliance, la quatrième division formant souvent les meilleurs officiers. Toutefois il peut arriver que l'individu choisit ait été un maître des opérations spéciales voire, plus rarement, un maître de terrain. L'un des rôles d'un commandeur suprême est de



représenter sa flotte de combat au sein du conseil des actes et de la doctrine, l'état-major principal de l'Alliance, qui décide de l'orientation à donner à cette machine de guerre colossale. Les membres de cet état-major se réunissent souvent par le biais de projections holographique, chacun de ses membres étant dispersés aux quatre coins de la galaxie. Le commandeur suprême est, comme tous les officiers du conseil des maîtres, escorté par une escouade de sept premières lames.

Maître de la flotte : le maître de la flotte est l'officier responsable des forces navales au sein du conseil des maîtres. Il dispose des mêmes privilèges qu'un commandant de la quatrième division, dont entre autre, celui de commander directement son propre bâtiment. A l'instar des autres maîtres, ce dernier est directement nommé par le conseil des actes et de la doctrine pour servir au sein d'une flotte de combat particulière. La plupart du temps, il s'agit d'une ancienne première lame ayant servi au sein de la quatrième division et ayant été recommandée par son ancien commandant. Dans la plupart des flottes de combat, le maître de la flotte endosse le rôle de commandant en second des forces de l'Alliance, c'est donc lui qui vient à prendre le commandement si jamais son commandeur suprême venait à mourir. C'est pourquoi ces guerriers ont plus de chance d'accéder à jour à ce titre que les autres maîtres du conseil. Le maître de la flotte est, comme tous les maîtres du conseil, protégé par une escouade de sept premières lames.

Maître des opérations spéciales : cet individu est l'officier de la septième division chargé de représenter le groupe des Opérations Spéciales – c'est à dire la 2^{ème}, 3^{ème} et 5^{ème} division – au sein du conseil. Toutefois, la plupart du temps, il s'agit de guerriers ayant essentiellement servi au sein de la cinquième, car la 2^{ème} et la 3^{ème} divisions sont jugées mineures au sein des Opérations Spéciales de l'Alliance. Ce manque d'égalité entre ces trois divisions est d'ailleurs l'une des sources de tensions entre ces corps d'armée. Ainsi, le maître des opérations spéciales possède la plupart du temps les mêmes privilèges qu'un commandant de la cinquième division, dont celui de posséder son propre vaisseau. A l'instar des autres maîtres, ce dernier est nommé par le conseil des actes et de la doctrine et était généralement une première lame ayant servi au sein de la cinquième division avant d'être recommandé par son ancien supérieur. Ce maître de la septième division est, comme tous ses semblables protégés par une escouade de sept première lames Sangheilis.

Maître de terrain : le maître de terrain représente la 1^{ère} division au sein du conseil. C'est donc ce dernier qui à la prérogative sur toutes les opérations terrestres menées par les troupes régulières assignées à la flotte de combat dans laquelle il officie. Il est nommé comme tous les autres maîtres par le conseil des actes et de la doctrine parmi les rangs des premières lames ayant servie au sein de la première division et qui ont été recommandée par leur ancien maître. Le maître de terrain dispose des mêmes privilèges qu'un commandant de la division qu'il représente. Il a donc sous ses ordres directs une légion de la première division qui devient la première légion de la flotte de combat, composée des meilleurs guerriers de la première division disponibles. Il est évident, vu son rôle, que le maître de terrain est l'officier du conseil se rendant le plus souvent sur le terrain pour y commander les troupes.

Légit : le légat n'est pas véritablement un membre de la 7^{ème} division et ne dispose donc d'aucun véritable pouvoir au sein du conseil des maîtres, cependant il y siège de manière systématique pour des raisons de sécurité. Il s'agit en fait d'un membre de la 6^{ème} division, la Sainte Inquisition, qui est chargé de surveiller les commandants des flottes de combat pour s'assurer qu'aucune pensée hérétique ne les traverse. De plus, le légat peut prendre le commandement des opérations de la flotte quand il s'agit de récupérer ou de protéger des reliques Forerunners et, en siégeant au conseil des maîtres, il est sûr qu'aucune information ne lui est cachée. Certaines flottes de combat étant directement commandées par un membre de l'inquisition, le légat n'est pas toujours représenté au sein du Conseil, cela dépend de l'origine du commandeur suprême. La plupart du temps, cet individu est un sangheili nommé par le ministère de l'inquisition et qui rend des comptes uniquement à ce dernier. Cependant il peut arriver qu'il s'agisse d'un san'shyuum occupant un poste plus ou moins important au sein de ce même ministère.

Première lame : l'entrée au sein de la 7^{ème} division se fait en devenant l'une des premières lames de l'un des maîtres du conseil voire du commandeur suprême. Ces guerriers portent officiellement le grade de Major Domo mais leur titre apporte une autorité exceptionnelle pour ce rang. Ce titre vient directement de la culture sanghélienne et plus précisément du clan Fang, ainsi on désigne parfois les premières lames sur leur titre originel de "*D'nend Fangs*". Chaque première lame est choisie avec attention par le maître qu'elle va devoir protéger ou alors par la première lame en qui ce dernier a le plus confiance et qui assume par conséquent le rôle non-officiel de chef cette escouade d'élite. Les premières lames ont donc le devoir de s'assurer de la survie de leur commandant, une tâche bien difficile puisque la soif de combat naturelle à tout guerrier appelle parfois ces officiers au cœur des batailles les plus difficiles. Cependant l'excellence martiale des premières lames fait qu'il s'agit souvent d'adversaires quasiment impossible à stopper même pour un soldat spartan. Il n'est pas rare qu'un officier de la 7^{ème} division envoie une ou plusieurs de ses premières lames pour superviser une opération en particulier, ce qui fait qu'elles agissent alors en son nom et inspirent les troupes en dirigeant l'assaut directement depuis les premières lignes. En leur présence, les guerriers et combattants de l'Alliance sont plus motivés, obéissants, combatifs et attentif, la réputation des premières lames les précédant. Sur le terrain, combattre n'est pas le seul rôle des premières lames : ils sont aussi présents pour observer les guerriers à l'œuvre et ainsi déterminer lesquels sont les plus aptes à être promus. La présence - parfois secrète ou imprévue - de premières lames permet ainsi d'éviter tout risque de faux rapports, de la part d'officier peu scrupuleux, visant à obtenir des promotions plus rapidement et facilement.

II.3.10. Grande Bonté

N'ayant plus de planète à eux et s'étant habitué à la vie de nomade voyageant à travers l'espace, les san'shyuum ont fait construire une gigantesque station mobile de forme semi-sphérique autour d'un petit planétoïde, et qu'ils nommèrent Grande Bonté. D'un diamètre de près de 348 kilomètres et s'étirant vers le bas sur plus de 500 kilomètres, cette station utilise le Dreadnought forerunner, comme source d'énergie principale, ce qui lui donne la possibilité d'effectuer des sauts dans le sous-espace comme n'importe quel vaisseau de guerre.

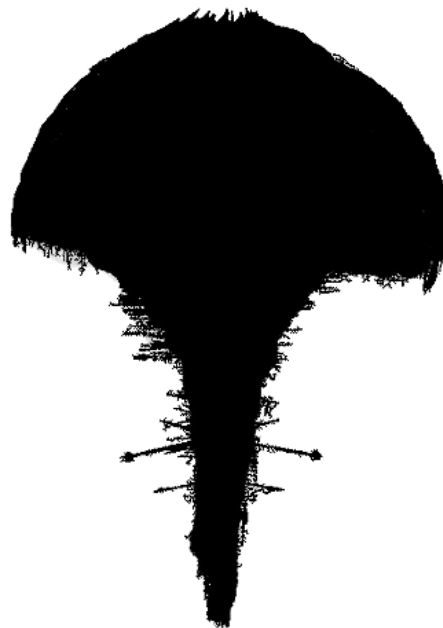
Le vaisseau forerunner trône au centre de la cité sainte qui a été construite à l'intérieure de la sphère, et constitue un lieu de culte très important qui ne peut être approché que par la caste des prêtres san'shyuum et les très nombreux Mgalekgolos chargés de le protéger. Grande Bonté est par conséquent le centre stratégique et militaire de toute l'Alliance et abrite plusieurs millions de membres des diverses races alliées.

Il existe plusieurs endroits très importants dans Grande Bonté qui méritent d'être présentés ici :

Les niveaux inférieurs : comme leur nom l'indique, il s'agit des étages les plus bas de Grande Bonté. Ils renferment toutes les installations industrielles et les machineries nécessaires au fonctionnement de la station spatiale dans son ensemble et à son déplacement, que ce soit dans l'espace normal ou dans le sous-espace. Sur les parties extérieures de ces niveaux se trouvent les docks où peuvent s'amarrer un grand nombre de vaisseaux de la flotte pour effectuer des réparations ou pour se réapprovisionner en troupe et matériel. De par leur rôle essentiellement fonctionnel, ces niveaux ont une apparence très sombre et crasseuse, les divers émanations des usines ayant depuis longtemps terni les couleurs d'origine et fait rouillé les composants les plus vulnérables. L'ensemble reste cependant dans un parfait état de fonctionnement, principalement grâce au travail constant des ingénieurs huragoks dont la concentration y est extrêmement forte, et ses diverses installations sont capables de produire une quantité phénoménale de véhicules, d'armement et d'équipement militaire à un rythme impressionnant. Ces niveaux sont également les lieux de nombreuses opérations de pillages organisés par les kig-yars pour détourner du matériel de l'Alliance à leur seul profit, une pratique qui leur est d'autant plus facile qu'ils sont beaucoup employés comme sentinelles pour surveiller cette partie de Grande Bonté.

La cité sainte : il s'agit de la partie la plus importante de Grande Bonté en termes de taille, car elle remplit les trois quarts de la demi-sphère constituant la partie supérieure de la station. Elle abrite plusieurs dizaines de millions d'individus de toutes les races de l'Alliance et c'est là qu'habite l'intégralité de la population san'shyuum actuelle. Cette cité est disposée en sept niveaux superposés les uns sur les autres, le septième étant le plus haut et par conséquent celui qui renferme la population la plus riche ou la plus importante de la société de l'Alliance. Très peu de personnes n'étant pas des san'shyuums peuvent se vanter d'habiter au septième niveau de Grande Bonté, et la quasi-totalité de ces personnes sont des sangheilis. La plus grande partie des individus vivants dans la cité sainte sont des civils, mais on y trouve également des soldats et des officiers de l'armée qui étudient ou enseignent à l'académie ainsi que des militaires à la retraite qui veulent profiter de la vie dans la cité sainte.

Le Dreadnought forerunner : la principale source d'alimentation de Grande Bonté provient du vaisseau forerunner qui trône au centre du septième niveau de la cité sainte. Protégé par plusieurs centaines de combattants Mgalekgolos, seuls les grands prophètes et les san'shyuums faisant parti du clergé de l'Alliance sont autorisés à pénétrer à l'intérieur. Toute autre personne ne peut s'en approcher à moins d'un kilomètre, car il s'agit de la relique la plus précieuse récupérée jusque-là. Ce qu'il contient est peut-être l'un des secrets les mieux gardés de l'Alliance.



L'académie militaire de l'Alliance : Bien qu'il ne s'agisse pas du seul centre de formation des soldats de l'Alliance, cette institution est considérée comme la seule véritable académie militaire de l'Alliance du fait de ses dimensions et de son importance. Seuls les individus les plus compétents ou ceux qui possèdent des relations suffisamment haut placées peuvent espérer intégrer cette académie qui a formé la quasi-totalité des officiers supérieurs de l'Alliance et un grand nombre de ses héros les plus célèbres. Le bâtiment principal de l'académie est situé à la périphérie du septième niveau de la cité sainte et constitue une immense structure ovale à l'intérieur de laquelle se trouvent un grand nombre d'amphithéâtre destinée aux cours militaires pour les officiers, ainsi que d'innombrables arènes et salles d'entraînement servant à tester les étudiants. Un quart des soldats intégrant l'académie meurt durant leurs épreuves de force, mais ceux qui y survivent sont certains de connaître une grande carrière dans l'armée. Tous les diplômés de l'académie militaire de Grande Bonté portent une décoration sous la forme d'un glyphe forerunner gravée sur leur plastron au niveau du cœur afin de représenter cette origine illustre.

La Citadelle : il s'agit d'un niveau se trouvant au-dessus du septième niveau de la cité sainte et qui surplombe celle-ci depuis un point de la périphérie de l'immense dôme de Grande Bonté. Ce niveau s'étend sur une très petite proportion de la station mais contient cependant les structures les plus importantes de toute l'Alliance, à savoir la salle du Grand Conseil, le mausolée de l'Arbitre et le sanctuaire intérieur des hiérarques. Du fait de son importance, toute cette partie de Grande Bonté est protégée par un très grand nombre de gardes d'honneur sangheillis nommés les escortes, portant des armures de cérémonie et maniant des lances énergétiques. En dehors des hiérarques et des conseillers, personne n'est autorisé à pénétrer la citadelle s'il ne dispose pas d'une autorisation spéciale donnée par un membre du Grand Conseil.

La salle du Grand Conseil : cette salle est le cœur de la politique de l'Alliance car c'est là que se réunissent les conseillers et les hiérarques pour traiter les affaires les plus importantes. Tandis que les hiérarques occupent le centre de cette vaste pièce, les conseillers sangheillis et san'shyuums occupent deux tribunes séparées se faisant face depuis chaque côté de la salle.

Le mausolée de l'Arbitre : ce temple fut érigé pour honorer la mémoire des arbitres morts dans l'exercice de leurs fonctions. La salle principale du mausolée est de forme cylindrique et ses murs renferment les cercueils de chaque arbitre qui a été nommé depuis la création de l'Alliance, bien que certains de ces cercueils soient vides et présents dans un but purement symbolique. Au centre du temple est conservée l'armure du prochain arbitre désigné par le Grand Conseil, qui est fabriquée dès la mort du précédent qui est toujours inhumé avec son armure d'arbitre personnelle. C'est un lieu extrêmement important pour le peuple sangheilli, car il représente l'autorité militaire absolue qu'ils possèdent ainsi que l'importance qu'ils possèdent au sein de l'Alliance en tant qu'arme absolue des prophètes contre tous les dangers pouvant menacer ces derniers.

Le sanctuaire intérieur des hiérarques : les trois grands prophètes vivent le plus clair de leur temps dans ce domaine qui compose la plus grande partie de la citadelle. Protégés par les escortes sangheillis, les hiérarques passent leurs journées à étudier les artefacts forerunners les plus sacrés ou à méditer dans leurs jardins privés pour trouver le chemin que l'Alliance doit emprunter. Très peu de personnes sont autorisées à y pénétrer sans avoir auparavant reçu l'autorisation de la part d'un des hiérarques.

II.3.11. Le domaine covenant

Ainsi qu'on peut le voir sur la [carte galactique](#) donné au début de ce livre, les mondes de l'Alliance sont divisés en plusieurs catégories en fonction de l'origine de leur fondation.

Les **mondes de classe-1** correspondent aux mondes d'origines de chaque race composant l'Hégémonie. Ces mondes ne comportent aucune présence étrangère et cela aussi bien à leur surface qu'à leur orbite. Sur ces planètes la vie n'a que très peu changé depuis l'intégration de leur race d'origine à l'Alliance car elles bénéficient d'une semi-indépendance : tant qu'elles fournissent régulièrement un certain nombre de guerriers et/ou travailleurs pour l'Alliance, elles peuvent conserver leur système sociale et juridique sans être influencées par les lois de l'Alliance, à la seule exception des principes religieux.

Les **mondes de classe-2** sont les colonies sangheilliennes fondées avant la fondation de l'Alliance et ayant été épargnées par la guerre contre les san'shyuums. Ces colonies sont exclusivement occupées et administrées par les sangheillis, et les membres des autres races covenantes doivent posséder les autorisations nécessaires pour espérer s'y rendre. Quelques stations spatiales sont aussi rangées sous cette classe car ayant été construites par les sangheillis avant la fondation de l'Alliance.

Les **mondes de classe-3** représentent les colonies mixtes de l'Alliance, celles fondées par les sangheillis après la signature du Traité de l'Alliance. Ces colonies abritent les membres de toutes les races covenantes et chaque ville est donc divisée en différents quartier dont certains sont réservés à une race en particulier. Ces mondes rendent directement comptent à Grande Bonté qui les administre, donnant d'abord la priorité aux races supérieures de l'Hégémonie.

Les **mondes de classe-4** correspondent aux gigantesques stations spatiales à usage civile ou militaire de l'Alliance. La plupart sont de gigantesques chantiers spatiaux ou stations de commerces mais il peut aussi s'agir de simples entrepôts ou réserves d'armes. La plupart de ces stations sont fixes mais certaines des plus importantes possèdent la capacité de voyager dans le sous-espace. La plupart du temps, la population de ces stations représente toutes les races de l'Alliance.

Les **mondes de classe-5** représentent les mondes vitrifiés par la flotte de l'Hégémonie, la 4^{ème} division. Il peut s'agir d'anciennes colonies humaines, de mondes ayant abrité le parasite ou des hérétiques. Quoiqu'il en soit, les autorités de l'Alliance ont cru bon de devoir exterminer toute vie à la surface de ces mondes.

Note : la station spatiale de Grande Bonté n'apparaît pas sur la carte stellaire car il s'agit d'une station mobile qui peut voyager à travers le sous-espace et qui ne possède donc pas de coordonnées fixe. Il existe également d'autres stations similaires capables de transiter d'un système solaire à un autre mais dont la liste serait trop longue à énumérer et dont les rôles sont aussi extrêmement divers.

II.10. LA LOGE DU VERDICT DES CENDRES

Fondateur : Dorr Ikalumn (ex-capitaine de l'armée sangheili)

Origine de l'hérésie : génocide commis par les san'shyuums contre les sangheili durant le 2ème Age du Conflit

Leader actuel : maître de loge Okta 'Selomm

Indice de menace pour l'Alliance : très sérieux

Indice de menace pour l'UNSC : nul

Localisation actuelle : nombreuses bases et caches secrètes sur des mondes de l'Alliance, flotte de combat dispersée, très nombreux agents infiltrés au sein de l'Alliance.

Objectifs :

- Exterminer la race des san'shyuums et bannir jusqu'à la mémoire de leur nom.
- Restaurer la gloire du peuple sangheili en tant que race dominante de cette galaxie.

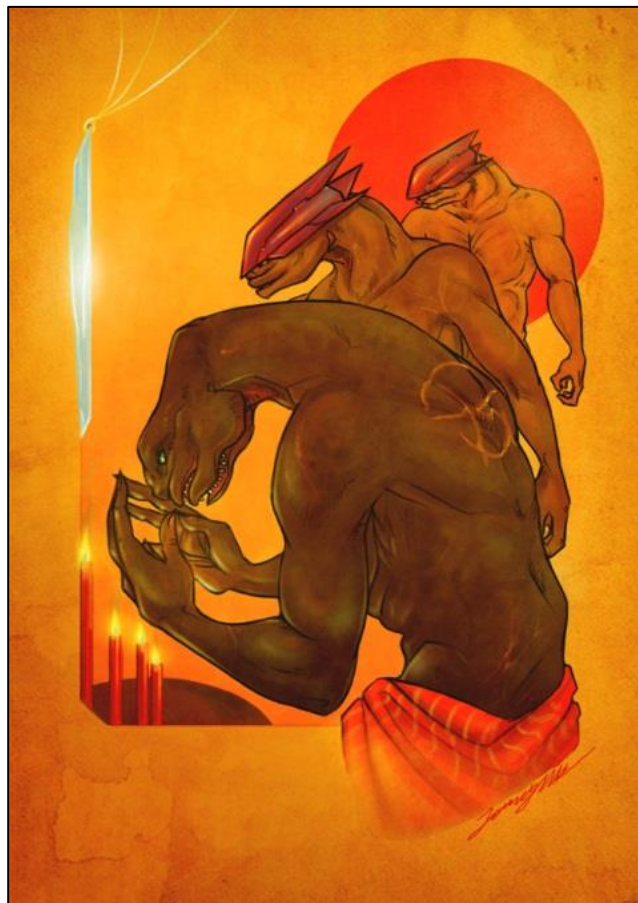
Le Verdict des Cendres est actuellement la principale organisation hérétique à s'opposer au pouvoir de l'Alliance covenant, ses forces comportant non seulement de vastes armées prêtes à affronter ouvertement les forces de l'Hégémonie mais également de très nombreux agents infiltrés au sein des différentes strates civiles et militaires de l'Alliance. Ne cherchant rien de moins que l'extermination des san'shyuums en représailles pour le génocide que leurs ancêtres ont commis contre les sangheilis, ces hérétiques sont capables d'actions extrêmement téméraires s'ils pensent avoir la chance de tuer ne serait-ce qu'un seul san'shyuum.

Rejoindre le Verdict des Cendres : pour la plupart des races vassales telles que les unggoy, les keg-yarns ou les lekgolos, il est assez facile de devenir un membre de la loge, car cette dernière est constamment à la recherche de nouvelles troupes à envoyer contre les forces de l'Alliance. Il suffit généralement de donner une preuve visible de son désir de combattre l'Hégémonie, cependant les tests sont souvent plus difficiles pour les kig-yars et les jiralhanaes car ces deux peuples sont particulièrement mal vus par les sangheilis, les premiers pour leur tendance à la contrebande et les seconds par simple rivalité guerrière. Mais ceux qui endurent les épreuves les plus difficiles sont les sangheilis eux-mêmes, la loge craignant constamment d'être infiltrée par des membres de l'Inquisition des prophètes. Leur foi est donc durement testée pour s'assurer de leur fidélité et de leur dévouement à la cause du Verdict des Cendres.

Les individus recrutés peuvent ensuite rejoindre les forces combattantes de la loge ou devenir des agents infiltrés. Dans le premier cas, et quelle que soit leur race, les nouvelles recrues sont marquées du sceau de l'exile afin de montrer qu'elles se sont mis à l'écart de leur propre peuple afin que celui-ci ne puisse pas faire l'objet de représailles de la part de l'Alliance. Ceux qui deviennent des agents infiltrés sont choisis pour ce rôle le plus souvent parce qu'ils occupent déjà une position d'intérêt dans l'une des organisations civiles ou militaires de l'Alliance covenant et qu'ils peuvent donc faire profiter de cette position à la loge pour lui fournir renseignements et/ou matériels. Ces agents ne portent pas le sceau de l'exile car celui-ci trahirait leur appartenance au Verdict des Cendres, ce qui les oblige à d'autant plus de précaution car s'ils venaient à être découverts, les retombées sur leurs familles pourraient être impitoyables.

Relation avec les autres loges hérétiques : le Verdict des Cendres est resté très fidèle aux anciennes croyances sangheliennes datant d'avant la guerre contre les san'shyuums, vénérant les forerunners et leurs reliques avec l'interdiction formelle de les étudier. A ce titre, les membres de cette loge entretiennent des relations privilégiées avec la Garde du Temple, à laquelle ils fournissent régulièrement du matériel et parfois même des soldats parmi leurs meilleurs vétérans sans rien demander en retour. La raison de cet échange à sens unique vient du fait que les membres du Verdict des Cendres ne souhaitent pas que la Garde du Temple disparaisse, d'abord parce que cette faction est une sacrée épine dans le pied des san'shyuum mais aussi et surtout parce qu'elle est à leurs yeux la faction qui mérite le plus de détenir les reliques forerunners disséminées à travers la galaxie. En revanche et pour les mêmes raisons, le Verdict des Cendres se montre extrêmement hostile envers la loge de l'Illumination Divine dont ils considèrent le désir de détruire les anneaux sacrés comme une abomination.

Point de vue sur les humains : pour une raison ou pour une autre, les humains se sont attirés les foudres des san'shyuums, et plus particulièrement les trois hiérarques, mais cela ne veut pas pour autant dire qu'ils peuvent être considérés comme des alliés potentiels. La politique actuelle du Verdict des Cendres envers les humains est d'éviter tout contact en opérant uniquement dans le territoire de l'Alliance.



Stratégies courantes :

- **Assassinat :** ciblant principalement des san'shyuums de divers rangs, ce type d'opération peut également être mené contre des sangheilis et en particulier des membres de l'Inquisition. Les moyens mis en œuvre pour un assassinat sont directement proportionnels à l'importance de la cible et requièrent souvent la participation d'un ou plusieurs agents infiltrés qui, excepté dans de très rares cas, se limitent à transmettre des informations vitales au sujet de la cible (protection, parcours, points faibles, etc.). Le Verdict des Cendres essayant de limiter au maximum les dommages collatéraux pour conserver une bonne image auprès des peuples covenants, l'usage d'explosif est assez rare, d'autant que la plupart des assassins de la loge préfèrent voir leur cible mourir devant leurs yeux sous les coups de leurs lames.
- **Détournement de ressources :** afin de subvenir aux besoins de ses membres, le Verdict des Cendres doit régulièrement dérober du matériel, des vivres ou même de l'argent aux diverses organisations de l'Alliance. Cela va de simples containers de ravitaillement aux vaisseaux de combat tout juste sortis des chantiers navals, en passant par les stocks d'armement et les réservoirs de plasma. Le plus souvent, le savoir-faire des pirates kig-yars est mis à contribution mais ce sont tout de même les sangheilis qui sont en charge des opérations, coordonnant les troupes sur le terrain pour subtiliser les ressources en évitant au maximum les combats, généralement en utilisant une diversion (un incendie, une défaillance mécanique ou des tirs de plasma par exemple).
- **Diversión stratégique :** la loge du Verdict des Cendres mène une guerre d'information constante contre l'Alliance et en particulier l'Inquisition des prophètes qui a pour charge de traquer les hérétiques où qu'ils se trouvent. En effet, les repères de la loge ne sont préservés que par le secret de leurs emplacements qui ne sont connus que par les personnes de confiance (essentiellement des sangheili) afin qu'aucune piste n'amène les chiens des prophètes jusqu'à ces demeures. Et dans le but de faire perdre du temps aux inquisiteurs et à leurs troupes, le Verdict des Cendres doit constamment créer de fausses pistes, ne serait-ce que pour mobiliser momentanément l'attention de la 6^{ème} division loin des repères de la loge. C'est dans ce genre d'opération que les forces combattantes du Verdict des Cendres sont les plus employées, effectuant des raids sur des positions de l'Alliance ayant une valeur stratégique très limitée ou quasi nulle, tendant des embuscades à des patrouilles ennemies dans des régions désertes de l'espace ou faisant semblant de rencontrer « par hasard » une expédition militaire dont ils connaissaient le parcours à l'avance. Cela peut demander l'envoi d'une seule escouade de combat comme cela peut nécessiter la mobilisation de centaines ou de milliers de guerriers, mais le temps gagné sur les enquêtes de l'Inquisition est un bénéfice qui vaut largement ce prix.
- **Sabotage :** pour lutter efficacement contre l'Alliance et ses dirigeants san'shyuums, le Verdict des Cendres doit en déstabiliser les forces militaires

Organisation du Verdict des Cendres :

Qu'ils aient infiltré ou non les troupes militaires de l'Alliance, tous les membres du Verdict des Cendres possèdent un rang « secret » indiquant leur position hiérarchique dans la loge et l'autorité qu'ils y possèdent pour réquisitionner du matériel ou demander l'aide de confrères hérétiques. Un personnage du Verdict des Cendres progresse de la même manière qu'un personnage de l'Alliance, à la différence qu'à partir du rang d'adepte, il ne peut être promu qu'en ayant tué un san'shyuum (ce qui est très loin d'être facile).

- **Les novices :** ce sont les individus ayant récemment intégré la loge hérétique. Ils rejoignent généralement une cellule d'initiation dirigée par un initié chargé de tester leur fidélité au travers de missions de faible importance.
- **Les initiés :** lorsqu'un novice est jugé suffisamment digne de confiance pour mieux connaître les secrets de la loge du Verdict des Cendres, il obtient le rang d'initié. Cette reconnaissance de ses talents et de son dévouement à la cause de la loge lui donne une autorité limitée sur les novices qui lui doivent alors le respect. La plupart des initiés finissent par devenir des adeptes, mais certains ne passent jamais les tests et les plus autoritaires sont alors choisis pour diriger une cellule d'initiation.
- **Les adeptes :** formant la très grande majorité des effectifs du Verdict des Cendres, les adeptes sont des individus aussi compétents que fiables et qui feront tout pour mener à bien leur mission. Ils sont des armes redoutables rassemblées en véritables cellules de guérilla bien mieux organisées que les cellules d'initiations. Bien qu'ayant essentiellement un rôle de soldat et d'informateur, il peut arriver qu'un adepte soit chargé de mener une équipe d'initiés et/ou de novices remplir une mission.
- **Les spectres :** spécialistes dans l'art de la discrétion, du déguisement et de l'assassinat, les spectres ont tous sur les mains le sang d'au moins un san'shyuum. Peu nombreux mais d'une efficacité terrifiante, ils sont les exécuteurs froids et silencieux de la loge du Verdict des Cendres, et leurs interventions se finissent rarement sans que personne ne soit tué.
- **Les maîtres de cellule :** ces vétérans de la loge dirigent chacun une cellule de guérilla avec une autorité absolue sur les membres qui la composent. Néanmoins, un maître de cellule ne pourra jamais donner d'ordre à un membre d'une autre cellule et s'il vient à mourir, c'est son subalterne de plus haut rang et de plus grande ancienneté qui prend sa place. Ce rang peut être obtenu par un personnage de joueur vétéran, mais dans ce cas la cellule qu'il dirige ne peut comporter que des personnages de joueurs.
- **Le maître de loge :** le Verdict des Cendres est dirigé par un unique maître de loge qui est désigné par les plus anciens maîtres de cellule. Il possède une autorité suprême sur l'ensemble des cellules hérétiques mais se limite généralement à donner des consignes très générales aux différents maîtres de cellule. Son existence est entourée de mystères et même les adeptes du Verdict des Cendres ne sont pas sûrs qu'il y ait réellement un maître de la loge.

Note : Bien qu'étant au départ une faction purement sangheilienne, les dirigeants du Verdict des Cendres ont intégré sans difficulté chacune des races vassales découvertes par l'Alliance, y compris quelques rares jiralhanaes hostiles à la croyance des san'shyuums. En effet ils estiment avoir besoin de toute l'aide disponible pour éliminer les san'shyuums, et ils ont appris à utiliser les forces et faiblesse de chaque race covenante. Mais contrairement à leurs frères loyalistes, les sangheilis de cette loge jugent la valeur de chaque guerrier uniquement en fonction de ses compétences de combat, quelle que soit sa race. En théorie cela signifie qu'un keg-yarn pourrait parfaitement obtenir le même niveau d'autorité qu'un sangheili s'il parvient à se montrer comme étant son égal dans un duel, cependant cela n'est arrivé que deux fois dans toute l'histoire de la loge.

II.11. LA GARDE DU TEMPLE

Fondateur : maître de la garde Kleor Suma Italok, ancien Kaidon du clan Derul

Date de fondation : vers le 97.850^{ème} kyeld du 1er Âge de l'Abandon

Origine de l'hérésie : dissolution officielle de la Garde du Temple par le Grand Conseil, ressenti comme une trahison par les membres de la garde.

Leader actuel: Tlek Suma Sodan

Indice de menace pour l'Alliance : non négligeable

Indice de menace pour l'UNSC : réduit

Localisation actuelle : flotte nomade *Temple's Heart*.

Objectifs :

- Trouver les reliques forerunners encore inconnues et les emmener dans le sanctuaire intérieur de leur flotte.
- Découvrir les anneaux sacrés avant l'Alliance et trouver un moyen de les protéger ou d'empêcher totalement leur activation.

Autrefois un corps d'élite de la société sangheilienne, la Garde du Temple est aujourd'hui une organisation hérétique qui s'est elle-même exclue de l'Alliance pour continuer la tâche qui lui a été confiée il y a des millénaires de cela : trouver et protéger les reliques forerunners dispersées à travers la galaxie. Comptant dans ses rangs uniquement des guerriers de grand talent aux aptitudes martiales supérieures, elle forme une faction qui ne doit surtout pas être sous-estimée.

Rejoindre la Garde du Temple : les membres de cette loge se considèrent comme une élite de la race sangheilis, les élus des dieux désignés par ces derniers pour protéger les vestiges de leur glorieuse civilisation. C'est pourquoi ils ne recrutent donc que les meilleurs guerriers sangheilis parmi ceux qui sont assez ouverts d'esprit pour entendre la vérité (ou du moins leur vérité), afin d'entretenir le niveau d'excellence de la Garde du Temple qui reste, encore à ce jour, l'une des factions militaires covenantes les plus perfectionnées.

Les sangheilis qui rejoignent la Garde du Temple sont d'abord appelés des **Initiés**, et doivent faire leurs preuves au cours de plusieurs missions avant de pouvoir recevoir le titre honorifique de **Gardien**. Certains restent des initiés pendant des années, tandis que d'autres deviennent gardien en l'espace d'un mois ou deux, cela dépend principalement du nombre de missions qui sont menées par la loge pendant cet espace de temps.

Au départ composée uniquement de gardiens sangheilis, la Garde du Temple a rapidement compris que, ne serait-ce que pour entretenir sa flotte, elle devait recruter des serviteurs parmi les races inférieures tels que les unggoy ou capturer certains spécimens des précieux ingénieurs huragoks. Par la suite, elle s'est progressivement mise à recruter également des soldats kig-yars et des mercenaires yanme'es, ainsi que des guerriers keg-yarns et lekgoles qui bénéficient d'un statut privilégié au sein de cette loge, bien qu'ils ne puissent pas porter le titre de gardiens. Ceux qui ne sont pas sangheilis ne sont que des auxiliaires et doivent accepter cet état de fait ou mourir. En revanche, aucun jiralhanae n'a jamais fait partie de la Garde du Temple, et les probabilités pour que cela arrive un jour sont quasi nulles.

Relations avec les autres loges hérétiques : beaucoup des recrues de la Garde du Temple sont issues de la loge Verdict des Cendres, cette dernière ayant plusieurs fois exprimé son désir de maintenir la puissance de la Garde, ce qui explique que ces deux loges entretiennent de très bonnes relations. Les gardiens n'ont certes pas oublié que c'est à cause de cette première loge hérétique qu'ils ont dû quitter l'Alliance covenante, mais au lieu de leur en vouloir ils sont reconnaissant d'avoir ainsi pu comprendre la véritable ambition des san'shyuums. De plus, il n'est pas rare que des expéditions du Verdict des Cendres rapportent la découverte d'un temple forerunner à la Garde du Temple pour que cette dernière en récupère les artefacts pour les mettre en sécurité. Par opposition, la loge de l'Illumination Divine est vue par les gardiens comme un ennemi au même titre que l'Alliance mais qu'ils affrontent avec encore plus de haine en raison du désir de cette loge de détruire les anneaux sacrés.

Point de vue sur les humains : pour la Garde du Temple, les humains sont des obstacles placés par les dieux pour éprouver la foi des vrais protecteurs, et ils doivent être éliminés pour pouvoir accéder aux reliques sacrées. Toute alliance avec les humains est théoriquement impossible et la Garde n'hésite pas à attaquer leurs colonies si des artefacts sont présents à la surface.



Stratégies courantes :

- **Exploration spatiale :** le premier devoir de la Garde du Temple est de collecter tous les vestiges technologiques des forerunners pour empêcher qu'ils soient utilisés à mauvais escient par l'Alliance ou, pire, détruits par la loge de l'Illumination Divine. C'est pourquoi la flotte *Temple's Heart* de la Garde du Temple parcourt constamment l'espace à la recherche de planètes inexplorées pouvant abriter des reliques forerunners. Cependant elle ne s'engage jamais dans le sous-espace sans avoir d'abord envoyé des vaisseaux-éclaireurs s'assurer qu'il n'y a aucune présence de l'Alliance aux coordonnées de destination. Si jamais un vaisseau ou une flotte loyaliste vient à découvrir la position de la flotte *Temple's Heart*, celle-ci s'enfuit immédiatement. En effet, les moyens logistiques de la Garde sont trop faibles pour se permettre de risquer d'endommager ou de détruire certains de ses vaisseaux.
- **Récupération de reliques forerunners :** lorsque la Garde du Temple découvre une nouvelle installation forerunner, elle envoie immédiatement un groupe de récupération qui est composé de trois à plusieurs centaines d'escouades de guerriers en fonction de la taille de l'installation et de l'éventuelle présence d'une menace ennemie, qu'elle soit humaine, covenante... ou autre chose. La stratégie d'intervention se limite à effectuer un débarquement par nacelles individuelles, éliminer toute présence adverse, trouver les artefacts transportables et les évacuer. La vitesse est indispensable dans ce genre de mission, car même si les troupes de la Garde comptent parmi les meilleures de cette partie de la galaxie, ils doivent éviter de laisser le temps à leurs ennemis de se regrouper et d'organiser une contre-offensive sous peine d'être submergés. Les groupes de récupérations doivent donc éviter à tout prix d'être retardés par un quelconque obstacle et c'est pourquoi ils n'hésitent pas à employer de lourds explosifs pour passer les meilleurs systèmes de protection forerunners en quelques instants.
- **Élimination d'inquisiteurs :** la Garde du Temple n'a jamais pu digérer le fait d'avoir été subitement mis à l'écart pour constituer les troupes de la 6^{ème} division. Les gardiens haïssent donc par-dessus tous les membres de l'Inquisition des prophètes, auxquels ils tendent parfois des pièges mortels près des installations forerunners afin d'en tuer le plus possible. Car les gardiens estiment que la 6^{ème} division était nécessaire à l'armée de l'Alliance, mais que les hiérarques ont corrompu sa noble tâche en choisissant des guerriers cruels et fanatiques au lieu des nobles et dévoués membres de la Garde du Temple. Ils considèrent les membres de l'Inquisition comme un reflet déformé et souillé de ce qu'ils auraient pu devenir, et la vision de ces individus suffit à faire monter en eux une terrible colère.

Organisation de la Garde du Temple :

Tous les membres de cette loge portent le titre de **gardien** et possèdent le même niveau d'autorité, à l'exception **du maître de la garde** et de ses sept **commandants de la garde**. La Garde du Temple voyage constamment à bord de sa flotte nomade *Temple's Heart*, sans jamais s'établir sur un monde ou un autre afin d'échapper totalement à la vigilance de la 6^{ème} division. Le vaisseau-amiral de cette flotte, le *Bloody Obligeance*, est une relique en lui-même puisqu'il renferme tous les artefacts forerunners qui ont été récupérés par les gardiens depuis qu'ils ont quitté l'Alliance. Ces artefacts sont entreposés dans le Grand Temple, une immense salle sécurisée et lourdement protégée, presque autant que le Sanctuaire Intérieur des hiérarques sur Grande Bonté. On raconte parmi les gardiens que le grand temple du *Bloody Obligeance* renferme un Oracle récupéré autrefois sur une installation forerunner d'un monde lointain, et que le maître de la garde le consulte lorsqu'il est en proie au doute ou qu'il cherche à déchiffrer l'emplacement d'une autre relique. Cependant, aucun gardien n'a jamais osé braver l'interdiction de pénétrer dans le grand temple, et les quelques ungoys ou kig-yars inconscients qui s'y sont essayés n'ont pas vécu suffisamment longtemps pour seulement vérifier cette rumeur.

Équipements spéciaux :

Guel'han (lance énergétique à double lame) :

Le Guel'han est l'arme rituelle des gardiens depuis leur fondation. Initialement constituée d'un long manche métallique de 2,15 mètres surmonté de grandes lames en acier trempé à l'une des extrémités, ces dernières ont par la suite laissé place à deux générateurs de lames à plasma dès que les sangheilis apprirent à maîtriser cette technologie. Ses principaux avantages par rapport à une simple épée à plasma sont sa plus grande portée et la plus grande force qui est transmise à l'extrémité de l'arme par l'effet levier et l'usage des deux mains. Un sangheili sachant correctement manier un guel'han est capable de trancher en deux une forme de combat Iekgolo en armure dans le sens de la hauteur en un seul coup.

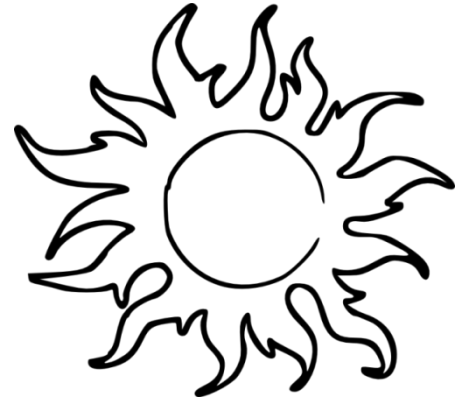
Cette arme aussi élégante que redoutable était autrefois portée par tous les gardiens, mais beaucoup trop d'entre elles ont néanmoins été perdues ou détruites durant les missions de la Garde du Temple et leur fabrication a été arrêtée lorsque les gardiens ont été jugés hérétiques par les hiérarques. Les quelques exemplaires qui existent encore sont désormais portés par les guerriers protégeant le Grand Temple du *Bloody Obligeance*. Elles sont également utilisées lors des cérémonies traditionnelles de la Garde du Temple, ainsi que lors des exécutions publiques des agents de la 6^{ème} division capturés en mission.

Armure de Gardien :

Tout comme la Guel'han, cette armure antique n'est plus produite depuis que la Garde du Temple a été désignée mouvement hérétique, néanmoins sa fabrication est bien plus accessible que la délicate technologie des lames à plasma. De ce fait, un cœur d'artisans sangheilis travaillant au sein de la flotte *Temple's Heart* continuent de fabriquer ces armures suivant les méthodes enseignées depuis des lustres. Tous les gardiens ne portent pas ce modèle d'armure, leur nombre étant trop limité de même que leurs capacités d'entretien, mais ceux qui ont le privilège d'en posséder une ne la quittent presque jamais.

Faite avant tout pour donner un aspect impressionnant au porteur face à ceux qui souhaiteraient profaner les temples forerunners, cette armure lourdement ornementée apporte également un excellent degré de protection sans trop limiter les capacités de mouvement. Bien que la caste des Gardiens du Temple tels qu'ils existaient avant la fondation de l'Alliance n'avaient que très rarement l'occasion de se battre, cette armure fut conçue de manière à offrir des capacités de combat au corps à corps redoutables avec de nombreux bords tranchants sur les avant-bras et sur les épaules, afin de causer de sérieux dégâts lors de charges ou en parant une attaque portée à main nue. Le casque est le premier des armures sangheilis à être fermé, cela afin de rendre les gardiens anonymes devant le reste de la population et renforcer leur aspect terrifiant.

II.12. LA LOGE DE L'ILLUMINATION DIVINE



Fondateurs : commandeur Toka `Zeralofumee et légat de la Persévérance

Date de fondation : 13ème Devoir du 1^{er} kyeld du 9ème Âge de la Réclamation

Origine de l'hérésie : découverte du monde mort de Shazora et de la véritable fonction des Halos

Leader actuel: commandeur Toka `Zeralofum et le prophète de l'Illumination

Indice de menace pour l'Alliance : non négligeable à sérieux

Indice de menace pour l'UNSC : négligeable

Localisation actuelle : flotte nomade *Twisted Retribution*

Objectifs :

- Détruire les Halos et toutes les autres reliques forerunners dans cette région de la galaxie.
- Exterminer toute présence du Parasite dans les diverses installations de recherches forerunners

Accusés à tort d'hérésie, les membres de la loge de l'Illumination Divine doivent poursuivre leur quête à travers la galaxie en portant avec eux un terrible secret : celui de la véritable fonction des anneaux sacrés. Cette vérité est à la fois un lourd fardeau et une arme redoutable, car elle leur rappelle constamment le funeste destin que connaîtra la galaxie s'ils permettent aux faux prophètes d'activer les armes qui contiennent les Halos, attisant leurs cœurs d'une volonté farouche d'accomplir leur destinée. Voyageant sans relâche à travers l'espace pour détruire le sombre héritage des forerunners au travers de la Dernière Croisade, leur flotte nomade doit souvent s'abaisser à des actes de piraterie contre des convois humains ou même covenants afin de subvenir à ses besoins lorsqu'elle se trouve dans l'incapacité de rejoindre l'une de ses bases de repli dissimulées sur des planètes hostiles. C'est une vie rude mais juste qui attend ceux recevant l'Illumination Divine, car ils devront faire preuve d'austérité, d'espoir et de courage pour passer les périodes les plus difficiles de leur croisade.

Le principal avantage de l'Illumination Divine sur les autres loges hérétiques est de compter parmi ses dirigeants un san'shyuum occupant autrefois le poste de légat de la Persévérance, devenu aujourd'hui le prophète de l'Illumination et le guide des membres de la dernière croisade. Son savoir sur les forerunners et sa capacité à déchiffrer leurs écrits sont des atouts inestimables qui ont souvent permis la cette loge d'avoir un coup d'avance sur ses adversaires, mais c'est surtout sa capacité à convaincre les ignorant de la nécessité de la dernière croisade qui le rendent indispensable.

Note : bien que cette loge soit apparue en 2526 durant les premiers événements de la Grande Guerre que nous développerons dans la 4^{ème} partie de cette encyclopédie, nous vous en faisons la description ici afin de rassembler l'ensemble des loges hérétiques et simplifier la description de leurs relations respectives.

Rejoindre l'Illumination Divine : en raison de la nature de sa croisade, la loge de l'Illumination divine est extrêmement mal vue par les différents peuples covenants, ce qui fait que trouver de nouvelles recrues est particulièrement difficile. Les dirigeants de la loge se sont rendu compte que les dogmes religieux concernant les forerunners étaient si profondément ancrés qu'il était strictement impossible de parvenir à convaincre la population de la légitimité de leur combat. La seule manière de recruter de nouveaux membres est de capturer des guerriers ou des civils covenants pour les mener à bord du *Grief of Shazora*, vaisseau-amiral de la flotte hérétique *Twisted Retribution*, pour qu'ils aient une entrevue avec le prophète de l'Illumination. En tant que san'shyuum ayant vu et accepté la sinistre vérité sur les anneaux sacrés, il possède le talent d'orateur nécessaire pour convaincre même les plus fervents croyants de l'Alliance. Après cela, les prisonniers sont gardés en détention dans des conditions assez confortables afin qu'ils méditent sur ce qu'ils ont appris, et ne sont relâchés qu'une fois qu'ils ont fait preuve de leur dévouement à la croisade de l'Illumination Divine en détruisant une relique forerunner (qui est en fait une simple imitation conçue par les ingénieurs huragoks de la flotte). Ce n'est qu'une fois ce test réussi qu'ils sont accueillis parmi les croisés.

Relations avec les autres loges hérétiques : les dirigeants de l'Illumination Divine ont déjà tenté de se rapprocher des deux principales autres loges hérétiques existant à ce jour, mais furent à chaque fois considérés comme des ennemis pires que les prophètes san'shyuums. La Garde du Temple s'est particulièrement montrée très hostile et, encore aujourd'hui, n'hésite pas à mobiliser d'importants effectifs de ses troupes d'élite dès qu'elle a l'occasion d'éliminer des membres de l'Illumination Divine. Les combattants de la dernière croisade sont donc totalement isolés et ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour accomplir leur quête.

Point de vue sur les humains : les quelques contacts qu'a eu l'Illumination Divine avec les humains ont montré que ces derniers sont, tout comme les races covenantes, inconscients de la menace que représentent les reliques forerunners ou même le Parasite. Ils peuvent donc se révéler être des alliés potentiels en cas de forte nécessité pour former des troupes auxiliaires ou pour fournir des ressources de dernière urgence, mais jusque-là cette possibilité n'a pas encore été appliquée.



Stratégies courantes :

- **Exploration spatiale :** l'objectif principal de l'Illumination Divine étant la destruction des vestiges technologiques des forerunners, ses interventions militaires se résument à des attaques massives contre les zones suspectées d'abriter des installations forerunners. Son réseau d'informateurs et d'agents infiltré étant très limité, cette loge doit le plus souvent se baser sur des informations qu'elle a elle-même collecté sur les mondes visités par sa flotte. Cette dernière reste d'ailleurs presque toujours unie, cela afin d'être capable de se défendre dans l'éventualité où une flotte loyaliste retrouverait sa trace.

- **Détournement de ressources :** régulièrement, un unique vaisseau de la flotte *Twisted Retribution* est envoyé sur l'une des colonies de l'Alliance pour s'y ravitailler en carburant, nourriture et matériel, grâce à de faux numéros d'identification obtenus par l'ancien légat de la Persévérance. Cela permet à la flotte de subsister malgré l'absence totale de soutien logistique mais, parfois, la nécessité pousse la loge à effectuer des raids contre des convois marchands covenants et même à commercer avec des rebelles humains pour obtenir de quoi survivre.

- **Capture de vaisseaux :** Ne pouvant pas faire réparer les avaries les plus graves subies par les vaisseaux de sa flotte, l'Illumination Divine doit régulièrement capturer de nouveaux vaisseaux militaires appartenant à l'Alliance pour continuer sa croisade. Afin de limiter les pertes au sein de l'infanterie, cette loge ne mène des abordages que contre les vaisseaux de petite taille pouvant être capturés avec un minimum d'efforts. Cela fait que la flotte *Twisted Retribution* possède aujourd'hui des effectifs plutôt importants et peut donc facilement se défendre contre la plupart des menaces loyalistes qu'elle vient à rencontrer par mégarde.

- **Destruction d'artéfacts :** Lorsque l'Illumination Divine découvre de nouvelles installations forerunners, des troupes sont aussitôt envoyées y collecter toutes les informations utiles concernant d'autres structures forerunners avant de tout détruire. Lorsqu'une présence ennemie est détectée en surface, la flotte *Twisted Retribution* fait grand usage des bombardements

orbitaux, des soutiens aériens et de l'artillerie, n'envoyant ses troupes sur le terrain qu'une fois que les positions adverses ont été réduites à l'état d'amas de débris. Cela implique l'utilisation de vastes ressources d'énergie plasma volées à l'Alliance de diverses manières sur plusieurs mondes, mais le commandeur Zeralofum préfère encore gaspiller ces ressources plutôt que de perdre d'avantage de guerriers. Cependant, la loge peut se retrouver rapidement en difficulté lorsqu'elle souhaite intervenir sur un monde où l'Alliance a déjà mobilisé une flotte de combat complète. Dans ce genre de situation, l'Illumination Divine a rarement d'autres choix que de laisser les loyalistes récupérer les reliques forerunners de ce monde.

Organisation de l'Illumination Divine :

En raison de leur exil et de leurs effectifs beaucoup plus réduits que ceux des légions de l'Alliance, les troupes de l'Illumination Divine sont organisées autour d'une structure bien plus simple et plus égalitaire qui les encourage à s'entraider bien plus que dans n'importe quelle autre hiérarchie covenante. Les sept divisions militaires ont été fusionnées pour former **l'Armée de la Dernière Croisade**, qui ne comporte que cinq grades différents en dehors du grade suprême de Commandeur de la Dernière Croisade. Nous vous les décrivons ci-dessous :

- **Les croisés :** ce sont les guerriers du rang, simples combattants qui occupent néanmoins d'autres rôles pour l'entretien de la flotte nomade lorsqu'ils ne sont pas en mission. Chacun se voit affecté un poste « civil » en plus de sa fonction militaire en fonction de ses compétences et talents personnels, et cela sans aucune discrimination. Les spécialistes tels que les techniciens, scientifiques et même médecins sont très grandement appréciés parmi eux car ils apportent une richesse non négligeable à la collectivité et augmentent la qualité de vie à bord des vaisseaux.

- **Les chefs de groupes :** compromis entre les escouades sangheilis et les meutes jiralhanaes, les groupes de combat forment l'épine dorsale de l'armée de la dernière croisade et sont donc chacune dirigée par un chef de groupe. Ils ont pour rôle non seulement de commander leurs troupes du mieux possible pour accomplir leurs objectifs, mais surtout de veiller à garder en vie même le dernier unggoy, aussi doivent-ils développer des qualités de meneur non pas par la force mais par le charisme et la compassion avec leurs subordonnés.

- **Les chefs d'escadrons :** ce sont les équivalents des chefs de groupes au sein des forces de défense de la flotte, qu'il s'agisse des pilotes d'appareils de combat ou des guerriers équipés pour les affrontements en gravité zéro stationnant sur les bâtiments de guerre. Cependant ils interviennent beaucoup plus souvent dans le cadre d'opérations d'abordage que pour la réelle protection des vaisseaux de la flotte. Les qualités qui leur sont demandées sont les mêmes que pour les chefs de groupe.

- **Les commandants de croisade :** Ces puissants vétérans occupent le rôle de généraux dans le cadre des opérations mobilisant un très grand nombre de groupes de combat. Choisis pour leurs habiles stratégies et leur souci de ne pas risquer inutilement les vies de leurs guerriers, ce sont des individus respectés parmi la loge qui n'hésitent pas non plus à se rendre personnellement sur le théâtre des opérations pour combattre aux côtés des croisés.

- **Les capitaines de vaisseau :** Chargés de diriger les différents bâtiments de guerre de la flotte nomade, ces officiers supérieurs quittent rarement leur passerelle de commandement pendant une bataille ce qui fait qu'ils présentent généralement des aptitudes de combats moindres que celles des commandants de croisade. Néanmoins, ils présentent un esprit de tacticien très habile pour ce qui est des engagements navals et savent tirer pleinement parti des vaisseaux sous leur responsabilité.

PARTIE 3 : L'HUMANITÉ

Créée par les Précurseurs durant l'époque où ces derniers régnaient sur la Voie Lactée, la race humaine occupe une position de première importance dans l'univers de Halo. En effet, non seulement elle a réussi à devenir aujourd'hui une civilisation capable de s'opposer à l'Alliance covenante, ou au moins de lui résister, mais aussi son chemin d'évolution biologique très similaire à celui des forerunner fait d'elle la première candidate à la succession d'Ecumène dans le cadre du Cycle de Réclamation. Malheureusement, bien qu'ayant déjà découvert plusieurs installations forerunners dont la quasi-totalité est classée secret défense et par conséquent totalement inconnue du public, l'humanité n'a pas la moindre idée du formidable destin qui lui a été confié par les forerunners avant que ces derniers ne quittent notre galaxie. De plus, les recherches secrètes menées sur les quelques structures découvertes à ce jour n'ont presque rien donné en raison de la grande méconnaissance de la technologie forerunner ainsi que du faible temps écoulé depuis le début des recherches.

Néanmoins, à l'instar des sangheils avant leur rencontre avec les san'shyuums, l'humanité est parvenue à accomplir d'énormes progrès scientifiques entre le XX^{ème} et le XXVI^{ème} siècle, bien qu'elle soit encore très largement dépassée par les covenants et que la guerre contre l'Alliance soit par conséquent en sa défaveur. Mais que ce soit par orgueil ou par naïveté, la nature humaine fait que l'humanité reste convaincue de sa propre puissance en tant que civilisation et compte bien tout faire pour assurer sa place au milieu des étoiles. Ayant colonisé plusieurs centaines de planètes à travers la région du bras d'Orion autour de la Terre, l'humanité s'est forgé un empire interstellaire puissant basé sur une administration tentaculaire, mais déchiré par d'incessantes luttes indépendantistes.



En effet, malgré les efforts des dirigeants de la Terre pour maintenir en place une nation unique, de nombreuses colonies pensent que leur situation serait nettement meilleure si elles étaient autonomes et cela depuis les premiers temps de la conquête spatiale. La plupart du temps, cela se résume à une tension plus ou moins forte dans les relations avec les autorités gouvernementale, cependant plusieurs organisations terroristes ou paramilitaires se sont créées au cours de l'histoire humaine pour défendre ces idéaux de manières plus ou moins violente, allant des simples attentats à la bombe jusqu'aux guerres indépendantistes ravageant des planètes entières. Cette constante lutte contre ces différents mouvements que les forces loyalistes rassemblent sous la désignation de **rebels** présente la plus grande faiblesse de l'humanité, mais aussi la raison principale de sa survie face aux armées de l'Alliance.

Car en vérité, si le gouvernement unifié de la Terre n'avait pas pris certaines mesures spéciales pour lutter contre les soulèvements indépendantistes, l'humanité n'aurait strictement aucune chance d'échapper à l'anéantissement totale contre les covenants...

III.1. LA CONQUÊTE SPATIALE

L'univers de Halo Evolved tel que nous le décrivons dans cette encyclopédie se situe en l'an 2526, soit plus de cinq siècles dans le futur. Pour des raisons évidentes de simplicité, nous allons débiter le détail de l'histoire de l'humanité à partir du premier évènement significatif qui amène la civilisation humaine à s'élever en tant que puissance interstellaire :

Été 2004 : Le site Internet **ilovebees.com** est victime d'un mystérieux hacking de nature et d'origine inconnue. Après une courte investigation par les équipes d'entretien du serveur, les services secrets de la NSA (National Security Agency) prennent l'affaire en main. Ils découvrent que ce hacking est causé par une sorte d'Intelligence Artificielle d'une technologie nettement au-delà de tout ce qui existait à l'époque. Cette IA est grandement endommagée, disant venir d'un futur très lointain et tenant des propos incohérents alors qu'elle tente de se réparer grâce à son programme de SPDR (System Peril Distributed Reflex), mais finit par se retrouver définitivement hors service. La NSA parvient cependant à récupérer le programme SPDR qui est alors confié à des experts en intelligence artificielle, permettant aussitôt un bon phénomène dans ce domaine technologique.

Note : cet évènement fait référence à une campagne de buzz lancée par **Bungie**, le studio créateur de Halo, durant l'été 2004 quatre mois avant la sortie du jeu Halo 2 pour en promouvoir la sortie en faisant participer la communauté des fans. Pour plus de précisions à ce sujet, rendez-vous sur la page internet suivante : http://wiki.halo.fr/index.php/I_love_bees

Années 2080 : La technologie de voyage dans l'espace et de terraformation devient suffisante pour permettre l'établissement des premières colonies humaines sur la Lune, Mars, les lunes de Jupiter (aussi nommées les **lunes Joviennes**) ainsi que quelques-uns des plus gros éléments de la ceinture d'astéroïdes.

Janvier 2087 : Création de l'**UEG (Unifed Earth Gouvernement)**, né de l'union de toutes les nations terrestres, et de l'**UNSC (United Nations Space Command)** regroupant l'ensemble des armées de chaque pays dont les moyens et les organisations seront uniformisés dans les années suivantes. Les autres territoires du système Sol sont alors considérés comme des colonies de la Terre dirigées par des gouvernements planétaires locaux contrôlés par l'UEG. Cette transition de pouvoir est rapidement acceptée par les industriels et les corporations, mais une partie de la population de ces colonies refuse l'idée de devoir rendre des comptes à l'UEG. Après quelques émeutes réprimées plus ou moins durement par les forces de police, la situation se calme mais les rancœurs restent.

Mai à juillet 2097 : le commandant Flidge Rogan, directeur de l'organisation mercenaire Blackwater, propose fusion de toutes les agences militaires privées existant à cette époque afin de former l'unique organisation mercenaire, l'**UMA (United Mercenary Army)**, cela afin de faciliter les relations avec l'UEG et l'UNSC. Il reçoit un grand nombre de réponses positives de la part de plusieurs autres agences du même genre, mais certaines organisations paramilitaires refusent de perdre leur identité. Face à ce refus, l'UEG prend l'affaire en main et force ces dernières factions à rejoindre l'UMA sous peine d'être considérées comme des menaces pour la sécurité nationale. La fusion est officiellement terminée le 12 juillet 2097, date à laquelle la formation de l'UMA est annoncée à la population par le président de l'UEG qui nomme le commandant Flidge Rogan à la tête de cette organisation.

Années 2150 : Malgré l'expansion spatiale accomplie dans les années 2080, le problème de la surpopulation redevient une actualité. De la tension créée par ce problème naissent deux mouvements au sein de la population cherchant à s'opposer à l'UEG : les **Koslovics** et les **Friedens**. Opérant principalement dans des stations spatiales et les colonies des lunes de Jupiter, les premiers cherchent à affaiblir l'influence des corporations et des capitalistes sur la société afin de redonner le pouvoir au peuple. Les Friedens, quant à eux, apparaissent en réaction aux actions des Koslovics, et bien que leur nom signifie « paix », ces individus sont en réalité des néo-fascistes extrêmement agressifs.

Mars 2162 : Plusieurs groupes de Friedens effectuent une attaque coordonnée sur l'ensemble des bureaux du Conseil Colonial des Nations Unies sur Io. Cet acte déclencha une guerre civile entre les Friedens et l'armée de l'UNSC dont les affrontements renforcèrent les sentiments anti-UEG parmi la population des colonies.

Juillet 2162 : Les Koslovics, souhaitant profiter de la situation, engagent également les hostilités contre l'UNSC et les Friedens sur les diverses colonies du système Sol. La violence des affrontements deviennent telle qu'ils seront nommés plus tard les Guerres Interplanétaires.

Décembre 2162 – Novembre 2163 : Les Koslovics, les Friedens et l'UNSC s'affrontent en Afrique du Sud et débute la Guerre des Forêts Tropicales. Ce conflit s'achève sur la victoire des forces loyalistes grâce à l'intervention massive du corps des marines.

Janvier 2163 : Pour la première fois, le corps des marines de l'UNSC est déployé en dehors de la Terre pour débiter la campagne de Mars.

7 Juillet 2170 : Signature du Traité de Callisto déclarant l'armistice des Koslovics et des Friedens. La paix revient dans le système Sol.

III.1.1. L'UEG (United Earth Government)

Le siège de l'UEG, situé dans la ville de New York sur Terre, est un grand bâtiment ovale s'élevant à plus d'une centaine de mètres de hauts et long de plus de huit cent mètres. La moitié de son espace interne est occupé par une immense salle semi-circulaire où se réunissent les gouverneurs des différentes régions de la Terre, qui correspondent très exactement aux anciens pays existant avant la fondation de l'UEG. La chambre est donc composée en tout de 193 gouverneurs, auxquels se rajoutent neuf ministres, un président et un vice-président.



Les gouverneurs sont réélus tous les cinq ans par vote de la population de leur région, ce qui fait que les habitants des colonies ne peuvent pas voter pour les élections des membres de l'UEG. Les ministres, quant à eux, sont élus juste après les gouverneurs mais par vote des gouverneurs eux-mêmes et non pas de la population terrienne. Pour finir, le président de l'UEG n'est élu que tous les sept ans par vote de toute la population de la Terre, avec impossibilité d'être élu plus de deux fois de suite. Une fois élu, le président désigne lui-même son vice-président qui a pour rôle de le remplacer lorsque cela est nécessaire et donc de servir de représentant direct lors de visites ou réunions officielles où le président n'est pas lui-même présent.

Etant donné la faible importance que possède l'UEG durant la guerre humano-covenante à partir de 2526 et la déclaration de l'état d'urgence qui donna les pleins pouvoirs à l'UNSC, nous ne nous attarderons pas plus sur cette organisation.

III.1.2. L'UMA (United Mercenary Army)

De la même façon que l'UNSC est née de l'union de toutes les armées des nations de la Terre, l'UMA est issue de la fusion de toutes les agences militaires privées existant à cette époque afin de former une organisation mercenaire unique. Car la fin des rivalités entre nations suite à la naissance de l'UEG avait fait chuté de façon dramatique le nombre de contrats proposés aux mercenaires, et ce n'est qu'en réunissant leurs ressources que les membres de cette profession pouvaient espérer survivre. Il s'agit donc de la plus importante faction paramilitaire légale de l'humanité, même après la douloureuse scission qui l'a frappé suite à l'échec de l'opération DARK SPARROW en 2496 pour donner naissance à la Brigade des Dragons, leurs principaux concurrents sur le marché des mercenaires (voir [chapitre III.4.3.](#)).



ORGANISATION :

Contrairement à l'organisation militaire ultra-stricte de l'UNSC, l'UMA possède une hiérarchie extrêmement simple qui se limite à trois grades différents : **Soldat**, **Chef de groupe** et **Chef de section**.

- Comme l'indique leur grade, les soldats sont de simples combattants qui se contentent de suivre les ordres pour remplir les missions qui ont été acceptées par leurs supérieurs. Sur le terrain, ils sont répartis en différents groupes de combat commandés chacun par un unique chef de groupe auquel ils sont tenus d'obéir.

- Les chefs de groupe sont des officiers de terrain qui dirigent de petites escouades allant entre cinq et vingt soldats. Ils sont désignés par les chefs de section en raison d'actes héroïques ou de négociations très avantageuses pour l'UMA, et peuvent répondre à des contrats publics proposés par les autorités de l'UNSC lorsqu'ils ne sont pas réquisitionnés pour un contrat majeur. Il arrive cependant que certains chefs de groupe acceptent, avec la complicité des soldats sous leurs ordres, des contrats proposés par des entreprises privés ou même des rebelles pour augmenter leurs revenus.

- Les chefs de sections sont des vétérans de l'UMA qui gèrent les effectifs de mercenaires présents sur la Terre et ses colonies. Ils occupent un rôle essentiellement administratif et négocient avec les plus hautes autorités de l'UNSC pour obtenir des contrats majeurs, qui sont des missions à la fois très dangereuses et très bien payées. Bien qu'il existe des bureaux de l'UMA sur toutes les colonies-capitales de secteur, le quartier général se situe au cœur de la ville de New York sur Terre.

CONTRATS

Les principaux clients de l'UMA ont toujours été les institutions de l'UEG et en particuliers ses forces militaires lorsque ces dernières souhaitent éviter d'être impliqués directement dans un affrontement délicat. Il n'en reste pas moins que des entreprises privées ou même des particuliers souhaitant louer les services de combattants professionnels pour des raisons diverses (protection d'installation, escorte de convoi, constitution de garde personnelle, etc.). De ce fait, il existe plusieurs types de contrats que nous vous décrivons ci-dessous :

- **Les contrats militaires :** ce sont des missions de faible importance proposées par l'UNSC au travers de sites officiels, tableaux d'affichages et autres moyens de communication publiques. Les primes offertes pour ces missions sont généralement très limitées (de l'ordre de 50.000 crédits en moyenne), mais 10% de la somme revient automatiquement à l'administration de l'UMA.

- **Les contrats privés :** ces contrats sont offerts par des entités autres que l'UNSC, qui peuvent être soit des entreprises privées soit de riches commanditaires indépendants. Les primes offertes sont souvent meilleures que celles des contrats militaires (75.000 crédits en moyenne) sans pour autant impliquer plus de risques, cependant les objectifs à remplir peuvent parfois être à la limite de la légalité. Tout comme pour les contrats militaires, 10% de la prime doit être versée à l'administration de l'UMA pour les frais de gestion.

- **Les contrats majeurs :** ce sont des contrats négociés entre les chefs de section de l'UMA et les officiers supérieurs de l'UNSC qui souhaitent éviter d'impliquer directement l'armée pour résoudre certains problèmes. L'enjeu de ces missions est souvent d'une grande importance pour la situation géopolitique et les primes sont d'autant plus importantes (au minimum 140.000 crédits), cependant le pourcentage qui revient à l'UMA est cette fois de 25% en raison de l'implication directe des chefs de section. Souvent, ces contrats ne sont pas diffusés sur les réseaux de communication de l'UMA mais imposés à une équipe en particulier, sélectionnée pour ses compétences hors-normes.

- **Les contrats secrets :** rien n'empêche un groupe de mercenaires de chercher des contrats totalement illégaux proposés par des factions rebelles ou des commanditaires privés parfaitement conscients de ce qu'ils demandent. Les primes offertes sont souvent très alléchantes, d'autant que comme ces missions n'apparaissent pas dans les archives de l'administration de l'UMA, aucun pourcentage de la prime n'est à déduire une fois la mission remplie. Cependant les mercenaires qui acceptent ces contrats doivent faire preuve d'une extrême prudence car les objectifs qu'on leur demande de remplir peuvent facilement leur valoir l'emprisonnement à vie ou même le peloton d'exécution.

Vivre et s'engager dans l'UMA : devenir mercenaire n'est pas aussi facile qu'on peut le penser, car l'UMA a une réputation d'excellence à défendre et c'est pourquoi ses critères de recrutement sont assez élevés sans toutefois égaler ceux des troupes d'élite de l'UNSC. Une personne a deux options pour devenir mercenaire : se présenter à l'un des bureaux de recrutement situé sur la Terre ou l'une des colonies-capitales de secteur de l'UEG, ou être recommandée par un chef d'équipe de l'UMA qui transmettra son dossier à ses supérieurs. En cas d'acceptation, la section logistique lui fournit le strict minimum pour débiter votre carrière et ensuite elle est considérée comme indépendante, pouvant accepter ou refuser n'importe quel contrat qui se présente pour assurer ses besoins grâce aux récompenses de ces mêmes contrats. Car l'UMA ne verse aucune solde à ses membres combattants, ce qui fait que certaines équipes peuvent rapidement se retrouver gravement endettées suite à une ou plusieurs opérations qui se sont mal déroulées. Il est donc absolument nécessaire pour chaque équipe de mercenaire de toujours faire de son mieux pour remplir les objectifs de ces contrats pour éventuellement toucher de généreux bonus qui leur permettront d'améliorer leur équipement ou de recruter de nouveaux membres. Ce système contribue à effectuer une sorte de sélection naturelle pour éliminer les équipes les moins compétentes qui risqueraient d'entacher la réputation de l'UMA.

Cette situation de tension financière permanente chez la plupart des groupes de combat fait que des rivalités peuvent aisément naître du fait de la concurrence interne. Il arrive parfois que deux équipes soient sur le même contrat simultanément soit parce que le client souhaite doubler ses chances, soit parce que l'une d'entre elle a décidé de doubler l'autre pour l'affaiblir et prendre l'ascendant. Beaucoup de mercenaires sont tués ou blessés durant des rixes avec des « confrères » et d'autres se décident de se retirer prématurément du service avant de mourir bêtement, de préférence après avoir réalisé un gros contrat. Les effectifs de l'UMA sont donc perpétuellement en renouvellement, toutefois il existe quelques équipes de vétérans extrêmement reconnues qui opèrent chacune dans une région différente bien délimitée avec une notion territoriale très fortement développée. Ces mercenaires d'élite évitent ainsi de s'affronter inutilement et surveillent les nouveaux arrivants pour s'assurer que personne ne leur vole la vedette sur les plus gros contrats...

III.1.3. La technologie de clonage

Utilisé uniquement à des fins médicales, le clonage permet d'obtenir des organes aptes à être greffés sur un patient. La science humaine est capable de synthétiser n'importe quel type de tissu organique à partir d'un simple échantillon afin d'en produire une quantité suffisante pour des opérations médicales délicates. Grâce à cette technologie, le problème des dons d'organe et de sang a été totalement réglé et de nombreuses maladies graves sont désormais extrêmement faciles à soigner définitivement. Si des moyens suffisants sont employés, il est possible de cloner un bras ou une jambe entière en vue de greffer ce membre à un patient ayant subi une amputation.

Clonage d'organe :

Dans le cas où un organe ou un type de tissu est nécessaire pour une opération et doit être synthétisé en un minimum de temps, les médecins utilisent une technique communément appelée le flash-clonage. Cette technique permet de faire grandir et multiplier les cellules à un rythme accéléré avant de cesser rapidement leur développement lors de leur transplantation dans le patient. L'organe fonctionne tout aussi bien que celle d'origine et vu qu'elle possède le même profil d'ADN que le porteur, il n'y a aucun signe de rejet.

Clonage natal :

Le clonage est également autorisé, selon certaines conditions, pour créer une réplique parfaite d'un individu. Pour cela, il suffit de prélever certaines cellules bien spécifiques sur le corps de la personne à cloner, puis d'effectuer une insémination artificielle. Le clone grandira ainsi normalement à l'intérieur du ventre de la mère porteuse. Une fois né, un clone grandit à la même vitesse qu'un humain normal, le problème de vieillissement accéléré ayant été réglé depuis plusieurs décennies. Toutefois, le corps médical de l'UNSC stipule clairement que cette technique ne doit être utilisée que pour cloner une personne décédée.

Les flash-clones :

Dans le cadre de plusieurs affaires douteuses, plusieurs institutions (et plus particulièrement l'ONI) ont utilisé la technologie du flash-clonage pour synthétiser illégalement des répliques d'individus et les utiliser pour leurs propres besoins. Cette technique permet d'obtenir rapidement un clone possédant apparemment le même âge que l'individu d'origine, mais comporte de nombreux désavantages qui limitent grandement son utilité. En effet, un flash-clone n'est que très rarement une copie parfaite, car même des jumeaux diffèrent dans leur apparence au cours du temps, et c'est pourquoi il est souvent nécessaire de recourir à la chirurgie plastique pour les rendre identique à l'individu d'origine. De plus, le clone ainsi formé ne possède aucune mémoire héritée du sujet d'origine et ressemble, du point de vue mental, à un nouveau-né. Il est donc incapable de parler ou de marcher et doit donc tout réapprendre. En plus de cela, les flash-clones présentent généralement des imperfections au niveau de leur ADN qui les rendent extrêmement vulnérables à un très grand nombre de maladies génétiques, ce qui réduit considérablement leur espérance de vie. Il est rare qu'un flash-clone vive plus de quelques mois. Après cela, il présente des dégénération neurologiques et physiologiques présentée par les médecins comme une « cascade d'échecs métaboliques ». Bien que cette méthode de clonage soit strictement interdite par le corps médical de l'UNSC, elle fut employée par l'ONI lorsqu'il fallut enlever les candidats du programme SPARTAN-II à leurs familles, alors qu'ils n'avaient que six ou sept ans. La technologie de flash-clonage est parfois utilisée pour reconstituer une réplique du cerveau d'une personne, souvent quelqu'un possédant des capacités de réflexions exceptionnelles, afin de l'utiliser pour créer une IA. Cette dernière utilisation du flash-clonage est néanmoins considérée comme illégale et dangereuse.

III.1.4. Les Guerres Interplanétaires

Date : de mars 2162 à juillet 2170

Nature : guerre civile humaine

Lieu : la Terre, la Lune, Mars, Io, Galimède, Europa et Callisto, système Sol, secteur de la Ceinture Solaire

Personnages connus impliqués : président Gregory Danattew (UEG), soldat de première classe Jeremiah Mendez (UNSC Marines Corp)

Forces militaires impliquées : UNSC Marine Corps, Koslovics, Friedens, milices privées

Bilan : pertes élevées dans les trois camps, dommages collatéraux importants avec nombreuses pertes civiles, reddition des Friedens et des Koslovics lors du Traité de Callisto le 7 juillet 2170.

Les Guerres Interplanétaires désignent un conflit d'une grande violence qui dura plus de huit ans durant la deuxième moitié du vingt-deuxième siècle. Il s'agit tout simplement de la plus sanglante guerre civile dans toute l'histoire de l'humanité, et l'un des événements qui donnèrent à l'UEG et à l'UNSC leur réputation de régime tyrannique ayant pour seul but le bien de la Terre au détriment des colonies.



Situation :

A cette époque, malgré l'union de toutes les nations pour fonder l'UEG et malgré la colonisation de la Lune, de Mars, et de plusieurs des lunes Joviennes, le problème de la surpopulation commençait à redevenir d'actualité et le manque de ressources alimentaire ou énergétiques faisait augmenter la tension entre les populations. C'est dans cette situation de doute et d'inquiétude que deux mouvements furent fondés : les Koslovics et les Friedens.

Le premier mouvement tient son nom de l'homme qui l'a fondé, Vladimir Koslovic, un nostalgique de la glorieuse époque du communisme soviétique ou l'état était gouverné par l'industrie et les prolétaires. Il souhaitait rétablir cette philosophie en l'appliquant à l'ensemble de l'humanité afin que des mesures appropriées soient mise en place pour assurer la survie de chacun, même si ces mesures pouvaient sembler dépassées ou inhumaines. Pour cela, les Koslovics cherchèrent à affaiblir l'influence des corporations et des capitalistes sur la société afin de redonner le pouvoir au peuple, mais leurs actions se firent de plus en plus violentes au fur et à mesure que les méthodes « douces » se montraient inefficaces face aux chefs d'entreprises et autres personnes de pouvoir. Leur haine ne tarda pas à s'étendre aux autorités gouvernementales et à l'UEG dont ils se firent un devoir de renverser le pouvoir. Les agents Koslovics envoyés en mission contre ces institutions étaient nommés les « Travailleurs-Croisés ».

Les Friedens, eux, furent formés par le rassemblement de tous ceux qui partageaient le sentiment grandissant de haine contre les Koslovics, les fondateurs du mouvement présentant ces derniers comme des faibles et des imbéciles s'accrochant à un rêve impossible. Contrairement aux néo-communistes, les Friedens voulaient instaurer un nouveau pouvoir de paix par l'usage massif mais précis de la force brute en éliminant tous ceux qui n'étaient pas « compatibles » avec la nouvelle société qu'ils souhaitaient fonder. Cette philosophie était clairement néo-fasciste mais eut néanmoins beaucoup d'appui de la part de la population des lunes Joviennes au fur et à mesure que le sentiment anti-Koslovics prenait de l'ampleur.

Au départ, ces deux mouvements étaient présents principalement dans les stations spatiales et les colonies des lunes Joviennes, mais des sympathisants aux deux camps commencèrent à apparaître également sur Mars et sur la Lune, du fait que ces mouvements pouvaient provoquer un possible changement de régime. Mais la haine entre les Friedens et les Koslovics ne cessa de monter et fut l'objet de nombreuses bagarres, de plusieurs attentats à la bombe et d'un nombre inconnu de meurtres sur les différentes colonies.

Les guerres Joviennes :

La situation prit une toute autre ampleur lorsqu'en mars 2162, des Friedens armés attaquèrent le centre d'entraînement des forces militaires coloniales sur Io, qui étaient supervisées par des conseillers militaires de l'UNSC. Cette attaque fut le début d'une série de violents affrontements entre les forces militaires locales et les combattants Friedens qui durèrent trois mois et qui marquèrent le début des guerres interplanétaires. Au terme de ces trois mois, les forces Friedens furent dispersées mais les troupes loyalistes étaient considérablement affaiblies, ce qui les rendit vulnérables à une attaque par les forces Koslovics quelques semaines plus tard, cette fois-ci, qui en profitèrent pour prendre le contrôle d'Io en l'espace de huit jours de combat. Toutefois ils ne gardèrent pas le pouvoir bien longtemps car, face à cet affront, les Friedens revinrent combattre à nouveau contre leurs ennemis jurés et déclenchèrent encore plus de bains de sang à travers toute la colonie.

Ces affrontements furent l'étincelle qui mit le feu aux poudres sur toutes les colonies des lunes joviennes, sur lesquelles les deux mouvements rivaux étaient les plus présents. Callisto, Galimède et Europa devinrent d'immenses champs de bataille où les forces militaires coloniales se retrouvèrent rapidement dépassées. Vers octobre 2162, la guerre s'étendit à Mars, puis en décembre de la même année ce fut à la Lune d'être touchée à son tour par le conflit, et l'UEG déploya des renforts de l'UNSC sur les différentes colonies pour combattre cette crise. Mais l'intervention plus importante de l'armée ne fit que renforcer les opinions anti-UEG parmi les colons qui furent de plus en plus nombreux à prendre les armes, que ce soit du côté des Koslovics ou des Friedens.

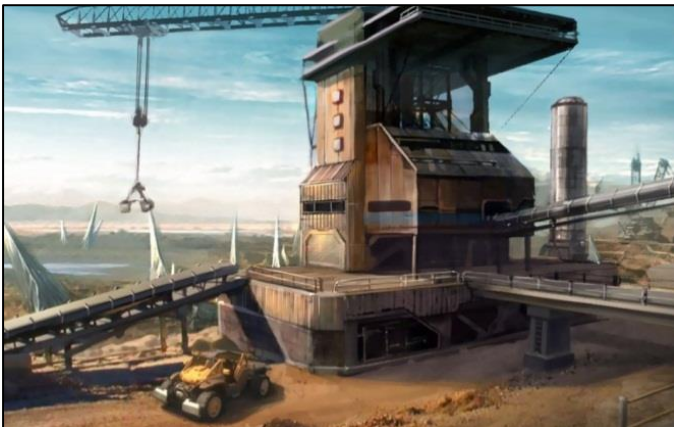


Les guerres des forêts tropicales :

La Terre finit par être touchée le 6 décembre 2162, lorsque des mouvements Friedens et Koslovics apparaissent en Afrique du Sud pour commencer à s'affronter violemment. Profitant du profond mécontentement de la population envers l'UEG, les deux camps rassemblent chacun une véritable armée et provoque un terrible chaos dans cette partie du continent africain. L'UEG ordonne l'intervention immédiate des forces de l'UNSC, mais ces dernières furent attaquées conjointement par les Friedens et les Koslovics qui avaient décidé de mettre leur différent de côté pendant un temps pour faire face à la tyrannie de l'UEG. Les deux mouvements ne combattaient pas l'un à côté de l'autre, mais combinaient leurs efforts pour s'opposer aux troupes loyalistes.



La guerre des forêts tropicales s'enlisa pendant plusieurs semaines jusqu'à ce que l'UEG ordonne le déploiement massif du corps des marines de l'UNSC à la fois en Afrique du Sud mais aussi sur Mars où la situation était devenue critique. Les résultats des affrontements revinrent très vite en faveur des loyalistes qui pacifièrent une très grande partie de la zone de combat en quelques semaines. Lorsque le niveau de présence ennemie fut jugé suffisamment faible, vers début mars 2162, les marines se retirèrent complètement pour partir combattre sur Mars en laissant l'armée régulière terminer de pacifier les dernières poches de résistance. Malgré les moyens employés à cette fin, l'Afrique du Sud ne fut déclarée entièrement pacifiée que vers novembre 2163. Cette guerre sera plus tard racontée par le combattant Jeremiah Mendez dans son roman *Histoire d'un soldat: les Guerres des Forêts Tropicales*, qui fut publié en 2164 et qui sera plus tard considéré comme un classique de récit militaire.



La campagne de Mars :

La situation sur Mars avait commencé à dégénérer dès novembre 2162, lorsque des Friedens prirent possession d'un dépôt militaire et commencèrent à lever une armée contre l'autorité de l'UEG, qu'ils désignaient « les oppresseurs de la Prima Terra ». Les forces militaires locales, renforcées par des troupes régulières de l'UNSC, avaient tenté de contenir les affrontements dans une poignée d'agglomérations de l'hémisphère nord, zone où les premiers combats étaient apparus, mais le mécontentement et la haine des citoyens de Mars provoqua d'autres affrontements un peu partout sur la colonie et la situation échappa complètement au contrôle des forces loyalistes.

Heureusement, l'UEG ordonna le déploiement du corps des marines de l'UNSC sur Mars pour régler le conflit. C'était la première fois de l'Histoire que ce corps d'élite opérait au-delà de la surface de la Terre. La première vague de renfort de marines,

composée d'un régiment d'infanterie complet, concentra ses efforts sur une seule ville qu'ils pacifièrent en l'espace de trois semaines, avant de passer à une autre agglomération. L'expérience, l'entraînement et le matériel hautement supérieur des marines leur permirent de montrer clairement leur supériorité tactique et militaire face à leurs ennemis qui étaient composés principalement de civils révoltés équipés d'armes légères qui leur étaient peu familières.

Lorsque les troupes de marines mobilisées en Afrique du Sud quittèrent la Terre après avoir pacifié cette partie du globe pour aller aider leurs camarades sur Mars, cette campagne ne progressa que lentement, les rebelles étant bien fortifiés et lourdement armés. La crainte que les marines inspirèrent aux citoyens dissidents fut la meilleure arme des loyalistes durant cette campagne, mais face aux colossaux effectifs des Friedens et des Koslovics, le conflit s'enlisa pendant des années et la planète ne fut considérée comme pacifiée que vers juin 2167. Entretemps, l'UNSC Army et l'UNSC Marines Corp avaient déjà envoyé des troupes combattre sur les lunes Joviennes pour tenter de frapper l'ennemi au cœur.

Les guerres Joviennes (suite) :

C'est à partir de 2165 que l'UNSC déploya ses forces sur Io afin d'affronter les rebelles là où ils étaient apparus en premier, espérant pouvoir capturer leurs leaders respectifs et les forcer à faire cesser le conflit. Le débarquement fut précédé d'une pluie de bombes sur la capitale de la colonie ainsi que sur plusieurs autres agglomérations, causant des milliers de morts avant même que les premiers soldats loyalistes ne posent le pied à la surface. Pris entre le marteau du corps des marines et l'enclume de l'UNSC Army, les deux mouvements rebelles se retranchèrent profondément dans les centres urbains pour y établir une résistance acharnée. Les moyens mis en place par l'UNSC pour mettre fin au conflit sur Io étaient immenses, et le satellite de Jupiter fut conquis en moins d'un an mais sans que les leaders ennemis ne soient retrouvés.

L'UNSC fut obligé de combattre sur les autres lunes de Jupiter afin de traquer les chefs rebelles, une campagne qui dura encore quatre longues années et qui s'acheva avec la capture des leaders Friedens et Koslovics sur Callisto, où fut signé le traité de paix qui porte le nom de cette lune.

Le Traité de Callisto :

Ce traité fut signé le 7 juillet 2170 dans la capitale de Callisto, et attesta de la reddition complète des Friedens et des Koslovics sur toutes les territoires du système Solaire. Cet acte se fit en présence du président de l'UEG de l'époque, Gregory Danattew, et chacun des officiers supérieurs de l'UNSC ayant participé aux affrontements sur la Terre et ses colonies. Ce traité mis officiellement fin au conflit aux guerres interplanétaires, même si quelques troubles mineurs continuèrent d'apparaître sur plusieurs colonies du système Sol pendant quelques mois encore.

Les milices privées et mercenaires durant les guerres interplanétaires :

Déjà à cette époque, beaucoup d'entreprises et de compagnies industrielles possédaient leur propre milice privée pour assurer leur sécurité contre les pirates et contrebandiers sévissant dans le système Sol malgré les efforts des forces militaires coloniales. La plupart de ces milices étaient aussi bien formées que les membres du corps des marines, beaucoup de leurs entraîneurs étant en fait d'anciens marines eux-mêmes, et les moyens de leurs employeurs faisaient que leurs troupes étaient plus que correctement équipées. Cependant leurs effectifs étaient souvent réduits, et suffisaient à peine à protéger les installations dont ils avaient la charge, qu'il s'agisse de complexe minier, d'entrepôt ou du siège social de leur employeur.

C'est pourquoi ces milices eurent un rôle très limité durant les guerres interplanétaires, la plupart se contentant d'interdire l'accès aux ressources qu'ils protégeaient à tous ceux qui tentaient de se les approprier, que ce soit les Friedens, les Koslovics ou des pirates souhaitant profiter de la pagaille pour piller certaines installations. Dans l'ensemble, les milices eurent un rôle neutre durant toute la première partie du conflit, jusqu'à ce que l'UNSC n'intervienne en force sur les diverses colonies où étaient implantées ces milices. Dans les derniers moments de la guerre, lorsque la situation commençait à se calmer sous l'action brutale des troupes de l'UNSC, un certain nombre d'entreprises envoyèrent une partie de leurs milices aider les forces loyalistes afin de hâter la fin de la guerre, car la situation n'était pas extrêmement avantageuse pour l'économie et quelques pertes étaient tout à fait acceptables si ça permettait de relancer le commerce un peu plus tôt.

A cause des modes de pensée des deux mouvements rebelles, très peu d'entreprises acceptèrent d'adhérer à leur cause et d'envoyer une partie de leur milice les assister au combat. Inutile de dire qu'après la signature du Traité de Callisto, ces sociétés furent absorbées par l'UEG pour devenir des entreprises gouvernementales, leurs dirigeants étant tous arrêtés pour haute trahison et exécutés peu de temps après.

Concernant l'organisation de l'UMA (United Mercenary Army), qui à l'époque n'était formée que depuis soixante-quinze ans, elle fut impliquée dans plusieurs affrontements d'importance sur la Lune et sur Mars durant la première partie du conflit. Ils ne participèrent cependant pas aux Guerres des Forêts Tropicales en Afrique du Sud, l'UNSC Marines Corp s'étant fait une fierté de vouloir régler ce conflit par ses seuls moyens. Les résultats de l'UMA pendant les guerres interplanétaires furent cependant assez mitigés, la coordination de leurs effectifs n'étant pas encore totalement parfait, cependant ils parvinrent à contenir l'ennemi hors de certaines positions stratégiques d'importances ainsi qu'à protéger une partie non négligeable des réfugiés fuyant les combats. Pour des raisons d'intérêt économique, et surtout par ordre de l'UEG, le plus gros des effectifs de l'UMA fut déployé sur la Lune et sur Mars afin d'y sécuriser les installations vitales telles que les spatioports, les centrales nucléaires, et les bâtiments administratifs des institutions gouvernementales. L'UMA souffrit de nombreuses pertes durant les guerres interplanétaires, mais ce conflit augmenta grandement sa renommée et une fois les combats terminés, il ne fallut pas longtemps pour regonfler les effectifs avec les nombreux volontaires qui se présentèrent aux bureaux de recrutement sur Terre.

III.2. L'U.N.S.C. (UNITED NATION SPACE COMMAND)

Au départ simple branche militaire de l'UEG chargée de protéger le système Sol, l'UNSC est devenue en 2526 l'unique organisation gouvernementale de l'empire humain suite aux premiers contacts avec l'Alliance covenante qui força l'instauration de la loi martiale. Mais en dépit ou plutôt en raison de sa puissance et de son autorité, l'UNSC est loin d'être très populaire parmi certaines populations et en particulier celles des colonies extérieures qui estiment être exploitées pour le seul bien-être des colonies intérieures et de la Terre. Cette faction n'en reste pas moins la principale, sinon la seule, qui ait les moyens de s'opposer aux covenants et à leur croisade religieuse d'extermination de l'humanité. C'est pourquoi malgré la haine que leur voue la majorité des habitants des colonies extérieures, ces derniers se sentent souvent obligés de supporter cet état de fait pour se sentir protégés.

Comptant parmi ses troupes d'innombrables soldats professionnels bien entraînés et bien équipés, soutenus par une logistique puissante et alimentée par des usines de production dont le nombre a été démultiplié depuis le début de la Grande Guerre, l'UNSC représente la plus puissante faction militaire humaine à ce jour. Ses branches spéciales comportent également des unités d'élite telles que les ODST ou les célèbres combattants spartans, ainsi qu'une section de renseignement avancé nommée l'ONI dont les agents tirent les ficelles dans l'ombre. Mais malgré tous ces moyens, l'UNSC est en grande difficulté dans la guerre contre les covenants, en particulier sur le plan naval où ses vaisseaux sont totalement dépassés d'un point de vue technologique. Ne voulant pas perdre la confiance déjà fragile de la population, l'UNSC est donc forcé d'utiliser massivement des méthodes de propagande et de manipulation des informations afin de faire croire que la victoire est proche contre l'envahisseur extraterrestre.

Chaque colonie humaine se doit de respecter les lois instaurées par l'UEG et, depuis l'instauration de la loi martiale, par l'UNSC également. Nul ne peut ignorer son influence et son autorité sous peine d'être considéré comme un sympathisant de la rébellion. La crise sans précédent que traverse l'humanité appelle à des mesures désespérée, sévères et intransigeantes, même si cela doit créer des mécontents car l'enjeu n'est rien de moins que la survie de l'humanité toute entière.



IMPORTANT : dans ce chapitre, pour des raisons de pratique, nous serons obligés de vous présenter l'UNSC tel qu'il existe en 2526 et non pas tel qu'il se trouvait à la fin des Guerres Interplanétaires. Plusieurs éléments de son organisation n'existaient pas encore à cette époque, comme par exemple le Conseil de Sécurité ou encore les combattants spartans, mais nous les incluons dans cette description afin de faciliter la visualisation du contexte de guerre sur lequel nous nous arrêterons à la fin de cette encyclopédie.

III.2.1. Concepts militaires génériques

Avant de décrire en détail chacune des branches de l'UNICOM et de la NAVCOM, il est préférable de présenter ici quelques éléments génériques que nous rencontrons dans plusieurs organismes à la fois et qu'il serait donc assez gênant de rappeler à chaque fois.

L'alphabet phonétique militaire de l'UNSC :

De nombreux éléments que nous rencontrerons par la suite utilisent le concept d'alphabet phonétique : pour éviter toute confusion dans un message, un code ou une appellation, chaque lettre de l'alphabet est remplacée par un mot complet dont la première lettre correspond (exemple : *Foxtrot* pour la lettre F). Certaines expressions militaires utilisent donc ces lettres pour transmettre un code ou un ordre (exemple : *Oscar Mike* correspond aux lettres O et M pour dire « *On the Move* », soit « *en route* » en français). Dans l'univers de Halo, l'exemple le plus connu d'utilisation de cet alphabet est celui des spartans, qui sont souvent désignés individuellement sous le code Sierra suivi de leur matricule personnel (exemple : *sierra-117*).

Cet alphabet phonétique militaire de l'UNSC est hérité de celui de l'OTAN du XXème siècle et se compose des mots suivants :

A	Alpha	N	November
B	Bravo	O	Oscar
C	Charlie	P	Papa
D	Delta	Q	Quebec
E	Echo	R	Romeo
F	Foxtrot	S	Sierra
G	Golf	T	Tango
H	Hotel	U	Uniform
I	India	V	Victor
J	Juliet	W	Wiskey
K	Kilo	X	Xray
L	Lima	Y	Yankee
M	Mike	Z	Zulu

Les grades militaires des forces terrestres (UNICOM) :

Comme beaucoup de choses, la hiérarchie militaire de l'UNSC est grandement héritée de celle de l'armée des Etats-Unis d'Amérique et se présente de la façon suivante :

Catégorie	Code d'identification	Grade
Senior officer	O11	General of the Army
Officier	O10	General
	O9	Lieutenant-General
	O8	Major-General
	O7	Brigadier General
	O6	Colonel
	O5	Lieutenant-Colonel
	O4	Major
	O3	Captaine
	O2	First lieutenant
	O1	Second lieutenant
Engagé	E9	Sergent Major
	E8	Master Sergeant / First Sergeant
	E7	Sergeant First Class
	E6	Staff Sergeant
	E5	Sergeant
	E4	Corporal / Specialist
	E3	Private First Class
	E2	Private (upper half)
E1	Private (lower half)	



Formations militaires des forces terrestres (UNICOM) :

La structure des forces terrestres de l'UNSC ressemble étroitement à celle du corps des marines américains du XXI^e siècle. Cette organisation a maintes fois prouvé son efficacité sur des terrains très variés. Voici une liste des différentes formations pouvant être présentes sur le champ de bataille.

Fireteam : Trois soldats commandés par un caporal au minimum. Une fireteam est désignée par l'identifiant de son escouade d'origine et par une lettre de l'alphabet phonétique militaire allant jusqu'à Charlie. Exemple : Fireteam 3-Bravo.

Escouade : Trois fireteam (12 soldats) commandées par un sergent (au minimum). Chaque escouade porte un numéro en fonction de son peloton. Exemple : 3^{ème} escouade.

Peloton : Trois escouades (39 soldats) plus une escouade de commandement, dirigées par un premier ou second lieutenant assisté d'un Sergeant First Class. Un peloton est désigné par un numéro en fonction de sa compagnie. Exemple : 1^{er} peloton.

Compagnie : Quatre pelotons (208 soldats) et une escouade de commandement, commandés par un capitaine assisté d'un First Sergeant. Une compagnie est désignée par une lettre de l'alphabet phonétique militaire (à la seule exception de "Lima") en fonction de son régiment.

Bataillon : Trois compagnies d'infanterie, une compagnie lourde (884 soldats) et une compagnie de commandement et de soutien pour l'UNSC Army Infantry ou trois compagnies blindés, une compagnie d'infanterie motorisés et une compagnie de commandement et de soutien pour l'UNSC Army Armored Corps, commandés par un Captain ou un Major et secondé par un Sergeant Major. Un bataillon est désigné par un chiffre en fonction de son régiment. Exemple : 2^{ème} Bataillon.

Régiment : Trois bataillon d'infanterie ou motorisés (en fonction du corps d'armée) (3315 soldats) et une compagnie de commandement et de soutien, commandé par un colonel ou un lieutenant-colonel secondé par un Command Sergeant Major. Un régiment porte un numéro unique dans tout l'UNSC, exemple : 18^e régiment d'infanterie.

Division : Trois régiments d'infanterie, un régiment d'artillerie, un régiment blindé, un bataillon de soutien (ingénieurs principalement), un bataillon motorisé de reconnaissance (environ 20 000 soldats) et une compagnie de commandement et de soutien. Une division est commandée par un major-général secondé de trop d'officiers subalternes pour qu'on en fasse la liste. Chaque division est montée temporairement et reçoit alors un numéro unique. Exemple : 20^{ème} division d'infanterie.

Les grades militaires des forces navales (NAVCOM) :

L'organisation de la Navy ressemble énormément à celle de la marine américaine du XXI^{ème} siècle même si quelques différences due à la taille du terrain à couvrir et l'importance des effectifs ont fait varier de nombreux paramètres.



Catégorie	Code d'identification	Grade
Senior officer	O11	Admiral of the Navy
Officier	O10	Admiral
	O9	Vice Admiral
	O8	Rear Admiral (upper half)
	O7	Rear Admiral (lower half)
	O6	Captain
	O5	Commander
	O4	Lieutenant commander
	O3	Lieutenant
	O2	Enseigne junior
	O1	Enseigne
Engagé	E9	Master Chief Petty Officer
	E8	Senior Chief Petty Officer
	E7	N/A
	E6	Petty Officer First Class
	E5	Petty Officer Second Class
	E4	Petty Officer Third Class
	E3	Matelot
	E2	Apprenti matelot
E1	Recrue	

Les secteurs militaires

Les noms de secteurs indiqués sur la carte galactique mise en page 14 correspondent à la désignation civile de ces mêmes secteurs. L'armée, et donc par extension l'UNSC, utilise des chiffres pour les désigner plus aisément. Les secteurs ainsi nommés sont appelés "secteurs de FLEETCOM" puisqu'ils correspondent à une zone d'opération pour des flottes précises assignées à leur protection.

Désignation militaire	Désignation civile	Commandement	Planète-capitale
Secteur 0	Système Sol	Comité de Sûreté de l'UNSC	La Terre
Secteur 1	La Ceinture Solaire	HIGHCOM (CENTCOM 1)	Reach
Secteur 2	Les Quadrants Jumeaux	CENTCOM 2	Sorenis
Secteur 3	L'Amas de Caldwell	CENTCOM 3	Jericho VII
Secteur 4	Le Halo Miroitant	CENTCOM 4	Asterion
Secteur 5	L'Amas de Farrow	CENTCOM 5	Crystal
Secteur 6	Le Quadrant d'Enesse	CENTCOM 6	Phalanx
Secteur 7	L'Amas de Cassiopée	CENTCOM 7	Miridem
Secteur 8	Le Quadrant Sombre	CENTCOM 8	Sirena
Secteur 9	La Bordure Extérieure	CENTCOM 9	Draco III

Le vocabulaire militaire :

Les forces militaires de l'UNSC emploient une grande liste d'acronymes afin de faciliter les conversations radios et de permettre une conversation simple et rapide sur le terrain. Voici une liste des plus utilisées au sein des forces armées :

AAA : *Anti-Aircraft Artillery* – équivalent de DCA : Défense Contre Avion.

AA : *Anti-Aircraft* – Antiaérien.

ASAP : *As Soon As Possible* – Aussi rapidement que possible.

AT : *Anti-Tank* – Antichar.

BluFor : *Blue Forces* – Forces bleues, forces alliées.

EO : *Executive Officer* – Officier en second.

ETA : *Estimated Time of Arrival* – Estimation du temps d'arrivée.

EVA : *Extra-Vehicular Activity* – Opération dans une zone sans force de gravité.

FMJ : *Full Metal Jacket* – Chemisage intégralement métallisé (utilisé pour désigner une balle blindée).

FNG : *Fucking New Guy* – Putain de nouveau (utilisé pour désigner les recrues et les nouveaux engagés).

FUBAR : *Fucked Up Beyond All Recognition/Any Repair/All Reason* – Foutu au-delà de toute possibilité/réparation/raison (note : bien que ce ne soit pas là un acronyme officiel, c'est un juron fréquemment employé dans le jargon militaire)

IFF : *Indicator Foe or Friend* – Indicateur ami/ennemi.

MP : *Military Police* – Police militaire.

NCO : *Non-Commissioned Officer* – Sous-officier.

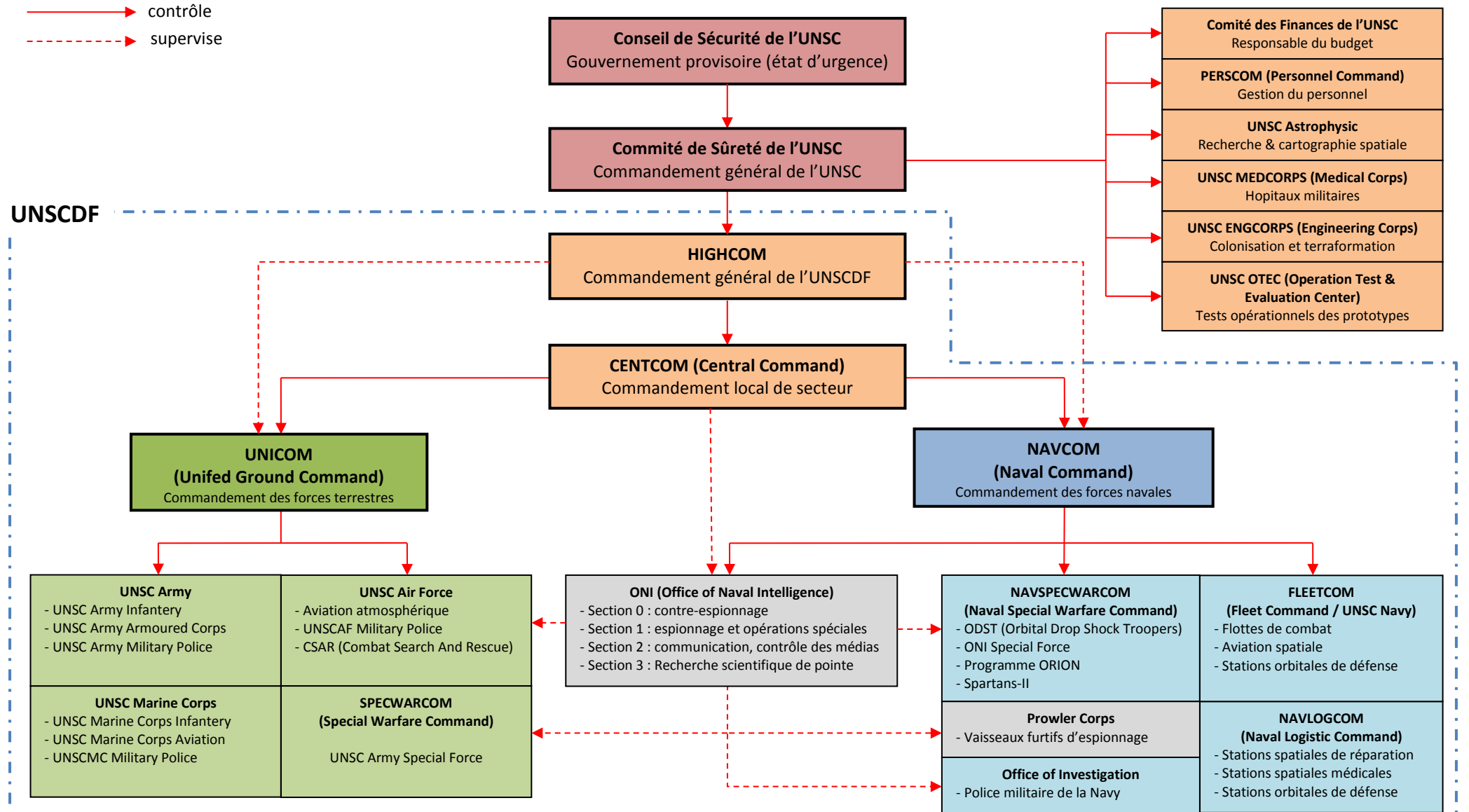
OpFor : *Opposing Force* – Forces d'opposition, forces ennemies.

SitRep : *Situation Report* – Rapport de situation.

SOG : *Special Operation Group* – Groupe d'opérations Spéciales.

SpecOps : *Special Operations/Operatives* – Opération Spéciales / Forces Spéciales.

III.2.2. Organisation générale de l'UNSC



La principale branche de l'UNSC est l'UNSCDF (United Nation Space Command Defense Force), qui gère la totalité des ressources militaires de cette organisation gargantuesque. Cependant, il existe de multiples petites branches annexes se chargeant d'autres tâches souvent triviales. Les plus connues du grand public sont sûrement le **Department of Commercial Shipping** (qui gère les flux des vaisseaux marchands et de leurs cargaisons) et l'**UNSC Symphony Orchestra**, mais il en existe cependant bien d'autres chargés de gérer par exemple les forces de polices coloniales, les milices créées par l'UNSC, etc. Toutefois, nous nous concentrerons essentiellement sur les branches de l'UNSCDF, qui sont devenues les plus importantes depuis le premier contact avec l'Alliance et le début de la guerre humano-covenante.

Le Conseil de Sécurité de l'UNSC : et organisme est, comme son nom peut le faire penser, l'héritier du conseil de sécurité des Nations Unies qui fut dissout lors de la création de l'UEG en 2087. La constitution de cette dernière prévoyait cependant sa possible réapparition en cas de force majeure, lorsque la loi martiale serait déclarée et le pouvoir confié aux militaires afin de gérer une crise particulièrement grave. Les personnes qui avaient rédigé cette constitution pensaient sûrement que cela n'arriverait jamais mais elles avaient tort : aujourd'hui, depuis le 13 avril 2525, ce conseil assure le rôle de gouvernement provisoire et est présidé par l'amiral de flotte **Lord Terrence Hood**. Dans son rôle de gouvernement provisoire, il n'a pas un contrôle direct sur l'armée, du moins d'un point de vue théorique puisque la plupart de ses membres font aussi partie du Comité de Sûreté de l'UNSC. Le conseil de sécurité se réunit au sein de l'UNSC HIGHCOM Facility Bravo-6 à Sydney, sur Terre.

Le Comité de Sûreté de l'UNSC : Ce comité représente l'état-major de l'UNSC, le conseil qui est en charge de toutes les opérations - militaires ou non - de cet organisme tentaculaire. Avant le premier contact avec l'Alliance, il conseillait le président de l'UEG et son gouvernement sur les décisions à prendre concernant les opérations militaires et civiles placées sous la juridiction de ce comité. Aujourd'hui, il dirige la stratégie d'ensemble de défense de l'espace humain et est censé conseiller le Conseil de Sécurité de l'UNSC tant que ce dernier occupe la position de gouvernement provisoire. Toutefois, dans la précipitation de la formation de ce dernier, de nombreux membres du comité de sûreté sont également membre du conseil de sécurité, ce qui fait que ce rôle est surtout symbolique. Le comité est aussi chargé de mener la défense du secteur 0 de FLEETCOM, plus connus sous le nom de système Sol. Le comité de sûreté est présidé par le Fleet Admiral **Lord Terrence Hood** secondé le Vice-Admiral **Danforth Whitcomb**, commandant en chef des forces navales. Le comité possède aussi des représentants de chaque corps d'armée et chaque subdivision de l'UNSC ainsi qu'un officier de liaison avec l'ONI qui, en raison de sa nature, est légèrement plus indépendante. Ce comité siège au sous-sol de la base UNSC HIGHCOM Facility Bravo-6, à Sydney, sur Terre.

HIGHCOM : Cet acronyme désigne le High Command, ou le haut commandement de l'UNSCDF. Il s'assure que la force défense de l'UNSC suit bien les directives fixées par les instances dirigeantes de l'organisation. Il s'occupe donc de créer les stratégies pouvant accomplir au mieux les décisions des instances précédemment citées et confie leurs applications aux différentes branches sous son commandement. C'est aussi lui qui a en charge la défense, et depuis peu, l'administration du secteur de la ceinture solaire. HIGHCOM possède six départements distincts représentés par un officier au sein d'un conseil de direction qui rend ses comptes directement au Comité de Sûreté, ces sept départements représentant les organisations qui seront citées ci-après dans ce même chapitre (à l'exception notable des CENTCOM). HIGHCOM possède son quartier général au sein du complexe *UNSC HIGHCOM Armory Omega*, sur la colonie de Reach.

CENTCOM : Les CENTCOM, ou Central Command, sont les relais de HIGHCOM au sein des différents secteurs de l'espace humains n'ayant pas d'autres commandements, à savoir les secteurs 2 à 9. Les CENTCOM siègent au sein des planètes capitales de secteur et y assure les fonctions qui était dédiée aux gouvernements civils. Chaque CENTCOM possède des représentants de chaque corps d'armée d'UNICOM et de NAVCOM à savoir : l'UNSC Army, l'UNSC Marine Corps, l'UNSC Air Force, le SpecWarCom, FLEETCOM, le NavLogCom, le NavSpecWarCom et enfin l'ONI. Généralement les CENTCOM sont dirigés par l'officier représentant FLEETCOM même si certaines exceptions sont à noter.

PERSCOM : PERSCOM désigne le Personnel Command, c'est cette division administrative qui gère les promotions, les affectations et les transferts au sein de l'UNSC Defense Force. C'est aussi cette organisation qui se charge de rédiger, compiler et conserver les curriculum vitae de chaque membre de cette force de défense.

UNSC Astrophysics : Le département d'astrophysique de l'UNSC est l'organisme chargé de créer les cartes stellaires de l'espace exploré par l'UNSC. Les scientifiques le composant s'occupent aussi de recenser, d'analyser et d'expliquer tous les phénomènes spatiaux connus et rencontrés par l'UNSC dans l'espace. Ils sont aussi responsables de la publication de l'*Astrophysic Journal*, une revue très utile pour les pilotes et capitaines spatiaux.

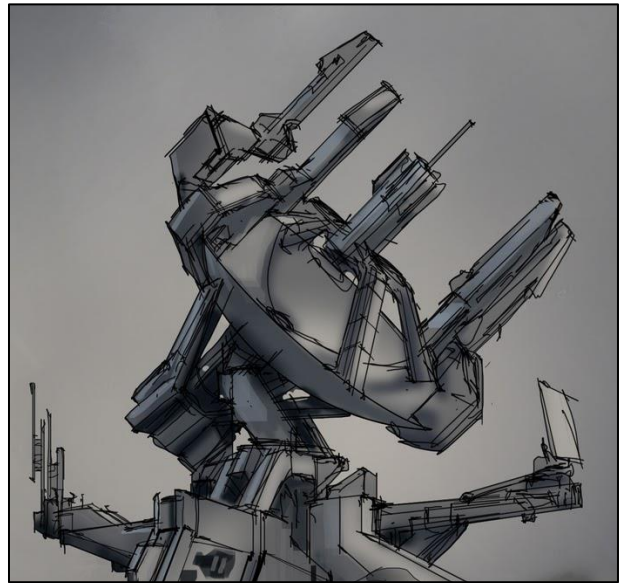
MEDCORPS : L'UNSC Medical Corps est la division responsable des soins prodigués au sein des hôpitaux militaires ainsi que de la recherche médicale. Les militaires de cette branche suivent le même schéma hiérarchique que l'UNSC Army, sauf que leur spécialité est indiquée par la désignation "corpsman" au début de leur grade. Le dernier rôle de cet organisme est de spécifier sur la nature sur chaque substance naturelle ou artificielle connue de l'humanité et ainsi décider s'il s'agit d'une drogue ou d'un traitement médical autorisé ou non par l'UNSC.

ENGCORPS : L'Engineering Corps est l'organisme de l'UNSC chargé de surveiller les planètes éventuellement colonisables et de réaliser cette colonisation le moment venu. Les ingénieurs de cette division possèdent aussi sous leur commandement quelques ressources confiées par l'UNSC Marine Corps chargées de défendre les colons jusqu'à que la colonie acquière suffisamment de stabilité pour avoir ses propres forces de maintien de l'ordre.

UNSCOTEC : L'UNSC Operational Test and Evaluation Center est la division qui s'occupe de statuer sur les projets d'armements proposé ou créés par l'UNSC. Ces membres s'occupent donc planifier les tests opérationnels de ces nouveaux équipements afin de constater s'il existe ou non un danger pour les personnes les utilisant ainsi que pour savoir si oui ou non cet équipement sera utilisé par l'UNSC.

III.2.3. Les fréquences de communications humaines

Il existe, comme pour toute armée, un réseau de communication pour l'UNSC indispensable à la coordination des troupes. Ce réseau est divisé en canaux de communication selon leurs fonctions et demande un équipement plus ou moins important pour être capté. Tout le réseau COM transite cependant le plus souvent par le même réseau satellitaire, disposé dans plusieurs régions parfois inhabitées. Les flux d'informations transitent par le sous-espace à très grande vitesse (8,47 années-lumière par heure) du lieu de départ vers celui d'arrivée. La plupart des canaux COM permettent l'échange de données multimédias sous toutes ses formes tandis que certains n'autorisent que la communication audio. Nous vous décrivons brièvement ci-dessous chacun d'entre eux :



- **HighCOM** : Canal le plus imposant et le plus important, permettant une communication direct entre les différents CENTCOM (Central Command) de chaque planète de l'empire humain, dont le plus important : celui de Reach, ainsi qu'avec le Conseil de sécurité. C'est le canal, avec FleetCOM-1, codé avec les meilleurs algorithmes de cryptage de tout l'UEG. Son utilisation sert pour les rapports de chaque commandement avec Reach, transmis ensuite par un autre réseau aux services compétents, tombant presque systématiquement dans les mains de l'ONI au passage. Ce sont également ces canaux qui transmettent les ordres directs du haut-commandement, dont ceux des affectations de régiments. Néanmoins il reste assez rare que le haut-commandement décide en réunion des affectations, rôle aux différents généraux et amiraux communiquant alors par l'intermédiaire des canaux Fleet-COM.

- **FleetCOM-1** : Canal militaire le plus imposant et important de l'UNSC et la Navy, FleetCOM-1 n'a d'égal que le canal HighCOM. Sa principale fonction concerne les ordres de mouvements, d'affectations et autre des plus grandes flottes de la Navy. C'est ainsi les amiraux et commandants de flotte qui utilisent ce canal, bien qu'assez rarement mettant plutôt à profit le canal FleetCOM-3.

La principale fonction de ce canal, et qui a fait qu'avant le contact humano-covenant de 2525 il était surnommé le « canal mort », reste qu'il sert à prévenir l'UNSC en cas d'attaque majeure d'une planète débordant complètement ses défenses, appelant alors à l'aide tous les vaisseaux de la Navy se trouvant à proximité (dans un rayon de cinq heures de voyage jusqu'à la position attaquée). Un vaisseau de la Navy doit cependant recevoir l'ordre de son commandant de flotte direct pour se rendre à la zone des combats. Tout navire se trouvant plus loin ne peut se déplacer vers la zone de combat, ceci à cause, notamment, du fait que les batailles spatiales avec les covenants durent très peu de temps.

Durant la Grande Guerre, ce canal s'est avéré beaucoup plus utilisé qu'auparavant, les flottes de l'Empire Covenant dépassant bien trop souvent les défenses d'une planète.

- **FleetCOM-2** : Canal ayant la même fonction que le canal FleetCOM-3, mais celui-ci est uniquement réservé pour les vaisseaux et membres de l'ONI, avec contact direct des grands directeurs de section, des huiles, et plus généralement de toute la chaîne de commandement de l'ONI. Les diverses priorités permettent un échelonnement des communications à différents niveaux et différents opérateurs selon leur importance.

- **FleetCOM-3** : Le canal de commandement de toute la Navy, d'une portée ne dépassant pas un système solaire. Lorsqu'il s'agit de donner des ordres à plus d'une flotte, c'est ce canal qui est le plus souvent utilisé. C'est un canal de commandement inter-flottes d'un même système solaire, les communications générales entre vaisseaux d'une même flotte utilisant de préférence le canal un cran en-dessous : FleetCOM-4.

- **FleetCOM-4** : Canal de communication de flotte, FleetCOM-4 possède un réglage spécial permettant à plusieurs flottes d'utiliser ce même canal sans pour autant que les communications soient croisées. Ceci grâce à un système de cryptage/décryptage spécifique : si un vaisseau ne possède pas ce système de cryptage/décryptage spécifique à chaque flotte, les communications seront inaudibles pour l'oreille humaine du fait qu'elles seront transformées en ultra-son. Cela permet ainsi des communications multiples sur le même canal. Ce système est néanmoins coûteux, et nécessitant un système adapté non miniaturisables, rendant ce système unique à la Navy et aux vaisseaux privés de l'ONI.

- **FleetCOM-5** : Canal de communication à courte portée uniquement audio, utilisé par des escouades, des gardes... c'est le réseau d'un vaisseau, servant à transmettre des ordres ou des rapports directement à la passerelle ou depuis la passerelle. C'est le réseau d'un vaisseau, et il n'a pas plus de portée que la taille du vaisseau, dépendant entièrement des émetteurs disposés en son sein.

- **FleetCOM 6** : C'est le canal des communications de l'UEG et de tous ses organismes affiliés de près ou de loin, avec différents niveaux de cryptage. C'est celui qui est le plus souvent utilisé, intégralement crypté. Il est aussi surnommé « GovCOM », pour « Government Communication ». C'est le réseau privé de l'UEG.

- **FleetCOM 7** : Canal de communication surnommé également par le grand public « DotCOM », du fait que ce canal est utilisé par ordre d'importance par la Terre et l'UEG, puis les différents gouverneurs planétaire, leur gouvernement, les sociétés et services public puis ensuite les sociétés privées. Viennent seulement après les habitants des colonies intérieures puis juste derrière les habitants des colonies extérieures. Ce dernier cas rajoutant au mécontentement des rebelles.

FleetCOM-7 reste tout de même très peu utilisé par les gouvernements de l'UEG, sauf pour les quelques sites disponibles à l'attention du grand public, préférant FleetCOM-6 pour les communications internes. « DotCOM » est ainsi en quelque sorte l'internet d'il y a cinq cents ans, en version extra-planétaire.

- **SatCOM** : Canal planétaire à usage uniquement militaire. Il se sert des satellites pour relayer les communications, et peut même transmettre l'information à un bâtiment de la Navy qui peut à son tour relayer l'information vers un autre vaisseau en-dehors de l'orbite de la planète ou même une autre planète du système. En pratique, c'est donc le canal de communication de flottes à armées terrestres, servant à la coordination et à l'évacuation lors des combats perdu.

- **SquadCOM-1** : Canal à moyenne portée uniquement audio, permettant la communication entre la section de commandement et toute la compagnie commandée. Utilisé pour transmettre les ordres de missions, les affectations et positions etc... Étant donné qu'une compagnie est très rarement séparée de façon à mettre hors de portée radio par ce canal, il trouve très souvent son utilité pour la section de commandement d'une compagnie.

Un système spécial pour ce canal : au 1 de « SquadCOM-1 » se rajoute un chiffre allant de 1 à 12, signifiant le nombre de la compagnie dans le bataillon. Pour la compagnie Bravo, cela donnerait donc : SquadCOM-12. Pour la douzième compagnie d'un bataillon, cela donnerait SquadCOM-112.

SquadCOM 1 seul s'applique à tout le bataillon, ce sont généralement les seules sections de commandements de compagnies qui utilise SquadCOM-1. Si plusieurs bataillons viennent à être au même endroit, SquadCOM-1 fait office de canal de commandement pour tous les bataillons, leurs sections de commandement se réunissant souvent ensemble.

- **SquadCOM-2** : Canal de communication à moyenne portée uniquement audio, le SquadCOM-2 concerne le premier peloton d'un régiment, et ainsi de suite. Cela peut aller jusqu'à SquadCOM-6 ou plus pour certaines compagnies composées de plus de quatre pelotons.

Comme pour SquadCOM-1, on rajoute un chiffre à la suite allant de 1 au nombre d'escouades présentes dans un peloton. Pour la troisième escouade du deuxième peloton, cela donnerait le canal SquadCOM33. Lors d'un mélange de plusieurs bataillons et/ou compagnies, il peut y avoir beaucoup de communication dans un canal, mais étant séparés par escouade, cela se limite en général à quatre ou cinq escouade par canal.

- **TacCOM** : Canal à courte portée non-audio mais multimédias, utilisable à la fois par communicateur et radio longue portée, son utilité est multiple puisque servant autant aux sections de commandement qu'aux escouades, ou de lien pour partager l'information de l'un à l'autre. Canal spécial également, car celui-ci ne sert pas aux communications vocales, mais aux partages de données entre un observateur (satellite ou éclairer) et un analyste ou demandeur d'information. Ce canal demande ainsi pour être utilisé un communicateur ou une radio longue portée, mais également un système d'affichage comme une visière tactique ou un ordinateur (connexion entre les deux périphériques nécessaire).

Le canal TacCOM sert ainsi au transfert d'images, de vidéos, de carte de terrain, de positions à rejoindre etc... Les chefs de sections et d'escouades disposent en général de visière tactique (miniature dans le cas d'un chef d'escouade pour une question d'économie) pour connaître les positions à rejoindre. Il est cependant évidemment nécessaire pour l'utiliser de disposer d'un observateur.

- **TeamCOM** : Canal à très courte portée (100 mètres) uniquement audio, il est utilisé pour les escouades et groupes de combat pour communiquer sans gêner les autres sur des canaux de plus grande importance et portée. Il n'y a cependant qu'un seul canal TeamCOM, le rendant inutilisable lorsque plusieurs escouades, voir beaucoup plus, sont réunis au même endroit avec des objectifs différents. C'est donc un canal essentiellement utilisé par des équipes d'infiltrations ou lors de missions spéciales.

- **E-BAND** : Canal d'urgence, utilisé seulement et uniquement en cas d'absence de tous les autres canaux civil ou militaire. Ce canal est non-codé, il sert très rarement même dans une situation où son usage est permit du fait que même les covenants peuvent écouter et donc repérer leurs utilisateurs. Les quelques fois où ce canal sert, ses utilisateurs parlèrent dans des langages codés, tel le morse. Utiliser ce canal sans autorisation est passible de prison ferme ou de passage en cour martiale pour les militaires.

III.2.4. L'UNSC Army

This We'll Defend – Ce que nous défendrons. Devise de l'UNSC Army.

L'UNSC Army est la principale force de combat terrestre de l'United Nation Space Command Defense Force (UNSCDF), et de ce fait les soldats de ce corps d'armée assurent plusieurs rôles. En effet se sont eux qui doivent, dans les premiers temps d'une invasion, combattre et vaincre les forces ennemies, mais ils se contentent bien souvent de les retenir car généralement la force d'invasion les dépasse très largement d'un point de vue technologique et parfois même sur le plan numérique. Durant ce même laps de temps, elle assure aussi l'évacuation des civils directement menacés. Les forces locales de l'UNSC Army doivent ainsi tenir leurs positions et, si possible, gagner du terrain face aux forces de l'Alliance, ce qui fait de ces soldats la pierre angulaire de la défense humaine. Une fois les renforts arrivés, généralement des soldats du corps des marines, les forces de combat de l'UNSC Army les appuie au combat. Si un conflit venait à s'enliser ou si des renforts supplémentaires étaient requis, se sont encore une fois les soldats de l'UNSC Army mais cette fois d'un monde voisin qui seraient mobilisés pour amener de larges effectifs de contre-offensive. Les membres de l'UNSC Army ont, certes, reçut un entraînement beaucoup moins poussé que celui des marines mais sont tout de même de grand héros de part toutes les tâches qu'ils ont à affronter. De plus, ils disposent d'une force sur laquelle les Marines ne peuvent compter : leurs puissants régiments blindés.



Vivre et s'engager dans l'UNSC Army : Les conditions de vie dans l'UNSC Army sont bien plus agréables que celles que vivent les marines, l'autre corps d'infanterie principal de l'UNSC, principalement en raison du fait que ses troupes sont toujours rattachées à une planète et non à une flotte patrouillant sans cesse l'espace. Les soldats de cette armée régulière ont donc beaucoup plus souvent tendance à fonder une famille sur le monde où ils sont basés et sont beaucoup plus proches de la population civile que les autres corps d'armée de l'UNSC.

L'autre grande différence entre l'Army et le corps des marines vient du type de soutien logistique dont leurs membres bénéficient : les premiers disposent d'énormes moyens logistiques terrestres rattachés à UNICOM tandis que les seconds dépendent énormément des moyens de leur flotte d'attachement sur ce plan. Ce soutien logistique conséquent est d'autant plus une nécessité pour l'Army compte tenu des blindés et autre véhicules à déplacer, ces derniers deviendraient bien vite inutiles sans moyen d'acheminement, d'approvisionnement et d'entretien approprié. Le rôle des officier de l'Army est donc le plus souvent de s'assurer que l'approvisionnement arrive bien à temps et au bon endroit. Les soldats et sous-officiers, eux, suivent une formations de deux mois où ils apprennent l'essentiel de la vie dans l'armée tel que les protocoles, le maniement des différentes armes et véhicules. Les meilleurs d'entre eux peuvent ensuite suivre un stage de spécialisation de durée variable pour devenir pilotes de véhicules terrestres divers et variés ou ingénieurs voire même médecins de campagne ou infirmiers.

Équipement réglementaire : les membres de l'UNSC Army portent le plus souvent une armure de combat standard et sont équipés des armes les plus basiques produites par l'UNSC. Parmi celles-ci on trouve le fusil d'assaut MA37 qui équipe une grande partie des soldats de ce corps, le fusil de précision DMR pour les tireurs de chaque peloton et pour les plus chanceux le fusil de sniper SRS99-AM. Au niveau des armes lourdes et spéciales, l'équipement ne change pas vraiment comparé à celui des marines puisqu'il varie en fonction de la mission et de la disponibilité du ravitaillement. Les armes de poing les plus couramment utilisées sont le M6A et M6B mais certains militaires chanceux adoptent aussi le M6C plus couramment utilisé par les marines. Les officiers utilisent quant à eux le très fiable M6G même si certains, ceux mobilisés sur le front, aiment y ajouter d'autres armes antipersonnel plus efficaces. Les pilotes de véhicule et autres spécialistes utilisent la plupart du temps qu'une simple arme de poing mais les plus prudents n'hésitent pas à embarquer des pistolets mitrailleurs ou des fusils à pompe dans leur habitacle.



Relations avec les autres corps d'armées : L'UNSC Army ne jouit pas de relations particulièrement privilégiées avec les autres corps de l'UNSC. En effet la plupart de ces derniers, les ODST tout particulièrement, les sous-estiment et les considèrent comme des planqués jouissant d'une très bonne logistique et ne manquant de rien. L'UNSC Army opérant souvent seule, elle n'a pas forcément l'habitude de coopérer avec d'autres forces de l'UNSC, sauf peut-être l'Air Force mais cela n'entraîne aucune relation particulière de ce corps avec les autres.

Les corps d'armées de l'Army : L'UNSC Army possède deux corps d'armés dont le rôle est bien distinct : l'*UNSC Army Infantry* et l'*UNSC Army Armored Corps*.

L'UNSC Army Infantry rassemble les régiments d'infanterie qui composent l'essentiel de la force de frappe de l'UNSC Army. L'UNSC Armored Corps est composé des régiments blindés qui font la force de l'Army sur le terrain, du blindé d'artillerie au simple VAB.

Rôle : L'UNSC Army joue principalement le rôle de première force défensive à la surface d'une planète, en conjonction avec les éventuelles forces de l'UNSC Marine Corps présentes. La plupart des installations civiles, lors d'une bataille, sont sous la protection de l'UNSC Army. Lorsqu'elle participe à une attaque, elle est le plus souvent utilisée pour les objectifs secondaires ou pour appuyer les forces de l'UNSC Marine Corps avec leurs blindés ou leurs hommes.

Stratégies courantes :

- **Défense des installations civiles :** Étant donné les stratégies agressives de l'Alliance et des rebelles, les forces de l'UNSC Army sont surtout employées dans un rôle défensif. Leur stratégie consiste à se déployer sur les voies d'accès principales menant aux objectifs à défendre pour empêcher l'ennemi de les atteindre. Elle intercepte alors les convois et forces offensives ennemies en approche, ces dernières se cognant à un rideau défensif établis d'avance. Les forces de l'UNSC Army emploient donc pour cela de nombreux techniciens spécialisés dans la fortification de positions-clés. Une fois les civils évacués, les forces militaires reculent dans l'ordre, retenant encore les forces ennemies sur leurs positions quand cela est possible ou par des embuscades pour retarder leur progression le cas échéant.
- **Attaque importante d'objectif prioritaire :** L'attaque d'objectifs prioritaires se fait toujours avec le corps des marines auquel les forces de l'Army apportent leur soutien et qui constituent le fer de lance de la plupart des attaques coordonnées de l'UNSC. La stratégie généralement employée est une attaque rapide sur plusieurs fronts à l'aide d'infanterie aéroportée par des navettes Pélicans et les régiments blindés, l'objectif étant d'ouvrir une brèche pour les soldats du corps des marines. Une fois le rideau défensif ennemi brisé, les forces de l'UNSC Army se redéployent pour empêcher d'éventuels renforts ennemis d'approcher ou de les déborder sur les flancs tandis que les marines continuent leur progression vers l'objectif.
- **Attaque d'objectif secondaire :** Lorsque l'UNSC parvient à retourner la situation à son avantage les forces de l'UNSC Army sont employées pour prendre possession d'objectifs jugés secondaires. Ces attaques sont relativement rapides : les premières forces arrivent généralement par voie aérienne, débarquent et établissent un avant-poste au plus proche de la zone de combat pour permettre à de plus larges renforts d'être envoyés. Une fois la position d'avant-poste prise aux mains de l'ennemi et éventuellement fortifiée, l'UNSC Army lance son offensive avec ses renforts. Basé sur un assaut blindé, l'attaque vise dans un premier temps à réduire les défenses antiaérienne ennemies pour permettre à l'UNSC Air Force de déployer renfort et soutien aérien. Une fois ceci fait, les forces blindés et d'infanterie continuent leur progression, les défenses les plus importantes étant balayées par des tirs d'artillerie ou via un bombardement de l'Air Force tandis que les plus petites installations défensives sont engagées par un petit contingent, bientôt rejoints par des forces d'infanterie qui s'empare le plus rapidement possible des lieux, facilitant la défense de l'objectif une fois celui-ci pris.

III.2.5. L'UNSC Special Warfare Command

De Oppresso Liber – Libérons les opprimés. Devise du SpecWarCom

L'élite des forces spéciales est rassemblée sous l'égide de la Navy et plus précisément sous l'autorité du NavSpecWarCom (Naval Special Warfare Command). Cependant, même si le Special Warfare Command est moins connu, il n'en reste pas moins une composante importante d'UNICOM et par extension de l'UNSC. Ses forces composent le prestigieux corps d'armée de l'UNSC Army Special Force, qui est en quelque sorte l'héritage des célèbres bérets verts américains du XXI^e siècle, et forment une force d'infanterie légère extrêmement efficace sur le terrain. Ces soldats s'occupent donc des missions de reconnaissance, des embuscades et des attaques d'objectif importants en effectifs réduits. UNICOM se révélerait bien peu efficace face à la machine de guerre infernale qu'est l'Alliance s'il ne disposait pas de ces forces. En effet la Navy et ses forces spéciales plus connues, et donc plus redoutées, ne sont pas toujours disponibles ou prêtes à collaborer avec les forces terrestres. Les forces spéciales d'UNICOM tiennent donc un important tableau de chasse mais malgré leur entraînement les pertes sont très importantes depuis le début de la guerre humano-covenant, car aucun soldat ne peut lutter face un vaisseau interstellaire et le combat contre l'Alliance n'est tout simplement pas équitable. Malgré tout, les hommes du Special Warfare Command accomplissent leur devoir jusqu'au bout, quitte à perdre la vie. Ils savent que les covenants n'épargneront personne, alors, autant mourir les armes à la main.

Vivre et s'engager dans le SpecWarCom : La vie des forces spéciales d'UNICOM est très dure. En effet, ces hommes et ces femmes ne disposent pas de l'approvisionnement qui caractérise leurs collègues de la Navy. Les hommes de l'UNSC Army Special Force sont employés pour reconnaître le terrain avant les offensives, abattre les officiers ennemis, effectuer des embuscades mortelles ou pour attaquer des positions stratégiques et se replier avant que l'ennemi n'est le temps de réagir. Ces soldats forment des unités d'infanterie légère très efficaces et, lors des combats, ils sont lâchés en pleine nature, loin des contraintes rigides du commandement. Ils harcèlent ainsi les forces ennemies au sein même des territoires qu'elles pensent avoir entièrement conquis, tuant leurs officiers et harcelant leurs convois de ravitaillement. Ils restent toutefois en contact limité avec leur commandement lorsque cela est possible sans trahir leur position, afin de recevoir des missions capitales visant à affaiblir l'effort de guerre ennemi. Malheureusement cette méthode d'opération a beaucoup de désavantages, le premier étant la logistique, les forces spéciales de l'Army devant se débrouiller avec ce qu'elles ont. Toutefois le plus gros inconvénient est la difficulté qu'ont les officiers à extraire ces troupes, qui sont la plupart du temps condamnées à mourir vitrifiées avec la planète qu'elles défendaient. Il est très rare de s'engager directement dans l'UNSC Army Special Force : ce sont généralement des soldats expérimentés qui la rejoignent, la plupart venant bien évidemment de l'UNSC Army. Les soldats d'autres corps peuvent toutefois les rejoindre, en particulier les éclaireurs des marines pour qui une telle affectation est tout simplement un rêve.

Équipement réglementaire : Il n'y a pas vraiment d'équipement réglementaire dans le SpecWarCom, les membres de l'UNSC Army Special Force étant libres de s'équiper comme ils veulent. Toutefois on peut citer certaines préférences pour les armes silencieuses et de précision comme le fusil DMR, les différents fusils de tireur d'élite ou les armes légères faciles d'entretien comme le MA5K. Les hommes et femmes de ce corps d'armée préfèrent d'ailleurs s'équiper d'armures légères qui répondent mieux à leurs besoins tactiques sur le théâtre des opérations. Effectivement quand on considère leur rôle sur le terrain et les missions qui leur sont confiées, on comprend que le matériel nécessitant un entretien minimum est très apprécié. Les spécialistes s'équipent toutefois de toutes les armes qu'ils jugent nécessaires en fonction des paramètres de mission.

Les corps d'armées : Le Special Warfare Command ne comporte qu'un seul corps d'armée, l'*UNSC Army Special Force*.

Relations avec les autres corps d'armées : Les forces spéciales d'UNICOM ne jouissent d'aucune relation particulière avec tel ou tel corps d'armée, ces forces préférant opérer seules avec leurs propres moyens. Elles sont toutefois hautement respectées par la plupart des autres corps de l'UNSC pour leurs prouesses martiales qui assurément sauvent nombre de vies et pour leur sens du devoir et du sacrifice.

Rôle : Dans les stratégies de guerre face à l'Alliance, les forces du SpecWarCom jouent le rôle qui était autrefois dévolu aux forces d'infanterie légère. Elles sont ainsi lâchées derrière les lignes ennemies avec le maximum de renseignement qu'on a pu rassembler et ont pour tâche de mener la vie dure aux forces terrestres ennemies. Ces soldats sont donc des experts du sabotage, de la furtivité et surtout de la débrouille. Leur tâche consiste généralement à saboter les points de ravitaillement ennemis, rassembler des renseignements en vue d'offensives ou tout simplement tendre des embuscades aux forces ennemies sur un territoire qu'elles pensent sécurisé. Lesdits ennemis en viennent rapidement à chasser les ombres lorsque des équipes du SpecWarCom sont sur le terrain.

Stratégies courantes : Étant donné leur liberté d'action et leur rôle, il n'existe pas vraiment de stratégies concernant les forces spéciales d'UNICOM. On leur donne uniquement des objectifs à accomplir, généralement relativement vagues, en laissant ensuite les officiers aviser et/ou improviser sur le terrain. Les officiers de ce corps sont donc généralement très expérimentés.

III.2.6. L'UNSC Marine Corps

Semper Fidelis – Toujours fidèle. Devise de l'UNSC Marine Corps

L'UNSC Marine Corps est l'un des principaux corps d'armée de l'UNSCDF. Ayant subi un entraînement au combat très poussé, ses soldats sont l'une des forces de combat les plus efficaces de l'espace humain et, aussi bien dans la lutte contre l'insurrection que dans le cadre de la guerre humano-covenant, ils sont surtout employés comme force de réaction et d'intervention rapide. Ce rôle fait que le corps des marines est le plus indépendant parmi ceux de l'UNICOM d'un point de vue stratégique, cependant ils sont grandement dépendants des vaisseaux de la Navy indispensables pour le transport et le débarquement de leurs troupes. Les marines de l'UNSC sont entraînés pour être capables de quasiment mener une bataille seuls sans presque aucun soutien, loin derrière les lignes ennemies pour accomplir leur mission quoi qu'il en coûte. L'UNSC Marine Corps possède ainsi l'une des meilleures infanteries humaines, une aviation de soutien au sol très efficace et quelques bataillons motorisés indépendants, mais en raison de cette versatilité, les forces spécialisées des marines que sont son aviation et ses bataillons motorisés manquent de l'efficacité des corps d'armée plus spécialisés comme ceux de l'UNSC Army ou de l'UNSC Air Force.

Cependant, bien utilisée, une force de frappe des marines peut faire des dégâts considérables à l'ennemi jusqu'à l'arrivée de la prochaine vague de renfort ou jusqu'à que les civils soient évacués. Les garnisons du corps des marines sont ainsi situées sur des planètes bien précises. La plupart des colonies intérieures possèdent une petite force des marines et les planètes capitales de chaque secteur peuvent concentrer une grande partie des marines de l'UNSC puisqu'elles sont le siège des flottes locales et que des vaisseaux sont alors toujours disponibles pour les débarquer aux quatre coins de l'espace humain. Les marines de l'UNSC excellent donc dans une guerre de mouvement rapide, utilisant leur infanterie pour prendre rapidement les objectifs qui leur sont confiés avec le soutien de leur aviation et même de leurs rares blindés dans le cas où les défenses ennemies seraient trop importantes. Sans l'UNSC Marine Corps, les factions rebelles auraient déjà renversé l'autorité de la Terre sur de nombreuses planètes et la guerre contre l'Alliance serait presque désespérée.



Vivre et s'engager dans l'UNSC Marine Corps : Les marines forment un corps de légende extrêmement fier de sa réputation. On présente souvent l'intense camaraderie qui règne entre soldats mais, en vérité, ce qui prédomine et qui fait l'excellence des marines est avant tout leur discipline à toute épreuve. En effet, la discipline y est très stricte et maintenue par des sous-officiers très à cheval sur le règlement, suivant le protocole à la lettre et punissant sévèrement le moindre écart pour maintenir l'image d'excellence de leur unité. Les marines sont donc prompts à obéir aux ordres de la hiérarchie et leur professionnalisme fait d'eux l'une des meilleures forces terrestres de l'UNSC. Sur le terrain, le rôle de force de réaction rapide dévolue aux marines fait qu'ils n'ont parfois pas le temps de créer de véritables lignes d'approvisionnement ou de soutien. Ainsi les marines ont l'habitude de combattre sans aucun soutien ou presque, ce qui en fait une force très autonome, une chose dont les officiers ont bien besoin dans cette guerre contre les covenants. La formation des hommes de l'UNSC Marine Corps est relativement rapide, deux mois et demie de formation pour les soldats et sous-officiers de l'infanterie. Les plus doués ou ceux faisant montre d'une certaine maîtrise/volonté dans un domaine peuvent recevoir un stage de spécialisation. Les membres du Marine Corps Aviation ainsi que les officiers, qu'ils soient de l'infanterie ou du corps aérien, suivent une formation de deux ans avec un éventuel stage de spécialisation pour les plus méritants.

Équipement réglementaire : L'arme qui caractérise le plus le corps des marines est sans conteste le fusil d'assaut MA5B, fusil que le corps n'a jamais véritablement remplacé étant donné ses incroyables caractéristiques faisant de lui un fusil véritablement multifonction. Sinon, les marines ont l'habitude d'utiliser les armes correspondant le mieux à la situation, ce qui se traduit par une très grande variété d'équipement différents, du fusil de sniper SRS-99 S2-AM au lance-roquette M41. Les officiers et membres spécialisés du corps des marines contrastent fortement avec ceux des autres corps puisque n'hésitant pas à s'équiper d'armures et d'armes de combat efficaces. Bien évidemment, tous les marines s'équipent eux-aussi d'armures de combat, n'hésitant pas à choisir des modèles légers ou lourds selon qu'il faut privilégier la mobilité et la discrétion ou la protection face au feu ennemi.

Corps d'armées : L'UNSC Marine Corps est divisé en deux corps d'armée principaux, l'*UNSC Marine Corps Infantry* rassemblant les rares véhicules blindés (généralement des VBL ou des VAB), les véhicules légers (par exemple les réputés Warthog) mais surtout l'infanterie d'élite que sont les marines. Le deuxième corps d'armée est l'*UNSC Marine Corps Aviation* qui possède quelques avions, de soutien au sol principalement, comme des Hornet ou des avions de transport comme les emblématiques Pélicans.

Relations avec les autres corps d'armée : Le corps des marines entretient de très bonne relation avec la Navy, cela étant de toute façon indispensable pour son rôle de force d'intervention rapide. Cependant cela n'empêche pas les marines de détester les vaisseaux et tout particulièrement de se retrouver dedans lors d'une bataille spatiale. Ces bonnes relations permettent aussi aux marines de recevoir plus facilement le soutien de la Navy lors de leurs opérations, que ce soit un soutien logistique ou un bombardement effectué par ses chasseurs ou ses vaisseaux en orbite. Ce point est très important pour les marines qui tiennent donc à préserver leurs relations avec les forces navales de l'UNSC

En revanche, ils haïssent les forces spéciales de la Navy, tout particulièrement les ODST. En effet, les marines se considèrent comme un corps d'élite et donc tout à fait capables de remplir les missions destinées aux ODST. Ces derniers ont souvent l'habitude de rabaisser les marines et de se donner plus d'importance, un comportement qui agace de nombreux soldats du corps. Ces relations tendues font que le commandement évite à tout prix de faire collaborer ces deux unités, mais les aléas de la guerre font que parfois il s'y retrouve obligé. Certains officiers peu scrupuleux jouent aussi sur ces relations pour que chaque homme se batte du mieux qu'il peut sur le terrain en les opposant les uns aux autres au niveau des "résultats".

Rôle : L'UNSC Marine Corps est la force de réaction rapide de l'UNSC Defense Force, ce qui amène ses membres à souvent être mobilisés aux quatre coins de l'espace humain. Les marines sont généralement les premières troupes à être acheminés vers une zone d'opération. Ils sont alors débarqués sur la planète en question et commencent quasiment immédiatement leur attaque dans le but de venir en aide aux forces de défenses locales généralement dépassées. Il arrive cependant que les marines soient déployés lors d'opérations défensives mais c'est généralement en dernier recours : pour protéger des installations prioritaires ou lorsqu'il ne reste personne d'autre. Ce rôle fait que les forces des marines sont le plus souvent postées en garnison sur les mondes-capitales ou sur les planètes des colonies intérieures, là où sont postées les flottes et cela afin de pouvoir intervenir rapidement. Ils gardent cependant assez rarement une affectation fixe, étant acheminés le plus souvent sur les planètes où le besoin se fait sentir et ils y installent alors leurs nouveaux quartiers.

Stratégies courantes :

- **Débarquement sur une zone de combat :** lorsque les ODST ne sont pas disponibles, les marines sont débarqués depuis les vaisseaux de la Navy pour composer la première force d'intervention offensive. Une fois la zone d'atterrissage sécurisée, les soldats mettent rapidement en place une base avancée en plaçant de nombreuses défenses de périmètres avant de se préparer pour la suite des opérations. Généralement celle-ci consiste à attaquer les positions adverses pour assister des forces alliées ou pour récupérer des positions tombées aux mains de l'ennemi. Cette situation fait souvent que la force de frappe se retrouve rapidement dispersée et en sous-nombre face à leurs ennemis. C'est ici que l'entraînement supérieur des marines entre en compte puisqu'ils sont tout à fait capable de faire face à ce genre de situation avec un soutien minimal voir quasi-nul.

- **Attaque d'objectifs prioritaires :** Les marines sont souvent désignés pour les attaques nécessitant plus que la force brute ou pour prendre les objectifs jouant un rôle important dans la bataille en cours. Pour cela, ils sont généralement débarqués par voie aérienne via des navettes Pélicans avec quelques blindés ou véhicules légers. Ces derniers sont utilisés pour la reconnaissance de la zone d'opération ou pour engager rapidement le combat avec les forces ennemies les plus proches tandis que les blindés sont intelligemment utilisés pour se retrouver juste là où on a besoin de leur puissance de feu. Les marines poursuivent ensuite leur progression en commençant tout d'abord à affaiblir le moral ennemi grâce à des tireurs d'élite, des bombardements et des mitraillages au sol faits par les VTOL des marines. Les troupes terrestres se lancent ensuite à l'assaut sur plusieurs points du dispositif ennemi afin d'isoler leurs adversaires en plusieurs groupes séparés et pour finalement les vaincre avec un minimum de pertes.

- **Défense d'installations prioritaires :** En défense, les marines illustrent bien le célèbre dicton : la meilleure défense c'est l'attaque. Ainsi lors d'opérations défensives, les marines commencent par engager l'ennemi avec de nombreuses embuscades et raids préventifs afin d'engager les combats suffisamment loin de leur objectif pour qu'il soit protégé. Lorsque les marines sont déployés dans des centres de populations, ils utilisent l'architecture urbaine à bon escient pour engager l'ennemi dans des tirs croisés avant d'engager une bataille plus conventionnelle pour l'achever.



III.2.7. L'UNSC Air Force

No one comes close – Personne ne s'approche. Devise de l'UNSC Air Force

Depuis l'invention de l'aviation, le contrôle des airs a toujours été un facteur essentiel dans une guerre. C'est pourquoi, malgré l'apparition des vaisseaux de la Navy, l'aviation joue toujours un grand rôle dans la stratégie de l'UNSC. Ainsi tous les grands champs de batailles ont connus l'intervention de l'Air Force dont les appareils décollent depuis des bases aériennes au sol ou des vaisseaux de la Navy dans de plus rares cas. Malheureusement, la technologie avancée des Covenantes leur donne un très grand avantage tactique que même les pilotes les plus chevronnés ont parfois du mal à vaincre. L'UNSC Air Force profite par contre de sa spécialisation durant les combats atmosphérique, l'Alliance envoyant le plus souvent des pilotes de chasseurs spatiaux qui ne sont pas forcément à l'aise une fois dans l'atmosphère d'une planète. L'UNSC profite donc de cet avantage dès qu'il le peut, ce qui fait que les as de l'Air Force sont généralement les pilotes les plus médaillés de tous l'UNSC, bien devant ceux de la Navy. La diversité des appareils, jouant chacun leur rôle, aide aussi ces pilotes chevronnés car l'Alliance se contente, elle, d'appareil généraliste choisis pour leur polyvalence. Ainsi, dans les mains d'un officier compétent, l'UNSC Air Force est un outil puissant. Leur principale faiblesse réside dans la nécessité de disposer de bases terrestres pour le ravitaillement et le soutien car même si des vaisseaux de la Navy peuvent les transporter, les appareils atmosphériques ne peuvent pas opérer en-dehors de l'atmosphère d'une planète. En revanche, la Navy peut difficilement jouer le rôle de l'Air Force, ses appareils étant trop rapides ou peu maniables dans l'atmosphère quand ils peuvent y pénétrer. Cependant la plupart des engagements ont montré qu'une utilisation intelligente de la Navy et de l'Air Force en atmosphère peut renverser le cours de n'importe quelle bataille.



S'engager et vivre dans l'UNSC Air Force : La vie dans l'Air Force est plutôt agréable, surtout pour les pilotes de ce corps d'armée, car les techniciens et membres des équipes CSAR reçoivent un emploi du temps généralement bien plus chargés. Les pilotes, hors opérations, n'ont ainsi que leurs entraînements quotidiens plutôt variés, tandis que les deux autres spécialités sont généralement en train de réparer leurs appareils ou de sauver des pilotes abattus, tout cela en dehors de leurs propres entraînements. Les pilotes jouissent d'un autre avantage de poids au niveau de leur salaire, plutôt élevé en comparaison de la plupart des autres employés de l'UNSC tout corps d'armée confondus. Ceci se comprend facilement quand on voit le temps de formation d'un pilote qui se compte en années, trois ans exactement. Cette durée d'entraînement est exactement la même pour les officiers, peu importe leur spécialisation. En revanche pour les hommes du rang et les sous-officiers, le temps de formation est très variable. Ainsi les mécaniciens et autres spécialisations suivent une formation de treize mois dont la seulement la moitié est dédiée à leur spécialisation. Les membres des équipes CSAR, eux, suivent la même formation que les membres du corps des marines soit deux mois en camps d'entraînement militaire.

Équipement réglementaire habituel : La plupart des membres de l'Air Force utilisent les simples armes de poings que sont les pistolets M6A et M6B. La plupart ne porte pas d'armure car ils ne se rendent que peu sur le terrain. Les seules exceptions sont les équipes CSAR qui, de par leur rôle, se doivent d'être bien armés et protégés, portant la même armure que les membres de l'Army avec seulement des insignes différentes. Leurs armes sont très variées comme il convient à toute unité terrestre. Les pilotes les plus prudents portent aussi leurs armures et embarquent avec des armes un peu plus puissantes dans leurs cockpits comme des pistolets mitrailleurs au cas où ils seraient amenés à s'éjecter au milieu d'une zone de conflit.

Les CSAR : CSAR est l'acronyme de **C**ombat, **S**earch **A**nd **R**escue. Il s'agit en fait des équipes terrestres de l'UNSC Air Force qui s'occupent de la surveillance des bases de cette dernière, de récupérer les pilotes abattus et de secourir les forces terrestres qui ont besoin d'une évacuation aérienne. Leurs rôles sont donc très divers et même si les CSAR sont moins nombreux et moins connus que les marines, ils restent une unité qui a fait ses preuves sur le champ de bataille. On trouve aussi de nombreux CSAR embarqués sur des VTOL comme des hornet en tant que tireur d'élite pour couvrir leurs camarades "rampants" pour reprendre leur expression.

Relations avec les autres corps d'armée : L'UNSC Air Force entretient de très bonnes relations avec la plupart des autres corps d'armées de l'UNSC, du moins avec leurs officiers car beaucoup des membres d'UNICOM, les fantassins surtout, ont tendance à râler contre les pilotes qui commettent parfois des tirs alliés involontaires, principalement lors des bombardements. Cependant le soutien des pilotes est toujours apprécié lors des situations difficiles ou pour le transport des troupes de l'Army qui ne disposent pas de leurs propres forces aériennes, contrairement aux marines. La plupart des forces terrestres apprécient aussi la rapidité des renforts et des évacuations effectuées par l'Air Force. Ce corps entretient aussi de très bonnes relations avec la Navy de par leurs opérations conjointes relativement courantes. C'est donc l'un des rares corps de l'UNSC unanimement respecté, ou tout du moins, plus ou moins respecté.

Rôle : L'UNSC Air Force est présente sur presque toutes les batailles impliquant une intervention terrestre armée. Ses pilotes ont bien souvent la charge de libérer l'espace aérien de l'aviation ennemie tout en fournissant un appui au sol pour permettre aux troupes, bien souvent des soldats de l'Army, d'avancer. Leur rôle dans une bataille est ainsi bien plus important qu'on ne pourrait l'imaginer aux premiers abords. De plus, c'est eux qui se chargent entièrement du transport aérien de toutes les troupes à l'exception des marines.

Stratégies courantes :

- **Défense de zone aérienne :** face à la stratégie ultra-agressive des forces de l'Alliance, et l'aide presque systématique de sa propre aviation, l'Air Force est devenue un élément essentiel dans n'importe quelle stratégie de tout bon commandant qui se respecte. Ce sont les pilotes de l'Air Force qui ont la charge de protéger les soldats des banshees ennemis, quand ce n'est pas carrément les chasseurs spatiaux qui viennent y mettre du leur. C'est souvent par groupes de combat que les pilotes se répartissent l'ensemble du périmètre aérien à sécuriser en le patrouillant, prêt à attaquer l'ennemi au moment où il pointera le bout de son nez.

- **Appui et évacuation aérien(ne) :** bien souvent, l'aide des pilotes de l'Air Force permet de libérer les troupes au sol d'une situation épineuse. C'est pourquoi il arrive fréquemment que des petits véhicules comme des Hornets appuient les soldats depuis les hauteurs, que ce soit avec leurs armes ou en fournissant une position idéale pour les tireurs d'élites. Les forces aériennes interviennent aussi pour sortir les soldats de l'UNSC de nombre de situations tout aussi épineuses. Dans ces rôles, les CSAR jouent forcément un rôle important.

- **Offensive aérienne :** il est courant pour les pilotes de mener des opérations d'attaque à l'aide de leur appareils. Ces offensives sont très variables en taille mais sont toutes organisées en étroite collaboration avec les forces terrestres. Ainsi une offensive aérienne peut précéder un assaut terrestre, détruisant ses défenses pour les troupes au sol et réduisant la menace aérienne. Cependant le plus souvent les deux se produisent en même temps, les aéronefs de l'Air Force fournissant une couverture aux forces terrestres et s'occupent des aéronefs ennemis afin de garantir une relative sécurité pour les hommes au sol. Lors de ces missions l'Air Force utilise tout type d'aéronefs, des drones, des bombardiers, etc.

- **Libérer l'espace aérien pour effectuer un bombardement massif :** cette stratégie est très courante lors de la guerre contre l'Alliance. Elle consiste à détruire ou à occuper toutes les forces aériennes covenantes pour dégager la voie aux bombardiers. Lorsque les forces ennemies sont suffisamment peu nombreuses, la priorité va à leur destruction, mais lors d'un engagement plus important les officiers utilisent surtout leurs chasseurs comme appâts qui éloignent ou tout du moins gardent occuper les chasseurs ennemis afin de libérer la voie aux bombardiers. Une fois la voie aérienne à peu près libre, les bombardiers effectuent leur mission et rentrent à leur base suivis par les chasseurs pour aller se ravitailler.

Les formations de l'UNSC Air Force :

Aile : Formation de deux appareils (un appareil principal et un ailier), commandée par un Staff Sergeant au minimum. Une aile est désignée par le nom de code du pilote principal par exemple : l'aile Boomer.

Escadrille : Formation de trois ailes et d'une aile de commandement (soit 8 appareils en tout), commandée par un Lieutenant (first ou second). Une escadrille est désignée par une lettre de l'alphabet international de l'OTAN dépendant de son groupement d'appartenance, par exemple : l'escadrille Alpha.

Escadron : Formation de deux escadrilles et d'une escadrille de commandement (soit 24 appareils en tout), commandée par un Captain. Un escadron est numéroté en fonction du groupement auquel il appartient, par exemple : 1er Escadron.

Groupement : Formation de quatre escadrons et d'une escadrille de commandement (volant assez rarement, l'officier reste le plus souvent au sol) soit 104 appareils et commandée par un Major. Chaque groupement reçoit un nom particulier en fonction de son rôle : groupement de chasseur, de bombardiers, de soutien au sol, de reconnaissance ou de transport et est numéroté en fonction de son régiment aérien. Exemple : 3e Groupement de chasseurs.

Régiment aérien : Formation de quatre groupements différents, variant en fonction de la spécialisation du régiment et d'une escadrille de commandement même si l'officier a tendance à rester au sol (soit 424 appareils). Cette formation est commandée par un Colonel ou un Lieutenant-Colonel et affectée à une base aérienne et dépend donc d'elle pour son entretien. Elle est désignée par un numéro unique dans tout l'UNSC, exemple : 4e régiment aérien des marines.

Air Wing : Formation de deux régiments aériens et d'un groupe de techniciens spécialisés du même corps d'armée, commandé par un groupe de commandement et de coordination au sol dirigé par un Major General au minimum. Chaque Air Wing est désigné par un numéro unique dans tout l'UNSC, cependant cette formation est montée temporairement le temps d'une campagne. Exemple : 8e Air Wing.

III.2.8. L'UNSC FLEETCOM

Non sibi sed patriae – Pas pour soi mais pour la patrie. Devise de FLEETCOM.

L'organisation de l'UNSC connue sous le nom de FLEETCOM est l'une des plus importantes des forces armées humaines. En effet celle-ci prend en charge une grande majorité des forces navales de l'humanité. Ce sont ces forces navales qui forment la première et la dernière ligne de défense de chaque colonie ainsi que le seul moyen de transporter renforts et réfugiés dans une relative sécurité à travers l'espace de l'UEG plongé dans la guerre. Ainsi cette organisation, plus communément nommée **UNSC Navy**, se retrouve au centre des combats les plus difficiles et sûrement les plus importants face aux armadas de l'Alliance, les combats spatiaux. En effet la technologie militaire de l'UNSC est clairement inférieure à celle de l'Alliance, ce qui fait que les vaisseaux humains doivent être au moins trois fois supérieurs en nombre pour ne serait-ce qu'espérer remporter une victoire, et encore, une victoire à la Pyrrhus. Malheureusement pour eux, les forces de l'Alliance en plus de leur être supérieures technologiquement, leur sont aussi supérieures numériquement. Les engagements spatiaux se terminent donc bien trop souvent sur la défaite plus ou moins inévitable des forces humaines et la perte de l'essentiel de leurs forces même si le travail acharné de la section 2 de l'Office of Naval Intelligence parvient à cacher cela. De ce fait, les hommes et les femmes de la Navy sont de véritables héros, conscients du prix qu'ils doivent payer pour protéger les civils et repousser l'Alliance à chaque engagement. L'ensemble des soldats de FLEETCOM du simple matelot à l'amiral sait qu'un jour il devra faire le sacrifice ultime, le sacrifice de sa vie, pour permettre un petit répit aux forces en surface, pour permettre à plusieurs centaines de civils de survivre. C'est cette acceptation stoïque du prix à payer pour sauver l'humanité qui caractérise le mieux les hommes et les femmes de FLEETCOM. Cependant l'amirauté ne peut se permettre de sacrifier plus d'hommes ou de vaisseaux que nécessaire devant les effectifs impressionnants de l'Alliance et chaque engagement est donc un combat acharné qui se finit malheureusement bien trop souvent par le repli des quelques forces humaines survivantes. La Navy n'en reste pas moins une institution absolument nécessaire pour la défense de toutes les colonies, car sans elle les renforts n'arriveraient jamais sur place et les forces terrestres se retrouveraient être les proies faciles du génocide organisé par les forces covenantes.



S'engager et vivre dans la Navy : Vivre à bord des vaisseaux et des stations de la Navy demande une certaine habitude car la vie n'y est pas forcément facile. Il faut en effet avoir l'habitude de l'air recyclé des vaisseaux, bien différent de celui de la Terre ou de ses colonies, surtout qu'il n'est pas forcément très rare que les ingénieurs fassent quelques erreurs en initialisant ou en entretenant le système de recyclage ou de filtration. Il y a cependant une différence bien plus importante avec la vie terrestre en ce qui concerne la gravité qui, étant artificielle sur les vaisseaux, se révèle légèrement plus faible que sur une planète, en sachant qu'elle a tendance à être désactivée lors des combats pour économiser de l'énergie ou mise hors de fonction par l'ennemi suite aux tirs reçus par le vaisseau. De plus, des exercices sont couramment mis en œuvre et bien souvent à l'insu de l'équipage, la rude discipline appliquée n'ayant rien à envier à celle des marines. Cette discipline et ces exercices sont cependant absolument nécessaires comme certaines recrues l'apprennent à leurs dépens, car quand l'on sait que le moindre tir ennemi pourrait causer une dépressurisation de nombre de compartiments, la rapidité à enfiler une combinaison de survie ou tout du moins un masque à oxygène est vitale. La mort par asphyxie est l'une des pires craintes des membres d'équipage et malheureusement il n'y a pas que l'ennemi qui pourrait leur infliger cette horrible fin : l'incendie étant la pire crainte des officiers, ces derniers n'hésitent pas à dépressuriser plusieurs compartiment pour éviter sa propagation.

La vie quotidienne à bord des vaisseaux n'est pas forcément plus agréable car entre les exercices improvisés et les long travaux à effectuer, l'équipage n'a droit qu'à quelques rares moments libres qui sont généralement pris pour se reposer dans une couchette qu'on partage à tour de rôle entre deux ou trois personnes -dans certains des plus petits vaisseaux- ou à manger l'étrange nourriture sans goût servie dans les différents mess d'équipage. Malgré tout ça, la Navy manque rarement de personnel, tout du moins au début de cette guerre, cela est sûrement dû à un salaire bien plus élevé comparé aux forces d'infanterie accompagnés de très belles primes de missions, ce qui vu la durée de ces dernières (six mois au maximum) n'est pas du tout étonnant. A l'instar de nombreux autres corps d'armée, la formation des matelots est plutôt courte, dans l'ordre de trois à quatre mois en fonction de la spécialisation. Celle des sous-officiers et des officiers de carrière est par contre beaucoup plus longue et demande nettement plus de qualifications. La Navy part en effet du principe que les officiers doivent pouvoir

réaliser presque toutes les tâches de leurs matelots aussi bien qu'eux, ce qui a pour effet une très longue formation durant au minimum un an pour les sous-officiers et de deux à trois ans pour les officiers. Évidemment la Navy n'interdit pas aux plus brillants de ses éléments de passer les échelons, ce qui se traduit par des stages d'un mois ou deux entre chaque échelon, ainsi entrer par la petite porte permet aux matelots d'espérer avoir un jour le commandement de leur navire même si la voie est truffée d'embûches. C'est comme ça que plusieurs des meilleurs officiers ont vu le jour.

Équipement réglementaire habituel : La plupart des membres d'équipage et des sous-officiers portent l'uniforme classique de la Navy et, à bord, les armures sont plutôt rares même si les pilotes en opération et les quelques consultants au sol en portent une. L'armement consiste généralement en une simple arme de poing, le plus souvent un pistolet M6 modèle A ou B, mais ceux ayant tendance à se rendre souvent à la surface ou les équipes de sécurité n'hésitent pas à prendre le modèle C accompagné d'armes généralement compactes ou très efficaces à portée rapprochée comme les pistolets mitrailleurs M7 ou différents modèles de fusils à pompe. Les officiers ont un équipement beaucoup plus varié mais le classique magnum M6D est généralement de mise. Certains officiers n'hésitent d'ailleurs pas à investir dans du matériel supplémentaire et plus efficace n'étant, la plupart du temps, pas fournis par la Navy.

Rivalités et cohabitation forcée avec l'ONI : L'ONI (Office of Naval Intelligence) était jusqu'au XXII^{ème} siècle une partie intégrante des forces navales humaines et a donc suivie l'ascension de celle-ci vers les étoiles. En effet, l'ONI était alors le service de renseignement des forces navales uniquement et collaborait avec d'autres agences chargées aussi de la collecte d'informations. Ce furent les Guerres Interplanétaires qui changèrent cette composante, donnant à l'ONI beaucoup plus d'indépendance et, au bout de quelques années, l'ONI finit par absorber en son sein la plupart des autres agences, qui sont désormais appelées section, et donc devenir l'unique service de renseignement de l'UNSC et par extension de l'UEG. Les officiers de la Navy, maintenant FLEETCOM, ne pardonnèrent pas ce qu'ils considèrent comme une trahison puisque sans elle jamais l'ONI n'aurait pu, à ce point, tirer son épingle du jeu. Cette rivalité est encore visible aujourd'hui de par la haine que vouent la plupart des équipages à ces "barbouzes". Malheureusement pour les deux organismes, ils sont forcés de collaborer entre eux et de manière assez importante puisque l'ONI a gardé son rôle de renseignement naval en plus de celui qu'elle a pris en absorbant les autres agences. Ainsi, il y a toujours un ou plusieurs responsables de l'ONI à bord d'un navire de la flotte humaine et les corvettes de type Prowlers possèdent un équipage de l'ONI qui doit faire face à ses deux commandements antagonistes, puisque tous sont rattachés au sein d'une flotte de FLEETCOM. L'origine de ces équipages et les secrets qu'ils gardent font qu'ils ne sont d'ailleurs pas très appréciés au sein de la flotte. Quoi qu'il en soit, en raison de la guerre humano-covenante qui fait rage, les deux organisations ont intérêt à souvent trouver des terrains d'ententes si elles veulent permettre à l'humanité de survivre.

Les relations avec les forces spéciales et les marines : d'un autre côté, la Navy s'entend généralement plutôt bien avec les forces spéciales de l'UNSC et les Marines dont elle se charge du transport et, plus souvent qu'on ne le croit, de leur couverture aérienne. FLEETCOM entretient également de bonnes relations avec les forces spéciales de la Navy comme les ODST dont elle se charge aussi de leur envoi sur zone d'opération par le biais des baies de nacelles HEV (Human Entry Vehicul) dont sont équipés ses vaisseaux. Les relations qu'entretiennent les ODST et la Navy sont donc essentielles au bon fonctionnement de ces premiers, ce qui leur permet une très bonne collaboration même lorsque les équipes d'ODST sont aux ordres de l'ONI. Les marines dépendent de la Navy pour le transport, pour le déploiement et pour le soutien aérien lourd, ce qui explique les bonnes relations qu'entretiennent marines et Navy.

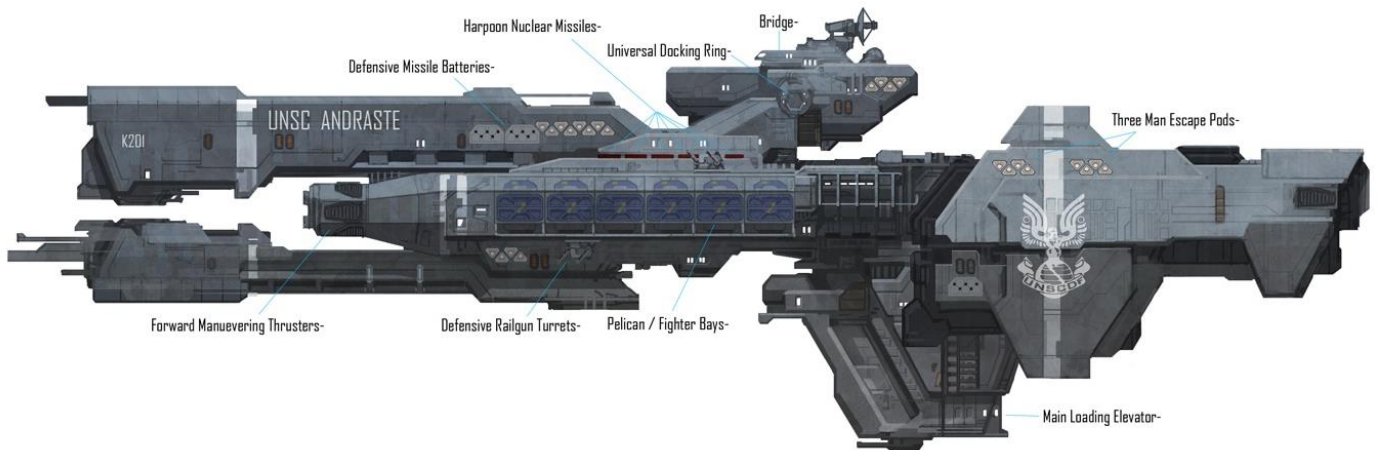
Rôle : Le rôle de FLEETCOM est principalement de protéger l'orbite des planètes contre les attaques covenantes ou, plus rarement, des raids rebelles. Malheureusement on ne peut pas poster de flotte sur toutes les colonies humaines et les vaisseaux les plus légers de la flotte effectuent donc de nombreuses patrouilles dans tous l'espace humain. Dans le cas où une colonie se retrouverait prise d'assaut, le vaisseau de patrouille doit alerter l'amirauté qui affectera alors d'autres appareils pour défendre la colonie, ces derniers transportant généralement une force de frappe des marines afin de soutenir les forces miliciennes et/ou de défense locales.

Stratégies courantes :

- **Engagement spatial mineur :** lors d'un engagement spatial mineur, opposant donc assez peu de vaisseau ennemis et de l'UNSC, la Navy opte pour une stratégie de combat directe basée sur la vitesse et la tentative d'esquive des projectiles en se servant de tout ce qu'ils ont à disposition pour éviter le coup fatal. Les CAM (Canon à Accélération Magnétique) sont assez peu utilisés dans de telles situations, les vaisseaux devant bouger rapidement pour éviter que le ou les vaisseaux ennemis puissent ouvrir le feu sur leur position. Les officiers les plus compétents utilisent parfois un vaisseau comme appât -une frégate généralement- se tenant immobile pour amener le(s) vaisseau(x) ennemi(s) à s'immobiliser afin de faire feu. Un ou plusieurs vaisseaux interviennent ensuite, l'idéal étant que ce soit des croiseurs mais des destroyers font aussi l'affaire et peuvent parfois être plus utiles en raison de leur meilleure manœuvrabilité. Ces vaisseaux sortent généralement de l'ombre d'une lune ou d'un planétoïde quelconque ou peuvent profiter d'une projection gravitationnelle pour se mettre rapidement en position et ouvrir le feu sur l'ennemi. Dans le cas où l'officier en charge ne peut détruire immédiatement ces vaisseaux, il tente généralement de les immobiliser pour les finir à portée rapprochée, là où les plus grosses armes navales ne peuvent plus être utilisées (dans le cas de vaisseaux de l'alliance, les torpilles à plasma ou les rayons énergétiques). Évidemment, ces techniques sont assez peu utilisées dans la guerre contre les covenants, ces derniers venant généralement en nombre et l'UNSC n'a que peu d'occasions d'engager l'ennemi à cette échelle.
- **Engagement spatial majeur :** dans le cas d'un engagement majeur, la tactique la plus employée est celle d'attirer l'ennemi dans un piège. C'est la tactique idéale qui ne peut malheureusement pas être tout le temps employée à cause de circonstances fâcheuses. La nature du piège peut être très variée, comme un champ de mines nucléaires déployées depuis un vaisseau furtif ou le fait d'attirer les bâtiments ennemis à proximité d'une étoile avant de la faire. Quoi qu'il en soit il faut

forcément un appât, que ce soit une flotte en formation derrière le champ de mine ou un vaisseau important pour attirer le maximum des forces ennemie avant de déclencher le piège et de détruire les survivants. Cependant cela n'est pas toujours possible, les officiers doivent donc faire montre de la plus grande prudence en approchant des vaisseaux ennemis car même si leurs armes navales sont hors service ce n'est peut-être pas le cas de leur armement plus léger ou de leurs chasseurs qui peuvent infliger de sérieux dommages au vaisseau d'un capitaine trop confiant. Il existe de nombreux cas dans lesquelles cette stratégie est inapplicable : des renseignements erronés, l'ennemi qui repère les vaisseaux trop tôt, etc. Dans ce cas, un affrontement plus direct est préconisé en tirant une première salve au CAM et en sacrifiant des vaisseaux boucliers si nécessaire pour pouvoir ensuite tirer une nouvelle salve. Il arrivera un moment où les officiers n'auront plus de vaisseaux boucliers pour protéger leurs bâtiments les plus importants et devront alors rompre leur formation pour s'approcher au plus près des vaisseaux ennemis avant que leur guidage ne soit inopérant. C'est pourquoi l'officier en charge doit absolument garder une formation espacée, pour permettre aux vaisseaux de rompre leur formation facilement mais aussi pour dans le cas où ils devraient être détruits ne pas en emporter d'autres avec eux. Les officiers les plus pragmatiques peuvent aussi rester en formation aussi longtemps que possible afin de tirer le plus possible au CAM, mais cette technique amène à beaucoup de pertes humaines et matérielles et n'est donc pas recommandée, malheureusement parfois il n'y a pas d'autre alternative. Cette stratégie ou des variantes sont couramment employées lors des contre-attaques visant à reprendre le contrôle de l'orbite d'une planète.

- **Défense orbitale :** les opérations de défense spatiale aux alentours des colonies sont les combats les plus courantes du personnel de FLEETCOM, en particulier depuis le début de la guerre humano-covenant. La stratégie recommandée consiste à se mettre en formation suffisamment loin de la planète pour ne pas être pris au piège de sa gravité mais assez proche pour profiter de son ombre gravitationnelle qui empêche les vaisseaux ennemis de prendre la formation à revers, ce qui arrive bien trop souvent contre les covenants en raison de leurs sauts extrêmement précis dans le sous-espace. Cela n'est toutefois possible que si suffisamment de vaisseaux sont présents sur la zone de combat pour contrer l'ennemi, dans le cas inverse ils doivent contacter le commandement et ralentir la progression ennemie en attendant les renforts. Il va sans dire qu'il est rare que les vaisseaux humains puissent survivre assez longtemps contre une flotte covenant. Si des stations de défense sont en orbite, la priorité des vaisseaux est de les protéger et cela peu importe le prix ou les conséquences, les super-CAM de celles-ci pouvant en effet grandement faciliter le travail de la Navy en perforant d'un seul tir même les plus robustes bâtiments de guerre covenants – ceci à condition de toucher, bien entendu. Dans cette situation, qui est loin d'être la plus courante puisque seules les planètes les plus importantes profitent de la protection de quelques-unes de ces stations, la formation navale doit se mettre entre elles et la flotte ennemie. Il est déconseillé de rompre la formation avant d'avoir largement affaibli l'ennemi et l'usage de vaisseaux boucliers pour protéger les stations et les vaisseaux les plus importants comme les transporteurs et les croiseurs est une nécessité. Sinon, les stratégies applicables dépendent de la taille des forces en présence et s'inspirent de celles d'un engagement majeur puisque les vaisseaux ne doivent en aucun cas laisser l'ennemi s'approcher trop près de la planète.



Les formations de l'UNSC FLEETCOM :

Equipe : une équipe est un petit groupe de personnel de taille variable commandé par un Petty Officer. Chaque équipe est spécialisée dans une tâche particulière que ce soit l'entretien du réacteur ou des chasseurs ou même tout simplement le nettoyage du vaisseau. Les équipes sont donc un groupe spécialisé ayant évidemment les mêmes horaires de ronde et étant relevée lorsque ses membres se retrouvent en pause, c'est donc plus une division utilitaire qu'administrative. Il n'y a pas de réelle façon d'identifier une équipe, on appelle simplement l'officier responsable quand on a besoin d'elle pour une tâche spécifique et elle n'est composée que de simple membres d'équipage.

Groupe : un groupe rassemble toutes les équipes spécialisées dans une tâche bien précise à bord d'un même vaisseau. Il est commandé et représenté devant l'officier supérieur du navire par un Force Master Chief Petty Officer. Bien sûr, la taille d'un groupe varie d'un vaisseau à l'autre, il est évident que les différents groupes seront plus importants sur un croiseur que sur une corvette, à l'inverse un croiseur aura un groupe d'artilleurs plus important qu'un transporteur mais en revanche son groupe chargé de l'entretien des chasseurs sera réciproquement plus faible. Cette division du personnel est elle aussi plus utilitaire qu'autre chose puisqu'un capitaine ne va pas chercher à savoir quelle équipe est debout à telle heure, ni à savoir si il faut ou pas réveiller plus d'homme pour une tâche. Il dit ce qu'il veut à ses officiers de pont qui relaye l'information au Force Master Chief Petty Officer qui fait ensuite le nécessaire. Tout comme les équipes il n'y a pas de réel code pour nommer les groupes.

Escadrille : l'escadrille est un rassemblement de chasseurs spatiaux sous l'autorité d'un Petty Officer dans la plupart des cas. Les escadrilles rassemblent uniquement des chasseurs d'un même type ou tout du moins possédant un armement équivalent, ainsi les plus courantes sont les escadrilles d'interception ou d'attaque. Les escadrilles se composent de huit appareils et de leurs équipages, soit le nombre minimal de chasseurs qu'une frégate peut emporter (quand elle le peut, bien évidemment). Les escadrilles portent un numéro d'identification unique au sein de leur flotte et, généralement, possèdent également un surnom qui n'a rien d'officiel, exemple : 3^{ème} escadrille, "les tigres volants".

Escadron : un escadron représente toutes les escadrilles d'un même vaisseau ou, dans les plus grands comme les transporteurs ou les super-transporteurs, ce sont des rassemblements de quatre escadrilles. En résumé un escadron rassemble quatre escadrilles au maximum au sein d'un même vaisseau. Cette formation est commandée par un Lieutenant ou un Lieutenant Junior, parfois même un Enseigne dans de rares cas, qui prend alors le commandement de l'escadrille la plus expérimentée. Chaque escadron porte un numéro unique dans tout l'espace contrôlé par l'UNSC qui lui sert d'identifiant, par exemple le 378^{ème} escadron.

Escorteur : cette catégorie de vaisseau rassemble les **corvettes**, les **frégates** et les **destroyers** et sont commandés par un Lieutenant Commander pour les premières et par un Commander pour les autres (au minimum) secondé par un Command Master Chief Petty Officer au niveau de l'équipage. Évidemment la taille de ce même équipage varie en fonction du vaisseau. Chaque vaisseau est identifié par un nom unique et un code, commençant par une série de lettre. Exemple : FFG pour les frégates, l'*UNSC In Amber Clad* de la Home Fleet portant donc le matricule FFG-142.

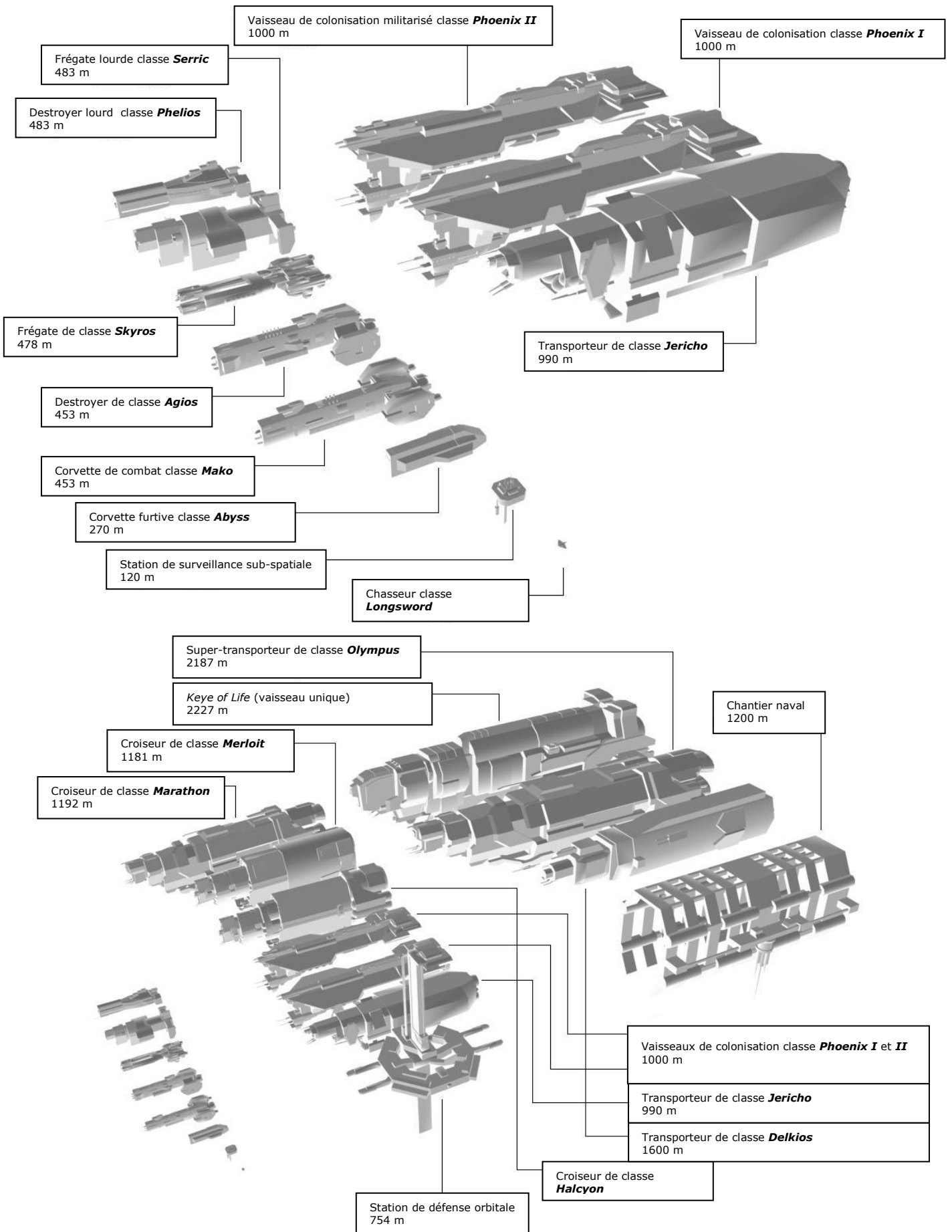
Vaisseau de ligne : cette catégorie de vaisseau rassemble les **croiseurs** et les **transporteurs** de tous types (colonisation, porte-vaisseau, transporteur régimentaire, etc.) et sont commandé par des Captains ou par un officier-amiral. Les premiers sont secondés au niveau de l'équipage par un Command Master Chief Petty Officer tandis que les seconds le sont par un Fleet Master Chief Petty Officer. Chaque vaisseau possède un nom unique et son propre code d'identification tout aussi unique. Exemple : CFV pour les vaisseaux de colonisation ou de soutien, l'*UNSC Spirit of Fire* portant l'immatriculation suivante CFV-88.

Groupement : un groupement est un groupe de vaisseaux généralement commandé par un Rear Admiral voir quelque fois par des officiers-amiraux bien plus haut placés. Ce groupe est spécialisé dans un type d'opération très précis, comme l'attaque rapide, la reconnaissance, etc. Le nombre de navires peut varier en fonction de l'importance du groupement, de la flotte ou de son commandant. Il existe donc de nombreux types de groupements, les plus classiques sont les groupements aéronavals composés d'un ou plusieurs transporteurs protégés par un nombre variable de frégates, les groupements d'attaques composé d'un croiseur (quelques fois plus), de quelques destroyers et éventuellement de frégates, des groupements d'attaque rapides existes aussi composés de corvettes et de frégates. Ces groupements sont les plus courants mais il est parfois possible d'en croiser d'autres même si ce n'est pas très courant. Cependant tous les vaisseaux ne sont pas forcément rattaché un groupement, ce qui est particulièrement vrai pour les Prowlers ou les vaisseaux utilisés pour les patrouille, par exemple.

Battlegroup : un Battlegroup est une formation temporaire de plusieurs vaisseaux et/ou de plusieurs groupements. L'officier commandant une telle formation est l'officier le plus gradé présent au sein de cette même formation et peut donc aussi bien être un Admiral qu'un Lieutenant Commander. Les Battlegroups sont formés pour accomplir une mission très précise est rassemblent quelques fois des vaisseaux de plusieurs flotte, car quelques fois un groupement seul n'est pas assez polyvalent pour remplir une mission ou alors les effectifs ne sont justement pas assez grands pour en envoyer un en entier. Il peut arriver qu'un Battlegroup regroupe plusieurs flottes rassemblées pour une même et unique opération mais ce cas est extrêmement rare car la logistique réclamée est alors énorme, comme on peut le voir avec le Battlegroup India qui nécessitait pas moins de cinquante vaisseaux d'approvisionnement. Un Battlegroup possède un identifiant unique dans tout l'UNSC pouvant prendre la forme d'une lettre de l'alphabet phonétique de l'UNSC, le nom du vaisseau amiral ou un simple chiffre. Exemple : le Battlegroup *X-ray* de l'Amiral Cole ou encore le Battlegroup *Stalingrad* de la Home Fleet.

Flotte : Les flottes sont un rassemblement d'un grand nombre de vaisseaux capables de conduire plusieurs opérations en même temps. Les flottes se composent généralement de 74 vaisseaux accompagnés d'un vaisseau amiral (généralement un super-transporteur mais ça peut être aussi un simple croiseur ou encore autre chose) et est commandé par un Admiral ou un Fleet Admiral. Contrairement aux flottes de l'Alliance, les flottes humaines sont plus axées autour de vaisseaux de tonnage légers et cela est principalement dû à la polyvalence de ces derniers, mais surtout aux capacités de production plus faibles des humains. Ainsi les flottes sont composées la plupart du temps de huit croiseurs, trois transporteurs, quinze destroyers, vingt-cinq frégates, vingt-trois corvettes, cinq vaisseaux de soutien et de support divers et un unique Prowler. Évidemment le vaisseau-amiral vient s'ajouter à ces derniers. Il est extrêmement rare qu'une flotte combatte avec tous ses effectifs au même endroit, d'une part car la logistique nécessaire pour déployer autant de vaisseaux loin de leurs ports d'attache est colossale car il faut alors réquisitionner des vaisseaux de soutien d'autres flottes, une seule flotte n'étant pas conçue pour ce genre d'opération, d'autre part car il faut un certain temps avant de mettre en place une telle force pour les mouvements. Il est malheureusement arrivé de voir une flotte complète au combat. Cette observation est malheureuse car la plupart du temps c'était lors d'opérations de défense capitales. Il arrive que certaines flottes très importantes regroupent bien plus de vaisseaux : c'est le cas de la Home Fleet et de la flotte de défense du système Epsilon Eridani par exemple, qui regroupent respectivement cent et cent-cinquante navires. Cependant, le nombre de chaque catégorie de vaisseaux reste toujours proportionnel à celui de flottes moins importantes. Chaque flotte est désignée par un numéro unique dans l'UNSC (exemple : la 16^{ème} flotte), mais certaines flottes spéciales ou importantes reçoivent plutôt un nom. C'est le cas de la Home Fleet chargée exclusivement de la défense du système Sol.

LES VAISSEUX HUMAINS :



III.2.9. L'UNSC Naval Special Warfare Command

Ready For All, Yielding To None – Prêts à tout, nous ne céderons rien. Devise des forces spéciales de la Navy.



Le Naval Special Warfare Command dirige les forces spéciales de la Navy qui sont sans doute les meilleurs soldats de tous l'UNSC. En effet, cette institution rassemble sous son commandement les ODST (Orbital Drop Shock Troopers) ainsi que les forces d'intervention et de reconnaissance de l'ONI. Chacune de ces unités a accompli des actes héroïques, ses troupes étant constituées de combattants parfaitement entraînés et impitoyables. Ces hommes et ces femmes sont donc des soldats professionnels et loyaux envers l'UNSC. En effet très peu ont trahi leur commandement dans l'histoire de l'UNSC, ce qui fait qu'ils sont toujours destinés aux missions les plus difficiles ou les plus délicates. Ils jouissent aussi d'une réputation inégalable et même ceux qui ne les apprécient guère se doivent de reconnaître leur compétence et leur professionnalisme. Tous les soldats de ce corps font preuve d'un immense courage sur le champ de bataille et combattent dans les conditions les plus difficiles. Ils sont donc sûrement les plus grands héros de l'humanité en ces temps troublés, se rendant sur tous les théâtres d'opérations importants et luttant contre des ennemis implacables sans réel soutien. Si l'humanité peut être sauvée, ce sera par les membres de ce corps d'élite.

Rejoindre et vivre dans le Naval Special Warfare Command : La vie dans ce corps d'armée d'élite est plutôt difficile, les permissions étant relativement rares. Le quotidien en opération n'est pas forcément plus reluisant, le soutien logistique étant quasi-nul une fois la mission débutée avec des ennemis généralement plus nombreux et prêts à en découdre. Telle est la vie dans les forces spéciales de NAVSPECWAR. Le salaire est certes plus important que celui des simples soldats mais reste toutefois insuffisant aux yeux du reste du monde par rapport aux risques encourus. Cependant ce n'est pas pour l'argent que ces soldats se battent mais bien parce qu'ils sont convaincus des valeurs qu'ils défendent, du moins la plupart du temps. Ainsi, ces soldats sont souvent des personnes très motivées et toujours prêtes à accomplir leur devoir et ont d'abord été des vétérans des autres corps plus conventionnels de l'UNSC. Ils ont donc une certaine expérience du terrain avant de commencer le stage de quatre mois qui fera d'eux des soldats d'élites. Le taux d'échec à ce stage est évidemment très grand, très peu des volontaires rejoignant finalement l'une des forces du NavSpecWarCom mais ceux qui le rejoignent deviennent alors des soldats très expérimentés. Généralement, ces vétérans conservent le grade qu'ils avaient en quittant leur corps d'armée d'origine même si quelques exceptions sont à noter pour les individus les moins compétents. Il arrive quelque fois que certaines jeunes recrues extrêmement douées rejoignent le NavSpecWarCom dès le début de leur carrière, toutefois ce cas est extrêmement rare.

Équipement réglementaire : Les forces du Naval Special Warfare Command possède le meilleur équipement que peut fournir l'UNSC et des armes à la pointe de la technologie, cela sans tenir compte du corps d'armée même si les troupes de l'ONI sont parfois mieux lotis que les ODST. Ces derniers utilisent bien souvent un équipement semblable à celui des marines, comme les fusils d'assaut MA5B, même si ils ont souvent accès à du matériel spécifique et plus évolué. En revanche les troupes de l'ONI n'ont pas vraiment d'équipement réglementaire, ce dernier dépendant surtout de la mission à accomplir.

Corps d'armées : Le Naval Special Warfare Command est divisé en deux autres corps : d'un côté le Naval Special Weapon qui rassemble les ODST et escouades spéciales formées à l'occasion, et de l'autre le Naval Special Warfare qui a sous sa juridiction les forces d'action spéciales de l'ONI et les membres d'autres projets plus ou moins secret comme le programme ORION et, à partir de 2525, les membres du programme SPARTAN-II.

Le Naval Special Weapon : Généralement abrégé en NavSpecWep, le Naval Special Weapon est le corps du NavSpecWarCom qui est uniquement placé sous la juridiction de la NAVCOM, la Navy. Les différents régiments des Orbital Drop Shock Troopers sont rassemblés sous son commandement ainsi que les différentes escouades spéciales créées dans le cadre d'une mission ou d'une opération spécifique. Ces forces disposent donc du plein soutien de la Navy de l'UNSC et de sa capacité logistique inégalable. En revenant à ces escouades spéciales, elles ne sont placées sous l'égide du Naval Special Weapon que lorsqu'aucun de ses membres n'a de rapport de près ou de loin avec l'ONI ou ses activités, cette dernière tenant beaucoup à ses intérêts et préférant les voir mis sous le commandement du NavSpecWar.

Le Naval Special Warfare : Ce corps est légèrement moins connus que le NavSpecWep, cela est sûrement dû à son implication plus discrète dans les opérations de l'UNSC. En effet, le NavSpecWar est placé à la fois sous le commandement de l'ONI et du NavSpecWarCom. Même si ces deux entités sont au service de NAVCOM, il est de notoriété commune que l'ONI est assez libre de ses mouvements. Cependant, dans les faits, l'ONI a une plus grande main mise sur ce corps que son camarade et cela s'explique par le fait qu'une grande partie de ses programmes finissent sous le commandement de ce corps. Ainsi le NavSpecWar a sous son commandement les forces de reconnaissance et d'action spéciales de l'ONI ainsi que les célèbres membres du programme Spartan-II. Les anciens membres du programme ORION sont aussi placés sous son commandement et cela même s'ils ont été dispersés dans d'autres unités.

Des rivalités internes : Les deux corps d'armées du Naval Special Warfare Command sont bien souvent rivaux et ne s'entendent absolument pas. Cette rivalité est particulièrement vraie entre les soldats des ODST et les membres du programme Spartan-II. Cette rivalité est à la fois dû aux résultats obtenus par ces deux corps, chacun s'estimant meilleur que l'autre, mais dans le cas des ODST et des Spartan c'est aussi dû à leur passé commun, des ODST ayant été tué au cours d'un exercice avec un certain Spartan.

Fierté de l'élite : Les relations entre les forces spéciales de la Navy et les autres corps d'armées de l'UNSC sont plutôt houleuses. C'est particulièrement vrai entre les ODST et les marines : les premiers estiment que les seconds leur sont inférieurs au niveau des compétences tandis que les marines ne supportent pas l'égo démesuré des ODST. Cette dissension s'explique par le fait que les tout premiers ODST provenaient du corps des marines : la 105ème unité expéditionnaire des marines. Devant les résultats exceptionnels de ces soldats, l'amirauté à décider d'étendre le programme ODST et de créer plusieurs autres régiments. Les ODST prétendent donc ne plus rien avoir de comparable aux marines tandis que ces derniers estiment que sans leurs sacrifices, les ODST n'auraient jamais eu leur place actuelle.

Rôle : Les forces du NavSpecWarCom sont principalement des troupes de choc chargées d'enfoncer les positions ennemies et d'ainsi affaiblir tout leur dispositif défensif. Dans cet objectif, les ODST sautent depuis l'orbite pour frapper des points précis avant de continuer leur offensive, les Spartan-II détruisent les objectifs prioritaires et les mieux défendus tandis que les forces d'actions spéciales de l'ONI s'occupent de la reconnaissance et d'amasser des renseignements sur l'ennemi, de surveiller ses mouvements et d'identifier les cibles prioritaires. Ces agents de l'ONI interviennent aussi sur les opérations les plus sensibles (particulièrement contre les rebelles) et sur celles visant à récupérer des données prioritaires ou extrêmement importantes. En tout cas, si on devait donner une doctrine à toutes ces forces se serait "la meilleure défense, c'est l'attaque".

Stratégies courantes :

- **Frappe orbitale :** cette stratégie est couramment utilisée par les ODST pour frapper les points clef d'un système défensif ennemi ou pour contrer rapidement une offensive. Elle consiste en un flot de HEV largués depuis l'orbite par les vaisseaux de la Navy pour une intervention rapide. L'officier en charge est toujours le premier à toucher le sol afin de pouvoir rapidement réunir ses hommes et lancer l'offensive. Cette tactique est particulièrement utilisée face à des installations ou des forces disposant d'un important soutien antiaérien, les HEV étant trop petit et véloces pour être interceptés par des capteurs de visé, aussi précis soient-ils. Les ODST sabotent et détruisent ensuite ces défenses pour permettre aux marines de débarquer et de continuer l'offensive avec bien plus d'hommes. Il existe aussi une variante défensive qui consiste à larguer les ODST sur les flancs ou les arrières d'une formation ennemie pour soulager les troupes de première ligne, voir détruire totalement ladite formation. Cette stratégie est toutefois risquée et c'est pourquoi on évite de larguer ces hommes dans un terrain trop escarpés ou sur des villes mais malheureusement, quelques fois le choix n'est pas permis.

- **Poing d'acier :** les forces du NavSpecWarCom sont couramment utilisées comme troupes de choc pour fortifier les installations défensives prioritaires, renforcer une partie du front qui doit absolument résister ou pour mener une attaque préventive généralement dévastatrice. Le mode d'arrivée sur le champ de bataille est variable mais souvent fait par Pélican, sauf en certaines occasions par les ODST qui peuvent employer leurs modules individuels. Il arrive couramment que ces forces soient forcées d'agir sans soutien, cependant c'est sans doute dans ces situations que certains qualifieraient de désespérées que ces forces excellent le plus.

- **Opérations spéciales :** cette stratégie est surtout utilisée par les forces d'action spéciales et de reconnaissance de l'ONI et les Spartan, ces forces étant particulièrement habituées à agir sans des ordres bien définis et quasiment sans renseignement ni soutien logistique. Toutefois il n'est pas rare que des ODST collaborent d'une façon ou d'une autre. Ce genre de tactique dépend beaucoup de l'objectif mais fait souvent appel à des capacités d'infiltration et/ou de combat particulièrement aiguisées. Ainsi il peut s'agir de récupérer des renseignements sur l'ennemi, assassiner un ou plusieurs leaders ou préparer le sabotage d'installations particulières en prélude à une offensive plus importante.



III.2.10. L'UNSC Naval Logistic Command

Stabilis Victoria – Supportez la victoire. Devise du NavLogCom.



Le Naval Logistic Command, plus couramment appelé NavLogCom est un organisme primordial pour le bon fonctionnement de l'UNSC. En effet, ce dernier s'occupe de la maintenance de toutes sortes de stations, de bases militaires et des vaisseaux de la Navy ainsi que de leur approvisionnement en denrées, munitions et carburant. Il constitue donc en quelque sorte le cheval de trait de l'UNSC, son rôle étant beaucoup moins visible que la flotte de guerre mais loin d'être moins important.

Les ingénieurs du NavLogCom sont les remplaçants des membres du génie militaire rattachés aux armées du XXIe siècle et s'occupent donc de la mise en place des réseaux défensifs importants, des bases avancées, de la gestion des stations de réparations et de tout un tas d'autres choses. Toutefois le rôle de ce corps d'armée ne s'arrête pas à l'approvisionnement et au soutien logistique, mais aussi à l'attribution de soins médicaux dans les hôpitaux de campagnes ou les stations dévolues à ce genre de tâches. Les médecins et ingénieurs du Naval Logistic Command sont ainsi réputés pour être très compétents et l'UNSC ne pourrait pas se passer de leurs services. Ces hommes et ces femmes ne servent peut-être pas forcément en première ligne mais sont tout de même de grands héros à leur manière. Sans leur concours, la machine de guerre de l'UNSC s'écroulerait d'elle-même, les blessés ne recevraient pas les soins adaptés, les bases seraient livrées à elles-mêmes et le matériel endommagé, abandonné.

Rejoindre et vivre dans le Naval Logistic Command : La vie dans le NavLogCom est généralement assez paisible, du moins jusqu'à que ses membres soient amenés au plus près du front. Ils sont généralement logés dans de gigantesques stations spatiales, certaines étant même mobiles, et s'occupent d'un éventail de tâche incroyablement variées. Ils sont relativement bien payés et sont même généralement logés par l'UNSC sur leur lieu de travail, cependant il faut apprécier la vie en orbite et aimer avoir à changer d'affectation extrêmement souvent. En contrepartie, ce travail est généralement très gratifiant : ces hommes, bien que leur rôle soit moins connu que celui des combattants, savent que chacune de leur action permet de sauver des vies, que ce soit en établissant un solide périmètre de défense ou soignant les blessés revenus du front. Ils sont donc bien plus rarement sur le front que certains autres soldats de l'UNSC, et encore moins sur les premières lignes. Toutefois cela peut leur arriver, que ce soit en tant que soutien médical ou pour faire sauter des fortifications ennemies. Les hommes du NavLogCom sont donc très versatiles tout en étant extrêmement compétents.

Les membres du NavLogCom sont généralement des diplômés ou des vétérans d'autres corps d'armées comme ENGCORPS, MEDCORPS ou de FLEETCOM pour ne citer que les plus courants. Les volontaires diplômés suivent ensuite une formation avancée et poussée qui dure la plupart du temps huit mois, période durant laquelle ils apprennent à se servir du matériel en dotation et tout ce qui fait un bon militaire. Ils suivent aussi une formation militaire qui, certes rudimentaire, a sauvé plus d'une fois la vie d'un ingénieur ou d'un médecin du NavLogCom sur le terrain. Toutefois certaines personnes hautement spécialisées peuvent voir leur formation durer jusqu'à une année complète mais la plupart du temps les membres du NavLogCom suivent stage de formation ou de mise à niveau le long de leur carrière, pour plus de simplicité.

Équipement réglementaire : La plupart des médecins et des ingénieurs du Naval Logistic Command s'équipent avec des armures légères de classe-2 et cela même si ils ne vont que rarement au front. La raison en est simple, ces armures supportent l'ajout de matériel électronique et électromécanique qu'ils doivent porter, ce qui est utile en toute circonstance. Cependant, ceux qui se rendent souvent près du front n'hésitent pas à s'équiper d'armures moyennes de classe-4 afin de maximiser leurs chances de survie et toujours profiter des avantages apportés par l'incorporation de matériel électronique. Au niveau des armes, la plupart des membres se contentent d'armes de poing mais certains n'hésitent pas à employer des fusils d'assaut, bien souvent le modèle standard MA37.

Relations avec les autres corps d'armées : Les hommes et femmes du NavLogCom sont unanimement respectés et appréciés. La raison en est toute simple : leur venue est généralement synonyme de bonnes nouvelles tel qu'un soutien médical supplémentaire, l'installation de nouveau matériel défensif, un approvisionnement, etc. Ainsi, personne ne rechigne à assurer leur protection sur le terrain, même les marines étant prêts à jouer les « babysitteurs » (pour les citer) car ils savent que les membres de ce corps de soutien le leur rendront bien. Cette réalité fait que, sur un théâtre d'opération, les ingénieurs et les médecins du NavLogCom sont souvent sur-sollicités et les officiers sont prêts à tout pour recevoir leur approvisionnement, de



nouvelles installations de défenses ou un soutien médical accru, ce qui peut amener à créer des tensions entre les différentes unités d'une formation.

Rôle : La Naval Logistic Command joue le rôle qui était dévolu aux troupes du génie au XXIe siècle et par conséquent elle s'occupe non seulement de l'approvisionnement des troupes sur le terrain en fournitures aussi diverses que variées allant des provisions aux munitions, mais aussi de gérer les hôpitaux et la médecine de campagne, la gestion de cette partie de la guerre étant plus facile une fois rassemblée sous une unique tutelle. C'est ainsi que chaque force expéditionnaire dispose d'un détachement dédié du NavLogCom.

Les formations de l'UNSC NAVLOGCOM :

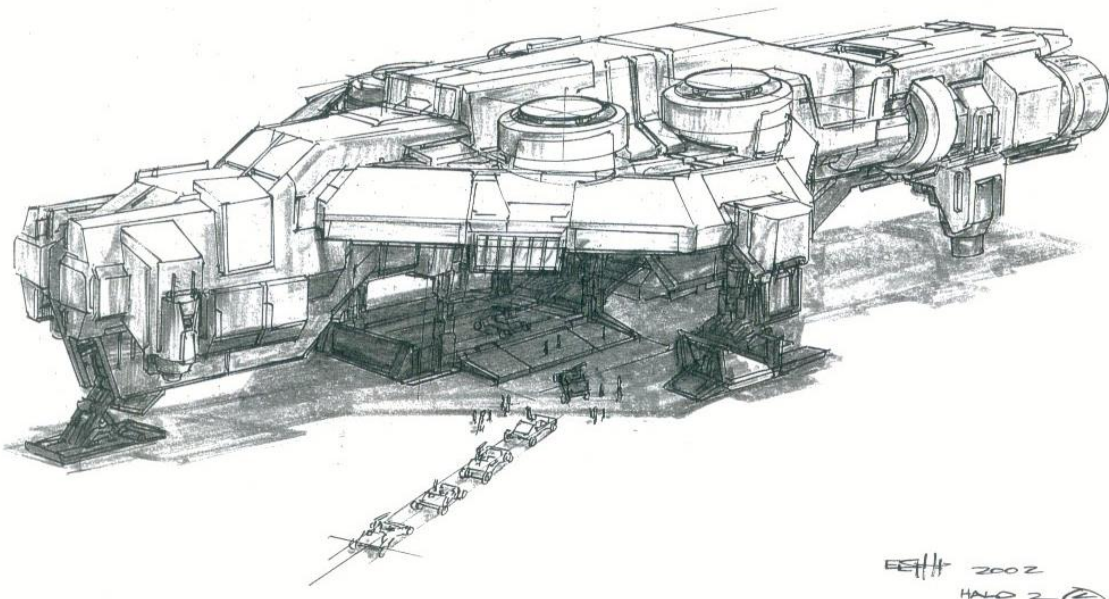
Équipe : une équipe est un groupe temporaire de quatre à douze hommes montée pour une opération spécifique sur le terrain. Chaque équipe du NAVLOGCOM est nommée selon une lettre de l'alphabet phonétique de l'UNSC en fonction du régiment dont son chef est extrait. Exemple : équipe Oméga.

Groupe : un groupe est l'équivalent d'une escouade chez UNICOM et rassemble donc douze hommes commandés par un Petty Officer Second Class. Chaque groupe est hautement spécialisé, rassemblant des médecins urgentistes, des chirurgiens, des ingénieurs spécialisé dans l'installation de bases terrestres, etc., mais ces disciplines ne sont jamais mélangées au sein d'un même groupe. Chaque groupe est nommé par un chiffre en fonction de son détachement ainsi que par sa spécialisation. Exemple : Groupe urgentiste trois.

Détachement : un détachement comporte quatre groupes, généralement de spécialisations différentes, sous les ordres d'un Commander ou d'un Lieutenant-Commander secondé par un groupe d'officiers de grade variables. Généralement un détachement est responsable d'une petite station orbitale, il peut donc arriver qu'une telle formation soit plus ou moins spécialisée. Un détachement est identifié par une lettre de l'alphabet phonétique de l'UNSC en fonction de son régiment d'appartenance. Exemple : Détachement November.

Régiment de soutien : cette formation est plus couramment appelée tout simplement régiment. Elle est placée sous le commandement d'un Captain assisté d'un groupe d'officiers de grades variables et rassemble douze détachements de spécialisations différentes. Cette formation est généralement postée sur les plus grandes stations orbitales ou sur les stations mobiles, ce qui peut l'amener à être plus ou moins spécialisée et éventuellement commandée par un officier-amiral. Chaque régiment est identifié par un chiffre unique dans tout l'espace de l'UNSC. Exemple : 352e régiment de soutien.

Groupe logistique du NavLogCom : plus simplement appelé groupe logistique, cette formation est toujours de nature temporaire, montée uniquement pour soutenir une force expéditionnaire. Elle est donc essentiellement terrestre et se compose de deux régiments de soutien et est commandée par un Rear-Admiral secondé d'un détachement d'officiers de grades divers. Il peut également arriver qu'elle ait une station mobile sous ses ordres, mais guère plus. Chaque groupe logistique est identifié par un numéro unique dans tout l'espace de l'UNSC. Exemple : groupe logistique 5, ou 5^{ème} groupe logistique.



III.2.11. L'UNSC Office of Naval Intelligence

Semper Vigilans – Toujours vigilants. Devise de l'ONI



"Pendant que la guerre faisait rage dans les étoiles les habitants de la Terre vivaient tranquillement à leurs occupations. Tous regardaient vers le ciel le soir, tous savaient que la guerre la plus effroyable que l'humanité n'est jamais connue se jouait dans ces étoiles. Mais aucun ne savaient qu'ils perdaient. Tous se croyaient en sécurité, travaillant et dépensant leur argent la journée pour voir les infos relatant l'avancée de la guerre le soir. Leur sentiment de sécurité était maintenu par une organisation aussi connue que mystérieuse : l'Office of Naval Intelligence. Cette organisation était la première et la dernière ligne de défense de la Terre ainsi que de ses colonies. Ses agents étaient la perle de l'humanité : les meilleurs parmi les meilleurs."

Voilà ce qu'on entendrait probablement après la guerre humano-covenante on sur les agents de l'Office of Naval Intelligence, ou UNSC Military Intelligence de son nom procédural si jamais l'humanité parvenait à remporter la victoire. En effet, les agents de cette organisation mystérieuse remplissent un nombre incommensurable de tâches, prenant en charge la récolte et l'analyse de renseignement, la récupération de technologie aliens et, surtout, ils s'assuraient que la Terre et les colonies soient en sécurité. Leur sens de l'honneur et des priorités est légendaires, ces agents faisant plus de sacrifices que quiconque pour que la race humaine survive, quitte à perdre leur propre humanité. S'il en est que l'on peut considérer comme des héros, ce sont bien les agents de l'Office of Naval Intelligence : que ce soit par leur esprit, leur force ou leur logique, ils ont tous servi l'humanité au mieux de leur capacités.

Vivre dans et rejoindre l'Office of Naval Intelligence : Les agents de l'ONI sont sûrement les membres de l'UNSC les mieux payés et sont généralement de grands esprits ou des agents de talent, et ce, peu importe leur section d'appartenance. Toutefois les conditions sur le terrain peuvent être très éprouvantes lorsqu'ils ne sont pas sous couverture et qu'ils affichent clairement leur affiliation, car la plupart de leurs collaborateurs les haïssent pour l'organisation qu'ils représentent. Ce problème ne se pose pas vraiment pour les scientifiques ou les analystes de l'ONI, qui restent la plupart du temps derrière leur bureau ou, tout du moins, en relative sécurité. Toutefois, pour les plus bas gradés d'entre eux, les conditions de travail peuvent être assez contraignantes lorsqu'ils se retrouvent par exemple enterrés sous des bâtiments de haute sécurité avec plusieurs contrôles de sécurité pour seulement aller chercher un café. La vie peut donc être très dure pour un agent qui est souvent forcé de rester constamment sur ses gardes, ce qui crée bien souvent un sentiment de paranoïa constant, toutes les mesures de sécurité ne faisant rien pour arranger le tout. La plupart des agents de bureau ou de laboratoire de l'ONI sont des diplômés recrutés pour leurs bons résultats lors de leurs examens, des psychologues, spécialistes politiques et médiatiques, des scientifiques de toutes sortes. Les agents de terrain, eux, sont plus souvent des militaires et généralement des officiers ou des sous-officiers qui se sont fait remarquer de leur formation ou lors de missions et qui ensuite se voient proposer un poste au sein des services de renseignement de la Navy.

Équipement réglementaire : L'ONI n'a pas vraiment d'équipement réglementaire, l'uniforme lui-même étant rarement porté sauf par des agents de terrain en mission officielle. Au niveau des armes, la dotation dépend très souvent de la mission mais les agents se contentent généralement d'arme de poing plus ou moins indétectables comme le M6E, le M6F ou le M6K, ces derniers étant fabriqués en fibre de carbone. Ces agents portent plutôt rarement des armures personnelles, y préférant les gilets en kevlar ou pare-balles même si ces faibles protections sont quasiment inutiles face aux armes de l'Alliance.

Relations avec les autres corps d'armées : La plupart des militaires détestent, voir même haïssent, l'ONI et ses agents. La raison est simple : elle vient du secret qui entoure cette organisation, son personnel et tous les projets spéciaux qu'elle mène dans l'ombre. De plus, la fâcheuse tendance qu'ont ces agents à prendre des décisions sans les justifier en usant de leur autorité supérieure ainsi qu'à mener des enquêtes mettant en cause des individus importants y est aussi pour beaucoup. Par conséquent, les agents officiels sur le terrain doivent souvent faire face à une hostilité à peine voilée, mais la plupart s'en accommodent facilement d'une façon ou d'une autre.

L'UNSC Prowler Corps et le NavSpecWar : Bien que l'ONI ne contrôle pas directement ces deux corps d'armée, elle a énormément d'emprise sur eux et, s'ils venaient à être placés officiellement sous ses ordres, cela ne changerait que très peu la réalité des faits. Le Prowler Corps est chargé de l'entretien et l'utilisation des différentes corvettes furtives de la Navy, surnommées les « rôdeurs », ce qu'il fait qu'elle se trouve partagée dans un contrôle commun entre l'ONI et FLEETCOM. Quant au NavSpecWar, bien qu'il soit sous le commandement de NAVCOM, la plupart de ses unités appartiennent de près ou de loin à l'ONI, cet organisme ne leur servant qu'à obtenir les ressources allouées aux forces spéciales.

Les sections de l'ONI :

L'ONI, contrairement aux autres branches de la NAVCOM ou de l'UNICOM, n'est pas divisée en corps d'armées mais en sections. Chacune de ses sections à un rôle spécifique dans l'organisation, le tout étant dirigé par un **conseil de direction** basé actuellement sur le croiseur *UNSC Point of no Return*, composé des directeurs de chacune des sections accompagné parfois d'autres officiers importants. Ce croiseur reste toujours dans l'espace profond et ne s'approche presque jamais d'un quelconque système, habité ou non, d'autres vaisseaux de l'ONI étant chargé d'assurer son approvisionnement. Concernant les différentes sections de l'ONI, voici ci-dessous leurs descriptions respectives :

- **La section 0 :** cette section est presque mythique, même pour les autres agents de l'ONI. Rares sont les gens pouvant se vanter d'avoir croisé un agent de la section 0 car, généralement, ils ne le sauront jamais. Cette section s'est spécialisée dans le contre-espionnage au sein même de l'ONI afin de traquer les traîtres et agents double, aussi chaque rapport d'opération de la section 0 est étudié avec minutie et seuls les meilleurs la rejoignent. La plupart de ses agents sont infiltré dans les hautes sphères de l'armée et des services de renseignement, remplissant leur fonction avec un zèle et une discrétion absolus.
- **La section 1 :** cette section est sûrement la plus connue et la plus active, du moins d'un point de vue public. En effet la plupart de ses activités sont plus ou moins officielles, ceci pour attirer l'attention des médias et de la population et cacher par sa présence le travail des autres sections. Ainsi la section 1 se charge de collecter les informations, de les classer et d'éventuellement d'y répondre en mobilisant des équipes d'agents sous son commandement pour des opérations spéciales. C'est la section employant certainement le plus de monde pour remplir toutes ces tâches, depuis l'informateur sur le terrain à l'analyste derrière son bureau.
- **La section 2 :** la section 2 est chargée de la couverture des opérations de l'ONI et, en ces temps de crise, de la propagande. Elle engage ainsi de nombreux journalistes et analystes politiques ou médiatiques qui font tout pour couvrir les opérations de l'organisation et présenter une guerre où l'humanité résiste vaillamment face à l'Alliance. Ce travail a pris de plus en plus d'importance au cours de la guerre et les SPARTAN-II sont rapidement devenu la pierre de voûte de toute cette stratégie de propagande.
- **La section 3 :** cette section est spécialisée dans la recherche de pointe ainsi que dans la fabrication de matériels technologique très avancé. Parfois ces matériels sont réservés à l'ONI, comme par exemple la technologie furtive des corvettes de type Prowler, tandis que d'autre sont étendues à tout l'UNSC avec, par exemple, les Intelligences Artificielles de dernière génération. Elle emploie donc de très nombreux scientifiques de tous les domaines possibles et imaginables, afin de toujours rester à la pointe de la technologie. Cette section est donc en quelque sorte le pôle Recherche & Développement de l'ONI et propose en de nombreuses occasions ses services à l'UNSC.



Les formations de l'ONI :

Unité : une unité est un petit groupe d'agents formé pour une mission spécifique, comme l'unité ONI Recon 111 par exemple. On peut facilement comparer cette formation à une escouade et elle n'est formée que lorsque seul un petit nombre d'agents sont nécessaires. Toutefois il n'est pas rare que les formations qui suivront créent des unités suivant leurs besoins au cours de leurs missions.

Groupe de projet : cette formation est surtout utilisée par les sections 2 et 3, lorsqu'un projet est lancé comme le programme ORION ou SPARTAN-II. Cela permet de réunir les spécialistes requis au sein d'un même groupe pour une efficacité optimale, le dirigeant de ce groupe n'a pas besoin d'un grade particulièrement élevé, cela dépend de la taille dudit groupe. Parfois il peut même s'agir de civils sous contrat comme lors du programme SPARTAN-II dirigé par le docteur Halsey.

Division : cette formation est en de nombreux points semblable à celle d'un groupe de projet mais plus souvent utilisé par la section 1. Toutefois à la différence d'un groupe de projet, il arrive qu'une division doive disposer de personnels d'une autre section comme dans l'exemple précédent où la section 3 dû de nombreuses fois apporter son concours.

Cellule : une cellule est créée temporairement lors d'une opération ou d'une situation nécessitant un grand nombre d'agents de l'ONI de nombres sections différentes agissant de concert. Chaque cellule est indépendante tant qu'elle reste dans le cadre de sa mission et peut se révéler très efficace si correctement dirigée.

III.3. LA COLONISATION EXTRA-SOLAIRE

Septembre 2291 : Tobias Shaw et Wallace Fujikawa découvrent l'existence d'une autre dimension spatio-temporelle qu'ils nomment le Sous-Espace. Depuis leur laboratoire d'étude spatial en orbite autour de la Lune, ils mettent au point un appareil permettant à un vaisseau de « transiter » entre l'espace réel et le sous-espace et de s'y déplacer. Leurs premiers résultats montrent que la relation temps-espace dans cette autre dimension est sensiblement différente par rapport à l'espace réel, permettant d'y atteindre des vitesses égales à plusieurs fois la vitesse de la lumière. Ils reçoivent tous deux le prix Noble de physique pour leur invention qui est nommée le SFTR (Shaw-Fujikawa Translight Reactor), mais qui sera rapidement appelé plus communément le **moteur Shaw Fujikawa**. La vitesse « moyenne » obtenue par un vaisseau dans le sous-espace avec cette technologie est estimée à 2,6 années-lumière par jour car, de la même façon que dans l'espace normal, cette vitesse est affectée par la taille du vaisseau en question.

Janvier 2310 : L'UEG révèle au public la création des premiers vaisseaux de colonisation utilisant des moteurs Shaw Fujikawa dans le but d'atteindre les systèmes solaires les plus proches. La sélection des équipages commence suivant des critères très stricts.

Avril 2310 : L'Odysée est le premier vaisseau de colonisation inter-système à quitter la Terre pour se rendre vers le système Epsilon Eridani situé à seulement 10,5 années-lumière. Le voyage dura 4 jours, conformément à la vitesse estimée par T. Shaw et W. Fujikawa. Mais les voyageurs eurent une grande surprise lorsqu'ils découvrirent que la troisième planète de ce système possédait un climat, une végétation et une atmosphère semblable à celle de la Terre. Plus surprenant encore, cette planète possédait un temps de rotation et un temps de révolution parfaitement identique à la Terre. Cette première colonie fut nommée **Reach**.

Juillet 2310 : création de la **CAA (Colonial Administration Authority)** par l'UEG. La mission originelle de cette institution est d'administrer et de défendre les colonies se trouvant en-dehors du système Sol, celui-ci étant protégé par les troupes de l'UNSC. La branche militaire de la CAA est nommée la **CMA (Colonial Military Administration)**, et rassemble à la fois des forces militaires terrestres et spatiales basées sur ces colonies.

Janviers 2390 : les 32 mondes colonisés jusque-là par l'humanité sont regroupés sous le terme des **Colonies Intérieures**. Toutes les autres planètes colonisées après cette date seront rassemblées sous le terme des **Colonies Extérieures**. L'importance des colonies devenant de plus en plus importante, les forces navales de l'UNSC commencent à effectuer des missions en dehors du système Sol sous la protection de l'UEG afin de limiter le pouvoir de la CAA.

Décembre 2476 : la présence de l'UNSC dans les colonies intérieures devient presque aussi grande que dans le système Sol, et la CMA abandonne alors ces mondes pour concentrer ses efforts sur les colonies extérieures qui ont fort à faire pour assurer leur sécurité contre les pirates et contrebandiers.

Mars 2490 : avec l'installation de colons sur le monde de Harvest dans le système Epsilon Indi, le nombre total de colonies extérieures atteint la valeur extraordinaire de 800 planètes. Toutefois, seules 75 d'entre elles sont habitées par une population civile conséquente, les autres étant utilisés comme des sites d'exploitation ou de recherche pour des entreprises industrielles, des bases militaires ou des centres d'étude.

Février 2491 : la CMA débute le **projet ORION** sur la colonie inhabitée de Syrus-IV. Ce programme de recherche sur l'anatomie et la physiologie humaine a pour objectif ultime de développer un nouveau genre de combattants, beaucoup plus puissants que les humains normaux. Cela amène l'UNSC à augmenter sa méfiance envers la CMA et donc à faire monter les tensions entre les deux institutions militaires.

Janvier 2494 : lors d'un contrôle de routine d'un vaisseau marchand circulant au-dessus de la colonie de Levosia, l'équipage de la corvette *UNSC Callisto* déclenche une fusillade causant de nombreux morts. Cet acte provoque l'indignation de la population et des autorités de la CMA dans le système 26 Draconis et les systèmes proches.

Février 2494 : en réponse à l'incident du *Callisto*, des séparatistes tendent un piège à l'équipage de l'*UNSC Callisto* pour en massacrer l'équipage et prendre le contrôle du vaisseau. Un groupe de combat composé de trois destroyers est aussitôt envoyé dans le système 26 Draconis pour récupérer ou détruire la corvette.

Mars 2494 : le groupe de combat retrouve le *Callisto* dans la ceinture d'astéroïdes du système 26 Draconis et engage le combat. L'un des destroyers loyalistes est détruits et les deux autres gravement endommagés par un piège mis en place par les rebelles. Le second lieutenant Preston Cole prend le commandement et déclare aux rebelles qu'il se rend. Mais pendant que l'ennemi se prépare à aborder le *Las Vegas*, Cole fait acheminer le dernier missile Arès du vaisseau jusqu'à la baie d'amarrage numéro 5 par laquelle il tire l'explosif directement vers l'intérieur du *Callisto*. Les dommages causés à la corvette renégate sont catastrophiques et l'équipage rebelle se rend immédiatement.

III.3.1. La cryogénie

Du fait du caractère imprévisible du sous-espace, il est souvent nécessaire d'utiliser des chambres cryogéniques pour permettre à l'équipage de, comme aiment le dire le personnel de la Navy, « économiser votre vie ». La technologie de cryogénie, autrefois vue comme un rêve de milliardaires pour vivre éternellement, est aujourd'hui l'une des technologies les plus communément utilisées, que ce soit pour patienter durant les transition sub-spaciales de longue durée ou pour maintenir un corps trop lourdement endommagé dans un état de stase en attendant de pouvoir lui apporter les soins appropriés. La cryogénie se fait au moyen de caissons cylindriques plus communément appelé des tubes cryogéniques. Mais ceux qui utilisent souvent cette technologie leur attribue d'autres petits noms comme « le frigo », « le tube », « la boîte à glace » ou, chez certains membres de la Navy, « un rendez-vous avec la femme de l'amiral ».

Principe : l'effet principal de la cryogénie est de ralentir considérablement le métabolisme d'un corps en le refroidissant à des températures nettement proches du zéro absolu (-273° Celsius). Cela permet également de ralentir le vieillissement du sujet car le vieillissement est de nature chimique et la vitesse des réactions chimiques dépend de la température. Du coup, une personne ayant passé plusieurs mois en cryogénie n'aura vieilli que de quelques jours, voire même de quelques heures seulement selon l'efficacité du modèle de tube cryogénique utilisé, et n'aura nullement eut conscience du temps véritable qui s'est écoulé. Il existe plusieurs modèles différents de tubes cryogéniques développés par différentes entreprises concurrentes, mais tous présentent à peu près les mêmes caractéristiques et le même fonctionnement de base.

Utilisation : avant d'entrer dans un cryotube, le sujet doit recevoir une injection de cytoprethaline, une substance chimique qui empêche la formation de cristaux de glaces dans les cellules du corps. Il est recommandé que ce soit un docteur ou un membre du personnel médical qui fasse l'injection, mais ce n'est que très rarement le cas et la plupart des personnes sur le point d'entrer en cryostase se font leur injection eux-mêmes grâce à des doses pré-ajustées selon leurs caractéristiques physiques. Le plus souvent, il est recommandé d'entrer entièrement nu dans le tube cryogénique, car les vêtements ont tendance à se coller à la peau lorsque la température chute et de créer de dangereuses liaisons physico-chimiques qui auront des effets désagréables au réveil. Sur les vaisseaux de la Navy, il est assez difficile d'avoir de vastes salles de cryogénies tout en séparant les hommes des femmes, aussi il est attendu du personnel militaire de rester professionnel lors des procédés de cryogénie. Le cycle de démarrage de la cryogénie, aussi appelé cycle de suspension, prend généralement sept minutes. Durant les quatre premières minutes, un gaz anesthésique remplit l'intérieur du tube pour endormir le sujet. Ensuite, un autre gaz est envoyé et inhalé par le sujet pour former une couche protectrice sur ses voies respiratoires et les surfaces de ses poumons, de manière à les protéger du processus et faciliter le réveil. Ce n'est qu'après cela que l'air à l'intérieur du tube subit plusieurs détentés par palier qui amène sa température proche du zéro absolu, ce qui a pour conséquence de freiner le métabolisme du sujet.



Les effets : de par le ralentissement du métabolisme du sujet, celui-ci ne souffre d'aucune atrophie musculaire ni d'aucune dégradation de sa mémoire, de ses réflexes ou de ses aptitudes en général. Pour le « dormeur », le temps qui s'est écoulé entre le sommeil et le réveil est quasiment négligeable. Certains sujets disent avoir rêvé durant leur sommeil cryogénique, mais les scientifiques maintiennent que cela est impossible du fait de l'arrêt total de l'activité cérébrale pendant cette période et interprètent ces rêves comme une réaction de l'inconscience du sujet pendant le processus de réveil.

Le réveil : le procédé de réveil d'un sujet cryogénisé est assez lent et prend généralement une quinzaine de minutes afin de réchauffer progressivement le sujet afin de minimiser les risques d'endommager les cellules du corps. L'envoi d'un faible courant électrique à travers le corps du sujet permet d'en « redémarrer » le cœur et relancer ainsi la circulation du sang qui alimente alors le cerveau en oxygène, terminant le réveil. Ce n'est qu'à partir de là que le cryotube s'ouvre pour permettre au sujet de sortir. Une fois le réveil terminé, il est recommandé au sujet de se tenir debout, de prendre une profonde respiration et de tousser. Cette première respiration est souvent laborieuse mais nécessaire afin de nettoyer les voies respiratoires de tout fluide qui ait pu s'y déposer.

Réveil d'urgence : il existe une procédure de réveil d'urgence permettant un réveil complet en seulement cinq minutes, mais qui comporte d'énormes risques et un taux de mortalité très élevé. Il consiste à aspergé le sujet de fluide chaud tout en lui injectant de hautes doses de stimulants, principalement de l'adrénaline. Cependant, cela a pour effet de réduire considérablement l'efficacité du sujet pour plusieurs heures et de provoqué un phénomène de désorientation quasi permanent pendant cette même période. Seuls les spartans possèdent un métabolisme capable de supporter un réveil d'urgence sans subir le moindre effet négatif.

III.3.2. Les ascenseurs orbitaux

Faire décoller une navette depuis le sol d'une planète est extrêmement coûteux en carburants et en moyens logistiques et c'est pourquoi les scientifiques de l'UNSC ont cherché un moyen plus rentable d'envoyer un vaisseau dans l'espace. Après plusieurs années de recherche, ils ont compris que le moyen le plus simple était de construire les vaisseaux directement en orbite et de ne jamais les faire atterrir ou décoller de la surface d'une planète. Pour cela, il fallait néanmoins construire une structure capable d'effectuer la liaison entre la surface et l'orbite pour envoyer continuellement d'énormes quantités de matériels et de personnel. C'est de là qu'est né le concept de l'ascenseur spatial.

Un ascenseur spatial est une structure d'apparence globalement cylindrique s'élevant à plus de 40.000 kilomètres d'altitude pour atteindre le point d'orbite géosynchrone de la planète sur laquelle il se trouve. A l'intérieur de ce cylindre se trouvent plusieurs voies ferrées sur lesquelles circulent quantité de wagons de transports permettant d'emporter des ressources ou des personnes depuis la surface jusqu'à l'orbite et inversement. L'extrémité d'un ascenseur spatial se termine toujours par une énorme station orbitale jouant généralement le rôle de spatiodocks où des vaisseaux peuvent venir s'amarrer pour les transferts de cargaison. La station sert également de contrepoids pour maintenir la cohésion de la structure et éviter qu'elle ne soit brisée par la vitesse de rotation de la planète. C'est d'ailleurs pour la même raison qu'un ascenseur spatial doit toujours être construit aux environs de l'équateur.



Afin de construire une telle structure, il faut un matériau extrêmement léger mais aussi suffisamment résistant. C'est pourquoi la plus grande partie des éléments d'un ascenseur spatial sont construits en nanofibres de carbones dont la synthèse est devenue une véritable industrie grâce aux progrès de la nanotechnologie. La plupart des planètes des Colonies Intérieures possèdent en moyenne une demi-douzaine d'ascenseurs spatiaux, mais les mondes des Colonies Extérieures en possèdent nettement plus pour transporter rapidement les énormes quantités de ressources diverses qu'elles exportent vers les Colonies Intérieures.

Au niveau de la surface, un ascenseur spatial est maintenu en place par une vaste construction dont les fondations s'enfoncent profondément dans le sol afin de donner un maximum de maintien à la structure et éviter qu'elle ne soit littéralement arrachée du sol de la planète par la force centrifuge exercée sur l'édifice. Une grande partie de cet élément de surface renferme le système d'alimentation électrique de l'ascenseur et de la station orbitale à laquelle il est lié, mais on y trouve également les docks de surface, les airs de stockage, l'air de chargement et de déchargement des marchandises ainsi qu'une spatigare où transitent les voyageurs civils ou militaires qui viennent à emprunter l'ascenseur spatial.

La création des ascenseurs orbitaux et des spatiodocks permet donc la construction de vaisseaux aux tonnages beaucoup plus importants que les petites frégates et corvettes afin de transporter nettement plus d'hommes et de matériel d'une planète à une autre. En effet, à partir d'une certaine taille, un vaisseau spatial humain ne peut pas effectuer d'entrée en atmosphère sans se consumer à moitié dans le procédé avant de s'écraser à la surface à cause de leur poids titanesque. Ces vaisseaux sont donc généralement conçus directement en orbite et n'évoluent jamais autre part que dans l'espace, ce qui fait que les spatiodocks et ascenseurs orbitaux sont leur seul moyen d'être reliée à une colonie.

III.3.3. L'incident du Callisto

Date : du 28 janvier au 2 mars 2494

Lieu : Levosia, système 26 Draco, secteur des Quadrants Jumeaux

Nature : combat spatial lié à la rébellion

Personnages connus impliqués : lieutenant Preston Cole

Forces impliquées :

- corvette de classe Abyss *UNSC Callisto*
- destroyer de classe Agios *UNSC Buenos Air*
- destroyer de classe Agios *UNSC Jericho*
- destroyer de classe Agios *UNSC Las Vegas*

En janvier 2494, la colonie de Levosia était suspectée d'être le lieu de trafics de sélénium et de technétium raffinés, deux éléments utilisés principalement pour la fabrication de moteurs Shaw-Fujikawa. Refusant de laisser les séparatistes mettre la main sur ce genre de technologie, l'UNSC ordonna le blocus de la colonie et la fouille complète de chaque vaisseau entrant ou sortant du système sans se soucier de l'avis ni attendre la permission des autorités de la CMA. La corvette *UNSC Callisto* fut l'un des vaisseaux militaires à contrôler les bâtiments transitant dans le système 26 Draconis et, lors de l'un de ses contrôles sur un vaisseau marchand, une affreuse méprise déclencha une fusillade où un officier de la Navy et vingt-sept membres d'équipage du vaisseau marchand perdirent la vie. Aucun signe de contrebande ne fut découvert à bord, et la nouvelle de cet incident embrasa le système 26 Draconis tout entier.

Trente-sept jours plus tard, le *Callisto* contrôla un autre vaisseau marchand qui s'avéra être un piège tendu par des séparatistes : le groupe d'inspection fut éjecté dans l'espace et le *Callisto* abordé par des combattants rebelles qui massacrèrent l'équipage et reprogrammèrent les ordinateurs de bord. En réponse à cette agression, l'UNSC envoya sur place un groupe de combat composé de trois destroyers : le *Jericho*, le *Buenos Air* et le *Las Vegas*. Ils avaient pour mission de traquer le *Callisto* pour le recapturer ou, si ce n'était pas possible, le détruire.



(image de l'UNSC The Heart of Midlothian, destroyer de classe Agios)

Malheureusement l'armement des destroyers n'avait pas encore été testé et leurs équipages n'avaient presque aucune expérience du combat. Ils retrouvèrent le *Callisto* le 2 mars 2494 dans la ceinture d'astéroïdes du système 26 Draconis et engagèrent le combat, mais les rebelles avaient déjà préparé le terrain : la corvette renégate échappa à la première salve de missiles Ares en se protégeant derrière un astéroïde qui explosa ensuite dans la direction des vaisseaux loyaliste au moyen d'une bombe nucléaire placées en prévision de l'attaque. Le *Buenos Air* fut détruit et les deux autres destroyers sévèrement endommagés, leurs officiers morts ou gravement blessés à l'exception du second lieutenant Preston Cole qui prit le commandement du *Las Vegas*. Cole contacta le *Callisto* par radio et annonça aux rebelles sa capitulation. Mais pendant que l'ennemi se préparait à les aborder, il ordonna à l'équipage de retirer le dernier missile Ares disponible de son silo et de le transporter à la baie d'amarrage numéro 5. Lorsque le *Callisto* s'amarra au *Las Vegas* par cette même baie, le missile fut envoyé directement à l'intérieur de la corvette, lui causant d'énormes dégâts et forçant l'équipage rebelle à se rendre.

Bien que cette opération se soit terminée par une amère victoire, la fausse reddition du lieutenant Cole fut à la fois une tactique ingénieuse et une grave violation des protocoles militaires. L'amirauté hésita longuement entre lui remettre la légion d'honneur ou le faire passer en cour martiale, et finit par ne faire ni l'un ni l'autre. En revanche, Cole reçut l'interdiction formelle de contacter directement des forces ennemies ou de participer à des négociations avec ces derniers, car plus aucun rebelle ne pourrait jamais croire en ses paroles.

Mais le haut commandement avait d'autres raisons de conserver le lieutenant Cole à son poste : en effet les rapports d'investigation à propos des rebelles qui avaient pris le contrôle de l'*UNSC Callisto* indiquèrent qu'ils disposaient de matériel militaire et armements apparemment volés à la CMA. C'est cette découverte qui força l'UNSC à progressivement absorber les forces de la CMA pour combattre directement les mouvements rebelles qui ne tardèrent pas à devenir de plus en plus importants suite au massacre du vaisseau marchand contrôlé par l'ancien équipage du *Callisto*. Dans cette situation, des hommes de valeur tels que Cole allaient devenir indispensables.

III.4. L'INSURRECTION

Septembre 2494 : une terrible guerre civile débute dans le système Eridanus lorsqu'un mouvement de rébellion attaque les institutions gouvernementales pour accomplir un coup d'état et instaurer son propre gouvernement indépendant. Ces rebelles utilisent de grandes quantités d'armes volées à l'AMC, ou plutôt fournies par des traîtres de l'armée coloniale partageant le même désir d'indépendance. Une flotte de guerre complète de l'UNSC est envoyée sur place pour régler la situation, mais la situation est telle que le conflit s'étend et s'envenime pour devenir une véritable guerre d'usure entre les deux camps.

Année 2495 : Pour des raisons évidentes de sécurité, et avec le soutien officiel de l'UEG, l'UNSC se met à absorber progressivement les ressources de la CMA pour assurer la protection des colonies extérieures. L'ONI en profite pour prendre en main le projet ORION et transférer toutes les ressources de ce projet sur Reach pour créer une unité spéciale de combattants d'élite dans l'espoir d'en faire un instrument implacable contre les rebelles.

Avril 2496 : déroulement de l'**opération CHARLEMAGNE** où les trois cents soldats issus du projet ORION sont déployés contre les rebelles et mettent fin à la guerre civile dans le système Eridanus après plusieurs engagements et missions spéciales toutes brillamment exécutées.

Novembre 2496 : suite à la capture de la seule base militaire sur Far Isle par les troupes rebelles du Soulèvement Populaire, et la débandade totale des forces loyalistes sur cette colonie, l'UNSC recrute un bataillon de l'UMA pour accomplir l'**opération DARK SPARROW** qui fut un échec total, avec 62% du bataillon mort au combat et aucun des objectifs remplis. Suite à cet échec, le major Garris Matthenson qui avait la responsabilité du bataillon fonde avec plusieurs officiers mercenaires **la Brigade des Dragons**.

Décembre 2496 : la situation devient tellement critique que l'UNSC décide de faire un exemple et force la main du président de l'UEG pour déclarer un code BANDERSNATCH sur la colonie de Far Isle, code qui ordonne l'usage massif d'arme atomique par la flotte militaire afin de raser entièrement la colonie.

Février 2497 : face à l'atrocité de Far Isle, trois généraux de la CMA unissent leurs forces pour créer l'**URF (United Rebel Front)** et s'opposer ouvertement à la tyrannie de l'UNSC pour exiger l'indépendance des colonies extérieures. Les troupes de la CMA envoyée en urgence combattre ces renégats sur Paris IV refusent de combattre leurs camarades et préfèrent rejoindre leur cause, gonflant les rangs de l'URF. Rapidement, l'UEG annonce publiquement la trahison de la CMA dont toutes les ressources passent sous le contrôle direct de l'UNSC. Malheureusement, d'importants effectifs des soldats et d'énormes quantités de matériel disparaissent, probablement pour rejoindre les forces rebelles qui grandissent à nouveau en puissance, particulièrement dans le système Eridanus.

Décembre 2506 : le projet ORION est désactivé pour des raisons de budget par décision du Conseil de Sécurité de l'UNSC. Les soldats membres de ce programme sont tous renvoyés dans leurs corps d'armée d'origine avec un grade d'officier.

Janvier 2513 : début de l'**opération TREBUCHET** en réponse aux nouvelles vagues de violence menées dans le système Eridanus par le nouveau leader du mouvement rebelle opérant dans cette partie des colonies extérieures : le colonel Robert Watts. Les moyens déployés pour écraser la rébellion sont sans précédent, mais les forces ennemies sont elles aussi très importante et le conflit devient une véritable guerre civile qui s'étend sur plusieurs années. Les forces de l'UNSC apprennent que les rebelles disposent d'une base secrète dans la ceinture d'astéroïde de ce système mais ne parviennent pas à la localiser.

III.4.1. L'URF (United Rebel Front)

Date de création : 2497

Fondateur : général Howards Grave, général Anno Mitsuto et général Silvia Melgano

Objectifs : Indépendance des colonies extérieures

Leaders actuels : général Howards Grave, général Anno Mitsuto et général Silvia Melgano

Indice de menace pour l'UNSC : important

Indice de menace pour l'Alliance : limitée

Le United Rebel Front est considéré comme la principale menace anti-UNSC à ce jour selon les études de l'ONI, cela en raison du fait que cette faction a été fondée par des membres de la CMA (Colonial Military Administration), l'organisme qui était chargé de défendre les colonies extérieures jusqu'en 2497 où il devint une organisation rebelle pour s'opposer aux tyrans de l'UEG. Au fil des années, l'URF a été rejoint par de nombreux mouvements rebelles jusque-là désorganisés et pauvrement équipés, gonflant encore plus ses rangs et ses moyens. Disposant d'effectifs importants et d'une flotte de combat modeste capable de se tendre d'astucieux pièges à l'UNSC Navy, l'URF n'hésite pas à se montrer agressif lorsque cela est nécessaire. Ayant remporté plusieurs victoires rapidement diminuées par les médias sous contrôle de l'ONI, ce mouvement rebelle conserve une puissance non négligeable qui pourrait un jour faire vaciller l'empire colonial de la Terre.



Fondation :

Bien que la section 2 de l'ONI ne cesse de dépeindre l'URF comme un mouvement séparatiste mal organisé et mal équipé afin de rassurer les civils des colonies intérieures, le niveau de menace réel de ce mouvement séparatiste est incontestablement le plus important de tous en raison de son origine militaire. En effet, l'URF a été formé avec les forces de l'ancienne CMA (Colonial Military Army) qui fut dissoute par l'UNSC durant les nombreuses guerres civiles ayant eu lieu dans les colonies extérieures, ce qui signifie qu'un très grand nombre de son personnel est constitué par des militaires professionnels et même des officiers supérieurs dont les compétences ne sont pas à prouver, et qu'ils disposent de moyens logistiques très importants.

La formation de l'URF se situe en 2497, lorsque l'UEG déclara que la CMA cessait d'exister et que tout son personnel et ses infrastructures faisaient alors partie de l'UNSC, en réaction aux événements de rébellion apparus en réaction à l'Incident du Callisto et dans lesquels de nombreux rebelles étaient armés de matériels de la CMA. Face à cette décision, trois généraux unirent leurs forces pour s'opposer au régime de l'UEG : le général Howard Grave de la colonie de Sorenis, le général Anno Mitsuto de Jericho VII, et le général Silvia Melgano de Draco III. Ensembles, ils réunirent une armée forte de plusieurs dizaines de milliers de soldats et d'une centaine de vaisseaux de combat, puis déclarèrent officiellement leur indépendance sécession sur la planète de Paris IV. Là, ils proposèrent à tous les hommes et les femmes de l'ancienne CMA et d'autres mouvements rebelles partageant leurs idéaux de les rejoindre pour combattre la tyrannie de l'UEG.

Ne comptant pas laisser à cette désertion massive le temps de grandir, l'UNSC fut contrainte d'envoyer en urgence des troupes en provenance de Kholo et de Bliss, les deux colonies les plus proches dont les effectifs de la CMA venaient de passer sous le commandement d'officiers de l'UNSC. Mais lorsque ces troupes durent affronter les séparatistes, ces officiers furent capturés par leurs propres subordonnés et près des trois quart de leurs forces passèrent à l'ennemi. Ceux qui étaient restés loyaux envers l'UEG furent pour la plupart simplement désarmés et abandonnés sur Paris-IV, mais cela n'empêcha pas quelques effusions de sang qui firent plusieurs centaines de victimes.



Après ce coup de poker extrêmement osé, les trois généraux de l'URF décidèrent de se retirer de Paris IV avec leurs troupes et de se séparer en trois groupes pour se dissimuler chacun sur une colonie extérieure différente. Depuis ce jour, l'ONI ne cesse d'employer d'énormes moyens pour tenter de localiser les quartiers généraux de ces rebelles, mais avec très peu de succès. Au fil des années, l'URF a été rejoint par de nombreux mouvements rebelles jusque-là désorganisés et pauvrement équipés, gonflant encore plus ses rangs et ses moyens. Ses leaders ont également tissé des alliances avec d'autres organisations séparatistes désirant conserver leur indépendance tels que la GLA ou les l'Union Sécessionniste ou encore le Soulèvement Populaire, mais ces alliances se résument plutôt des accords de non-agression car il leur est rarement arrivé de travailler ensembles dans un but commun.

Organisation :

En raison de sa nature illégale, l'URF est forcée de fonctionner au travers de multiples formations plus ou moins indépendantes les unes des autres mais pouvant joindre leurs forces dès qu'une occasion se présente. Généralement, tout membre de l'URF est affecté à un repère secret qui peut être de nature très varié : une flotte nomade, une base souterraine ou sousmarine, une installation spatiale dissimulée dans un champ d'astéroïdes, ou encore une entreprise apparemment légale servant de couverture à des activités rebelles. Les membres d'un même repère constituent alors un groupe qui peut être appelé de différentes manières selon le nombre de membres :

Cellules : ces groupes rassemblent un très petit nombre de personnes, généralement entre cinq et membres, et sont parmi les mieux dissimulés au cœur même de la société de l'UEG. Ils ont des emplois légitimes, voir même une famille, et sont généralement choisis pour se rôle en raison de leur absence de casier judiciaire. Les cellules représentent le premier niveau d'infiltration d'une colonie par l'URF, car ses membres ont pour charge de rassembler des informations sur les activités locales, les forces militaires en présence et les failles pouvant être exploitées pour mettre en place une infiltration à plus grande échelle avant de commencer activement la lutte pour l'insurrection.

Sociétés-écran : l'immense diversité des sociétés, entreprises et consortiums à travers les colonies de l'UEG facilite énormément la mise en place de sociétés-écrans pour couvrir des opérations de rébellion. Bien que cela soit un moyen utilisé par la plupart des factions rebelles, l'URF possède un avantage considérable en raison de ses moyens financiers beaucoup plus importants ainsi qu'en raison de ses relations secrètes avec plusieurs présidents d'entreprises multi-planétaires. Tandis que les autres factions insurrectionnistes ne peuvent monter que des sociétés-écrans modestes comptant quelques dizaines de salariés à peine, l'URF peut mettre sur pied des entreprises non seulement de grande taille mais également lucratives. Une grande partie des finances de la rébellion sont assurés par les profits de ces sociétés-écrans dont les gestionnaires produisent de faux bilans économiques pour éviter que cela ne soit découvert par l'ONI. Il peut arriver qu'une société-écran compte parmi son personnel un grand nombre de civils ignorant parfaitement qu'ils travaillent pour l'URF, ce qui rend encore plus difficile les enquêtes pour les dénicher.

Installations terrestres : sous cette appellation sont rassemblées un grand nombre de repères dissimulés en surface des colonies extérieures, abritant des milliers de rebelles et parfois même leurs familles. Une part non négligeable de ces repères est constituée de bases militaires construites en secret par la CMA durant les dernières années de son existence et dont les coordonnées n'ont jamais été transmises à l'UNSC, mais l'ONI utilise de très larges ressources pour localiser ces installations et plusieurs ont déjà été découvertes par le passé avant d'être prises d'assaut. Par chance, une partie d'entre elles ont pu être évacuée à temps grâce à des espions infiltrés dans les rangs de l'UNSC. Le principal problème de ces installations est qu'elles ne peuvent pas toujours être approvisionnées librement car elles sont généralement construites sur des colonies ayant une présence significative de l'UNSC, ce qui oblige à utiliser des sociétés-écrans ou des réseaux de contrebandes pour alimenter ses habitants en ressources et en matériel. Néanmoins, elles restent des menaces non négligeables pour toutes les institutions de l'UEG sur les colonies où elles se trouvent.

Installations spatiales : de la même manière que les installations terrestres, toutes les bases navales et stations hors-surfaces sont rassemblés sous cette appellation. Plusieurs d'entre elles ont également été créées par la CMA peu avant qu'elle ne soit absorbée par l'UNSC, mais un grand nombre furent bâties par les membres de l'URF eux-mêmes suite à des mouvements majeurs de révolte où des milliers de citoyens sont brusquement devenus hors-la-loi. Se trouvant généralement dans des systèmes solaires ne comptant aucune planète habitable, ces installations bénéficient d'une liberté d'action beaucoup plus grande que les sites terrestres de l'URF, ses vaisseaux pouvant s'y rendre sans risque de se faire repérer par les forces loyalistes pour y apporter nourriture, troupes et matériel. La grande majorité des installations spatiales sont de véritables villes avec une économie interne et une population civile très importante qui travaille pour la rébellion dans des usines d'armement, des chantiers navals et d'autres outils permettant de continuer la lutte. C'est pourquoi la présence d'une installation spatiale dans une quelconque région de l'espace constitue une menace des plus sérieuses pour toutes les forces de l'UNSC stationnées dans les colonies alentour.

Agents doubles : au-delà de ses énormes moyens militaires, humains et financiers, les meilleurs armes de l'URF restent ses agents-doubles, des personnes travaillant officiellement pour différentes organisations de l'UNSC et présentant pour la plupart des antécédents irréprochables, mais qui en réalité sont des espions rebelles œuvrant pour l'indépendance des colonies extérieures. Ces agents travaillent généralement en solo, car ils sont trop dispersés pour pouvoir joindre leurs forces, et de plus le fait de se rassembler augmenter les chances qu'ils soient repérés par l'ONI. La plupart du temps, leurs actions se limitent à transmettre des informations de haute importance aux officiers de l'URF, mais en temps de nécessité ils peuvent mettre en péril leur couverture pour effectuer des sabotages ou des assassinats contre l'UNSC afin de porter un coup mortel en prévision d'une attaque à grande échelle ou simplement pour retarder une opération militaire.



Rejoindre et vivre dans le United Rebel Front :

L'URF est assez facile à contacter, mais ses membres ne donnent pas facilement leur confiance à n'importe qui. Etant plus que consciente des risques liés à la probabilité d'être infiltré par des agents de l'ONI, cette faction rebelle accueille généralement ses nouveaux membres dans des cellules de petite taille pendant quatre à huit semaines avant de les laisser intégrer des groupes plus larges. Seules les recrues ayant fait leur preuves durant au moins une année sont autorisées à connaître l'emplacement de d'une installation terrestre ou spatiale qui leur servira de base d'opération, et peu de membres de l'URF connaissent les coordonnées de plus d'une de ces installations.

Une fois membre de l'URF, la vie est constamment une affaire de survie. Il faut constamment rassembler des ressources, chercher de nouvelles recrues, assurer la sécurité des installations et des convois, tout cela en menant le combat contre les oppresseurs de l'UEG. Chaque partisan de la rébellion doit faire sa part, ou sinon la lutte est déjà perdue. La fraternité est également essentielle pour éviter de gaspiller inutilement de l'énergie, ce qui fait que tout combat entre deux membres de l'URF est puni avec une extrême rapidité et de façon exemplaire. Les combattants les plus fiables et les plus zélés sont rassemblés en Task Forces pouvant être mobilisés à n'importe quel moment pour accomplir des missions à haut risque d'importance capitale pour l'insurrection, et sont infiniment respectés par le reste des sympathisants rebelles pour mettre aussi rudement leur vie en danger pour la cause de l'indépendance.

Lorsque l'URF doit transférer des hommes ou du matériel d'une planète à l'autre, il utilise des vaisseaux civils dont les noms et les codes d'identification sont tout à fait normaux. Il est donc extrêmement difficile de différencier un vaisseau de l'URF d'un vaisseau civil normal, d'autant qu'il n'est pas rare que ces ressources transitent via des vaisseaux transporteurs dont l'équipage ne se doute pas un seul instant qu'il travaille involontairement pour la rébellion. De la même façon, les agents rebelles dont l'identité est inconnue de l'UNSC voyagent souvent grâce à des sociétés de transport civiles au milieu d'innombrables voyageurs innocents, ce qui rend d'autant plus difficile leur repérage.

Lorsqu'un vaisseau appartenant à l'URF est découvert par l'UNSC pour une raison quelconque et qu'il parvient néanmoins à s'échapper, il rejoint la flotte de combat de l'URF en étant lourdement modifié pour recevoir un armement suffisant afin de présenter une menace non négligeable en combat, et sa coque est renforcée de plaques de protection supplémentaires récupérées le plus souvent dans des cimetières de vaisseaux pour augmenter sa résistance. Généralement, cette modification est assez grossière et ne permet pas d'égaliser la puissance de feu ou la résistance d'un vaisseau militaire de même tonnage, ce qui oblige l'URF à compter d'avantage sur le nombre et sur la stratégie que sur la qualité de ses vaisseaux de combat. Mais il ne faut pas oublier que lors de leur désertion de la CMA, les trois généraux fondateurs de cette faction rebelle ont réussi à ranger de leur côté une bonne centaine de vaisseaux de guerre de la Navy même s'ils sont des modèles maintenant dépassés. Plusieurs d'entre eux ont été détruits ou récupérés par l'UNSC au cours d'engagements spatiaux durant ces dernières années, mais dans le même temps l'URF a tendu des embuscades à l'UNSC Navy afin de capturer d'autres bâtiments militaires souvent plus récents et en faire des vaisseaux amiraux redoutables...

Stratégies courantes

Ne pouvant pas opérer au grand jour, l'URF dispose de nombreuses caches et bases secrètes disséminées en grande partie dans les colonies extérieures, néanmoins il existe également quelques avant-postes très discrets mais très dangereux situés dans la région de la Ceinture Solaire pour accomplir des actions punitives contre les colonies intérieures et même la Terre. Aujourd'hui encore, l'URF continue de s'opposer férocement à la tyrannie de l'UEG et de l'UNSC pour tenter d'obtenir l'indépendance des mondes les plus défavorisés, et il ne cessera pas avant de l'avoir obtenu. Ses modes opératoires sont extrêmement variés afin d'éviter toute anticipation de la part de l'UNSC, mais voici les principales formes d'actions menées par l'URF :

- **Affaiblissement de l'ennemi** : avant d'accomplir une attaque majeure sur une quelconque colonie de l'UEG, il est souvent nécessaire de réduire les forces locales de l'UNSC autant que possible pour réduire les futures pertes parmi les soldats de la rébellion. Cela se fait au travers d'embuscades, de pièges, d'attentats et autres manœuvres de guérilla visant à causer le maximum de dégâts pour ensuite se replier avant que la contre-attaque arrive. Ces opérations sont également autant d'occasions de mettre la main sur du matériel militaire : armes, véhicules, équipements, et voir même des vaisseaux entiers lorsque les chances sont du bon côté.

- **Désinformation** : l'un des meilleurs moyens de gagner un combat contre l'UNSC est d'attirer le plus gros de ses effectifs sur une fausse piste. Pour cela, l'URF simule des attaques préventives contre les institutions d'une colonie afin de forcer l'ennemi à mobiliser des troupes pour la défendre, rendant ainsi plus vulnérables les colonies alentours. Cela ne fonctionne pas systématiquement, et parfois il est nécessaire d'insister de manière quasi provocatrice pour obtenir des résultats, toutefois les protocoles militaires particulièrement stricts de l'UNSC obligent toujours ses forces à réagir face à une menace potentielle.

- **Détournement de ressources** : rien n'est plus plaisant que de retourner les instruments de l'ennemi contre lui-même, et c'est un plaisir que l'URF ressent assez souvent grâce à ses nombreuses opérations de raids contre des dépôts ou des convois lui permettant de mettre la main sur du matériel militaires de haut niveau. Mais le détournement de ressource peut également être de nature financière par des missions d'infiltrations impliquant des hackers informatiques se connectant au réseau de l'UNSC pour prélever de l'argent dans les caisses noires de l'armée. Malheureusement en raison de l'étroite surveillance de l'ONI sur ce point précis, la majorité de ces infiltrations sont quasi suicidaires car très peu d'équipes parviennent à remplir leur objectif sans être repérées, et encore moins réussissent à retourner en zone sûre une fois le transfert de fonds effectué.

III.4.2. Le programme ORION

Le programme ORION était une unité d'élite rattaché au Naval Special Warfare dont le développement remonte à l'époque des Guerres Interplanétaires, mais qui ne fut réellement mise en service durant l'Insurrection. L'UNSC en fit une arme particulièrement efficace pour combattre la rébellion des colonies extérieures. Peu après sa désactivation et le lancement d'un second projet de super-soldats, le programme ORION fut rétroactivement nommé le programme « SPARTAN-I ».

Développement :

Le projet ORION est un programme militaire spécial ayant pour but de développer des super-soldats aux caractéristiques physiques et mentales largement supérieures aux humains normaux. Ce projet prend ses origines dès 2321 sous le contrôle de l'UNSC, lorsque l'ère de colonisation extra-système venait tout juste de commencer. Le but était de créer une unité de combattants d'élite donnant un avantage tactique unique sur les champs de bataille, et qui serait un élément de dissuasion pour tout mouvement rebelle qui souhaiterait s'opposer à l'autorité de l'UEG. Les souvenirs des Guerres Interplanétaires étaient encore forts dans les esprits, et l'amirauté souhaitait éviter au maximum qu'une telle catastrophe ne se produise à nouveau, ou au moins avoir un outil de poids dans le cas où elle se reproduirait. Malheureusement, les premiers résultats furent particulièrement pauvres avec très peu d'amélioration des capacités des candidats volontaires servant le projet. De plus, d'importants effets secondaires furent observés chez la plupart de ces candidats qui étaient tous des membres de l'UNSC mais qui furent retirés du service après ces expériences du fait de ces effets secondaires qui les rendaient inaptes au combat. Après ce premier échec, le projet fut stoppé et mis de côté en attendant que la recherche scientifique ne trouve de meilleurs moyens d'améliorer les performances humaines.

C'est en 2491 que le projet ORION réapparut en tant que projet secret de la CMA dans un centre de recherche sur Syrus-IV, en réaction à la violation de territoire accomplie par l'UNSC à partir 2390. Les dirigeants de la CMA souhaitaient disposer de leur propre corps de combattants d'élite à la manière de l'UNSC Marines Corps pour montrer à l'UEG qu'ils étaient parfaitement capables d'assurer la sécurité des colonies de la Terre sans l'aide de l'UNSC. Cette intention fut cependant mal interprétée par l'UNSC, ou du moins elle leur servit de prétexte pour se montrer encore plus méfiants envers la CMA et continuer d'empiéter sur leur territoire de façon encore plus brutale et souvent sans aucun préavis, débouchant au final sur d'horribles catastrophes comme l'Incident du Callisto en 2494, qui provoqua une succession d'émeutes et de révoltes sanglantes. Alors que les émeutes se faisaient de plus en plus violentes, des civils armés de matériel de la CMA furent rencontrés un peu partout sur les zones de combat où l'UNSC était impliqué, ce qui finit par obliger l'UEG à ordonner l'absorption progressive des ressources et du personnel de la CMA par l'UNSC en 2495, et l'ONI en profita immédiatement pour mettre la main sur le projet ORION. Les scientifiques militaires de la CMA étaient parvenus à trouver des pistes viables pour l'amélioration des aptitudes physiques et mentales humaines. Ces pistes furent poursuivies par des scientifiques de la section 3 de l'ONI sur Reach, afin de les exploiter au maximum du possible tout en limitant les effets secondaires sur les 65 volontaires de l'UNSC ayant accepté de servir de cobaye pour ces expériences.

Recrutement et formation :

Les membres du programme ORION étaient tous des volontaires membres de différents corps d'armée de l'UNSC, essentiellement des marines, des ODST et des membres des forces spéciales. Les critères de sélection incluaient la possession de grandes compétences pour les opérations à haut risque, incluant le contre-espionnage, les infiltrations longues, et les opérations secrètes. Possédant des compétences physiques et mentales déjà largement au-dessus de la moyenne, ces hommes et ces femmes reçurent des améliorations corporelles de natures diverses utilisant les dernières découvertes en biochimie et neurologie pour augmenter encore plus leurs capacités et dépasser les limites normales du corps humain. Plus endurants, plus rapides, plus intelligents, ils étaient les premiers véritables super-soldats.

Au départ, ce programme débuta avec soixante-cinq candidats seulement, mais vers la fin de son activité il comptait près de trois cent membres au total. Le quartier général de cette unité se trouvait sur Reach et servira plus tard à former la seconde génération de super-soldats. L'entraînement des spartans-I était le plus difficile jamais mis au point à l'époque, combinant des épreuves physiques et mentales de très haut niveau. Chacun des soixante-cinq premiers volontaires réussit ces tests et présenta d'excellents résultats d'assimilation des améliorations corporelles, ce qui leur valut d'être officiellement mis en service en janvier 2496 et permit au programme de démarrer la formation d'un nouveau groupe de spartans-I. En l'espace de trois ans, le programme ORION comptait cent-soixante-cinq membres actifs.



Activités :

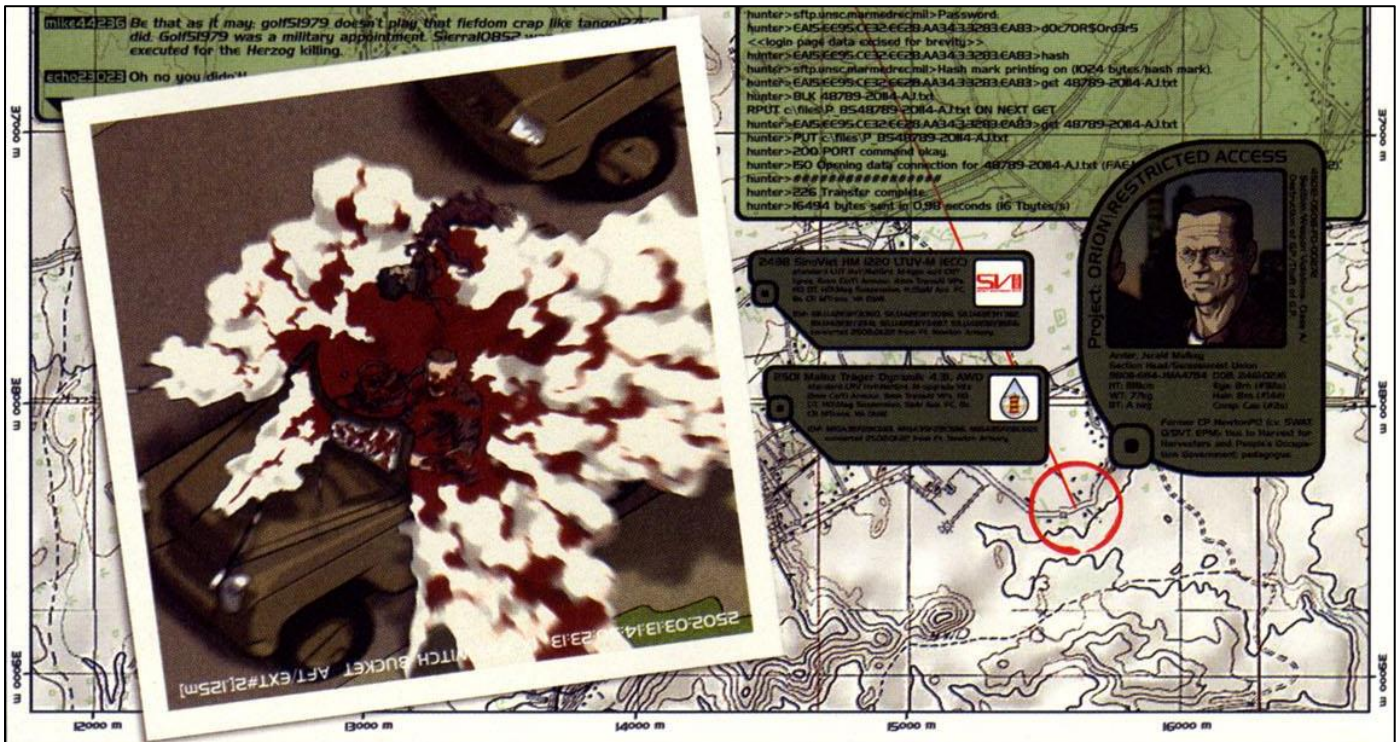
Le programme ORION fut un élément clé de la guerre menée par l'UNSC contre l'Insurrection des colonies extérieures, en particulier suite à l'apparition de l'URF en 2497. Ses membres remplirent de nombreuses missions avec succès à travers tout le domaine de l'humanité, mais les stratégies agressives de l'UNSC ne firent qu'augmenter la crédibilité des rebelles parmi la population. L'efficacité des spartans-I fut néanmoins démontrée de nombreuses fois, leur tableau de chasse grandissant à chaque opération, et au cours de toute son existence cette unité n'enregistra qu'une seule perte.

Par soucis de simplification, nous ne vous donnons pas la liste de toutes les opérations auxquelles ont participé les spartans-I mais nous vous résumons ci-dessous trois des plus importantes :

Opération CHARLEMAGNE (2496) : première véritable opération militaire de l'unité ORION. Ses membres furent déployés pour récupérer une station spatiale de transit en orbite d'Eridanus II. L'opération fut un succès quasi total avec la récupération discrète de la station sans que l'ennemi ne réalise la présence de l'unité, mais celle-ci subit une unique perte au court d'un combat : le caporal François Mallais.

Opération KALEIDOSCOPE (13 mars 2502) : mission d'assassinat sur Harvest contre le leader de l'Union Sécessionniste, Jerald Mulkey Ander. L'opération fut menée par le sergent Avery Johnson et son escouade d'intervention pour effectuer un tir à très longue distance durant le transport de Ander par un convoi blindé rebelle. L'opération fut exécutée avec succès.

Opération TANGLEWOOD (peu avant 2506) : mission top secrète dirigée par l'ONI pour récupérer des données classifiées qui avaient été dérobées à la section 3 de l'ONI par des membres de l'URF. Ce fut la dernière mission effectuée par le programme ORION avant sa désactivation.



Défauts et imperfections :

Au cours des années suivant la création de l'unité ORION, les membres commencèrent à présenter des signes de troubles mentaux mineurs et des phénomènes de "rejets métaboliques inexpliqués", en commençant par les membres les plus anciens. Cela fit diminuer leur efficacité sur le terrain et força les scientifiques de l'ONI à réfléchir sur la viabilité du projet sur le long terme. Il en résultat la dissolution de l'unité en 2506 dont les membres furent pour dispersés dans des unités des forces spéciales, la plupart pour servir en tant qu'entraîneurs ou instructeurs militaires pour les marines ou les ODS. D'autres eurent la chance de continuer à servir dans des unités de combat comme par exemple le sergent Avery Johnson, mais certains ont été mis à la retraite peu de temps après du fait d'effets secondaires grandissants.

L'un de ces soldats, l'adjudant-chef Franklin Mendez, fut choisi par la section 3 de l'ONI pour entraîner la nouvelle génération de super-soldat dans le cadre d'un nouveau programme basé sur les recherches et les résultats du projet ORION : le programme SPARTAN-II. Suite au succès de ce nouveau programme, les membres du projet ORION reçurent le titre non-officiel de SPARTAN-I.

Les spartans 1.1 :

Les enfants des membres du projet ORION sont référencés par l'ONI comme des « spartans 1.1 » en raison de leur patrimoine génétique particulier qui justifie le fait qu'ils soient surveillés de près par l'ONI. Il y en a eu seize en tout, mais à cause des augmentations de leurs parents, ils ont dû recevoir des injections spéciales durant leur enfance pour avoir une croissance normale.

III.4.3. La destruction de Far Isle

Lieu : 24 novembre 2496

Date : colonie de Far Isle, système Kaeros-27, secteur des Quadrants Jumeaux

Nature : conflit insurrectionniste humain

Forces impliquées :

- Un bataillon complet de mercenaires de l'UMA (800 soldats)
- Troupes rebelles du Soulèvement Populaire
- Flotte de combat de l'UNSC Navy

Personnages importants impliqués :

- président Edgard Waydner (UEG)
- amiral Logan Ferret (UNSC Navy)
- second lieutenant Preston Cole (UNSC Navy)

Résultat : échec total de l'opération au sol et bombardement nucléaire massif par la flotte

Pertes :

- 496 soldats de l'UMA
- totalité des forces du Soulèvement Populaire
- 843.494 civils, colonie de Far Isle entièrement rasée et inhabitable

La colonie extérieure de Far Isle était autrefois un monde paisible où les habitants vivaient de l'agriculture locale et des quelques industries chimiques qui s'étaient installées sur sa surface verdoyante au climat amical. C'était un véritable havre de paix jusqu'à ce qu'en janvier 2494, les événements de l'Incident du Callisto ne provoquent l'indignation de la population et des forces de la CMA qui s'y trouvaient, comme sur de nombreuses autres colonies des Quadrants Jumeaux.

Des émeutes apparurent sur les nombreuses villes de la planète et les forces de l'ordre tentèrent de régler cela avec le moins de violence possible pour éviter d'aggraver la situation. Mais lorsqu'en mai 2495, prétextant la gravité de la situation, l'UNSC prit le contrôle des forces militaires de Far Isle et instaura la loi martiale afin de contrôler la population, les violences reprirent de plus belle, encore plus violemment qu'auparavant. De plus en plus de combattants rebelles armés avec du matériel de la CMA apparurent pour mener des actions terroristes contre les infrastructures et le personnel des institutions de l'autorité terrestre, forçant l'armée à répliquer d'autant plus fortement. Ces combattants formaient une nouvelle faction rebelle nommée le Soulèvement Populaire, et dont le but était de faire entendre la voix du peuple contre les atrocités perpétrées par l'UNSC dans les colonies extérieures, afin d'obtenir leur indépendance par la force. Cette escalade de violence se poursuivit jusqu'à ce qu'en novembre 2496 l'armée du Soulèvement Populaire mena une attaque massive contre la principale base terrestre de l'UNSC sur Far Isle, aidés par des membres de la CMA pour contourner les sécurités et les défenses de l'installation, pour finir par en prendre le contrôle total. Les officiers supérieurs commandants la base eurent tout juste le temps d'évacuer pour rejoindre l'orbite et faire leur rapport à l'amirauté.

Aussitôt, une opération spéciale fut mise sur pied pour tenter de libérer les officiers capturés et reprendre le contrôle de la base militaire afin de servir de tête de pont pour un débarquement massif des troupes de l'UNSC sur la colonie. Cependant cette mission ne fut pas menée par des forces de l'UNSC mais par des mercenaires de l'UMA (United Mercenary Army), ces derniers ayant déjà accompli avec succès plusieurs opérations militaires spéciales pour le compte de l'UNSC dans le cadre des affrontements contre les rebelles. Il est difficile aujourd'hui de savoir si les dirigeants de l'UNSC avaient pris cette décision pour éviter de subir des pertes dans leurs propres troupes d'élite ou s'ils voulaient éviter de prendre le risque seuls et avoir quelqu'un à blâmer en cas d'échec, ou carrément s'ils souhaitaient absolument que la mission échoue mais cette dernière hypothèse semble être vraiment à tendance paranoïaque. Quoi qu'il en soit, c'est le 24 novembre 2496 que fut lancée cette opération, nom de code DARK SPARROW.

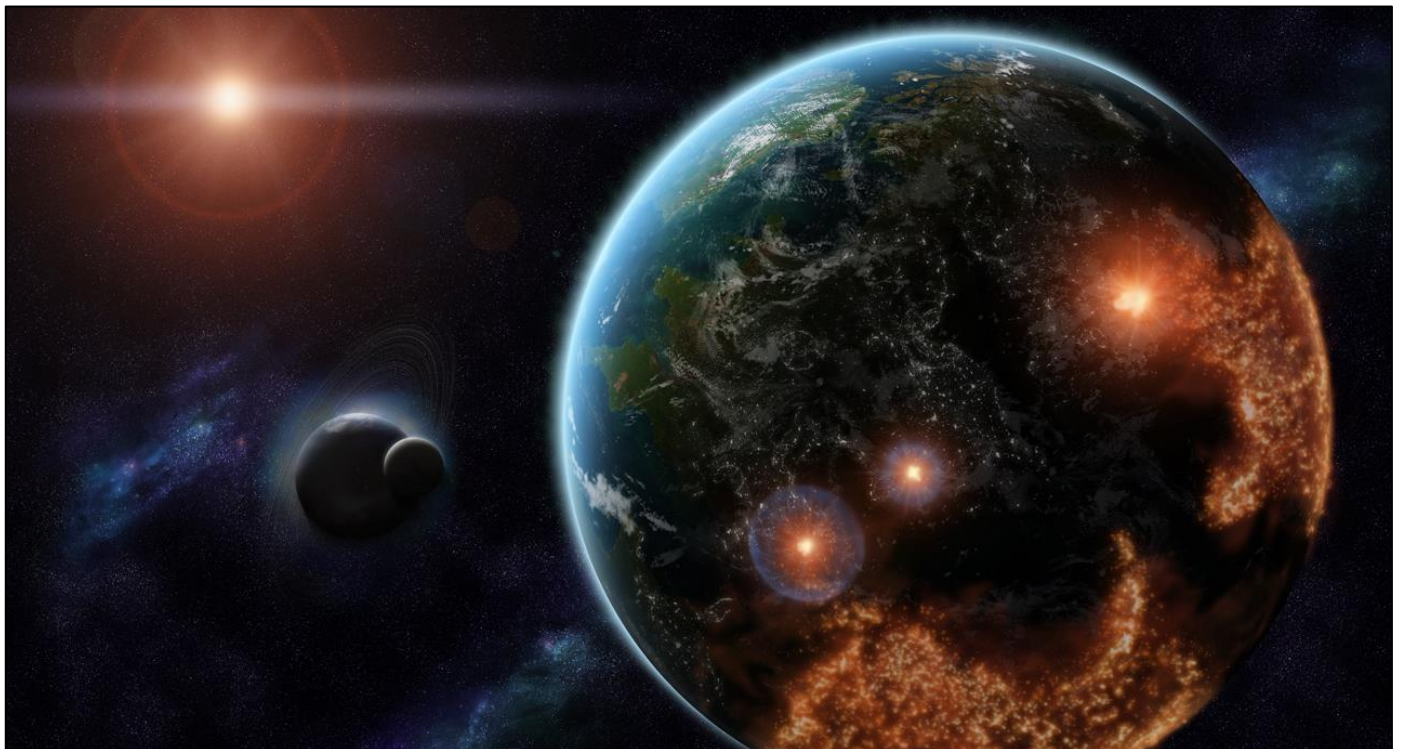
L'opération DARK SPARROW fut lancée à 14h27, heure universelle, ce qui correspondait au beau milieu de la nuit pour la région de Far Isle où se trouvait la base militaire ciblée par les troupes de l'UMA. Un bataillon complet de l'UMA, commandé par le major Garris Matthenson, débarqua avec ses véhicules de transport à quinze kilomètres au nord-est de l'objectif, pendant que la flotte s'occupait de brouiller tous les sites radars et de communication terrestres depuis dix-huit heures pour assurer leur furtivité. Malheureusement, le major Matthenson avait lui-même choisi son point de débarquement sans en référer aux officiers de l'UNSC. Le terrain qu'il croyait être inhabité, à en croire les cartes tactiques qu'on lui avait remises, dissimulait en réalité un centre de recherche secret appartenant autrefois à la CMA et que l'ONI s'était empressé de s'attribuer en mars 2495, de la même manière que le centre de Syrus-IV qui abritait le projet ORION. L'installation était habilement dissimulée mais, de la même façon que la base militaire qui faisait l'objet de l'opération, les rebelles du Soulèvement Populaire s'étaient emparés de ce centre grâce à des sympathisants infiltrés et y avait posté des troupes assez conséquentes. Les éclaireurs postés à l'extérieur virent clairement les navettes de l'UMA atterrir tous feux éteints non loin de leur position pour débarquer leurs troupes, et ils s'empressèrent d'avertir leurs chefs en faisant bien attention de ne pas se faire repérer.

Les troupes rebelles dissimulées dans le centre de recherche, qui s'élevaient à plus de trois cent hommes, suivirent discrètement le bataillon de mercenaires et les auraient très certainement massacrés s'ils avaient été aussi compétents et bien équipés que ces soldats professionnels. Leur présence finit par être découverte alors qu'ils traversaient une vallée rocheuse à

cinq kilomètres de la base militaire, les forçant à engager le combat de façon prématurée et dans un terrain peu avantageux. Néanmoins un grand nombre de mercenaires moururent dans les premiers instants de l'affrontement qui fut d'une grande violence et vit bon nombre d'actions héroïques tentées par des membres des deux camps, parfois avec succès et parfois non. Peu de temps après, des renforts rebelles en provenance de la base militaire virent prendre en tenaille les mercenaires de l'UMA qui finirent par réaliser que l'accomplissement de la mission était désormais impossible. Ils exigèrent un débarquement massif de renforts de l'UNSC, mais la Navy refusa de risquer ses appareils ou ses soldats en les envoyant dans une zone non sécurisée, ce qui obligea le major Matthenson à faire venir ses propres navettes afin d'évacuer la surface en urgence. Bon nombre de ses soldats furent abandonnés sur le terrain et une partie des navettes fut descendue en plein vol, certaines d'entre elles contenant alors plusieurs dizaines d'hommes quittant le combat. Seul 304 soldats sur les 800, dont le major Garris Matthenson, survécurent à l'opération, ce qui élevait les pertes à 62% du bataillon.

Quelques jours après, le Conseil de Sécurité de l'UNSC s'entretint avec le président de l'UEG de l'époque, Edgard Waydner, pour le forcer à prendre une décision aussi forte qu'horrible : l'exécution d'un code BANDERSNATCH contre la colonie de Far Isle. Une semaine plus tard, le 4 décembre 2496, une flotte de quinze vaisseaux de guerre de l'UNSC arriva dans le système Kaeros-27, tous chargés de plusieurs dizaines de missiles nucléaires chacun. Leur vaisseau-amiral était le super-transporteur UNSC Everest commandé par l'amiral Logan Ferret, et le second lieutenant Preston Cole participa également à l'opération à bord de l'UNSC Las Vegas qui avait été réparé depuis les événements de l'Incident du Callisto. Tous ces vaisseaux déversèrent l'intégralité de leur terrifiant arsenal pour raser intégralement la surface de la colonie. Ils commencèrent par les centres d'habitation avec une première salve de missile qui fit disparaître la quasi-totalité de la population en quelques instants. Les rares navettes qui décollèrent de la surface pour tenter de fuir l'holocauste nucléaire furent toutes abattues en vol alors que la flotte lançait sa deuxième salve sur les étendues de cultures agricoles et les régions environnant les centres d'habitations détruits. Cela continua jusqu'à ce que les terres émergées de Far Isle ne soient plus que d'immenses étendues de cendres et de poussière radioactive, une terre de désolation et de mort absolue. Il n'y eut aucun survivant, ce qui fit au total 843.494 civils tués dans l'opération.

Le président Waydner fit une déclaration officielle pour annoncer le bombardement alors même que celui-ci avait lieu en orbite de Far Isle, expliquant les raisons qui l'avaient poussé à prendre cette terrible décision. Cette déclaration fut retransmise sur chacun des mondes de l'empire humain avec plus ou moins de délais selon le temps qu'il fallut pour envoyer ce message à travers le sous-espace. La dernière colonie à recevoir la nouvelle fut Woodam dans le système Bêta Centauris avec pas moins de 19 heures de décalage. Les habitants de Far Isle ne reçurent jamais cette transmission à temps et moururent dans l'ignorance totale, chose qui fut reprochée à l'UEG par de nombreuses organisations rebelles mais aussi par plusieurs dirigeants de la CMA qui furent outragés de n'avoir pas été prévenus de l'opération. Waydner espérait que cet acte servirait d'exemple aux habitants des colonies qui voulaient s'opposer à l'autorité de l'UEG, ce qui fut le cas pour la plupart des mondes des Quadrants Jumeaux et d'autres secteurs galactiques. Cependant les pensées séparatistes ne disparurent pas et se firent simplement plus discrètes dans l'attente d'une opportunité de revendiquer à nouveau l'indépendance des colonies extérieures. La plupart des mouvements rebelles devinrent secrets et opérèrent dans l'ombre pour préparer une éventuelle révolution contre l'UEG et l'UNSC. Il fallut de nombreuses années à l'ONI pour réaliser à quel point ces mouvements étaient restés forts.



III.5. LES SPARTANS-II

Décembre 2510 : les analystes de l'ONI estiment qu'une rébellion massive des colonies extérieures risque de se produire d'ici une vingtaine d'années, et que cette fois la force brute de l'UNSC ne sera pas suffisante pour assurer la paix. Face à cette constatation, le Conseil de Sécurité demande au **docteur Catherine Elisabeth Halsey** de mettre au point un nouveau programme de super-soldats à partir des données du projet ORION.

Juin 2513 : dans le but de former une unité d'élite pour combattre l'insurrection, le docteur Halsey présente au Conseil de Sécurité son nouveau programme, baptisé le **programme SPARTAN-II**, qui est adopté à l'unanimité et démarré aussitôt sur Reach. Afin de rendre hommage aux membres du projet ORION, ces derniers sont désignés comme les **spartans-I** aux yeux des membres de l'ONI, mais leur existence reste encore un secret total pour le reste de l'humanité. Le programme SPARTAN-II consiste à sélectionner des enfants âgés entre six à sept ans et possédant des caractéristiques génétiques les prédisposant à des augmentations corporelles capables d'en faire des surhommes. Le projet est accepté avec un budget suffisant pour former un total de 150 spartans-II.

Février 2517 : suite à une longue analyse des rapports de l'ONI, Halsey est parvenu à sélectionner 150 enfants à travers les différentes colonies de l'UEG et débute les préparatifs pour effectuer leur recrutement.

Mars 2517 : en raison des nombreuses dépenses urgentes nécessaires pour combattre l'insurrection dans les colonies extérieures, le budget initialement prévu pour le programme S-II est réduit de moitié. De ce fait, seulement 75 des 150 enfants sélectionnés par le docteur Halsey pourront être formés et une cruelle sélection doit être effectuée pour réduire le nombre de recrues.

De mars à août 2517 : tout en continuant ses recherches pour développer le programme Spartan-II, le docteur Halsey rend visite à chacun des 150 enfants qu'elle avait présélectionnés afin de choisir ceux qui pourraient réellement rejoindre le programme. Pour cela, elle utilise de fausses identités qui lui ont été fournies par l'ONI et voyage à bord d'un vaisseau-messager de l'ONI piloté par un officier de la Navy qu'elle a choisi pour sa discrétion, le **lieutenant Jacob Keyse**.

Septembre 2517 : Recrutement des candidats. Afin de ne pas attirer les soupçons, plusieurs règles d'éthiques étant violées par ce programme, les enfants sélectionnés sont kidnappés à leurs familles et remplacés auprès de ces dernières par des flash-clones dont la plupart meurent quelques semaines plus tard des suites de complications génétiques graves. Les recrues sont envoyées au Boot Camp sur Reach et débutent leur entraînement sous les ordres du **Chief Petty Officer Franklin Mendez**, l'un des meilleurs spartan-I encore en activité. Pour les forcer à laisser derrière eux leur vie civile, ils ne sont plus désignés que par leur prénom ou de leur numéro d'identification spartan, celui-ci allant de 1 à 150.

12 juillet 2519 : suite à une mission d'entraînement où il s'est spécialement distingué par ses capacités de commandement et de stratégie, le candidat JOHN-117 est nommé leader de l'ensemble des futurs spartans-II.

Janvier 2525 : les membres du projet S-II sont conduits à bord de la station médicale *UNSC Hopeful* de l'ONI, en orbite autour de Reach, pour y recevoir les augmentations corporelles qui feront d'eux de véritables spartans. 30 d'entre eux n'y survivent pas, et 12 autres subissent de graves effets secondaires les rendant inaptes au combat. Plusieurs parmi les « échecs » sont placés en caisson cryogénique dans l'espoir que la médecine évolue un jour de manière à pouvoir les guérir. Les 33 spartans survivants font l'objet de nombreux tests visant à évaluer l'étendue de leurs nouvelles capacités, certains d'entre eux impliquant des combats contre des soldats des ODS dont plusieurs sont tués au cours des tests. Au terme de ces tests, les chefs d'équipe spartans sont promus Chief Petty Officer (E-7), tandis que les simples membres d'équipes reçoivent le rang de Petty Officer 2nd class (E-5).

27 février 2525 : suite aux événements du premier contact entre l'humanité et l'Alliance covenante (voir [chapitre II.9](#)), le projet spartan-II est accéléré et les spartans débutent la dernière phase de leur formation : le projet MJOLNIR. Ce projet mené parallèlement au leur consistait à développer une armure adaptée aux aptitudes physiques des spartans pour en faire de véritables machines de guerre. Les premiers résultats sont extrêmement encourageants.

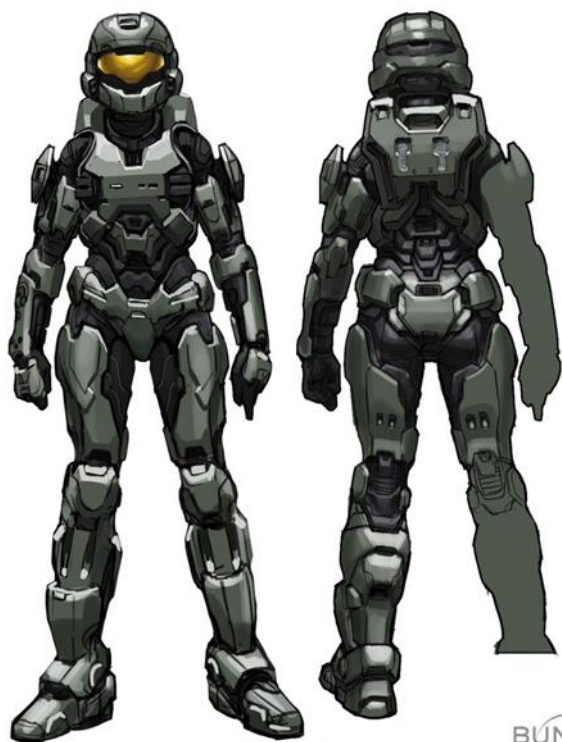
2 mars 2525 : les spartans-II sont conduits à bord de la frégate *UNSC Commonwealth* jusqu'au centre de tests souterrain Damascus situé sous la surface de la planète Chi-Céti IV, dont l'existence même est un secret soigneusement gardé par l'ONI. Ils y récupèrent la dernière version de leurs armures MJOLNIR, la Mark IV, mais entretemps une corvette covenante apparaît en orbite et engage le combat contre le *Commonwealth*. Les spartans abordent le vaisseau ennemi et y amènent une tête nucléaire mais sont obligés de laisser l'un d'eux à bord, SAMUEL-034.

III.5.1. Liste des spartans-II

IMPORTANT : au même titre que Bungie n'a jamais créé de carte stellaire de l'univers de Halo, aucune liste officielle de l'ensemble des candidats du programme SPARTAN-II n'a été rédigée. Cela avait principalement pour but de permettre la création de nouveaux personnages spartans au fur et à mesure des besoins pour les futurs jeux vidéo, livres et autres médias de la licence. Néanmoins dans le cadre du projet Halo Evolved, il nous a semblé indispensable d'établir la liste ci-dessous afin de bien « verrouiller » cette partie précise de cet univers et ainsi éviter que les fans ne créent des personnages spartans à foisons. Le but, au-delà du fait de décrire intégralement le programme S-II, est de faire en sorte que les fans se dirigent vers autre chose que ce corps d'armée certes légendaire mais qui monopolise beaucoup trop l'esprit de la communauté Halo.

Désignation	Statut
APRIL-001	Non recrutée
TOHARA-002	Non recruté
LUCAS-003	Mort durant les augmentations
DIRK-004	Non recruté
JAMES-005	ACTIF (Silver Team Leader)
SCOTT-006	Non recruté
JAI-007	ACTIF (Gray Team leader)
LI-008	ACTIF (Purple Team 3)
LAUREN-009	Non recrutée
NAOMI-010	Morte durant les augmentations
SLAVEN-011	Non recruté
VERNON-012	Mort durant les augmentations
IDA-013	Démobilisée suite aux augmentations
VICTOR-014	Non recruté
XIAO-015	Non recrutée
MARK-016	Non recruté
ADNAN-017	Non recruté
KIRT-018	Démobilisé suite aux augmentations
SERIN-019	Démobilisé suite aux augmentations
MAX-020	Mort durant les augmentations
STANLEY-021	Non recruté
STEPHAN-022	Mort durant les augmentations
DAISY-023	ACTIVE (Black-Team 4)
AUGUSTE-024	Non recruté
YASMINE-025	Non recrutée
NYDIA-026	Morte durant les augmentations
MIU-027	Non recrutée
JERRY-028	Non recruté
JOSHUA-029	ACTIF (Red Team 4)
VINH-030	ACTIF (Yellow Team 3)
RICKI-031	Non recruté
ADIB-032	Non recruté
LEAH-033	Démobilisée suite aux augmentations
SAMUEL-034	Mort en mission le 2 mars 2525
TOMMY-035	Non recruté
VICKI-036	Non recrutée
RANDHAL-037	ACTIF (Green Team 3)
KEIR-038	Mort durant les augmentations
ISAAC-039	ACTIF (Yellow Team 2)
JURGEN-040	Non recruté
LORNA-041	Non recrutée
DOUGLAS-042	ACTIF (Red Team 2)
WILLIAM-043	ACTIF (Yellow Team Leader)
ANTON-044	ACTIF (Purple Team 2)
DYLAN-045	Non recruté
OSKAR-046	Démobilisé suite aux augmentations
KEIICHI-047	ACTIF (Purple Team 4)
JANA-048	Non recrutée
CHUUGO-049	Non recruté
DOMINIC-050	Non recruté





BUNGE

Prénom	Statut
KURT-051	ACTIF (Green Leader)
JORGE-052	ACTIF (Black Team 3)
JESSE-053	Non recruté
JANA-054	Non recrutée
ALICIA-055	Non recrutée
FARIQ-056	Non recruté
VELIMIR-057	Mort durant les augmentations
LINDA-058	ACTIVE (Blue Team 3)
MALCOM-059	ACTIF (Green Team 2)
TIM-060	Non recruté
JEANNE-061	Non recrutée
MARIA-062	ACTIVE (Black Team Leader)
SUN-063	Non recruté
MARLON-064	Mort durant les augmentations
SHEILA-065	ACTIVE (Silver Team-2)
SOREN-066	Démobilisé suite aux augmentations
AMBER-067	Non recrutée
DENISE-068	Morte durant les augmentations
SOLOMON-069	ACTIF (Black Team 2)
HAJNAL-070	Mort durant les augmentations
CONNOR-071	Non recruté
HARRY-072	Non recruté
EDDY-073	Démobilisé suite aux augmentations
ERIN-074	Non recruté
CASSANDRA-075	ACTIVE (Green Team 4)
TANYA-077	Non recrutée
JUSTIN-078	Mort durant les augmentations
ARTHUR-079	ACTIF (Silver Team 4)
PHOEBE-080	Non recrutée
RENÉ-081	Démobilisé suite aux augmentations
SCARLETT-082	Non recrutée
WASIM-083	Non recruté
FHAJAD-084	Démobilisé suite aux augmentations
GUDLEIF-085	Non recruté
JESSICA-086	Non recrutée
KELLY-087	ACTIVE (Blue Team 4)
MAKISHI-088	Non recruté
DUNJA-089	Non recrutée
ELIZABETH-090	Morte durant les augmentations
AUGUST-091	Non recruté
JEROME-092	ACTIF (Red Team Leader)
GRACE-093	ACTIVE (Purple Team Leader)
AMINA-094	Morte durant les augmentations
CALEB-095	Non recruté
SHEN-096	Non recruté
MAURO-097	Mort durant les augmentations
LEON-098	Non recruté
FRIDA-099	Non recrutée
SAAR-100	Non recruté
VICTOR-101	ACTIF (Black Team 4)
CHLOE-102	Démobilisée suite aux augmentations
FRANKLIN-103	Mort durant les augmentations
FREDERIC-104	ACTIF (Blue Team 2)
KRISTIAN-105	Non recruté
EWAN-106	Mort durant les augmentations
ADIB-107	Non recruté
LILLY-108	Morte durant les augmentations
MARGE-109	Non recrutée
MARCO-110	Non recruté
ADRIANA-111	ACTIVE (Gray Team 2)
NOORA-112	Non recrutée
MATHEUS -113	Mort durant les augmentations

Prénom	Statut
REI-114	Morte durant les augmentations
JACK-115	Mort durant les augmentations
REMY-116	Non recruté
JOHN-117	ACTIF (Blue Team leader)
ADIAM-118	Non recrutée
RANDY-119	Non recruté
MIKE-120	ACTIF (Gray Team 3)
DALE-121	Non recruté
JOSEPH-122	ACTIF (Yellow Team 4)
ASMARA-123	Morte durant les augmentations
AUBERT-124	Non recruté
ATTILIO-125	Non recruté
MEDHANE-126	Non recruté
PROCLUS-127	Mort durant les augmentations
KAROLJ-128	Non recruté
SALIMAH-129	Non recrutée
ALICE-130	ACTIVE (Red Team 3)
KALMAN-131	Non recruté
HARUKA-132	Morte durant les augmentations
THURI-133	Non recrutée
CHRISTOPHER-134	Mort durant les augmentations
LAURENCE-135	Non recrutée
KENNETH-136	Non recruté
CARRIS-137	Démobilisée suite aux augmentations
MAREN-138	Morte durant les augmentations
SVEND-139	Non recruté
LUDOVIC-140	Mort durant les augmentations
CAL-141	ACTIVE (Silver Team 3)
MOLLY-142	Non recrutée
SIMON-143	Mort durant les augmentations
LING-144	Non recrutée
TRISTAN-145	Mort durant les augmentations
MATHIAS-146	Non recruté
JAKOV-147	Non recruté
MIHOKO-148	Démobilisée suite aux augmentations
GABRIELLA-149	Morte durant les augmentations
BRYAN-150	Non recruté

III.5.2. Les premiers reclaimers

Les premières recherches du docteur Halsey furent centrées sur les résultats obtenus par le programme ORION concernant les augmentations corporelles qui avaient été réalisées sur les volontaires. En recoupant les séquences génétiques des différents candidats avec le niveau de réussite des augmentations pour chacun d'entre eux, elle identifia un lien direct entre la survie des sujets et la présence d'un gène particulier dans leur ADN. Ce gène offre une mentalité plus forte, des capacités cognitives accrues, et immunise le porteur à la plupart des troubles psychologiques à l'exception de la schizophrénie et ses variantes. Cela est dû au fait que le cortex et le système nerveux des individus porteur fonctionnent différemment de ceux des humains normaux, car présentant de meilleures transmissions des signaux nerveux et influant sur les messages psycho-négatifs. C'est pourquoi le docteur Halsey baptisa ce gène le Neurological And Cerebral Enhancer Gene (gène d'augmentation neuronal et cérébral), une appellation qui fut simplifiée en **NACEG** (voir [chapitre I.1.1](#)).

Après avoir compris que ce gène étant essentiel à la survie mentale des futurs membres son programme SPARTAN-II, le docteur Halsey utilisa les services de renseignement de l'ONI pour trouver les candidats possibles parmi la population des colonies intérieures à partir des banques de données génétiques. C'est ainsi qu'elle découvrit que près d'un individu sur 10.000 porte ce gène en lui, quels que soit le type de population considéré. Bizarrement, sa transmission à la descendance semble totalement aléatoire et ne respecte aucun schéma d'hérédité classique, même en soumettant cette étude aux capacités de calcul phénoménales des dernières générations d'IA, ce qui tendrait à dire qu'il s'agit d'une mutation spontanée mais extrêmement régulière pour une raison inconnue. La meilleure théorie envisageable par les membres de la section 3 est que cette mutation représente le prochain palier d'évolution de l'espèce humaine.

Le syndrome de Boren :

Suite à cette découverte, le docteur Halsey désigna les porteurs du gène NACEG comme les membres d'un nouveau genre d'humains, les *Homo superiors*. Ce terme n'est cependant jamais utilisé en dehors des sections 1 et 3 de l'ONI pour plusieurs raisons, la première étant qu'il faut absolument éviter de créer un nouveau critère de discrimination des individus dans une situation déjà extrêmement tendue.

Afin d'expliquer médicalement les raisons des différences neurologiques dues à ce gène sans dévoiler son existence, la section 2 de l'ONI déclara vers novembre 2517 qu'il s'agit en fait des symptômes d'une maladie mutagène qu'ils nommèrent le syndrome de Boren. Cette maladie serait la conséquence d'expositions à des éléments mutagènes tels que la radioactivité les rayons cosmiques, ce qui la rend, dans l'opinion publique, assez facile à contracter. La diffusion de cette fausse information permit non seulement de camoufler l'existence du gène NACEG, mais aussi de forcer la plupart des colonies à effectuer des tests génétiques d'une très grande partie de la population et à rendre ces tests obligatoires pour les nouveau-nés. Ainsi, les bases de données génétiques de la section 1 augmentèrent considérablement de volume et un critère non-officiel commença à être utilisé en haut lieu pour décider de l'avenir de certains membres de l'UNSC.

En raison des risques à long terme présentés par la section 2 pour les cas non traités, une très grande majorité de la population s'est soumise à ces tests, mais quelques communautés s'y refusent obstinément et en particulier celles possédant de forts ressentiments envers l'UEG. Les risques à long terme du syndrome de Boren tel qu'il est présenté par les médias sont les suivants :

Stade 1 : apparition de fortes migraines chroniques.

Stade 2 : les migraines augmentent en fréquence et en intensité et ne peuvent plus être calmées médicalement.

Stade 3 : nécroses neuronales multiples sur diverses parties du corps (localisations variables) provoquant d'abord des pertes de sensations puis des paralysies locales.

Stade terminal : nécrose cérébrale aboutissant d'abord à la débilitation du sujet, puis à la mort dans un intervalle de 10 à 15 semaines.

Officiellement, le temps nécessaire pour passer d'un stade à un autre à partir de l'apparition des premiers symptômes varie énormément d'un individu à un autre, ce qui explique pourquoi tellement de personnes sont déclarées comme ayant le syndrome de Boren depuis des années sans avoir dépassé le premier stade. Mais la vérité est que, de tous ces stades d'avancement de la « maladie », seul le premier est réel même s'il se semble se présenter chez seulement 23% des personnes concernées. De plus, ce symptôme peut aisément être guéri chirurgicalement (ce fut le cas pour certains membres du projet SPARTAN-II dès leur recrutement). Les autres stades ont été entièrement inventés par la section 2 afin que cette mutation soit perçue négativement et que les individus touchés s'empressent de subir le traitement adéquat.

Le traitement officiel contre le syndrome de Boren est identique à celui de toutes les maladies mutagènes tels que les cancers, c'est-à-dire une chimiothérapie contrôlée dont la durée varie mais qui se situe généralement autour de trente jours. Avec les avancées de la médecine durant les derniers siècles, les cancers sont désormais très faciles à soigner et, bien qu'ils continuent d'apparaître fréquemment, ils disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus s'ils sont traités correctement. Mais bien entendu, ce genre de traitement n'a aucun effet contre le gène NACEG puisqu'il s'agit d'une mutation naturelle et non pas d'une mutation provoquée par une exposition à des éléments mutagènes extérieurs. Heureusement, la chimiothérapie moderne n'a plus d'effets indésirables sur le patient, ce qui fait qu'il a l'impression d'être guéri d'une maladie qu'il n'a jamais eu. Les bénéfices du gène NACEG sont donc conservés sans que le patient ne réalise à quel point il est spécial.

C'est donc grâce à cette campagne mensongère que le docteur Halsey put disposer d'une immense base de données génétique à partir de laquelle elle sélectionna les meilleurs candidats parmi de jeunes enfants de la Terre et de ses colonies pour devenir les futurs combattants spartans-II.

III.5.3. Les augmentations corporelles

Parallèlement à l'entraînement des spartans-II, le docteur Halsey avait confié à l'un de ses plus éminents collègues en matière de biochimie et d'anatomie humaine, le docteur Edward Foster, d'améliorer les techniques d'améliorations corporelles mises au point pour le projet ORION. Et bien qu'il soit parvenu à faire progresser le projet de manière remarquable, des effets secondaires non négligeables firent leur apparition sur les sujets de test qui étaient des singes de laboratoire. Vers 2521, le taux de survie des cobayes était seulement de 23% environ, et il parvint à le faire augmenter jusqu'à 52% en 2525. Il restait cependant confiant dans sa progression et estimait qu'il lui fallait encore deux ou trois ans seulement avant de pouvoir assurer la survie de presque tous les membres du programme. Mais en janvier 2525, inquiet des prévisions concernant l'Insurrection, le Conseil de Sécurité de l'UNSC ordonna au docteur Halsey de précipiter la date des augmentations corporelles, ce qui provoqua la mort de près de trente recrues.

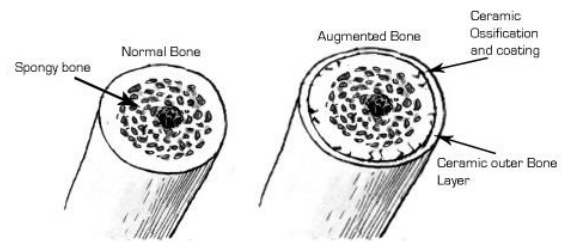
Ci-après, nous vous donnons la description de ces augmentations telle qu'elles étaient développées juste avant que les spartans-II ne les reçoivent :

Ossification par le carbure et la céramique :

Méthode : greffe d'un matériau avancé sur le squelette afin de rendre les os pratiquement incassables. Le sujet peut alors encaisser des chocs particulièrement importants sans risque, augmentant sa résistance en combat mais aussi d'autres paramètres tels que sa résistance à la chute.

Risques : croissance osseuse incontrôlée causant potentiellement une destruction irréparable des os (estimation : 15%).

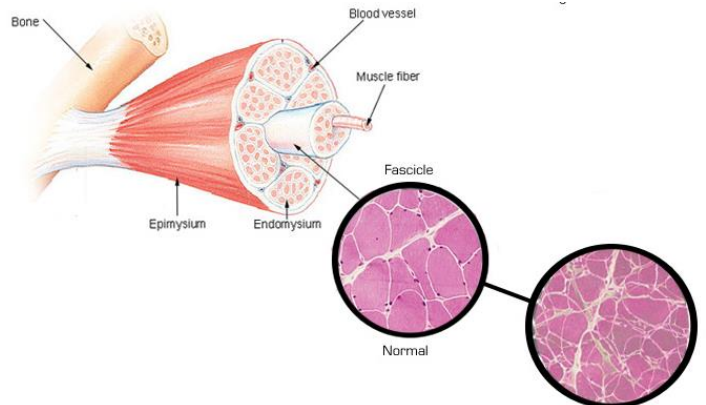
Carbide Ceramic Ossification



Amélioration des tissus musculaires :

Méthode : injection intramusculaire d'un complexe de protéines afin d'augmenter la densité des tissus et de diminuer le temps de récupération de la lactase. Le sujet voit sa force être démultipliée et peut maintenir un effort musculaire pendant une période de temps significativement plus longue.

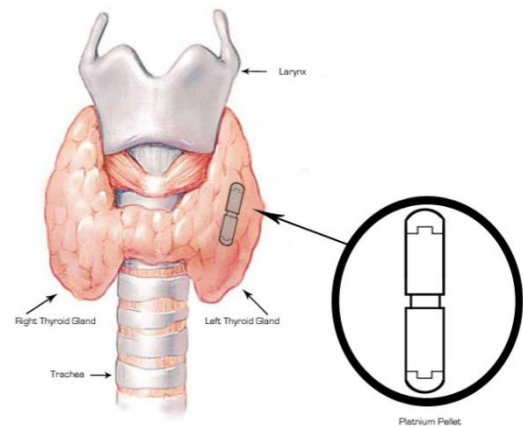
Risques : augmentation fatale du volume du cœur (estimation : 7%).



Croissance suprahumaine :

Méthode : implant d'une bille de platine contenant un catalyseur d'hormones de croissance humaines dans la thyroïde afin de développer la croissance des tissus, du squelette et des muscles. Le sujet atteint rapidement une taille variant entre 2 et 2,5m. Cette augmentation augmente encore considérablement la force et la résistance du sujet.

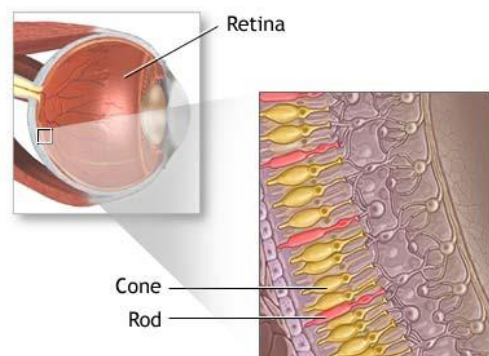
Risques : éléphantiasis (estimation : 5%), suppression des pulsions sexuelles (estimation : 100%).



Renversement capillaire occipital :

Méthode : submersion et afflux sanguin augmenté sous les bâtonnets et les cônes de la rétine du sujet. La perception visuelle du sujet est améliorée de manière significative, lui permettant de mieux discerner des détails petits ou lointain ainsi que de voir dans l'obscurité presque aussi clairement qu'en plein jour.

Risque : détachement de la rétine (estimation : 8%).



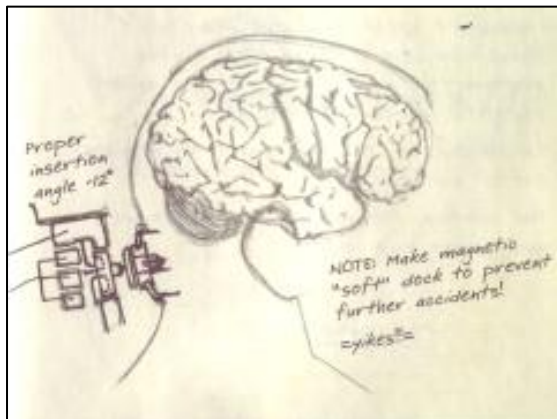
Supraconduction fibreuse de dendrites neurales :

Méthode : Altération de la transduction nerveuse bioélectrique en une transduction électronique protectrice permettant une augmentation des réflexes de 300%. Augmentation significative de l'intelligence, de la mémoire et de la créativité du sujet.

Risque : maladie de Parkinson (estimation : 7%) et syndrome de Fletcher (estimation : 12%).

III.5.4. L'interface neuronale SPARTAN

La technologie d'interface neuronale était maîtrisée depuis le XXIII^{ème} siècle et permettait, par le biais d'un implant électronique branché sur le système neuronal du sujet à la base de la nuque, d'échanger directement par impulsion mentale des informations avec un réseau informatique. Cette technologie est utilisée principalement dans l'armée par les officiers de renseignement de l'ONI mais également par la plupart des officiers supérieurs de la Navy et certains généraux des forces terrestres.



Dès le début du programme SPARTAN-II, il était prévu de donner à ces combattants les meilleurs outils à la disposition de l'UNSC pour augmenter au maximum leur efficacité sur le terrain. C'est pourquoi la technologie d'interface neuronale fut améliorée en y ajoutant un emplacement pour mémo-cristal, cela afin de permettre aux spartans d'emporter avec eux une Intelligence Artificielle qui leur servirait d'appui stratégique et technique. Les possibilités offertes par un tel soutien sont immenses, allant du piratage informatique au décryptage de communications ennemies en passant par le calcul de probabilités stratégiques et l'analyse de millions de données en quelques instants.

Bien que tous les spartans aient reçu la même interface améliorée, tous ne reçoivent pas leur IA attitrée car ce genre de ressource est particulièrement précieuse pour l'UNSC. A la place, lorsque leur formation fut terminée, chaque groupe de combat spartan se vit remettre une Intelligence Artificielle unique qui est généralement portée par leur chef d'équipe :

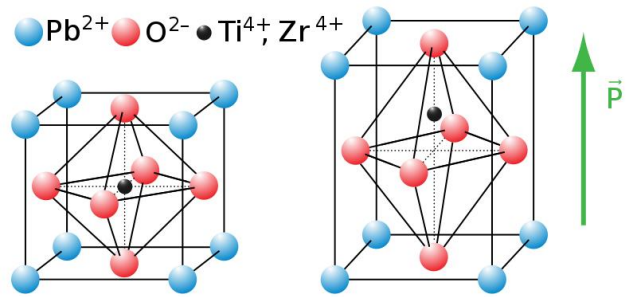
Equipe	Leader	Membres	Particularités	Intelligence Artificielle
Blue Team	JOHN-117	FREDERIC-104 LINDA-058 KELLY-087 (SAMUEL-034)	Equipe d'élite du programme SPARTAN-II, elle est réputée pour être invincible et possède le plus important tableau de chasse de tout le programme. Le Master Chief JOHN-117 est également le commandant de l'ensemble des spartans.	Deianeira
Red Team	JEROME-092	DOUGLAS-042 ALICE-130 JOSHUA-029	Groupe de combat extrêmement offensif qui opère souvent dans le cadre de larges batailles contre l'Alliance covenante, que ce soit au sein d'un fer de lance ou en opérant seul en terrain ennemi.	Ragnarok
Gray Team	JAI-006	ADRIANA-111 MIKE-120 DAISY-023	Equipe formée par les éléments les plus instables du programme, souvent envoyée en mission longue d'infiltration longue pour bénéficier d'une certaine indépendance.	Bardiel
Green Team	KURT-051	MALCOM-059 RANDHAL-037 CASSANDRA-075	Groupe très polyvalent bénéficiant cependant des capacités d'intuition phénoménales de son leader qui leur a souvent permis d'anticiper les actions ennemies et d'éviter des pièges.	Nikomedes
Yellow Team	WILLIAM-043	ISAAC-039 VINH-030 JOSEPH-122	Equipe polyvalente qui se caractérise par sa capacité à former les troupes alliées avec lesquelles elle opère sur le terrain, faisant d'elles des unités d'élite extrêmement compétentes.	Elpis
Purple Team	GRACE-093	ANTON-044 LI-008 KEIICHI-047	Spécialisée dans les opérations furtives derrière les lignes ennemies, ses membres font preuve d'immenses capacités d'adaptation et de survie dans les conditions les plus difficiles.	Sif
Black Team	MARIA-062	SOLOMON-069 JORGE-052 VICTOR-101	Equipe opérant souvent pour le compte de l'ONI dans des missions top secrètes inconnues des autres équipes spartans.	Iona
Silver Team	JAMES-005	SHEILA-065 CAL-141 ARTHUR-079	Spécialisée dans les opérations de protection civiles, ce sont les spartans qui ont le plus de contact avec la population. Leurs opérations sont presque systématiquement médiatisées.	Galatea

III.5.5. Le projet MJOLNIR

La dernière phase du programme SPARTAN-II était la création d'une armure digne de ces soldats : l'**armure MJOLNIR**, dont le nom est hérité du légendaire marteau Mjøl̥nir de Thor, le dieu de la foudre, du tonnerre, du vent et de la pluie dans la mythologie nordique, ce marteau ayant le pouvoir d'élever des montagnes et dont le nom signifie approximativement « frapper ». Cette armure fut créée dans le centre de développement secret de Damascus sur la planète Chi-Ceti IV par les membres de la section 3 de l'ONI. Equipées des dernières technologies de pointe en terme d'équipements électroniques de combat, ces armures coûtent chacune aussi cher qu'une corvette de combat de la Navy et sont également très coûteuses à entretenir. Elles ne représentent rien de moins que le matériel militaire humain le plus avancé à ce jour.

L'armure MJOLNIR pèse environ une demi-tonne en raison des matériaux ultra-denses utilisés pour fabriquer certaines de ses parties protectrices et couches intérieures qui s'assemblent avec une telle complexité qu'il est plus simple de considérer l'ensemble comme un puzzle en trois dimensions. Il est quasiment impossible pour un spartan de retirer lui-même son armure sans aide, et même avec un appareillage spécialisé cette opération prend au moins vingt minutes. Bien qu'elle soit conçue principalement pour des actions au sol, l'armure MJOLNIR peut également être employée de manière limitée dans le vide spatial en raison de sa parfaite étanchéité qui protège également son porteur contre les environnements toxiques, bactériologiques ou radioactifs ainsi que les impulsions électromagnétiques et les radiations solaires.

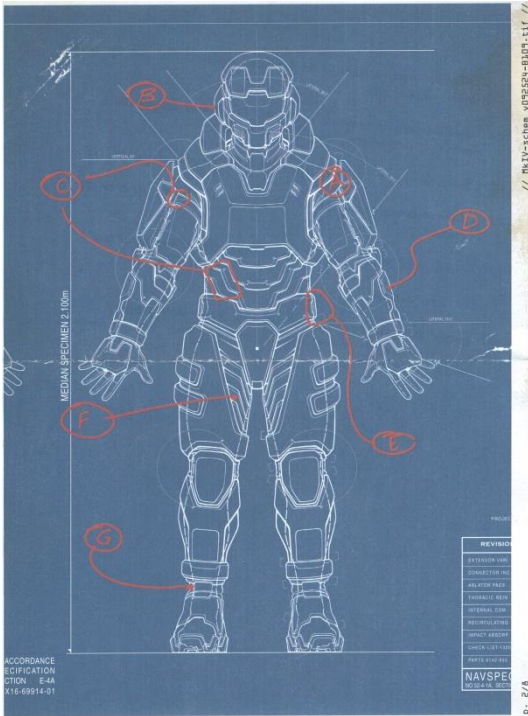
L'outil le plus dévastateur de cette armure se trouve néanmoins sous ses premières plaques de protection, au niveau des couches de la combinaison interne : une couche de cristaux liquides de niobocène de lithium polymérisé qui, étant un matériau piézoélectrique, présente la particularité de se déformer suivant un axe préférentiel lorsqu'il est soumis à une impulsion électrique (voir le schéma ci-contre). Ces cristaux sont organisés sur cette couche en une géométrie fractale conçue par le Dr Halsey pour former des muscles artificiels doublant la force et multipliant par cinq les réflexes du porteur. Mais en raison de la puissance et la vitesse de réaction de ce système, il ne peut être utilisé que par les spartans en raison de leurs capacités surhumaines. En effet, les premiers tests de manipulation des armures MJOLNIR avaient été réalisés par de simples humains non augmentés et le moindre de leur ordre de mouvement était amplifié à un tel point qu'ils se brisaient les os instantanément, puis étaient tués par leurs propres spasmes de douleur.



A cette couche de muscles artificiels est associée une matrice électrique reliée à l'interface neuronale de l'utilisateur afin de lui permettre de contrôler par la pensée le moindre composant de l'armure, depuis les semelles magnétiques jusqu'au régulateurs de pression interne en passant par l'interface tactique extrêmement avancée de la visière de son casque. Ainsi, l'armure devient une extension naturelle de du corps de l'utilisateur. Lorsqu'une IA est connectée à cette interface neuronale, elle peut accéder aux mêmes systèmes et les gérer avec une efficacité inégalable par un humain. Un spartan-II équipé d'une armure MJOLNIR assistée d'un Intelligence Artificielle intelligente est un outil de destruction capable d'accomplir des actions extraordinaire et quasiment impossible à arrêter avec des moyens conventionnels, ce qui fait que les membres de ce programme ont tendance à inspirer autant de courage à leurs alliés que de terreur à leurs ennemis.

Lorsque les spartans-II furent emmenés sur Chi Ceti IV pour y récupérer leurs armures, celles-ci avaient déjà connues plusieurs versions, la dernière étant la Mark-IV. C'est avec ce modèle d'armure qu'ils accomplirent leur toute première mission contre les covenants : la première bataille de Chi Ceti IV (voir [chapitre IV.4.](#)).





Composants internes :

- **Combinaison épidermique** : il s'agit de la couche la plus interne l'armure qui se trouve en contact direct avec la peau de l'utilisateur. Elle contient notamment le gel hydrostatique et les biodétecteurs associés, ainsi que les cristaux liquides piézoélectriques. Elle est conçue pour absorber la transpiration et surveiller les constantes biologiques du porteur.

- **Gel hydrostatique** : Située dans la partie supérieure de la combinaison, la couche de gel hydrostatique est responsable de la régulation de température de l'armure. La réfrigération ou le chauffage est décidé en fonction de la température captée par les biodétecteurs de la couche interne de la combinaison. Le gel peut également être pressurisé à différents niveaux. En changeant de densité, il peut aider à absorber de forts impacts, et permettre au porteur de survivre à de très hautes chutes ou au risque d'une embolie gazeuse à l'azote. Une pressurisation maximale occasionne également une douleur semblable à des milliers d'aiguilles.

- **Couche piezo-musculaire** : cette couche de cristaux liquides de niobocène de lithium polymérisé représente à elle seule 80% du prix de fabrication de l'armure en raison de l'agencement extrêmement précis de ces cristaux, nécessitant l'usage de la nanotechnologie à un niveau particulièrement élevé ainsi que l'utilisation de matériaux très toxiques dans un environnement en gravité zéro. Elle augmente la force, la mobilité, la vitesse et les réflexes de l'utilisateur comme décrit précédemment.

- **Joint de pression** : ce composant est vital pour la survie de l'utilisateur dans les environnements spatiaux ou NBC, car il permet de l'isoler

complètement de l'extérieur et de maintenir l'intérieur de l'armure pressurisée. Bien qu'étant particulièrement résistant, ce joint peut être brisé en cas de pression extrême comme un impact à très grande vitesse avec calibration du gel hydrostatique au niveau maximum.

- **Couche protectrice en titane nanocomposite** : constituent la partie la plus externe de la combinaison, cette couche noire visible par endroits entre les plaques de protection externe permet de protéger les zones exposées de cette même combinaison contre les domaines externes. Faite à partir d'un alliage à base de titane, elle est à la fois très résistante et très flexible, du moins pour des Spartans car ces derniers possèdent la force nécessaire de plier aisément ce matériau. Naturellement résistante contre les dégâts balistiques, dès les premiers contacts avec les covenants cette couche reçoit un revêtement à dispersion de chaleur pour la rendre efficace contre les tirs de plasma.

- **Système de verrouillage** : à tout moment, l'utilisateur d'une armure MJOLNIR peut verrouiller une partie ou l'ensemble de la couche piezo-musculaire et augmenter la pression du gel hydrostatique sur cette même partie du corps afin de la figer dans une posture donnée. Ce système est utilisé principalement pour protéger les muscles et le joint de pression lors d'une chute depuis une hauteur importante, mais plusieurs spartans l'emploient également pour maintenir une posture d'attente parfois pendant plusieurs heures lorsqu'ils attendent une cible avec un fusil de sniper.

Plaques d'armure et autres composants :

Les plaques d'armure externes, généralement peintes de couleur vert olive, sont faites d'un alliage en titane très dense pour leur donner une résistance presque similaire à celle d'un char léger, ce qui les rend quasiment insensibles aux armes de petit calibre. Tout comme la couche protectrice de la combinaison, ces plaques ont rapidement reçu un revêtement à dispersion d'énergie au début de la Grande Guerre pour résister aussi bien aux armes balistiques qu'à l'armement covenant dans une certaine limite.

- **Casque intégral** : le casque est l'un des aspects les plus vitaux d'une armure MJOLNIR en raison de son HUD (Head-Up Display : Affichage Tête Haute) qui permet de visualiser même en plein combat toutes les informations jugées utiles par le porteur de l'armure. Contrôlé via l'interface neuronale ou directement par une IA, il est également bardé de capteurs et de systèmes de reconnaissance lui permettant de scanner l'environnement immédiat, d'identifier les ennemis et les alliés sur le champ de bataille, et d'afficher des données d'analyse tactique en temps réel. Fait pour se connecter aux joints d'étanchéité de la combinaison, il est équipé d'un filtre à air avancé qui élimine les toxines et autres agents pathogènes et permet même à l'utilisateur de respirer sous l'eau indéfiniment. En cas d'absence totale d'oxygène, le casque MJOLNIR possède également une réserve d'air comprimé ainsi qu'un recycleur qui permet de survivre pendant une durée maximale de dix heures si la respiration est calme. L'une des multiples couches de la visière est faite dans un matériau polarisable qui, selon qu'il est traversé ou non par un courant électrique, la rend totalement réfléchissante vue de l'extérieure tout en restant transparente depuis l'intérieur du casque. Elle est également équipée d'un filtre adaptable qui permet de protéger l'utilisateur des lumières aveuglantes ou des rayonnements solaires trop importants.

- **Accroches magnétiques de jambière et dorsale** : cette technologie de rangement d'arme et d'équipement était encore récente pour l'humanité lorsque le projet MJOLNIR arriva à terme, utilisée seulement par quelques troupes d'élite de l'UNSC NavSpecWeap à l'époque. Ces plaques d'électro-aimants intégrées dans les plaques de protection dorsales et de jambière permettent de maintenir n'importe quel objet métallique tant que celui-ci n'excède pas une certaine taille et un certain poids. Le même genre de plaque est intégré dans les semelles et les paumes de l'armure afin que l'utilisateur puisse s'agripper à toute surface métallique, ce qui est extrêmement utile pour aborder un vaisseau, escalader un bâtiment ou simplement échapper à une dangereuse chute. Peu de temps après le début de la Grande Guerre, ce type d'équipement fut généralisé sur la plupart des armures portées par les troupes d'élite de l'UNSC.

- **Bio-injecteurs** : Incorporé dans le plastron de l'armure, ce dispositif peut contenir jusqu'à sept doses de substances médicales diverses que l'utilisateur peut s'injecter automatiquement dans le système sanguin pour contrer les effets de blessures physiques ou pour booster momentanément ses aptitudes sur le terrain. Les plus utilisés sont des coagulants pour limiter les saignements, mais certains spartans apprécient également de pouvoir compter sur des drogues de combat telles que les stimulants ou les neurokills.
- **Cellule à fission** : constituant l'unique source d'alimentation de l'armure, ce système de la taille d'un poste radio est le seul moyen de faire fonctionner l'ensemble de ses équipements de façon illimitée. Il est incorporé dans la partie dorsale de l'armure, derrière par une plaque de protection deux fois plus épaisse que sur toutes les autres parties du corps pour limiter au maximum les risques qu'il soit endommagé. A moins qu'elle ne subisse des dégâts, une cellule à fusion est capable d'alimenter une armure MJOLNIR de façon illimitée.
- **Système d'autodestruction** : rattaché à la cellule à fission, il s'agit d'un système de sécurité destiné à détruire l'armure si jamais l'utilisateur vient à mourir, cela afin qu'aucun ennemi ne vienne à s'en emparer car la technologie qu'elle renferme pourrait alors être utilisée contre l'UNSC. Il est déclenché automatiquement si les signes vitaux de l'utilisateur viennent à disparaître, mais le porteur de l'armure peut également choisir de s'autodétruire lui-même et l'activer mentalement s'il le juge nécessaire en entrant un code à sept chiffres qu'il est le seul à connaître. Une fois déclenché, le système d'autodestruction provoque une surcharge critique de la cellule à fission qui explose alors en pulvérisant tout ce qui se trouve dans un rayon de quinze mètres. A cela il faut ajouter une puissante vague d'Impulsions Electro-Magnétiques qui grillent tous les systèmes électroniques non protégés sur une large zone.



III.5.6. Directive 930 de l'ONI

Initialement développé pour combattre l'Insurrection, le programme SPARTAN-II n'était jamais sensé être dévoilé et devait rester une unité d'élite secrète agissant dans l'ombre contre les différentes factions rebelles. Cependant, en raison des atrocités causées par les forces de l'Alliance à travers les colonies extérieures dès le début du conflit humano-covenant, il fut rendu public dès avril 2525 après la bataille de Dwarka (voir [chapitre IV.7.](#)) pour rassurer la population civile mais aussi pour faciliter leur déploiement sur les zones de conflit et leur permettre d'interagir avec d'autres corps d'armée de l'UNSCDF.

Mais la mort de Samuel-034 (ou du moins sa disparition puisque son corps ne fut jamais retrouvé) révéla un dangereux aspect des spartans : autant leur présence pouvait inspirer courage et détermination aux soldats alliés, autant leur perte pouvait les plonger dans un terrible désespoir. Ainsi, une directive spéciale de l'ONI fut mise en place et consiste en l'ordre ci-dessous :

Afin de maintenir le morale des forces de l'UNSC, tout combattant spartan-II perdu au combat doit être listé MIA (Missing In Action – perdu au combat) ou WIA (Wounded In Action – blessé au combat) mais jamais KIA (Killed In Action – mort au combat).

PARTIE 4 : LE DÉBUT DE LA GRANDE GUERRE

Nous en arrivons maintenant aux derniers grands événements qui ont participé à la mise en place de la Grande Guerre entre l'humanité et les peuples covenants. Dans l'univers officiel de Halo, cette période s'étend jusqu'en 2553 avec la bataille de l'Arche, mais seules les derniers mois de ce conflit sont assez correctement documentées à partir de la bataille de Sigma Octanus IV en juillet 2525 (merci au passage à Eric Nylund, on ne le dira jamais assez). Dans Halo Evolved, nous n'allons pas aussi loin et nous nous contentons de décrire la toute première année de ce conflit en laissant ensuite les fans de la communauté décider de comment ils souhaitent voir évoluer le conflit dans leurs diverses créations (fanfic, machinima, etc.). Nous avons donc décrit quelques batailles et opérations spéciales qui mettent en place la situation de départ de la Grande Guerre afin de placer les fans dans un contexte cohérent dans lequel ils pourront facilement créer des histoires fantastiques qui feront honneur aux meilleurs romanciers de la licence Halo.

Les événements qui suivent concernent parfois uniquement l'humanité, parfois uniquement les races covenants, et parfois les deux. Malgré ce mélange, il nous semble néanmoins nécessaire de regrouper ensemble ces différents récits en raison du faible temps qui s'écoule entre chacun d'eux. Cela vous permettra ainsi de mieux apprécier le fil conducteur général de cette histoire.



IV.1. La première bataille pour Harvest

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : planète Harvest, système Epsilon Indi, secteur de la Bordure Extérieure

Date de début : 2 septembre 2524

Date de fin : 17 février 2525

Forces covenantes impliquées :

- Vaisseau d'exploration *Minor Transgression*
- Destroyer de classe Punishment *Rapide Conversion*
- Super-destroyer de classe Punishment *Valts of Heaven*

Forces humaines impliquées :

- Vaisseau d'exploration *UNSC Argo*
- Croiseur de classe Halcyon *UNSC Heracles*
- Frégate de classe Skyros *UNSC Arabia*
- Frégate de classe Skyros *UNSC Vostok*

LA BATAILLE DU MINOR TRANSGRESSION

Le 2 décembre 2524, le vaisseau civil humain *Horn of Plenty* subit une avarie grave sur son moteur Shaw-Fujikawa et émerge du sous-espace hors du domaine colonial de l'humanité. Etant dans l'incapacité d'effectuer une nouvelle transition, son équipage active la balise de secours afin que de l'aide leur soit envoyée pour réparer leur moteur ou, au moins, les ramener sur une quelconque colonie humaine. Mais son message est intercepté par le vaisseau d'exploration covenant **Minor Transgression**, commandé par la capitaine kig-yar **Chur'R-Yar** et composé essentiellement de pirates et contrebandiers kig-yars employés par l'Alliance. Quelques heures plus tard, les extraterrestres abordent le *Horn of Plenty* et tue l'ensemble de son équipage. Grâce à l'aide de l'ingénieur huragok **Lighter Than Some** qui avait été assigné à leur équipage, les kig-yars analysent la boîte noire du vaisseau humain et découvrent les coordonnées de son point d'origine : la colonie extérieure de Harvest, dans le système Epsilon Indi.

Le 7 décembre, le *Minor Transgression* apparaît furtivement dans le secteur Epsilon Indi et son attention se tourne rapidement sur Harvest qui, à l'époque, abritait une population d'un peu plus de trois millions de colons. Le vaisseau d'exploration covenant, comme tous les autres bâtiments de sa catégorie, était équipé d'un Luminaire (voir [chapitre II.1.3.](#)) que son équipage utilisait pour détecter les reliques forerunners sur les mondes qu'il explorait. Lorsque le *Minor Transgression* analysa la surface de Harvest tout en maintenant ses modules de furtivités activés, son Luminaire détecta les nombreux reclaimers humains qui se trouvaient parmi la population. Ces individus si particuliers, désignés comme héritier des forerunners selon le protocole Reclaimer (voir [chapitre I.5.6.](#)), furent chacun représentés sur la représentation holographique de la planète par le même glyphe doré indiquant leur statut.

Cependant, la connaissance des covenants en général par rapport à l'écriture forerunner est toujours restée plus ou moins approximative, surtout parmi les races vassales. Les équipages kig-yars ne savent absolument pas traduire la moindre glyphe que pouvait afficher leur luminaire, mais ils l'utilisaient en se référant au code de couleur de ces symboles qui, heureusement pour eux, était assez simple : les glyphes affichés dans des nuances de gris indiquaient des particularités géographiques ou spatiales, ceux en bleu représentaient des richesses minéralogiques d'intérêt pour une éventuelle exploitation industrielle, les verts étaient réservés aux signes d'infection du Parasite, et enfin tous les glyphes dorés indiquaient un lien plus ou moins direct avec les forerunners eux-mêmes. Aussi, lorsque le luminaire représenta les reclaimers de Harvest par des glyphes dorés, l'équipage du *Minor Transgression* pensa immédiatement qu'il s'agissait de reliques, de temples et de vestiges forerunners qu'ils pourraient piller avant d'en faire part au ministère de la Tranquillité de l'Alliance.

Car la présence apparente d'autant de reliques en un même endroit était une opportunité qui ne se présenterait certainement qu'une seule fois dans la vie de la capitaine Chur'R-Yar. Durant les premiers jours qui suivirent cette découverte, l'équipage commença par embusquer des vaisseaux humains voyageant à la périphérie du système Epsilon Indi lorsqu'ils y détectaient la présence d'une « relique » à son bord. Parmi ces bâtiments on peut compter le transporteur marchand *This End Up* et le vaisseau privé *Skybirth*. Mais à chaque fois, le glyphe dorée qu'ils pensaient récupérer disparaissait de l'affichage holographique peu après qu'ils eurent massacré l'équipage humain, sans se rendre compte que l'un d'entre eux était d'une nature particulière d'un point de vue génétique. Ils en conclurent que ces hérétiques avaient détruit la relique au point de n'en laisser aucune trace.

Le 3 janvier 2525, l'ONI envoya sur Harvest une escouade de la NavSpecWep composée du staff sergent **John F. Mackfield**, ancien membre du projet ORION, et de dix ODST habitués à mener des opérations secrètes. L'amirauté de l'UNSC pensait que ces raids étaient menés par un quelconque groupement séparatiste, probablement l'Union Sécessionniste dont les troupes avaient été désorganisées depuis l'opération KALEIDOSCOP à laquelle avait justement participé le sergent Mackfield sur Harvest le 13 mars 2502, mais dont certains éléments pouvaient avoir survécu à l'état de cellules dormantes. Johnson et ses hommes reçurent donc l'objectif d'organiser un piège pour ces rebelles en embarquant à bord du transporteur marchand *Bulk Discount*, qu'ils firent dériver à la périphérie du système Epsilon Indi en simulant une défaillance des moteurs.

Le *Minor Transgression* aborda l'appât le 17 janvier, son luminaire ayant détecté la présence de Mackfield qui, en tant que spartan 1, était également un reclaimer. Le groupe de combat humain, bien que très surpris par la nature inattendue de l'ennemi, fit preuve d'une grande efficacité en prenant d'assaut le vaisseau extraterrestre. Comprenant que son plan de piller les reliques de Harvest avait échoué, la capitaine kig-yar du *Minor Transgression* actionna le système d'autodestruction dans une ultime tentative de tuer les attaquants. Mackfield et la majeure partie de son équipe réussit néanmoins à quitter le vaisseau à temps pour ensuite rejoindre Harvest afin d'alerter l'ONI au plus vite.

LE COMLOT DES HIERARQUES

Mais le *Minor Transgression* ne comptait pas que des kig-yars à son bord : afin de s'assurer la loyauté de cet équipage de pirates et de contrebandiers grossièrement reconvertis, un unique Diacre unggoy nommé **Dadab** avait été rattaché à eux pour les surveiller. Ce rôle n'était pas prestigieux, et même plutôt dangereux car, à la découverte des nombreuses « reliques » forerunners de Harvest, la capitaine du *Minor Transgression* pensa à se débarrasser de lui pour pouvoir agir à sa guise. Mais après réflexion, elle préféra attendre d'avoir capturé au moins un artefact avant d'accomplir son méfait. Lorsque le sergent Mackfield et son équipe aborda le vaisseau covenant, Dadab comprit que la fin était proche pour lui et utilisa ses derniers instants pour transmettre les enregistrements du luminaire de bord au ministère de la Conversion, afin qu'une autre équipe plus importante soit envoyée.

Le message de Dadab parvint jusqu'au vice-ministre de la Conversion, un jeune san'shyuum ambitieux du nom de **Lod Mron**. En analysant les données du luminaire du *Minor Transgression*, Mron considéra lui aussi les glyphes dorées comme représentant des reliques forerunners car la traduction officielle de ce symbole était Réclamation. Mais au lieu d'avertir ses supérieurs pour ordonner l'envoi d'une flotte de combat sangheili sur Harvest, il se tourna vers le ministre de la Fortitude **Ord Casto** afin de demander son aide pour récupérer les artefacts sans que les autres membres du Grand Conseil n'en sachent rien. Ne pouvant pas se fier aux sangheilis pour une mission d'une telle importance, Casto se tourna vers les jiralhanaes dont certains étaient déjà prêts à tout pour trouver grâce aux yeux des san'shyuums et devenir les égaux ou les supérieurs des sangheilis. C'est ainsi que le capitaine **Maccabeus**, commandant du vaisseau *Rapid Conversion*, fut choisi pour se rendre en secret sur Harvest et récupérer les « reliques » forerunners.

Pendant que l'équipage jiralhanae partait accomplir sa mission, Mron et Casto voulurent en savoir plus sur les artefacts de Harvest et amenèrent donc les enregistrements du luminaire à un troisième san'shyuum, le Philologue **Hod Rumnt**, qui avait la charge de garder les secrets du Dreadnought forerunner reposant au cœur de la cité sainte de Grande Bonté. Afin de leur donner les réponses qu'ils désiraient, Rumnt leur permit d'accéder à la pièce la plus sacrée du vaisseau forerunner : la chambre de l'Oracle, qui abritait le fragment de l'IA corrompue **Medicant Bias**. Cette dernière leur apprit alors la véritable signification du glyphe doré qui apparaissait par centaines sur les enregistrements du *Minor Transgression* : elle ne signifiait pas « Réclamation », mais « Reclaim ». C'est ainsi que Mron, Casto et Rumnt furent les premiers covenants à découvrir que l'héritage des forerunners revenait avant tout aux humains, ou en tout cas à certains humains bien particuliers qui représentaient la prochaine étape d'évolution génétique de cette espèce. En apprenant l'existence des héritiers de ses créateurs, Medicant Bias voulu corriger les erreurs qu'il avait commises en s'alliant avec le Fossoyeur Primordial durant la première guerre du Parasite et prit le contrôle du Dreadnought dans le but de se rendre sur Harvest pour servir les humains, mais Rumnt désactiva l'IA avant qu'elle ne puisse entamer les procédures de décollage.



Face à cette révélation qui venait de faire s'écrouler leur certitude d'être le peuple élu des forerunners, les trois san'shyuums se demandèrent que faire au sujet des humains. Rumnt proposa d'envoyer une délégation politique et religieuse afin de proposer à l'humanité d'entrer dans l'Alliance, mais Mron et Casto s'y opposèrent vigoureusement en disant que si les peuples covenants apprenaient la vérité sur les reclaimers, ce serait la fin de l'Alliance et les sangheilis ainsi que les races vassales risqueraient de s'en prendre au peuple san'shyuum pour les avoir induit en erreur. Pour eux, la seule solution était d'éradiquer les humains. Cela était absolument nécessaire pour deux raisons : la première était pour éviter que l'Alliance n'explose dans une dangereuse guerre civile qui signifierait à coup sûr l'extinction des san'shyuums, et la seconde était qu'une fois les humains disparus, l'héritage des forerunners reviendrait forcément aux peuples covenants en récompense pour leur dévotion.

Mais pour mener à bien ce plan, il leur fallait prendre le pouvoir sur le Grand Conseil. Il leur fallait renverser les hiérarques : **Tolérance, Obligation et Retenue**. Par chance pour eux, Retenue, qui était le plus influent des hiérarques, avait donné naissance à deux enfants alors que toute procréation lui était interdite en raison de ses trop nombreuses maladies génétiques. Mron avait accepté de se déclarer comme étant le père de ces deux enfants pour éviter à Retenue d'être déchu de son titre de grand prophète, espérant qu'il serait grassement récompensé par la suite. Mron utilisa alors cette information pour forcer Retenue à lui céder sa place mais aussi à convaincre les deux autres hiérarques de faire de même en nommant Casto et Rumnt comme successeurs. C'est ainsi que Mron devint le prophète du **Regret**, Casto le prophète de la **Vérité**, et Rumnt le prophète de la **Pitié**. Dès leur nomination officielle, ils présentèrent les enregistrements du *Minor Transgression* devant le Grand Conseil pour affirmer que les humains ont commis l'hérésie impardonnable de détruire des reliques forerunners, et que pour cela ils doivent être éradiqués jusqu'au dernier. Cette déclaration d'entrée en guerre démarra ainsi le 9^{ème} Âge de la Réclamation.

Afin que nul autre ne puisse découvrir le lien qui existe entre les humains et les forerunners, les nouveaux Grand Prophètes ordonnèrent le retrait de tous les luminaires équipés sur les vaisseaux de l'Alliance. L'utilisation de cette technologie fut frappée d'une interdiction absolue.

LA PURGE DU RAPID CONVERSION

Pendant que le complot des trois futurs hiérarques se mettait en place, le vaisseau de Maccabeus arriva en orbite au-dessus de Harvest le 3 février, avant que le staff sergent Mackfield n'ait eu le temps d'envoyer un message d'alerte aux autorités de l'ONI. Le chef de meute jiralhanae descendit à la surface avec une dizaine de ses guerriers pour exiger des humains qu'ils leur remettent l'ensemble des reliques forerunners de la planète. Le gouverneur planétaire Magov, escorté par Mackfield et son équipe, tenta de communiquer avec Maccabeus pour savoir ce que ces visiteurs voulaient. Grâce à un système de traducteur utilisé depuis longtemps par l'Alliance dans le cadre des premiers contacts avec les peuples étrangers, la communication fut possible. Mais la dévotion, l'impatience et surtout la brutalité naturelle des jiralhanaes les amenèrent à déclencher les hostilités pour récupérer les reliques eux-mêmes. C'est alors que commença le premier affrontement humano-covenant de l'Histoire.

Face à la férocité et à la puissance naturelle des jiralhanaes, à laquelle s'ajoutait une technologie largement supérieure, les humains furent obligés de se replier peu après que le gouverneur planétaire n'ait été tué. En raison de la faible valeur stratégique de Harvest, aucun vaisseau militaire ne se trouvait dans le système, et aucune installation de communication n'était assez puissante pour percer le brouillage radio du *Minor Transgression* et demander de l'aide aux systèmes voisins. Toute évacuation était donc strictement impossible. Mackfield organisa alors une féroce résistance au sol avec les faibles forces de sécurité présentes dans les différentes villes de la planète, en essayant de rassembler les civils dans des abris improvisés potentiellement capables de résister à un bombardement. Mais là encore, la méconnaissance des capacités de l'adversaire amena les humains à commettre de terribles erreurs : les puissantes lances à plasma du croiseur de combat covenant firent s'effondrer de nombreux refuges, et les structures qui résistèrent furent transformées en crématorium par l'accumulation mortelle de chaleur. Des millions d'hommes et de femmes moururent dès le premier jour du conflit.

Les cinq ascenseurs orbitaux de Harvest qui s'élevaient depuis la capitale d'Utgard furent détruits peu après que les troupes d'assaut jiralhanaes n'aient terminé de massacrer les derniers humains qui s'y étaient retrouvés piégés, et que le dernier glyphe doré ne disparaisse de cette partie de l'affichage du luminaire. Une pluie de débris incandescents tomba quelques minutes plus tard sur la capitale et ses alentours, causant presque autant de dégâts que le bombardement plasmatique. Les ascenseurs orbitaux des deux villes secondaires, Gladshiem et Asphar, furent temporairement épargnés pour permettre aux ingénieurs huragoks d'en étudier la technologie.

Mais l'immense frustration de ne pas réussir à mettre la main sur une seule des nombreuses reliques détectées par le luminaire du Rapid Conversion fit progressivement monter la tension au sein de la meute de Maccabeus, au point que son propre neveu **Tartarus** le provoqua en duel et le tua pour prendre sa place. Mais ce changement de commandant n'améliora en rien la situation des covenants, et ils continuèrent de traquer le moindre signe des artefacts forerunners, tombant systématiquement sur des groupes de résistants humains qu'ils massacrèrent sans la moindre pitié. Le groupe de Mackfield fut parmi les derniers à être découvert, trois jours après le début des combats, au fond d'un bunker souterrain de la milice locale. Le spartan-1 et ses soldats tinrent bon pendant plus de vingt-quinze heures avant d'être finalement mis à mort.

INVESTIGATION TRAGIQUE

Suite au brusque arrêt des communications en provenance de Harvest, l'UNSC envoya le vaisseau de reconnaissance *UNSC Argo* afin d'enquêter sur la situation de la colonie. Il arriva dans le système Epsilon Indi le 5 février, alors que les troupes de Tartarus exterminaient les dernières poches de résistance humaine, et son équipage eut à peine le temps d'envoyer un signal de détresse avant d'être pulvérisé par l'armement du *Rapid Conversion*. Tartarus comprit alors que les humains disposaient certainement d'autres colonies dans cette région de l'espace, mais il ne pouvait pas attendre que des renforts arrivent, d'abord parce que ces derniers pouvaient être assez nombreux ou puissants pour détruire son unique croiseur, mais aussi et surtout parce qu'il avait hâte d'aller faire son rapport au nouveau prophète de la Vérité.

Le capitaine jiralhanae retourna alors à Grande Bonté en demandant respectueusement au hiérarque à ce qu'un autre vaisseau soit laissé en orbite de Harvest pour y attendre les humains. C'est ainsi que le super-destroyer *Vaults of Heaven* reçut pour mission de stationner dans le système Epsilon Indi. Son capitaine sangheili, vexé de jouer un rôle moins important que les jiralhanaes de Tartarus, se vengea sur la planète en vitrifiant une partie importante de la surface de la planète avec ses armes navales, marquant des runes de honte et de bannissement de la taille d'un pays, tels des lettres de feu compréhensibles uniquement depuis l'espace.

Le 17 février, trois vaisseaux militaires apparurent : les frégates *UNSC Arabia* et *UNSC Vostok*, et le croiseur de combat *UNSC Heracles*. Ce groupe avait été envoyé depuis Bliss suite au message de détresse de l'*Argo*, mais alors que leur équipage s'attendait à une quelconque activité rebelle il trouva le super-destroyer covenant en train de scarifier la surface de Harvest avec ses lances d'énergie plasmatique. Le capitaine Veredi de l'*Heracles* tenta d'établir une communication radio avec le vaisseau alien, et le commandant du *Vaults of Heaven* lui répondit par une simple phrase : « **Votre destruction est la volonté des dieux... et nous sommes leur instrument** ». L'*UNSC Arabia* fut le premier à être détruit, suivit peu après par le *Vostok*. L'*Heracles*, quant à lui, réussit à transiter dans le sous-espace, mais en raison des dégâts qu'il subit dans sa fuite, toute communication lui était impossible et il mit plusieurs jours de plus que nécessaire à rejoindre la base militaire de Bliss pour donner l'alerte, arrivant seulement le 27 février. Ce contretemps causera la perte de deux autres colonies humaines...

IV.2. La destruction de Green Hills

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Green Hills, système Bêta Indi, secteur de la Bordure Extérieure

Date : 19 février 2525

Forces covenantes impliquées :

- Vaisseau d'exploration *Swift Lamentation*
- Flotte de guerre *Golden Truth*, dirigée par le commandeur Thul 'Rovakee

Forces humaines impliquées : flotte rebelle du général Anno Mitsuto de l'URF

Suite à la déclaration des trois nouveaux grands prophètes ordonnant l'extermination des humains, plusieurs flottes de guerre furent constituées pour être envoyées dans les régions de l'espace susceptibles d'abriter des colonies humaines. Une large opération d'exploration rassemblant des dizaines de vaisseaux éclaireurs commença alors, ses éléments partant dans toutes les directions et visitant les systèmes solaires les uns après les autres. C'est ainsi que le 19 février 2525, le *Swift Lamentation* découvrit la colonie de Green Hills dans le système Bêta Indi. Ce monde était totalement sans défense, l'UNSC n'ayant pas encore connaissance de ce qui s'était passé sur Harvest, aussi l'unique vaisseau covenant décida-t-il de s'attaquer seul aux vaisseaux humains situés en orbite tout en envoyant néanmoins un message à la plus proche flotte de combat, *Golden Truth*, qui devait être sur les lieux en moins de six heures.

Lorsque les premières troupes de combat covenantes débarquèrent dans la principale ville de la planète et commencèrent à massacrer les habitants, les autorités locales succombèrent à la même panique que les civils. Totalement dépassés, sous-équipés et sans le moindre soutien militaire, la situation était désespérée. Cependant Green Hills abritait l'un des nombreux repères de l'URF, dont la principale partie de la flotte du général Mitsuto se dissimulait dans la ceinture d'astéroïdes du système Bêta Indi. Le général offrit au gouverneur planétaire de Green Hills d'apporter son aide pour évacuer l'ensemble de la population, qui représentait pas moins de 750.000 vies, lui affirmant que l'UNSC ne viendra jamais à temps pour les secourir. N'ayant aucune autre option, le gouverneur accepta.

Les vaisseaux de l'URF étant moins bien équipés que ceux de l'UNSC Navy, ils étaient d'autant plus démunis contre les boucliers de protection du bâtiment covenant. La flotte rebelle se contenta alors d'opérer un ramassage éclair de la population, débarquant de nombreux soldats à la surface pour organiser l'évacuation et retenir les forces covenantes qui comptaient poursuivre leur carnage. Il fallut près de quatre heures pour faire embarquer tous les habitants de la planète, un temps durant lequel le *Swift Lamentation* détruisit plusieurs vaisseaux rebelles impuissants devant sa technologie d'arme et de protection. Finalement, le général Mitsuto ordonna le départ. Ayant perdu confiance en l'UNSC, les réfugiés de Green Hills s'installèrent avec les rebelles dans le champ d'astéroïde du système inhabité 23-Librae où ils construisirent une installation spatiale géante dissimulée aux yeux des covenants et de l'UNSC.

Lorsque la flotte covenant *Golden Truth* arriva dans le système Bêta Indi, elle ne trouva qu'une planète abandonnée. Rageant devant le fait d'avoir raté une occasion de tuer des humains, le commandeur suprême de la flotte ordonna la vitrification totale de sa surface et fit exécuter les officiers du *Swift Lamentation* pour avoir laissé s'échapper tant d'hérétiques.



IV.3. La destruction de Second Base

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Second Base, système Alpha Bootis, secteur de la Bordure Extérieure

Date : 25 février 2525

Forces covenantes impliquées :

- Flotte de guerre *Golden Truth*, dirigée par le commandeur Thul 'Rovakee

Forces humaines impliquées : aucune

En analysant les boîtes noires des vaisseaux humains détruits durant la bataille de Green Hills, la flotte de guerre *Golden Truth* réussit au bout de quelques jours à découvrir les coordonnées stellaires d'une autre colonie extérieure voisine du système système Bêta Indi : Second Base. Le commandeur suprême de la flotte, Thul 'Rovakee, comptait bien ne pas faire la même erreur que pour Green Hills en envoyant d'abord un éclaireur et décida de passer directement à l'offensive, espérant gagner là un beau combat contre ces ignobles hérétiques.

La flotte *Golden Truth* arriva dans le système Alpha Bootis le 25 février, et activa ses brouilleurs radios dès qu'elle sortit du sous-espace afin d'empêcher l'envoi du moindre message de détresse. Bien que la colonie de Second Base possédait à ce moment-là près de 1,3 millions d'habitants, elle était aussi démunie de défense spatiale que l'était Green Hills ou Harvest, et cette fois-ci aucune force dissimulée de l'URF n'était présente pour sauver la population. Elle abritait néanmoins un temple forerunner enfoui non loin de l'une des principales villes de la planète, ce qui interdisait aux covenantes d'utiliser leurs armes navales à proximité de cette relique.



Cela convenait pleinement au commandeur 'Rovakee qui était impatient d'affronter lui-même les humains à la surface. Confiant la direction de la flotte à son second, il se joignit à la force d'invasion terrestre qui effectua un débarquement massif sur les différentes zones urbaines de Second Base. Totalement dépassées par le nombre et la technologie de leur adversaire, les faibles forces de sécurité et de défense planétaire n'opposèrent que bien peu de résistance. La plupart furent complètement balayées dès les premiers assauts, en particulier la base Alpha-12 de l'UNSC Army qui fut la cible d'un largage orbitale d'une Lance complète de guerriers sangheilis des Forces Spéciales, éradiquant tous ses défenseurs en moins d'une heure. Cette bataille et toutes les autres qui furent livrées à travers Second Base tinrent plus du massacre de bétail que d'un véritable affrontement militaire, les rares pertes covenantes se résumant essentiellement à ou une deux centaines de soldats unggoy, keg-yarns ou kig-yarns. En moins de six heures, les trois quarts de la population humaine avaient péri.

IV.4. La bataille de Chi Cėti IV

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : planète Chi Cėti IV, système Chi Cėti, secteur de l'Amas de Caldwell

Date : 2 mars 2525

Forces covenantes impliquées : corvette de classe Genesis *Unrelenting*

Forces humaines impliquées : Frégate de classe Skyros *UNSC Commonwealth*

Cela faisait plusieurs jours que l'*UNSC Heracles* était arrivé à la base navale de Bliss. Alors que l'UNSC venait tout juste de découvrir les évènements de Harvest et la menace qui pesait sur ses autres colonies, les membres du programme SPARTAN-II étaient conduits dans le système Chi Cėti pour y récupérer les dernières versions de leurs armures MJOLNIR et ainsi pouvoir participer à cette nouvelle guerre qui s'annonçait. Transportés par la frégate *UNSC Commonwealth* commandé par le **capitaine Wallace**, et accompagnés par le docteur Halsey, ils arrivèrent le 2 mars 2525 dans ce système qui, officiellement, n'existait pas sur les cartes stellaires humaines. Sur la quatrième planète se trouvait un centre de recherche secret de la section 3 de l'ONI, le centre Damascus, profondément enfouie sous la surface.

Mais malheureusement, une corvette covenant était en train d'inspecter le système Chi Cėti au moment où le *Commonwealth* sortit du sous-espace. Etant donné que le vaisseau covenant se trouvait à plus de 80 millions de kilomètres, le capitaine Wallace estima qu'elle ne présentait aucune menace immédiate et qu'ils avaient largement le temps de récupérer les armures et de fuir avant qu'elle n'arrive à portée de tir. Néanmoins, le docteur Halsey fit remarquer qu'il y avait un risque que cet ennemi puisse maîtriser une technique de micro-sauts sub-spatiaux, et le capitaine consentit à placer l'équipage en situation de combat.

Le pressentiment de Halsey se trouva confirmé lorsque l'*Unrelenting* apparut soudainement à seulement 3.000 kilomètres du *Commonwealth* avant d'ouvrir le feu avec ses pulsars lasers. Les systèmes de communication de la frégate humaine furent détruits et son Intelligence Artificielle embarquée se retrouva désactivée par la soudaine surcharge énergétique. Wallace lança 180 missiles Archer sur l'ennemi qui en évita la moitié, le reste étant encaissé par son bouclier de protection sans que sa coque subisse de dégâts. La réplique de l'*Unrelenting* endommagea gravement les moteurs du *Commonwealth* qui répondit par un tir de CAM (Canon à Accélération Magnétique). Le projectile solide pénétra le bouclier de protection et perfora la coque du bâtiment de guerre covenant, causant des incendies sur plusieurs de ses ponts. L'attaque suivant de l'*Unrelenting* prit la forme d'une torpille à plasma qui causa des dommages catastrophiques et détruisit le CAM, mais celui-ci avait tout juste eu le temps de tirer, créant un second trou dans la coque de la corvette aliène et manquant de faire exploser les réserves énergétiques de son armement. La dernière option du *Commonwealth* était ses trois missiles nucléaires Shiva embarqués, qui furent chargées sur des bombardiers de classe Longsword envoyés contre l'ennemi. Les bombardiers furent détruits mais pas avant d'avoir livré leurs colis. Les charges nucléaires causèrent de sérieux dégâts à l'*Unrelenting* qui se désengagea du combat pour effectuer des réparations d'urgence.

Le chemin étant dégagé, les spartans et le docteur Halsey embarquèrent dans des navettes Pélican pour rejoindre le centre Damascus, où ils durent apprendre rapidement à se servir de leurs nouvelles armures MJOLNIR Mark IV. Le *Commonwealth* s'éloigna à 20 millions de kilomètres, à la fois pour se donner du temps dans la réparation de ses différents systèmes mais aussi pour éloigner l'ennemi de la planète. Il fallait près de 15 minutes d'ascenseur pour atteindre l'installation de recherche secrète, et les armures ne pouvaient pas être revêtues sans l'assistance du personnel scientifique qui se trouvait là. Les spartans s'en équipèrent sans incident particulier, puis tous repartirent vers la surface pour extraction.

Mais les covenants n'étaient pas encore hors de combat : la corvette ennemie se déplaçait selon une trajectoire d'interception, sa vitesse étant deux fois plus rapide que celle du *Commonwealth* qui n'avait plus aucun moyen de se défendre. C'est alors que le Master Chief John-117 proposa une ingénieuse opération d'abordage avec ses spartans en utilisant le fait que les nouvelles armures leur permettaient d'opérer dans le vide spatial. Afin d'attirer l'attention de l'ennemi, le *Commonwealth* tira ses derniers milles Archer qui ne causèrent aucun dégâts en raison du bouclier de protection toujours actif. Au même moment, les spartans quittèrent leurs navettes Pélican en utilisant les propulseurs des armures MJOLNIR pour se diriger sur une trajectoire d'interception avec l'*Unrelenting*, emportant avec eux un missile air-sol de type ANVIL-II chacun. Bon nombre ratèrent leur cible et le bouclier de protection en fit glisser plusieurs autres le long de la coque du vaisseau. Finalement, seuls trois spartans-II réussirent à aborder la corvette covenant en passant par l'un des trous creusés par le CAM : John-117, Kelly-087 et Samuel-034.

Le groupe progressa à travers la corvette afin d'en savoir plus cet ennemi inconnu, et affronta plusieurs groupes de kig-yars en chemin dont ils récupérèrent certains équipements et armes afin qu'elles soient étudiées par les scientifiques de l'ONI. Mais plus loin, ils furent confronté à un guerrier sangheili qu'ils eurent le plus grand mal à vaincre, et Sam-034 fut blessé. La combinaison interne de son armure avait été percée et n'était plus étanche, ce qui signifiait qu'il ne pouvait plus retourner dans l'espace sans être tué par la décompression. Il se sacrifia alors en restant sur place pour protéger les explosifs pendant que ses coéquipiers s'échappaient. L'explosion des trois missiles provoqua une réaction en chaîne qui détruisit intégralement l'*Unrelenting*. Ce fut la première fois de l'histoire qu'un vaisseau covenant fut détruit par l'humanité, mais ce fut également la première fois qu'un combattant spartan-II mourrait au combat...

IV.5. La seconde bataille pour Harvest

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Harvest, système Epsilon Indi, secteur de la Bordure Extérieure

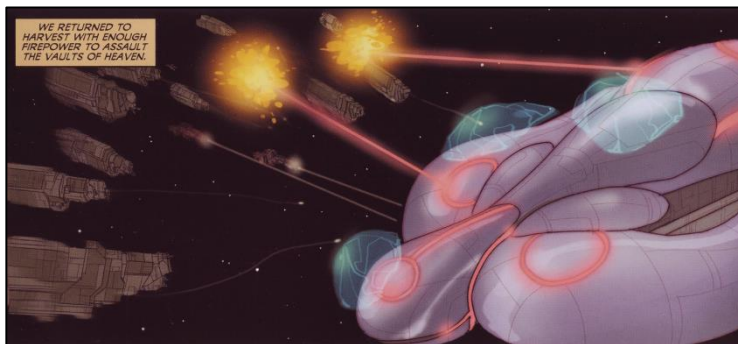
Date : 17 mars 2525

Forces covenantes impliquées :

- Super-destroyer de classe Punishment *Valts of Heaven*

Forces humaines impliquées : Battlegroup X-ray de l'UNSC Navy (40 vaisseaux)

- Super-transporteur de classe Trafalgar *UNSC Everest*, vaisseau-amiral commandé par le vice-amiral Preston Cole
- 12 croiseurs de classe Marathon
- 8 croiseurs de classe Halcyon
- 10 destroyers de classe Agios
- 9 frégates de classe Skyros



Lorsque l'*UNSC Heracles* atteignit la base navale de Bliss le 27 février et fit son rapport sur le vaisseau extraterrestre qui avait pratiquement anéanti son groupe d'investigation en orbite de Harvest, cela eu l'effet d'une bombe. L'amirauté du secteur de la Bordure Extérieure envoya immédiatement un message ultraconfidentiel aux membres du Conseil de Sécurité de l'UNSC et, dans le même temps, rassembla la plus grande flotte militaire qui avait jamais été vue jusque-là dans le but de reconquérir Harvest. En tout, quarante vaisseaux de ligne formèrent le **battlegroup X-Ray**, commandé par le vice-amiral Preston Cole et dont la mission était on ne peut plus clair : exterminer toute présence covenant dans le système Epsilon Indi.

Le battlegroup arriva à sa destination le 14 mars 2525 et engagea le super-destroyer covenant *Valts of Heaven*, dont les puissants boucliers de protection résistèrent assez difficilement à cette première charge. Sa réplique fut néanmoins terrible, détruisant en quelques instants quatre vaisseaux et causant de sérieux dégâts à plusieurs autres. Mais le vice-amiral Cole avait reçu le rapport du capitaine Wallace sur l'affrontement naval dans le système Chi Ceti et connaissait donc quelque peu les capacités de ce système de protection. Il demanda alors à l'IA embarquée sur son vaisseau-amiral de calculer une solution de tir globale pour toute la flotte afin d'envoyer d'abord une volée de missiles pour affaiblir le bouclier ennemi, puis un tir coordonné de tous les CAM disponibles pour transpercer sa coque. Avant que cette stratégie puisse être mise en application, six autres vaisseaux avaient été détruits et deux autres si gravement endommagés qu'ils étaient totalement hors de combat.

Lorsque le tir coordonné demandé par Cole atteignit le *Valts of Heaven*, il n'eut pas totalement l'effet attendu car trop peu de missiles touchèrent au but pour affaiblir correctement le bouclier covenant, et la nature imprécise des CAM fit que plusieurs projectiles à masse réactive manquèrent également leur cible. Le super-destroyer était mortellement blessé, mais encore capable de se défendre, et trois autres bâtiments de guerre de l'UNSC Navy furent transformés en épaves. Par chance, son bouclier ne parvenait plus à se rétablir, et une puissante salve de missiles Archer termina de l'achever. Le super-destroyer était détruit, mais au prix de treize vaisseaux, soit près d'un tiers des effectifs du Battlegroup.

Bien que Cole ait pris conscience ce jour-là du rapport de force totalement déséquilibré qui existait entre les vaisseaux humains et covenants, cette victoire navale fut très largement exagérée par la section 2 de l'ONI dans sa présentation médiatique de l'évènement, cela afin de maintenir le moral de la population. Cette bataille permit néanmoins de mieux connaître les capacités offensives et défensives de l'ennemi. L'épave du *Valts of Heaven* fut intégralement fouillée par de nombreuses équipes scientifiques de la section 3 pour tenter d'en récupérer la technologie, mais la très grande majorité du vaisseau et de son contenu était soit trop endommagé soit beaucoup trop avancé technologiquement pour pouvoir être compris avec les connaissances actuelles.

Du côté covenant, la perte du *Valts of Heaven* fut largement passée sous silence afin d'écarter la honte d'une défaite dès le début de la guerre, la présentation de cette bataille se résumant principalement à la destruction de « plusieurs dizaines de vaisseaux humains ».

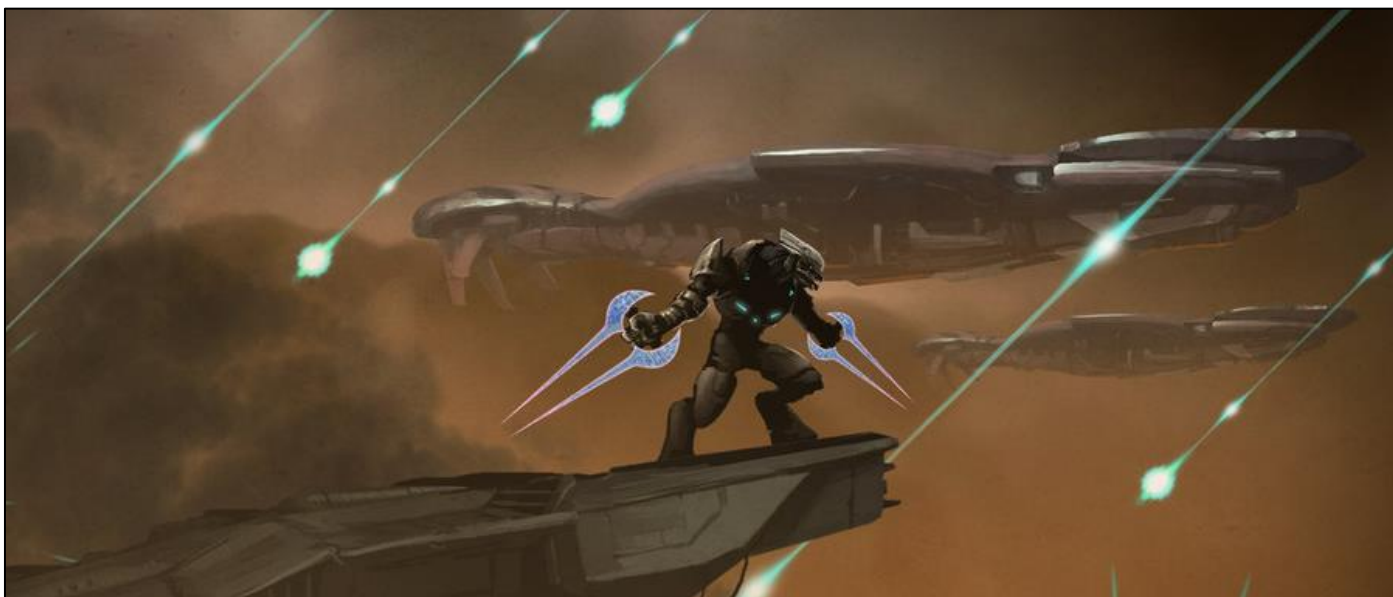
IV.6. La fondation de l'Illumination Divine

Nature de l'évènement : fondation de loge hérétique covenante

Lieu : monde mort de Shazora, système inconnu

Date : 30^{ème} Ferveur du 1^{er} kyeld du 9^{ème} Âge de la Réclamation / 24 mars 2525 du calendrier humain

Forces covenantes impliquées : Flotte de guerre *Twisted Retribution*



La loge de l'Illumination Divine est un mouvement hérétique relativement récent dont les capacités d'action sont encore très limitées, mais dont les membres sont certainement les plus déterminés dans l'accomplissement de leur mission. Cette loge de fanatiques anti-forerunners fut créée lorsque les vaisseaux de la flotte de combat *Twisted Retribution* découvrirent par hasard le monde mort de **Sharoza**, alors qu'ils exploraient la région de la Bordure Extérieure à la recherche de colonies humaines.

Ce monde semblait avoir été le berceau d'une civilisation avancée de pallier technologique 4 (ère spatiale) qui avait subitement disparu sans laisser de traces, laissant derrière elle des millions de villes à présent totalement envahies par la végétation. Les premières explorations menées par les officiers sangheillis de la flotte montrèrent rapidement l'absence totale de faune plus avancée que de simples insectes et populations bactériennes. Des recherches plus intenses permirent de mettre à jour une installation forerunner souterraine que les habitants de ce monde avaient eux-aussi découverte, probablement peu de temps avant leur mystérieuse disparition. Le légat san'shyuum **Persévérance** chargé de surveiller la flotte *Twisted Retribution* exigea d'être conduit à cette installation pour y analyser les reliques des dieux, et il y fut donc escorté par le commandeur **Toka 'Zeralofumee** et ses premières lames.

C'est au cœur de cette vaste structure souterraine qu'ils firent une horrible découverte qui changea à jamais leur croyance envers les forerunners : cet endroit avait servi de test pour un prototype de l'arme qui équipe les Halos, et les habitants de ce monde l'avaient activé par curiosité, provoquant leur mort à tous. Cette révélation suffit à persuader le légat et le commandeur de détruire ce temple et de jurer de faire de même pour tous les anneaux sacrés. Lorsqu'ils rapportèrent la terrible nouvelle aux troupes de leur flotte, les réactions furent extrêmes dans les deux directions : la grande majorité accepta la vérité et comprit la nécessité d'agir contre le Grand Voyage en anéantissant toutes les reliques forerunners, tandis qu'une minorité de fanatiques resta persuadée que tout ceci n'était qu'un mensonge. La flotte *Twisted Retribution* fut alors en proie à de très nombreux et violents affrontements entre loyalistes et hérétiques durant lesquels plusieurs milliers de guerriers de toutes races perdirent la vie. Finalement, les loyalistes prirent le contrôle du croiseur de classe Reverence *Morning Shadow* pour s'enfuir vers Grande Bonté et prévenir les hiérarques.

Sachant qu'ils seraient bientôt déclarés hérétiques par le Grand Conseil, le commandeur Zeralofumee et le légat Persévérance décidèrent de dissimuler la flotte *Twisted Retribution* dans les régions inexplorées de l'espace pour mener leur mission seuls.

Note : nous rappelons que l'organisation générale de la loge de l'Illumination Divine est décrite dans le [chapitre II.12](#).

IV.7. La destruction de Dwarka

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : planète Dwarka, système Delta Virgo, secteur de la Bordure Extérieure

Date de début : 29 mars 2525

Date de fin : 3 avril 2525

Forces covenantes impliquées :

- Destroyer de classe Worship *Ashen Rage*
- Transporteur de classe Heaven *Borrowed Wish*
-

Forces humaines impliquées :

- Croiseur de classe Marathon *UNSC Fortress*
- Destroyer de classe Agios *UNSC Hard Place*
- Destroyer de classe Agios *UNSC Kamet*
- Corvette furtive de classe Abyss *UNSC Pitch Black*

Continuant leur croisade sainte d'extermination de l'humanité, l'armada de l'Alliance s'enfonça de plus en plus profondément dans le territoire de l'UEG. Le 29 mars 2525, le destroyer de classe Worship *Ashen Rage* découvrit la colonie extérieure de Dwarka et avverti immédiatement sa flotte de rattachement avant d'attaquer tous les vaisseaux humains qu'il rencontra.

Par chance, en raison de l'intense déploiement des forces navales de l'UNSC à travers les secteurs de la Bordure Extérieure et de l'Amas de Caldwell, le croiseur de classe Marathon *UNSC Fortress* et les destroyers de classe Agios *UNSC Kamet* et *UNSC Hard Place* se trouvaient en orbite pour être réapprovisionnés. Ils engagèrent immédiatement le combat contre le *Ashen Rage* qui fut sévèrement endommagé et quitta le système, mais non sans avoir d'abord détruit l'*UNSC Kamet* et fait débarquer une première force d'invasion sur la ville de Sedonia. Des troupes de l'Army et des marines furent alors déployées par les vaisseaux militaires en orbite pour assister les forces de sécurité locales qui étaient très largement dépassées, l'objectif principal étant d'évacuer la population civile. Les combats furent rudes, les humains n'étant pas encore familiers de la technologie d'armement de leurs adversaires extraterrestres. Bien que le rapport soit de cinq soldats humains pour un guerrier covenant, le fossé technologie et la stratégie ultra-agressive des officiers sangheillis fit durer l'affrontement pendant près de quinze heures jusqu'à ce qu'un autre vaisseau covenant apparaisse dans le système.



Il s'agissait du *Borrowed Wish*, un transporteur de classe Heaven. C'était la première fois qu'une bataille humano-covenant impliquait un vaisseau covenant de cette taille, et les faibles forces navales humaines se trouvèrent obligées de fuir dans l'attente de renforts car elles se savaient parfaitement incapables de s'opposer à un tel monstre de guerre. Le *Borrowed Wish* pénétra alors dans l'atmosphère de Dwarka et se place au-dessus de la ville de Sédonia pour y débiter une invasion massive. Les troupes de l'UNSC se retrouvèrent totalement dépassées, forcées de se replier sans cesse devant les légions extraterrestres sans pitié qui disposaient à présent d'un soutien aérien colossal. En seulement une heure, tout le centre-ville de Sédonia fut abandonné aux covenants et les pertes humaines étaient déjà estimées à plusieurs centaines de milliers, civils comme militaires. Dans la panique, plusieurs groupes de combats se retrouvèrent coincés derrière les lignes ennemies sans possibilité de repli, établissant des poches de résistances dans des abris improvisés tels que les coffres forts de banque, les abris souterrains de commissariats ou les entrepôts de diverses sociétés. Une bonne partie d'entre eux protégeaient des civils qui n'avaient pas pu être évacués, et ils s'étaient donné pour mission de les protéger jusqu'au bout. Mais il ne fallait pas se le cacher : tel que cela se présentait, ce n'était qu'une question de temps avant que toute présence humaine soit éradiquée sur cette partie de la cité.

Cependant, suite à la destruction de Green Hills et la sérieuse perte de confiance des colonies extérieures envers l'UNSC au profit des rebelles de l'URF, le Conseil de Sécurité avait ordonné la préparation d'une force d'intervention rapide dans le but d'organiser un coup médiatique majeur qui rassurerait la population. A cette fin, la corvette furtive *UNSC Pitch Black* avait été placée en attente depuis le 17 mars en orbite de la colonie de Biko, prête à agir au moindre signe d'activité covenante. Elle partit vers Dwarka dès le premier message d'alerte émit par l'*UNSC Fortress*, et il lui fallut un peu moins de vingt heures pour atteindre la zone de combat. A son bord se trouvait trois équipes de combat spartans-II : Blue Team, Black Team et Silver Team. Douze super-soldats en armure MJOLNIR Mark IV furent largués au-dessus de la ville par navettes Pélican et débutèrent une opération de contre-offensive. Assistés par deux escouades d'ODST, ils percèrent les lignes covenantes et secoururent une partie des groupes de résistants pour former une petite armée qui ouvrit un chemin au reste des forces de l'UNSC.



Malgré le fait qu'ils ne possédaient pas la formidable technologie de bouclier énergétique dont bénéficiaient les guerriers sangheilis, les spartans se montrèrent terriblement efficaces non seulement dans leurs stratégies et leurs tactiques de combat, mais aussi pour organiser la défense de la ville et insuffler un courage sans précédent dans le cœur de leurs alliés. Les officiers covenantes mirent trop de temps à réaliser l'importance de la menace que représentaient les spartans. Ce n'est que lorsque ces derniers arrivèrent à moins d'un kilomètre du site de débarquement du *Borrowed Wish* que les troupes de l'Alliance se réorganisèrent pour renforcer leurs positions. Le capitaine sangheili Iruk 'Rovalee, commandant en chef du *Borrowed Wish* et de ses troupes, se rendit au cœur des combats pour diriger lui-même la défense du site de débarquement. Grâce à sa présence, les forces de l'Alliance se montrèrent plus efficaces et mieux organisées. Le groupe de contre-offensive des spartans fut obligé de se replier pour éviter d'être submergé.

Dans les jours qui suivirent, les troupes de l'UNSC présentes à la surface de Dwarka firent vivre un véritable enfer aux covenantes. Le capitaine Rovalee se refusait à employer les armes navales de son vaisseau, souhaitant récupérer le corps d'un de ces nouveaux ennemis en armures, voir même en tuer un lui-même s'il en avait l'occasion. Pour les covenantes, les spartans n'étaient que vaguement humains car leur taille, leur force et leur apparente invincibilité donnait l'impression qu'ils étaient plutôt des sortes de gardiens maudits, des créatures mythiques, des... Démons. Ceux parmi l'équipage du *Borrowed Wish* qui n'avaient pas eu l'occasion de voir l'un de ces terribles adversaires eurent très vite vent de leur existence tandis que les survivants de la bataille au sol racontaient des choses effrayantes ou impossibles à propos d'eux. La rumeur entourant les spartans grandissait à chaque instant, et au bout de deux jours on ne les appelait déjà plus que par le terme de « Démons ». Les nombreux affrontements qui eurent lieu par la suite dans la ville de Sedonia et ses alentours ne firent que renforcer ces dires.

Le 3 avril 2525, la 2ème flotte de défense de la Bordure Extérieure commandée par le vice-amiral Isrod Fulrek atteignit finalement Dwarka et engagea le combat contre le *Borrowed Wish* afin de couvrir une opération d'évacuation à l'échelle planétaire. Face à ce soudain renfort ennemi, le capitaine Rovalee envoya à contrecœur un message d'alerte au reste de l'armada de l'Alliance, qui répondit en envoyant un groupe de cinq croiseurs de combat. Ces derniers arrivèrent en orbite de Dwarka douze heures plus tard, alors que l'évacuation se terminait. La planète était perdue, mais l'UNSC avait gagné quelque chose d'une très grande valeur :

Chaque armure MJOLNIR et chaque casque des ODST faisant partie du groupe d'intervention rapide était équipée d'une caméra intégrée qui enregistrait en continu depuis le début de leur opération sur Dwarka. Cela servait deux objectifs : permettre aux forces de l'UNSC de mieux connaître les covenantes en leur diffusant des parties bien précises de ces vidéos, et dévoiler le programme SPARTAN-II au public en montrant des images de victoire où les forces covenantes étaient mises en déroute ou éradiquées. Cela donna à la section 2 de l'ONI l'outil de propagande idéal pour convaincre la population de la Terre et de ses colonies que la guerre contre les covenantes n'était pas aussi désespérée qu'elle ne l'était réellement, que l'humanité disposait des armes appropriées pour vaincre cet envahisseur belliqueux. Ils se gardèrent bien de révéler que les spartans avaient été initialement entraînés pour combattre la rébellion des colonies extérieures...

IV.8. La bataille de Bliss

Nature de l'évènement : affrontement humano-covenant

Lieu : colonie extérieure de Bliss, système Hegma-128, secteur de la Bordure Extérieure

Date de début : 10 avril 2525

Date de fin : 11 avril 2525

Forces covenantes impliquées :

- Flotte de guerre *Heartless Devotion*

Forces humaines impliquées :

- 1ère flotte de combat du secteur de la Bordure Extérieure
- 2ème flotte de combat du secteur de la Bordure Extérieure

Depuis la dissolution de la CMA et la formation de l'URF, la colonie glaciale de Bliss était devenu le principal bastion militaire de la Bordure Extérieure pour servir de base d'opération pour toutes les missions de grande ampleur effectuées par l'UNSC dans ce secteur. Ses installations minières, ses centres de recherche et ses chantiers navals en faisait un élément-clé de la stratégie militaire de l'UEG, d'autant que les mesures de sécurité renforcées mises en place depuis la trahison des troupes de la CMA envoyés sur Paris IV en 2504 l'avaient rendues quasi impénétrable aux agents rebelles infiltrés. Suite aux premiers affrontements contre l'Alliance covenant, cette planète était censée devenir la première ligne de défense de l'humanité contre l'invasisseur extraterrestre, mais malheureusement ses coordonnées stellaires furent découvertes par l'ennemi avant que l'entreprise de fortification ne puisse commencer. Contrairement aux colonies de Harvest, Green Hills et Dworka, le monde de Bliss ne fut pas attaqué par quelques vaisseaux ennemis mais par une flotte de guerre covenante complète, nommée *Heartless Devotion*, et dont les effectifs comptaient pas moins de 45 vaisseaux majeurs. L'enquête accomplie plus tard par l'ONI montrera que l'ennemi était parvenu à récupérer des informations fragmentaires sur les capacités de défense de Bliss et avait donc mobilisé une force d'attaque plus conséquente pour cette offensive.

La flotte de guerre covenante pénétra dans le système Hegma-128 le 10 avril 2525 à 1423 heures du calendrier militaire humain. Au même moment, plusieurs vaisseaux de l'UNSC ayant survécu à la Seconde Bataille de Harvest étaient amarrés aux chantiers navals pour être réparés, tandis que les 1^{ère} et 2^{ème} flottes de combat de la Bordure Extérieure se tenaient sur le pied de guerre pour intervenir au plus vite lors de la prochaine attaque covenante. Aucun officier ne se doutait que cette prochaine attaque viendrait si directement et si rapidement à eux.

Les deux flottes de combat humaine avaient l'avantage du nombre selon un rapport de trois vaisseaux contre un, cependant ils ne connaissaient pas encore suffisamment les capacités de combat et les technologies de leur attaquant pour établir des stratégies réellement efficaces. Les deux premières heures de l'affrontement virent près d'un tiers des vaisseaux de l'UNSC être détruits ou endommagés au-delà de toute réparation possible, tandis que l'armada covenante ne souffrait encore d'aucune perte. Cela avait toutefois permis de protéger l'évacuation du personnel scientifique et du matériel de recherche le plus important, et le reste des forces humaines se replia alors vers la planète voisine de Bliss afin de se réorganiser et d'établir une nouvelle stratégie, en abandonnant momentanément les nombreuses garnisons de soldats encore présentes à la surface de la colonie. Les batteries de missiles sol-air et sol-espace furent totalement inefficaces pour repousser les assaillants, et tous crurent qu'ils allaient périr sous un bombardement de plasma intense.

Cependant, à la fois par jeu et pour tester les capacités de combat de l'infanterie humaine, les covenants n'effectuèrent que quelques bombardements très ciblés sur les installations anti-aériennes pour pouvoir débiter un débarquement massif. Les troupes de l'Alliance se déployèrent tout autour de l'unique ville de Manikata et lancèrent une grande offensive terrestre en commençant par les installations périphériques qui rassemblaient principalement des centres miniers et des sites de production militaires. Ces zones industrielles alternaient des terrains totalement découverts avec des ensembles de bâtiments gigantesques faciles à défendre en raison de leurs dédales de couloirs et de points d'accès, sans compter le fait que les guerriers covenants n'étaient pas encore assez familiers de l'architecture humaine pour y combattre efficacement. Pendant que la flotte de l'UNSC préparait sa contre-attaque, les soldats des marines et de l'UNSC Army résistaient vaillamment contre une armée au moins dix fois supérieure en nombre. Leur lutte aurait pu durer des jours entiers si une tempête n'était pas brusquement apparut pour envelopper la ville d'une épaisse brume neigeuse et la meurtrir par des rafales de vent glacées. Cela offrit aux troupes covenantes le couvert parfait pour pénétrer dans Manikata par plusieurs zones à découvert qui jusque-là n'avaient été défendues que par des tireurs d'élite et des équipes d'artillerie.

Manikata fut déclarée perdue seulement huit heures après le débarquement ennemi, soit six heures après que la flotte de l'UNSC ne débute sa contre-offensive. Cette tentative désespérée de reprendre le contrôle de l'orbite vit disparaître cinq croiseurs covenants, mais en retour plus de la moitié des forces de la Navy fut anéanti. La générale de brigade Laura Estevak, qui occupait le poste de gouverneur planétaire de Bliss, demanda aux survivants de la flotte de quitter le système et d'abandonner la colonie immédiatement. Ce fut à contrecœur que les capitaines de vaisseau se désengagèrent du combat, du moins ceux qui réussirent à le faire à temps, avant de fuir vers Draco III pour se regrouper.

Les derniers combattants de la garnison de Manikata opposèrent une résistance des plus intenses face aux forces covenantes et Laura Estevak sacrifia la ville en faisant sauter une charge nucléaire pour éliminer le plus grand nombre d'ennemis possible. Cet acte de suicide fut interprété par les officiers sangheillis comme la preuve que les humains étaient dépourvus d'honneur et qu'ils ne méritaient rien d'autre que l'extermination ordonnée par les hiérarques. On peut donc dire que cette bataille renforça les sentiments de haine et de mépris qu'exprimaient les covenants envers l'humanité et réciproquement, d'autant que l'affrontement de Manikata fut présenté comme une victoire dans les deux camps dans un besoin de maintenir le moral.

IV.9. La prise de pouvoir de l'UNSC

Nature de l'évènement : changement de régime politique humain

Date: 13 avril 2525

Le 27 février 2525, après le retour de l'*Héraclès*, seul vaisseau survivant du groupe de combat envoyé enquêter sur le destin de la colonie de Harvest, les hauts responsables militaires de l'UNSC comprirent que l'humanité allait mener une guerre historique contre un ennemi très largement supérieur en technologie. Il fallait prendre des mesures radicales pour espérer gagner cette guerre et c'est pourquoi l'Amiral Terrence Hood, directeur du comité de sûreté de l'UNSC à l'époque, décida qu'il était temps de consacrer la race humaine tout entière à la lutte pour sa survie. Encore fallait-il imposer son choix dans un territoire déjà traumatisé par des guerres insurrectionnelles. A cette fin, le 13 avril 2525, suite à un vote des assemblées et avec l'accord des principaux ministres, le président de l'UEG déclara en personne l'état d'urgence à l'ensemble de la population de la Terre et de ses colonies :

[...] Cette guerre réclame la mobilisation de toutes nos forces vives et de tous les citoyens des colonies. En conséquence, afin d'assurer la cohésion de notre nation, afin de protéger plus efficacement nos mondes et nos villes et afin d'assurer à la race humaine une victoire écrasante face aux avancées des barbares et en conformité avec l'article N°7 de la constitution de l'United Earth Government ainsi qu'avec l'aval de l'ensemble du corps politique. Je confie l'ensemble des pouvoirs au Conseil de Sécurité tant que la menace extra-terrestre ne sera pas défaite. [...]

Discours de Jonathan Valleck, 72ème Président de l'United Earth Government

LES LOIS DE L'ETAT D'URGENCE :

Immédiatement après la mise en place de l'état d'urgence, une série de lois se mirent en place progressivement, elles sont constituées de **lois officiels** (connues de tous) et **lois officieuses** aussi appelées aussi « **directives** » envoyées dans tous les centres militaires et installations sous contrôle direct de l'UNSC.

Article 1 :

- Sur toutes les colonies, il incombe aux forces de sécurité locales (police, SWAT, milices et forces auxiliaires) de mettre en place un couvre-feu allant de la tombée de la nuit jusqu'au lever du jour (les horaires variant selon les planètes). Tout individu se retrouvant dans les rues ou à l'extérieur d'un quelconque domicile sans une autorisation signée par les autorités compétentes sera passible d'une détention de 2 mois assortie d'une peine de 1000 Crédits.

- Pour toute sortie exceptionnelle durant le couvre-feu, une demande de la part du citoyen devra être transmise au poste de police/militaire le plus proche. Dans le cas où cette sortie est nécessaire (pour raison médicale, juridique, etc.) il faudra l'accord d'un officier compétent et le citoyen sera escorté par deux soldats au minimum.

- Le Conseil de Sécurité de l'UNSC a la possibilité d'interdire les grèves ou toutes autres formes de manifestations si cela est nécessaire pour la sécurité de la Nation.

Article 2 :

- Le Conseil de Sécurité de l'UNSC peut – par décret – prendre le contrôle de tout moyen de communications si cela est nécessaire pour la bonne conduite de la guerre.

- Le Conseil de Sécurité de l'UNSC peut – par décret – limiter le rôle des partis politiques et syndicat s'ils peuvent constituer une menace pour la stabilité de la nation.

Article 3 :

- Les trafics spatiaux (civils, particuliers et marchands) emprunteront les voies de circulation données par le Ministère des Transports afin d'éviter toute capture par les forces covenantes. Tout vaisseau repéré hors des voies officielles sera réquisitionné et son équipage sera sanctionné par une peine pouvant aller de une à dix années de prison. Si le vaisseau refuse l'abordage par les troupes de la Navy, le capitaine en charge des forces de l'UNSC présentes sur place est autorisé à faire usage de la force.

Article 4 :

- Le conseil de sécurité peut – par décret – placer les infrastructures économiques jugées importante pour l'effort de guerre sous la tutelle directe des autorités gouvernementales et/ou militaires. Il en sera de même pour tous les salariés de l'installation ou domaine concerné.

DIRECTIVE PC-05783 : A toutes les forces de sécurité et forces militaires d'UNICOM. Au cours du couvre-feu, il sera demandé de mettre en place un système de quadrillage des villes (et localités en zone rurale). Il est préconisé d'équiper les soldats de caméras thermique pour toute discrétion et de les appuyer par des Hélicoptères équipés d'équipement de guerre électronique et ou d'installation radar. Toute fréquence jugée suspecte fera objet d'une investigation

DIRECTIVE GAMMA-07648PCC-2525: A tous le personnel de l'ONI, section 1. Toute personne suspectée d'être liée de près ou de loin à l'insurrection fera objet d'une surveillance rapprochée et discrète. En cas d'éléments confirmant cette hypothèse, l'individu pourra être arrêté pour menace à la sécurité de la nation sans avoir à donner d'autre justification aux forces de sécurité locales. Il pourra être détenu indéfiniment jusqu'à preuve de sa culpabilité ou de son innocence au travers d'un interrogatoire pouvant ignorer les lois de protection de l'individu.

DIRECTIVE SIERRA-07623PCC-2525: A tous le personnel de l'ONI, section 1 et 2. Les Intelligences Artificielles utilisées dans la gestion de centres de population civils doivent à présent intégrer un programme de surveillance accrue de l'ensemble de la population. Il sera demandé aux municipalités et localités de tripler le nombre de dispositifs de surveillance dans les lieux publics afin d'offrir à ces IA les moyens d'accumuler et d'analyser le plus de données possible sur la population civile.

LE PROTOCOLE COLE :

Après étude des différents affrontements qui ont eu lieu contre les covenants dans les colonies extérieures et la façon dont l'ennemi est parvenu à découvrir les coordonnées stellaires des mondes attaqués, l'amiral Cole présenta devant le Conseil de Sécurité une proposition de loi visant à ralentir la progression de l'ennemi et ainsi gagner du temps pour mettre au point une contre-offensive efficace. Elle fut mise en application le jour-même et consiste en cinq articles transmis à l'ensemble du personnel de l'UNSC sous la forme de la communication suivante :

Transmission prioritaire de l'UNSC

Code de cryptage : rouge

Clé publique : fichier/lumière primaire/

De : UNSC/FleetCom H.T.Ward

A : TOUT LE PERSONNEL DE L'UNSC

Objet : Ordre Général 098831 A-1 (Protocole Cole)

Classification : RÉSERVÉE (directive BGX)

/début de fichier/

Le Protocole Cole

Afin de préserver la Terre et ses colonies, les vaisseaux et stations de l'UNSC ne doivent pas être capturés en possession de données de navigation intactes qui pourraient conduire les forces covenantes vers des centres de population civils et humains.

Dans tous les cas où des forces covenantes seraient détectées :

1. Activer l'effacement sélectif des bases de données de tous les réseaux d'information planétaires ou présentes à bord de vaisseaux.
2. Initier une triple vérification pour s'assurer que toutes les données ont bien été effacées et que toutes les sauvegardes ont été neutralisées.
3. Exécuter les programmes de destruction de données virales. (téléchargement à l'adresse *UNSC TTP://COLE_PROTOCOLE/DestructViral/fev.091*).
4. En cas de fuite face aux forces covenantes, tous les vaisseaux doivent pénétrer dans le sous-espace avec des vecteurs de trajectoires aléatoires NON dirigés vers la Terre, ses colonies ou tout autre centre de population humain.
5. En cas de capture par les forces covenantes, tous les vaisseaux de l'UNSC DOIVENT s'autodétruire.

Toute violation de cette directive sera considérée comme un acte de TRAHISON et conformément aux Articles de Loi Militaire JAG 845-P et JAG 7556-L, ces violations sont passibles de réclusion à perpétuité ou d'exécution.

/fin de fichier/

LA VIE CIVILE SOUS L'ETAT D'URGENCE :

1) Surveillance

Dès la promulgation de l'état d'urgence, la vie dans les colonies humaines changea brutalement. Tout d'abord les déplacements dans les villes sont plus difficiles à cause du quadrillage des forces de sécurité (armée et police) ayant mis en place des barrages et autres points de contrôle en de nombreux endroits. Cette surveillance est également appuyée par les caméras de surveillances qui se sont multipliées. A mesure que l'on s'approche des zones importantes telles que les spatioports ou bâtiments administratifs, on multiplie les contrôles d'identités et les fouilles, que ce soit des fouilles individuelles, de bagage ou de véhicule. Ne pas pouvoir présenter ses papiers d'identité mène généralement à une détention provisoire de 36 heures maximum par simple mesure de sécurité.

2) Couvre-feu

Dès la tombée de la nuit, des lumières rouges se mettent à clignoter dans les rues pour indiquer que le couvre-feu débutera dans un quart d'heure et les citoyens doivent alors retourner dans leurs habitations au plus vite. Un quart d'heure plus tard, ces mêmes lumières restent allumées en continue jusqu'à l'aube. Des patrouilles silencieuse de soldats envahissent les villes, équipés d'appareil de détection nocturne avec pour ordre d'arrêter toute personne se trouvant en dehors de son domicile. Des hélicoptères et drones de surveillance sont déployés pour effectuer des rondes aériennes avec de nombreux dispositifs de surveillance avancés pour épauler les patrouilles au sol.

Cependant les civils peuvent demander une autorisation de sortie exclusive pour des besoins urgents (soins, travail de nuit, etc...) ou dans le cas de voyages d'affaires, auquel cas il sera demandé de remplir un formulaire qui sera retransmis aux autorités du lieu de séjour de l'individu.

3) Propagande et manipulation des foules :

Dans toute société autoritaire qui se respecte, la propagande fait partie d'une composante non négligeable afin de garder la population dans la confiance et le soutien. Ceci est le travail de la section 2 de l'ONI qui, pour cela, se base sur deux points importants : le patriotisme par haine des covenants et la diabolisation des rebelles.

Les covenants sont présentés comme des barbares, des sanguinaires vivant dans des sociétés arriérées et tribales où la violence est courante. La seule chose qui les intéresse est le sang humain. Parfois la section 2 n'hésitera pas à montrer des images du champ de bataille ou l'alliance commet des actes de violence envers des soldats voulant se rendre ou, pire encore, des civils foulant fuir les combats. En réponse à ce barbarisme, le seul objectif de l'humanité diffusé par la section 2 est le suivant : anéantir l'envahisseur extraterrestre.

Les rebelles sont qualifiés dès le début de la guerre comme ennemis de l'intérieur, des inconscients qui veulent profiter du fait que l'humanité est attaquée pour tirer profit de la situation. Le conseil de sécurité les accusent d'être "Un mal créé par le covenant pour affaiblir nos mondes et les plongés dans la terreur en vue d'une invasion massif". De fausses preuves furent utilisées pour associer les rebelles à l'Alliance covenantes, les plus célèbres étant des photos truquées montrant des personnages clés rebelles serrant la main à des envoyés de l'alliance.

4) Rebelles et criminels :

On pourrait penser que ces mesures drastiques ont permis de ramener le calme dans les colonies humaines puisque la criminalité a baissé en moyenne de 60% dans les premiers mois de l'état d'urgence. Mais cela ne signifie pas la fin du crime organisé, au contraire : celui-ci a réussi à se développer grâce aux liens avec la Police et les autorités militaires, contournant les difficultés pour trouver de nouveaux moyens de subsister.

Quant aux rebelles, les lois d'état d'urgence réduisirent considérablement les libertés d'action des rebelles. Cependant ils connurent un grand regain de recrues, la plupart furent victime de la répression massif que mène l'UNSC dans toutes les colonies pour "rétablir l'ordre", d'autres ayant choisi de les rejoindre suite à la destruction de Green Hills où l'URF était parvenu à sauver une partie de la population tandis que l'UNSC était arrivée trop tard. De plus avec la corruption qui commençait à gangréner le système il devenait presque plus facile aux rebelles d'infiltrer les institutions militaires de l'UNSC, ce qui leur permit de détourner des ressources considérables et donc d'assurer la poursuite de leur combat malgré la nouvelle situation de l'humanité.

IV.10. L'opération MAGELLAN

Nature : opération spéciale de l'ONI

Date : depuis le 18 avril 2525

Lieu : espace inconnu de l'humanité

Tandis que les forces militaires situées dans la Bordure Extérieures combattaient les invasions covenantes, le Conseil de Sécurité de l'UNSC se réunissait le 14 avril 2526 sur Terre pour décider de la meilleure stratégie à adopter pour protéger le domaine de l'humanité. Certains membres du conseil proposèrent d'utiliser les colonies extérieures comme une zone tampon pour encaisser librement les attaques ennemies avant de contre-attaquer depuis les colonies intérieures, mais ils représentaient une minorité et leur plan fut rejeté. D'autres voulait modifier les lois pour mettre en place un engagement militaire obligatoire pour toute personne atteignant l'âge de 20 ans, mais là encore le projet fut refusé.

Un début de réponse vint de Danielle Morgenstein, la responsable en chef de l'Office of Naval Intelligence, qui employa cette simple maxime : « *la meilleure défense, c'est l'attaque* ». En clair, pour empêcher l'ennemi de venir vitrifier des mondes humains, il fallait l'engager sur son propre terrain. Pour cela, il fallait d'abord découvrir les coordonnées stellaires des planètes covenantes, et c'est pourquoi Morgenstein proposa qu'une importante partie de l'UNSC Prowler Corps soit mobilisée pour une mission d'exploration spatiale dans les régions de la Nébuleuse sombre et de la Nébuleuse d'Orion. La très grande majorité des membres du conseil étaient impatient de pouvoir rendre aux covenantes la monnaie de leur pièce, et c'est pourquoi ce projet fut approuvé à la quasi-unanimité, lui donnant pour nom de code l'opération MAGELLAN.

Quelques jours plus tard, près de la moitié des effectifs de l'UNSC Prowler Corps fut rassemblé en orbite de Syrus IV et leurs équipages furent briefés sur l'importante mission qui allait leur être confiée : parcourir les régions inexplorées susceptibles d'abriter des colonies covenantes afin de rassembler le plus d'information possible sur l'ennemi afin de découvrir ses faiblesses. Il s'agissait d'une mission à durée indéterminée pendant laquelle ils ne seraient pas autorisés à avoir de contacts avec la population civiles, ce qui signifiait pas de communications et pas de permission non plus.

L'opération MAGELLAN débuta alors le 18 avril 2526 et impliqua exactement 47 corvettes furtives de classe Abyss opérant chacune avec un équipage minimum (entre quinze et vingt personnes). A l'heure actuelle, aucune équipe n'a encore fait de rapport sur ses activités...



IV.11. La création des Séraphines

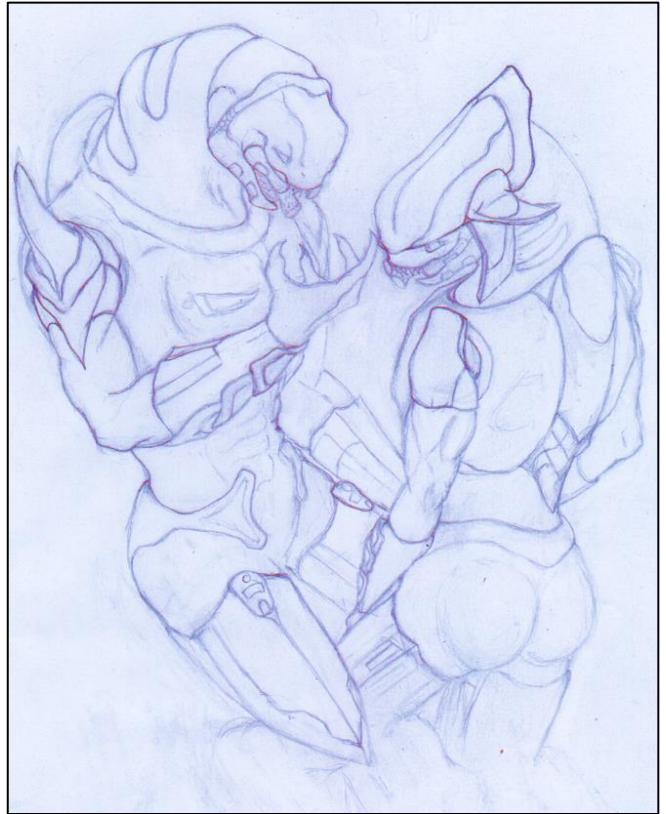
Nature de l'évènement : création de corps d'armée covenant

Date: 22^{ème} Honneur du 1^{er} kyeld du 9^{ème} Âge de la Réclamation / 7 mai 2525 du calendrier humain

Depuis sa création, l'Alliance covenant n'avait jamais recruté de femelle sangheili au sein de ses organisation civiles et encore moins militaires, cela en raison de la culture relativement misogyne du peuple de Sanghelios. Pendant des siècles, aucun membre du Grand Conseil ne proposa ne serait-ce qu'un début d'intégration des sangheiles dans le fonctionnement l'Hégémonie. Mais tout cela changea le 22^{ème} Honneur du 1^{er} kyeld du 9^{ème} Âge de la Réclamation, lorsque le commandeur suprême de la flotte de guerre *Shared Punishment* envoya un rapport sur les hérétiques qu'il combattait à la surface du monde de Vhylhium.

Nommé **Rovas'Okatlunee**, ce sangheili extrêmement talentueux venait tout juste de succéder à l'ancien commandeur suprême dont l'âge avancé ne lui permettait plus d'assumer cette fonction et, afin de montrer sa force et sa détermination devant ses troupes et les membres de son conseil de guerre, il se rendit à la surface de la planète pour mener un assaut réglementaire contre l'une des forteresses hérétiques. L'attaque fut plus difficile que ce à quoi il s'attendait mais lui et ses troupes parvinrent tout de même à pénétrer l'intérieur de la place-forte.

C'est alors que Okatlunee remarqua que bon nombre des hérétiques sangheilis qu'il avait affronté étaient en fait des femelles, et qu'elles s'étaient battues avec une détermination et une force égale à celle des fils de Sanghelios ou presque. Le commandeur était encore assez jeune à l'époque, et l'idée que des femelles puissent combattre au sein d'une armée ne le révolta pas autant que les anciens de son peuple. Au contraire, l'idée se forgea peu à peu une place dans son esprit alors qu'il observait les aptitudes martiales des femelles sangheilis hérétiques au fil des batailles qu'il dirigeait sur Vhylhium. Quinze cycles plus tard, Okatlunee envoya un rapport expliquant son point de vue et demanda une audience devant le Grand Conseil, qu'il l'obtint grâce au soutien de plusieurs autres commandeurs sangheilis à qui il avait fait partager ses impressions sur le sujet. Devant les conseillers sangheilis, les ministres san'shyuums et les trois hiérarques, il présenta le thème délicat de l'utilisation des femelles sangheilis en tant que combattantes, ce qui ne manqua pas de provoquer de nombreuses cohues durant son exposé mais il resta parfaitement calme devant l'étroitesse d'esprit de certains membres du conseil. Il proposa un plan de test et d'habilitation de femmes sangheiles dans l'armée de l'Alliance pour déterminer si oui ou non elles pouvaient être utiles à la poursuite du Grand Voyage. Ce furent les hiérarques eux-mêmes qui durent prendre la décision, les conseillers et les ministres ne parvenant pas à se mettre d'accord, même au sein de leur propre chambre. Le projet fut accepté et placé sous la responsabilité d'Okatlunee lui-même mais avec la supervision de l'Inquisition. C'est ainsi que fut créé le corps spécial des **Séraphines**.



LE STATUT DE SÉRAPHINE :

Afin d'amadouer les pensées des plus virulents conservateurs sangheilis, le recrutement des Séraphines s'effectue uniquement sur la base du volontariat, ce qui veut dire que si une femelle souhaite rejoindre l'armée au travers de cette faction, il faut qu'elle le choisisse d'elle-même. Bien qu'il ait été stipulé par le Grand Conseil que chaque clan devait clairement annoncer cette possibilité d'engagement, de nombreux clans dissimulèrent cette information pour éviter de se sentir humiliés si l'une de leurs sangheiles décidait de rejoindre les Séraphines. Mais ce stratagème ne passa pas inaperçu et le commandeur Okatlunee proposa une modification du règlement des Séraphine afin de faciliter le recrutement : à partir du moment où une sangheile rejoint ce corps d'armée, elle est exclue de la société sanghelienne et par conséquent de son clan pour devenir une citoyenne de l'Alliance, et de plus sa famille peut également décider de la renier, ce qui est souvent le cas. Si une Séraphine est ainsi reniée, elle n'a plus le droit de porter son nom de famille et répond uniquement par son nom personnel. Ainsi, il n'y aurait aucun déshonneur pour le clan ou la famille auquel aurait appartenu une Séraphine puisque celle-ci ne peut plus s'affirmer comme en faisant partie.

De par le fait qu'elles n'appartiennent souvent plus à aucun clan ni à aucune famille, les Séraphines n'ont pas le droit de se marier mais peuvent cependant procréer si elles reçoivent l'autorisation des responsables du corps des Séraphines. Lorsque leur enfant vient au monde, il est pris en charge par une nourrisse qui est considéré à tous les niveaux comme sa mère véritable. Étrangement, cela a conduit la plupart des Séraphines à procréer de préférence avec des épéistes sangheilis qui, eux non plus, n'ont pas le droit de se marier. L'Inquisition surveille de très près ce mélange génétique qui pourrait permettre de créer de nouvelles générations de guerriers extrêmement puissants.

Bien évidemment, pour éviter de provoquer le chaos dans la chaîne de commandement, une Séraphine ne peut jamais donner d'ordre à un sangheili mâle, même de grade inférieur, mais elle a cependant autorité sur les races inférieures si aucun guerrier sangheili n'est présent. Actuellement, les Séraphines n'opèrent qu'au sein de la 1ère division de l'Alliance, leurs effectifs étant dispersés entre différentes escouades de combat pour tester leur efficacité sur le champ de bataille.

IV.12. La campagne de Harvest

Nature : affrontement humano-covenant

Date : depuis le 15 juin 2525 (9ème Devoir, 1^{er} kyeld du 9ème Âge de la Réclamation)

Lieu : planète Harvest, système Epsilon Indi, secteur de la Bordure Extérieure

Forces navales covenantes impliquées :

- Flotte de guerre *Glorious Interdiction*, commandée par l'Arbitre Ripa 'Moramee :
 - Super-transporteur de classe Fatefull *Sealed Purity*, vaisseau amiral
 - 2 croiseurs de classe Sanctimony
 - 2 croiseurs de classe Retribution
 - 3 croiseurs de classe Revenge
 - 5 croiseurs de classe Perjury
 - 3 croiseurs de classe Crusader
 - 6 destroyers de classe Punishment
 - 10 frégates de classe Sorrow
 - 5 corvettes lourdes de classe Genesis

Forces navales de l'UNSC impliquées :

- Battlegroup X-Ray (1ère flotte de libération de Harvest), commandée par l'amiral Preston Cole :
 - Super-transporteur de classe Olympus *UNSC Everest*, vaisseau amiral
 - 8 croiseurs de classe Marathon
 - 5 croiseurs de classe Halcyon
 - 7 destroyers de classe Agios
 - 9 frégates de classe Skyros
 - 5 corvettes de combat de classe Mako
- Battlegroup Downfall (2ème flotte de combat de la Bordure Extérieure), commandée par le vice-amiral Isrod Fulrek :
 - Transporteur de classe Diolkos *UNSC Spirit of Fire*, vaisseau amiral
 - 2 croiseurs de classe Marathon
 - 3 croiseurs de classe Halcyon
 - 7 destroyers de classe Agios
 - 8 frégates de classe Skyros
 - 4 corvettes de combat de classe Mako

Fin mai 2525, une mission d'exploration lancée vers le système Epsilon Indi révéla que les covenants s'étaient fermement implantés sur la colonie de Harvest alors que celle-ci ne présentait plus aucun intérêt stratégique apparent. Face à cette nouvelle, le Haut Commandant de l'UNSC estima que la reconquête de cette colonie pourrait donner un sérieux regain de moral aux troupes de l'UNSC ainsi qu'à la population civile. Une flotte de guerre fut alors rassemblée pour retourner sur Harvest et reprendre contrôle de sa surface, ou du moins de la partie qui a été épargnée par le bombardement de plasma covenant, par le débarquement massif de troupes terrestres. Actuellement, cette campagne n'est toujours pas terminée et risque même de durer encore plusieurs années.

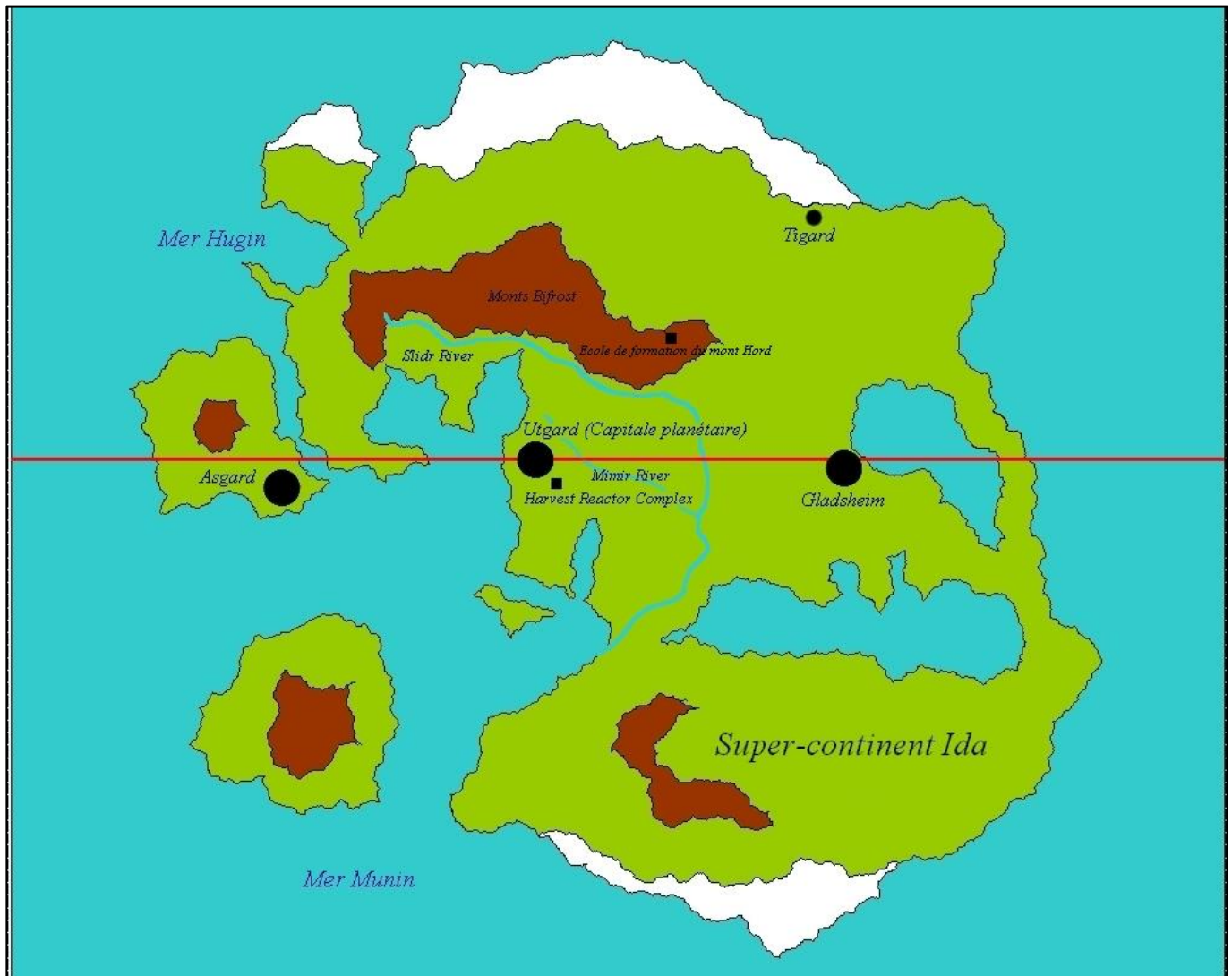


Un objectif moral :

Cette campagne possède une dimension très particulière dans le sens où la planète Harvest ne présente pas réellement un intérêt stratégique majeur, mais que les événements de la 1ère et de la 2ème bataille pour Harvest en ont fait un symbole au sens extrêmement fort à la fois pour l'UNSC et pour l'Alliance. En effet, cette planète représente le début de la guerre humano-covenant et les deux affrontements qui s'y sont déroulés ont fait grandir son importance dans l'esprit des deux civilisations, faisant de ce monde un lieu presque sacré qu'il est indispensable de tenir pour conserver le moral des troupes. La perte du contrôle de ce monde, pour l'UNSC comme pour l'Alliance, serait une défaite plus grande que la disparition d'une centaine de colonies, et c'est pourquoi la surface de Harvest est devenu le plus grand champ de bataille à ce jour.

Cette campagne débuta officiellement le 15 juin 2526 (2ème kyeld du 9ème Âge de la Réclamation) lorsque la flotte de libération de Harvest, laissée là par l'amiral Cole après la 2ème bataille pour Harvest, détecta l'apparition de 38 vaisseaux de combat covenants dans le système Epsilon Indi. L'ONI s'est longtemps demandé pourquoi l'ennemi n'avait pas mobilisé une plus grande armada pour reconquérir cette planète, car les premières analyses des effectifs covenants potentiels laissaient envisager l'existence de plusieurs centaines de vaisseaux. Bien que la section 1 ait émis plusieurs hypothèses pour expliquer la faible quantité de forces envoyée dans le système Epsilon Indi, aucune ne se rapproche de la vérité car elles ne tiennent pas compte de la mentalité sangheilienne encore très mal cernée à cette époque.

Après la bataille de Bliss où l'UNSC avait réussi à tenir en échec les troupes covenantes durant plusieurs heures malgré la supériorité numérique et technologique écrasante de ces dernières, le moral des troupes de l'Alliance allait en déclinant de façon inquiétante, et des rumeurs commençaient à circuler sur la détermination et les capacités de combat au sol des humains. Les conseillers sangheilis avaient besoin de rétablir la fierté de leurs armées, et pour cela ils estimaient que la reconquête de Harvest devait être créditée non pas à la force de frappe colossale de la flotte de l'Alliance mais au talent de ses stratèges et à l'habileté de ses guerriers. Pour cela, les hiérarques nommèrent un Arbitre en la personne de Ripa 'Moramee, afin de laver l'affront fait à l'Alliance par les humains en leur reprenant Harvest avec les seuls effectifs d'une flotte de guerre. Ripa 'Moramee était un guerrier du clan Moram établi sur *Decided Heart* et qui avait été emprisonné suite à son coup d'état manqué contre le kaidon de son propre clan. Avant cela, il avait servi au sein du ministère de la Préservation avant de rejoindre l'Inquisition, remplissant plusieurs missions contre les hérétiques et les traîtres tels que l'extermination de la 16^{ème} Désobéissance Grogard et l'élimination du prince pirate kig-yar Krith, ce qui explique pourquoi le jeune prophète du Regret choisit de faire appel à lui personnellement pour remplir le rôle d'Arbitre. Il espérait que la détermination de Moramee à rétablir son honneur lui permettrait d'obtenir une victoire rapide et totale qui pourrait être célébrée dans tout l'empire covenant afin d'améliorer sensiblement le morale général.



Premier affrontement :

Malgré sa supériorité numérique, la 1ère flotte de libération de Harvest n'avait strictement aucune chance de vaincre l'armada covenant qui se présentait à elle, et chacun des capitaines de vaisseau présents le savait parfaitement. Ils avaient vu les capacités offensives et défensives de l'ennemi durant la Seconde Bataille pour Harvest, et les pertes qu'ils y avaient subi face à un seul vaisseau ne leur laissait aucun doute quant à l'issue d'un affrontement contre près de quarante bâtiments de guerre aliens. Ils tentèrent de se replier vers Epsilon Indi IV, mais l'Arbitre Ripa 'Moramee ne souhaitait nullement répéter l'erreur commise durant la bataille de Bliss, et c'est pourquoi il fit effectuer à la moitié de ses vaisseaux une micro-transition sub-spatiale qui la plaça entre la flotte humaine et son point de fuite. Dès lors, le destin des forces de l'UNSC semblait scellé.

Mais l'amiral Cole ne s'avoua pas vaincu pour autant, et ordonna à ses vaisseaux de tourner autour de l'orbite de Harvest avant de préparer une solution de tir des quelques rares CAM embarqués, avec pour cible les vaisseaux covenants qui venaient juste de transiter. L'accélération causée par la force d'éjection planétaire permit d'augmenter de façon significative la vitesse des projectiles solides, qui furent tirés en pleine course et causèrent des dégâts considérables aux vaisseaux ennemis touchés, rompant la formation covenante. Cela permit à la flotte humaine de percer le blocus en subissant un minimum de pertes (huit vaisseaux) avant de transiter dans le sous-espace vers Biko.

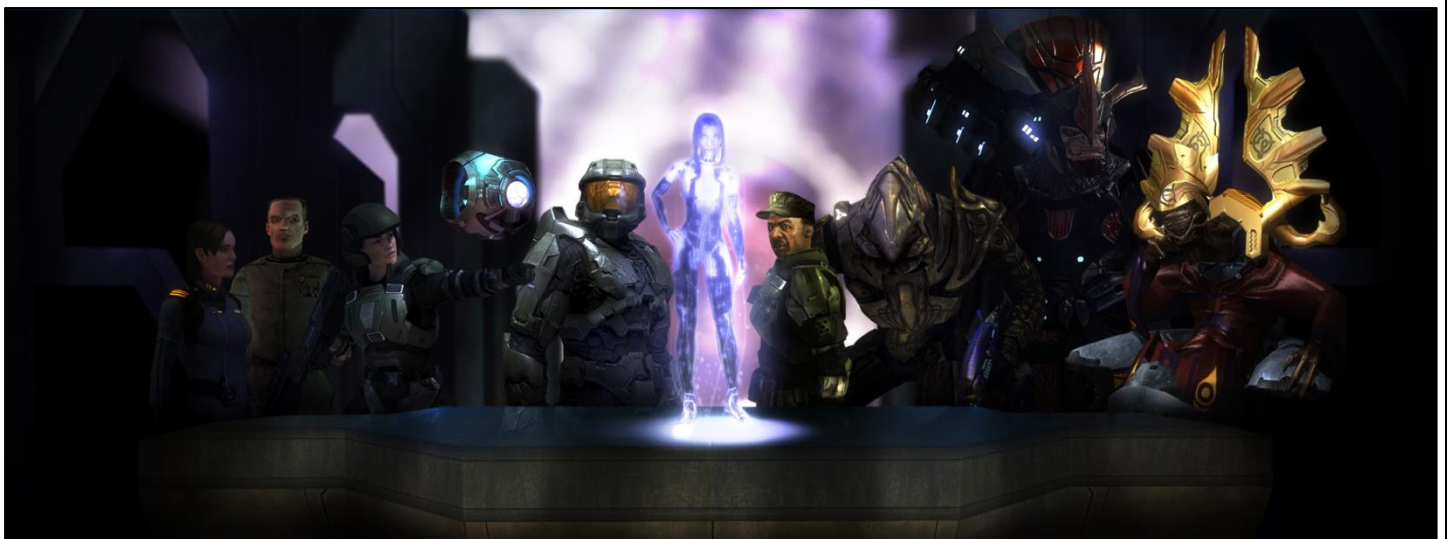
Ce n'est que 74 heures plus tard, le 18 juin 2526, que l'amiral Cole ramena sa flotte vers Harvest avec les éléments de la 2ème flotte de combat de la Bordure Extérieure placés sous le commandement du vice-amiral Isrod Fulrek. Dans les soutes de ses vaisseaux attendaient plusieurs régiments des différents corps d'armée d'UNICOM ainsi que plusieurs bataillons d'ODST et, dans leurs nouvelles armures MJOLNIR Mk IV, quelques combattants spartans-II mobilisés spécialement par l'ONI. Tous ces soldats étaient impatients d'affronter les aliens qui avaient si impitoyablement massacré tant de civils sur déjà quatre colonies.

De son côté, l'arbitre Moramee avait déployé la quasi-totalité de ses forces terrestres à la surface de Harvest sur les ordres du prophète du Regret, cela afin d'y chercher les reliques forerunners ainsi que tout renseignement permettant d'accélérer l'extermination des humains. Jusqu'ici la collecte de renseignements avait été plutôt fructueuse, mais par contre les œuvres des dieux demeuraient introuvables. Le fait de voir les humains revenir l'affronter fut pour lui une satisfaction, car ce n'était que dans le combat qu'il pourrait rétablir son honneur et le bref engagement naval vécu trois cycles auparavant était loin d'avoir suffi. Il ordonna alors à ses légions de se préparer au combat tandis que sa flotte se mettait en ordre de bataille pour intercepter l'adversaire.

Le rapport de force était désormais d'un peu moins de deux vaisseaux humains pour un vaisseau covenant, ce qui était encore insuffisant pour assurer la victoire de l'UNSC mais tout de même assez pour couvrir un débarquement de troupes à la surface et débiter un affrontement massif au sol.

C'est dans ce contexte que nous laissons désormais les fans décider du déroulement de cette guerre à travers leurs créations, qu'il s'agisse de fanfiction, de machinima, ou d'aventures dans le jeu de rôle [Halo : Héros et Hérétiques](#).

Désormais, cette guerre est la vôtre...



Le mot de Reclaimers Studios sur le futur de Halo Evolved

« Nous sommes les dépositaires de Halo. La Réclamation est nôtre. Le Manteau de Responsabilité nous reviendra de droit. »

Jack-115, fondateur de Reclaimers Studios

Nous y voilà, pour la première fois *Reclaimers Studios* est fier de publier son encyclopédie de *Halo Evolved*, associée à la 4^{ème} édition de notre jeu de rôle sur table *Halo : Héros et Hérétiques*. Bien que ce projet soit beaucoup plus récent que H : H & H ou **H³** comme nous l'appelons parfois, il a connu un développement passionnant et remarquablement rapide si l'on considère les autres obligations de chacun des membres de notre équipe.

Concevoir cette encyclopédie nous a demandé énormément de travail d'analyse et de collecte d'information aussi bien parmi les sources officielles que les créations de fans à travers le Web, ce qui fut extrêmement enrichissant dans de nombreux domaines tels que la biologie, la physique spatiale ou les technologies d'armement. Des spécialistes plus ou moins avérés se sont créés au sein de l'équipe de développement en fonction des préférences de chacun, facilitant d'autant plus l'organisation de notre travail et augmentant sensiblement la qualité de notre production.

Aujourd'hui, devant ce premier résultat extrêmement encourageant, nous nous tournons vers une infinité de possibilités pour l'avenir de *Halo Evolved* et de *Halo : Héros et Hérétiques*. Car ce que nous souhaitons vous dire avant tout, c'est que nous ambitionnons de grandes choses pour cette encyclopédie et pour ce qu'elle représente à nos yeux : une alternative au nouvel univers Halo de 343 Industrie.

En effet, depuis sa création par [Bungie Studios](#) en 2001, Halo est devenue une grande licence dans le domaine du jeu vidéo. Et comme plusieurs grandes licences dans ce domaine (parmi lesquelles je compte par exemple *Resident Evil*), il est en train de dévier dangereusement et de perdre sa magie initiale pour des intérêts purement commerciaux, séparant la communauté des fans en deux catégories : les puristes et les autres. Cette déviance est encore plus marquante avec la récupération en 2011 de la licence Halo par 343 Industries, filiale de Microsoft, dont les créations font évoluer le background d'une façon dangereusement différente par rapport à l'œuvre de Bungie. Notre espoir avec *Halo Evolved* et *Halo : Héros et Hérétiques* n'est autre que rassembler les puristes et faire entendre notre voix pour que l'univers officiel de Halo soit remis en question afin qu'il puisse redémarrer sur de nouvelles bases.

A cette fin, nous continuerons notre travail avec la même vigueur et le même enthousiasme, mais nous aurons besoin de toute l'aide que peut offrir la communauté. Dessinateurs, programmeurs, monteurs vidéo, écrivains, traducteurs, concepteurs techniques et encore bien d'autres spécialistes seront les bienvenus pour rejoindre *Reclaimers Studios* sur notre forum officiel et apporter leur contribution. Parmi nos principaux objectifs, nous comptons continuer à enrichir l'univers de *Halo Evolved*, mais aussi réaliser rapidement un grand nombre de scénarios pour *Halo : Héros et Hérétiques* et surtout traduire l'ensemble de nos créations en anglais afin que les fans anglophones puissent eux aussi en profiter. Par ce rassemblement de talents et de volonté, nous espérons parvenir à concevoir quelque chose de suffisamment grand et de suffisamment apprécié par la communauté des fans pour négocier directement avec 343 Industries et, peut-être, faire publier nos créations de manière officielle et avoir notre mot à dire sur l'évolution de la licence de Halo.

Nous vous souhaitons à tous de connaître des expériences fantastiques au travers de notre univers non-officiel de Halo Evolved et espérons sincèrement pouvoir continuer à travailler pour le plaisir de la communauté des fans dans les meilleures conditions possibles.

Jack-115, Fondateur de *Reclaimers Studios*

Liens utiles :

- Forum officiel de *Reclaimers Studios* : <http://reclaimersstudios.forums-rpg.com/>
- Wiki *Halo Evolved* : <http://rs-halo-evolved.wikispaces.com/>



//////// FIN DE TRANSMISSION \\\\\\\

